

DENIS RENÓ
MARCOS "TUCA" AMÉRICO
ANTONIO FRANCISCO MAGNONI
FERNANDO IRIGARAY (ORGS.)

CINEMA, ARTE E NARRATIVAS EMERGENTES



CATEDRA
Latinoamericana de
Narrativas Transmedia




UNR
EDITORIA

CINEMA, ARTE E NARRATIVAS EMERGENTES

Denis Porto Renó
Marcos "Tuca" Américo
Antonio Francisco Magnoni
Fernando Irigaray
(Orgs.)

2016

Organização

Prof. Dr. Denis Porto Renó (UNESP)

Prof. Dr. Antonio Francisco Magnoni (UNESP)

Prof. Dr. Marcos Américo (UNESP)

Prof. Ms. Fernando Irigaray (UNR)

Comitê Científico

Prof. Ms. Jerónimo Rivera (Universidade La Sabana - Colombia)

Prof. Dr. Denis Porto Renó (UNESP - Brasil)

Prof. Dr. Marcos Américo (UNESP - Brasil)

Prof. Dr. Antonio Francisco Magnoni (UNESP - Brasil)

Prof. Dr. Vicente Gosciola (Universidade Anhembi Morumbi - Brasil)

Prof. Ms. Alfredo Caminos (Universidade Nacional de Cordoba - Argentina)

Prof. Ms. Fernando Irigaray (UNR) – *Direção Editorial*

Prof. Dr. Octavio Islas (Universidade de Los Hemisferios - Equador)

Prof. Dr. Lorenzo Vilches (Universidade Autônoma de Barcelona - Espanha)

Prof. Ms. Carolina Campalans (Universidade do Rosario - Colômbia)

Prof. Dr. Lionel Bossi (Universidade do Chile - Chile)

Prof. Dr. Francisco Rolfsen Belda (UNESP - Brasil)

Prof. Dr. Juliano Maurício de Carvalho (UNESP - Brasil)

Prof. Dr. Mauro Ventura (UNESP - Brasil)

Profa. Dra. Angela Grossi de Carvalho (UNESP - Brasil)

Profa. Dra. Elena Galán (Universidade Carlos III - Espanha)

Profa. Dra. Jenny Yaguache (UTPL - Equador)

Profa. Dra. Loriza Lacerda de Almeida (UNESP)

Profa. Dra. Manuela Penafria (Universidade da Beira Interior - Portugal)

Profa. Dra. Maria Eugenia Porém (UNESP - Brasil)

Prof. Dr. Angelo Sottovia Aranha (UNESP - Brasil)

Prof. Dr. José Carlos Marques (UNESP - Brasil)

Comissão Editorial

Prof. Dr. Denis Porto Renó (UNESP) – *Direção Editorial*

Prof. Ms. Fernando Irigaray (UNR) – *Direção Editorial*

Prof. Dr. Marcos “Tuca” Américo (UNESP) – *Direção de Arte*

Janaina Leite de Azevedo – *Projeto Editorial & Diagramação*

Danilo Leme Bressan – *Projeto Gráfico*

Cinema, arte y narrativas emergentes / Denis Porto Renó... [et al.]. - 1a ed. -
Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, 2016.
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-702-194-3

1. Medios Audiovisuales. I. Porto Renó, Denis

CDD 791.43

Fecha de catalogación: 22/11/2016

Queda hecho el depósito que marca la Ley 11.723.

Marca y características gráficas registradas en la Oficina de Patentes y Marcas de La Nación



CATEDRA
Latinoamericana de
Narrativas Transmedia

Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia

Instituto de Cooperación Latinoamericana (ICLA)

Universidad Nacional de Rosario

- <http://catedratransmedia.com.ar/>
- catedratransmedia@gmail.com
- @catedratransmed



Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

- www.unesp.br
- https://twitter.com/Unesp_Oficial



Editora da Universidade Nacional de Rosário

- <http://www.unreditora.unr.edu.ar/>
- <https://www.facebook.com/UNR-Editora/>
- @unrosario



Red Ibero Americana de Narrativas Audiovisuales

- <https://www.facebook.com/Red-INA-105388542891432/>
- <http://redinav.wixsite.com/2005>
- https://twitter.com/red_inav



Licencia:

- Atribución-No Comercial-Sin Obras Derivadas 2.5 Argentina
- Usted es libre de copiar, distribuir, exhibir, y ejecutar la obra

Bajo las siguientes condiciones:

- Atribución. Usted debe atribuir la obra en la forma especificada por el autor o el licenciente.
- No Comercial. Usted no puede usar esta obra con fines comerciales.
- Sin Obras Derivadas. Usted no puede alterar, transformar o crear sobre esta obra.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

ISBN 978-987-702-194-3

CINEMA MARGINAL

- Entre o Olho e a Navalha: Inquietações acerca do olhar marginal de Júlio Bressane** 2
Ana Beatriz Buoso Marcelino - UNESP
- Bellini e a Esfinge e Clássicos Noir: Uma Análise sobre a Questão Estilística do Cinema** 18
Natália de Oliveira Conte Delboni - UNESP
- Juventude e Violência em Vozes do Mêdo: análise do curta Retrato do jovem brigador** 35
Pedro Plaza Pinto - UFPR
- A mobilização da imprensa após a censura de Rio, 40 Graus** 50
Leonice Elias da Silva - PUC-SP
- Aumont e Baudrillard: as instâncias narrativas e identitárias no número musical “Né me quitte pas”, no filme “A lei do desejo” (1987)** 66
Roberto Gustavo Reiniger Neto - Anhembi Morumbi

NARRATIVAS AUDIOVISUAIS CONTEMPORÂNEAS

- La adaptación cinematográfica de sagas de literatura fantástica** 84
Ana Belén Jara - Universidad Nacional de Córdoba
- A intertextualidade e a produção de sentido na minissérie “Amorteamo”** 100
Anderson Lopes da Silva – USP
Maria Cristina Palma Mungiole – USP

Produção audiovisual na edição do ZH Noite	117
Juliana Colussi – UEPG	
Quadrinhos Rasos: Transposições de narrativas musicais em HQ na WEB	131
Laan Mendes de Barros – UNESP	
O improviso no audiovisual brasileiro: uma análise dos programas Quinta Categoria e Barbixas	146
Luma Perobeli – UFJF	
Gabriela Borges – UFJF	
I Love Paraisópolis: reflexões acerca de uma narrativa audiovisual e sua relação com a realidade social	162
Marcia Perecin Tondato – ESPM	
Virginia Albuquerque Patrocínio – ESPM	
Webseries - a internet como espaço de experimentação - da aisthesis a uma nova poiesis	177
Maria Inês Almeida Godinho – UNIMAR	
Do fundo do baú para as telas do cinema – reflexões sobre a prática de apropriação de imagens de arquivo pelo cinema	193
Mili Bursztyn – UFRJ	
Interface e estética: um levantamento das práticas que apontam a dinâmica da narrativa audiovisual contemporânea	211
Rafael Toscano - UFPB	
Valdecir Becker – UFPB	

O Desenho de Som no primeiro Episódio de House of Cards 228

Wellington César Martins Leite – FIB

O jornalismo audiovisual em 360º: uma análise das produções “VICE NEWS VR: Millions March” e “A Esperança de Mariana” 240

Andressa Kikuti – Faculdades Secal

Bruno Guerra – Faculdades Secal

ComunicaNER 255

Antonio Francisco Magnoni – UNESP

Barbara Cristina Meireles Alves – UNESP

Mateus Filippini Caetano de Mello – UNESP

Sillas Carlos dos Santos – UNESP

Sense8: Classificação de estrutura e gênero segundo Robert McKee 278

Driele Fernanda da Silva – UNESP

Leticia Passos Affini – UNESP

Visual Novel como gênero de audiovisual interativo e educativo 293

Janaina Azevedo – UNESP

Antonio Francisco Magnoni – UNESP

R.U.A. Realidade Urbana Aumentada - M.A.U. Mapeamento artístico Urbano em Bauru e a prática audiovisual na qualidade de agentes do patrimônio cultural contemporâneo 309

José dos Santos Laranjeira – UNESP

Lilian Amaral – UNESP

Daemonium: websérie ou filme episódico?	328
Rosângela Fachel de Medeiros – URI Alto Uruguai e das Missões	

CINEMA E ARTES VISUAIS

Pautas metodológicas para estudar el videoclip desde una perspectiva crítica	339
Ana María Sedeño Valdellos – Universidad de Málaga	

Aproximación a la narrativa, lenguaje y estética del cineminuto	350
Carlos Ignacio Trioni Bellone - Universidade Nacional de Córdoba	

A estética transversal entre o cinema de Lars Von Trier e a gravura de Dürer em Melancolia	367
Cristina Susigan – Universidade Presbiteriana Mackenzie	

VideoHQescultura: Imagem-Tempo e Visão Táctil	384
Fábio Purper Machado – UFG	
Rosa Maria Berardo – UFG	

Ficção de Qualidade: o amor e o humor na TV brasileira	395
Gabriela Borges – UFJF	
Luma Perobeli – UFJF	

Horror em Amityville sob os parâmetros de análise narrativa de Bordwell	411
Gisele Krodel Rech – UNESP	

Intersubjetividad en la audiovisualidad	428
Giuliano Seni - Universidade Autônoma de Barranquilla Martha Cecilia Romero - Universidade Autônoma de Barranquilla	
"How to Get Away With Murder": Estudo da Estrutura Temporal na Narrativa Complexa	438
Heidi Campana Piva – UNESP Letícia Passos Affini – UNESP	
Dramas coreanos e sua recepção no Brasil	452
Mariana Carrion Teodoro – UNESP Maria Cristina Gobbi – UNESP	
Diagnóstico DOFA de la distribución de cine en la Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas del Mercosur (2003-2014)	462
Mauricio Berrantes - Universidade do Rosario	
“Ela”: A delicada distopia	509
Rafael Lobo – UnB	
El cine como constructor de la memoria en La tierra y la sombra	526
Sandra Ruiz - Fundación Universitaria Unipanamericana	

CINEMA MARGINAL

Entre o Olho e a Navalha: Inquietações acerca do olhar marginal de Júlio Bressane

Ana Beatriz Buoso Marcelino - UNESP

O olhar marginal (A navalha)

Em um dos planos do filme *Matou a família e foi ao cinema* (1969) um *close up* enfatiza a cabeça de um rapaz sobre o travesseiro. O personagem simula lamber o gume de uma navalha, mas não chega a tocá-la, depois esboça um sorriso sarcástico. Continuando seu gesto passa a lâmina muito próxima de seu olho direito, porém, somente a sombra do objeto toca sua pupila. Depois posiciona o instrumento em seu pescoço imitando o gesto rápido de um corte. Em espaço *off* deixa a navalha em algum lugar da cama, volta seus braços para cima, alongando seu corpo e vira para o lado contrário à câmera.

Através da descrição deste plano, cuja imagem intitula este texto, a agressão ao espectador fica um tanto explícita, já que, nesta cena, o cineasta carioca Júlio Bressane brinca sinestesticamente com a sensação de dor, podendo causar aflição e agonia a um espectador acostumado com um padrão narrativo clássico. Com base neste apontamento, surgem algumas inquietações acerca da linguagem adotada pelo cineasta que enquanto se expressa através da subversão, busca sua própria linguagem dentro do chamado estilo marginal¹.

1 Tal nomeação é ditada por Ramos (1987) que dentre demais denominações como: Experimental alternativo ou Underground brasileiro (PUPPO; HADDAD, 2002), Cinema marginalizado por Cosme Alves Neto – diretor da cinemateca, MAM, Rio de Janeiro (In: PUPPO; HADDAD, 2002); Cinema de invenção (FERREIRA, 2000); da Boca do lixo (ABREU, 2006); Cinema à margem (BORGES, 1983);

Dessa forma, caracterizada, sobretudo por uma estética rude, crueza, disjunção, fragmentação e heterogeneidade esta nova vertente do cinema brasileiro, trouxe à tona uma importante proposta ao espectador parecendo ir além de uma simples apreciação, rumo a um ato de fruição. Contudo, nos moldes de um espectador ativo e dentro de uma possível “ética na ótica caótica”² de uma “navilouca”³ destaca-se o nome de Júlio Bressane como um dos cineastas que romperam com as formas convencionais de narrativa à margem da Indústria Cultural, fazendo do cinema uma forma possível de resistência e expressão artística.

A linguagem peculiar eleita pelo mesmo, em seus primeiros longas: *Cara a cara* (1967), *Matou a família e foi ao cinema* (1969) e *O anjo nasceu* (1969), aparenta convidar o espectador a transitar por uma seara paralela de ideias, passível de caminhar à margem de uma suposta realidade apresentada pelos padrões clássicos do cinema. Contudo, surge a proposição de que um olhar inicial sobre a obra do cineasta poderia sofrer um forte impacto ao se deparar com a representação do abjeto, cenas aparentemente desconexas, atos despropositais, violência e crueldade, dentre outras características perenes ao estilo marginal, passíveis de causar tanto o repúdio quanto a tentativa de um entendimento lógico do qual pede ao espectador a adoção de uma postura decifradora da mensagem, vista que se aproxima de uma orfandade de informações que supostamente contribuiriam para um entendimento mais lógico e linear da história.

Assim, a partir desse pressuposto, temos então um cinema que constitui um dilema em relação ao seu público, visto que altera a relação entre sujeito e objeto causando um efeito perceptivo muitas vezes catártico,

Udigrudi por Glauber Rocha (In: PUPPO; HADDAD, 2002) ou Cinema de poesia por gosto do próprio Júlio Bressane (2000), justifica-se pelo significado linguístico da palavra, que aqui fora adotado sob o viés de sua condição periférica, em anteparo ao “... signo utilizado socialmente para se referir mal ou bem uma realidade determinada, do que a uma eventual adequação entre o conceito marginal e a realidade a que se refere.” (RAMOS, 1987, p. 12).

2 Parafraseando a expressão “Ética na ótica de uma revisão do Udigrudi” proferida por Jairo Ferreira no livro-catálogo Cinema Marginal (PUPPO; HADDAD, 2002, p. 97).

3 Expressão utilizada por Bressane para elucidar seus filmes marginais (In: PUPPO; HADDAD, 2002).

aproximando o filme a uma obra de arte e o cineasta do artista, colocando em xeque a ilusão de reprodutibilidade do dispositivo (BENJAMIN, 1996). Tal dimensão elucida a proposição de autoria como fundamento constituinte da obra, deixando o cineasta numa posição conflitante: de um lado a cobrança ideológica sobre a dimensão política da obra, sua efetivação e comercialização, e do outro, a capacidade criativa, a livre expressão e exploração do dispositivo enquanto matéria-prima da obra de arte, como argumenta Ramos (1987):

Esta forma caminha num sentido de um questionamento radical da linguagem clássica do cinema e da percepção a que o público está habituado e dentro da qual dimensiona sua fruição. Dilema para o “autor” que não sabe mais a qual das vozes discordantes atender: se a que vem do seu interior e o leva a arrebrantar com a forma e com o contato com o grande público; ou a que vem do exterior – ou talvez da parte crítica de seu ego – e que o culpa por uma não-interferência mais direta na realidade em favor da “imensa maioria da população”. (p. 20)

Tal citação denuncia a tentativa de superação industrial do qual o cinema fora historicamente convertido, através da tentativa marginal de caminhar por um universo paralelo buscando novas alternativas de comunicação com o público, evidenciando então a importância da dimensão social da obra. Tal postura de “cineasta marginal” na busca ou perda pela dimensão política trouxe à tona a questão do distanciamento do espectador enquanto público massivo, já que, contradizendo às formas clássicas da narrativa, rompeu com a comunicação desse mesmo público acostumado a uma estrutura mais folhetinesca, daí a suspeita de que Bressane, na busca pela autoria poderia estar fugindo de uma verdadeira arte popular. Martins (GALVÃO, 1983) chegou a afirmar com acidez sobre a produção dos cineastas marginais como se eles estivessem “querendo criar uma nova linguagem, por isso mesmo o que conseguem é ficar falando sozinhos”⁴. Tal

4 MARTINS, Carlos Estevam. Artigo sobre Aristocratas. O Metropolitano. Rio de Janeiro, 3/10/1962 (In: GALVÃO, 1983, p. 158).

pressuposto colocou em xeque a atitude engajada de tais filmes, como argumenta Andrade (1968):

Para que um filme seja um instrumento político efetivo, é preciso primeiro que se comunique com o público visado. No caso de usar-se o cinema como instrumento revolucionário, é preciso que ele atinja a classe potencialmente revolucionária [...] os filmes feitos a partir de uma posição supostamente revolucionária fracassam justamente nos cinemas localizados em zonas habitadas pelas classes potencialmente revolucionárias. (p. 251)

Dessa forma, a obra marginal do cineasta parece acentuar o discurso da contracultura ao mesmo tempo em que se aproxima do cotejo ao hedonismo, ou seja, a busca desenfreada pela “curtição” – ou a “odara”⁵ dos tropicalistas; presentes em cenas que exploravam todas as formas de prazer do sujeito ou mesmo a crítica constante à moral burguesa: o ócio, a vulnerabilidade, o sexo livre, o “estar em transe” constante, ou simplesmente a falta de propósito ou objetivos de qualquer ação, consumo de drogas, desprezo pelos valores tradicionais como os da família ou de atitudes comportamentais, a aparência suja, a alienação e a alusão aos “marginalizados” como negros, homossexuais, mulheres, além do encantamento pelo abjeto muitas vezes representado por vômitos, fezes, baba, sangue, vísceras, castrações, necrofilia, etc. Assim, como argumenta Ramos (1987):

Deslocados no espaço e na sociedade oficial, os personagens elaborados pela ficção marginal erram no vazio. Longe, no horizonte, às vezes no meio de muitos fragmentos, vislumbra-se o resto da sociedade, suas

5 Termo iorubá comumente utilizado por praticantes do Candomblé significando “bom” ou “positivo”. (DUNN, 2009, p. 211). Esse termo serviu de inspiração para Caetano Veloso que intitulou uma de suas músicas tropicalistas com apologia à “curtição”. No caso dos filmes marginais o tema que envolve os sentidos atribuídos à palavra curtição estaria associado, segundo Ramos (1987) a um “antropofagismo característico do tropicalismo na medida em que deglute esteticamente, sem preconceito, a totalidade das representações que cercam o artista, para depois devolvê-las numa forma estética que tem algo a lembrar um procedimento de colagem.” (p. 41).

necessidades, suas obrigações. E, no entanto, algo parece incomodá-los. Além da possibilidade ilimitada do prazer, alguma coisa de outro existe que faz com que o “horror” e a “abjeção” sejam traços centrais da representação marginal. (p. 35-36)

A exploração do horror como tema intrigante dos filmes em questão, evidenciada por cenas de crueza, como torturas, dilaceramentos corporais, agressões impunes, por vezes acentuadas por um áudio de tensão ou ironia, denota a atmosfera paranoica instaurada pelo cenário político da época (Ditadura militar), cujo terrorismo ecoou nas próprias vidas pessoais de vários cineastas marginais, que chegaram a ser censurados, perseguidos e exilados, como o próprio Bressane, que se asilou na Europa, onde continuou sua produção marginal até retornar ao Brasil. Conforme aponta Ramos (1987) tal atitude de contestação aliada ao sentimento de terror e perseguição, “inerente a qualquer tentativa mais efetiva de participação e interferência na realidade social, realça ainda mais a postura de marginalidade”. (p. 36-37), interferindo assim, agudamente na aceitação do público, pondo em xeque, portanto, a necessidade (ou não) da demanda de exibição de um filme, um aspecto aparentemente negativo que se torna positivo no que diz respeito à liberdade de criação e à riqueza de produção de sentido aos processos de fruição:

O ruim, o sujo, o lixo, o cafajeste, são todos aspectos de uma faceta que, se vem caracterizar de maneira marcante a estética do Cinema Marginal, ganha toda sua dimensão quando os incluímos dentro do quadro de humor irônico e debochado da “curtição” [...] O deboche e o avacalho atingem aí a tessitura da imagem e a própria película é atingida: negativos riscados, fotografia suja, [...] pontas de montagem aparecendo, erros de continuidade, descuido na produção, etc. A postura que permite uma reflexão sobre a própria obra, povoada de adjetivos desqualificantes e assim mesmo recuperada de forma irônica, dimensiona igualmente o universo ficcional do cinema Marginal. [...] O desprendimento do Cinema Marginal com relação à forma de compromisso e expectativas sociais permite um afrontamento radical com a sociedade institucionalizada que,

às vezes beira o histerismo. A representação do “abjeto” se torna possível por este mesmo deslocamento na medida em que não veicula sua elaboração a um contato maior com o espectador. A narrativa pode então penetrar profundamente nos recantos mais íntimos da alma, que aparecem na tela em toda sua fúria de impulsos ainda não domesticados. (RAMOS, 1987, p. 42, 43 e 44).

Neste trecho, o autor enfatiza com linguagem pontual as características marcantes da confecção desses filmes evidenciando o trabalho rude de produção e a despretenção de cativar o espectador, passível de causar repúdio aos olhos mais “domesticados”, ou, pensando-se na apelação como um indício provocativo e inquietante, libertar esse mesmo olhar de uma zona de conforto moldada por décadas pelo tratamento dado ao cinema:

Estes filmes aparecem desvinculados do esquema industrial e acentuam, de maneira especial, o aspecto tão polêmico da “marginalidade”, própria ao Cinema Marginal. A exacerbação dramática, expressão do horror incomensurável ao desmedido, fecha-se em círculo. Mostra bem a característica de um momento histórico e de uma produção interagindo estilisticamente com as próprias condições de sua feitura. A dimensão do horror é, então, permitido que seja dada toda sua expressão. A convivência grupal da equipe acentua esta forma e os vínculos com o resto da sociedade não interferem na intensidade que toma a expressão do dilacerado: o campo parece estar aberto para uma produção em vários aspectos singulares [...] e que tem em seu âmago a expressão de um elemento sempre evitado na construção do “bom” objeto artístico: o abjeto. (RAMOS, 1987, p. 97).

Quanto à apreciação crítica da época em relação aos filmes marginais produzidos, incluindo os objetos deste estudo, foi destacado o intuito dos mesmos em frisar a contracultura como forma sustentável de elevação cultural frente à produção industrial. Frederico (RAMOS, 1987) considerou que:

... desafiar a estratégia de nosso cinema estabelecido que já se animava para alçar voo industrial-burocrático. Com seu modelo de filme-pobre,

questionava toda uma política cinematográfica (e seu modelo padrão) que então ameaçavam impor. (FREDERICO apud RAMOS, 1987, p. 50)

Stam (1982) chegou a afirmar que a estética do lixo para esses cineastas era matéria-prima sinônima de um típico país de Terceiro Mundo, como forma de evidência de superação a partir de restos e sobras frente ao monopólio capitalista do primeiro mundo, como também apontado de forma alegórica por Xavier (2013).

Glauber Rocha (RAMOS, 1987, p. 64) já havia preconizado com o advento do Cinema Novo que a proposta estética com base na violência e horror era uma das formas para que “o colonizador” compreendesse “a existência do colonizado”, justificando em seu quase manifesto a “Uma Estética da Fome”⁶ que a violência seria “a mais nobre manifestação da cultura da fome”, evidenciando assim, a forte inspiração para o surgimento e fundamentação posterior do Cinema Marginal.

Outras declarações mais ácidas postulavam os filmes marginais dentro da esfera do fracasso, como a declaração de Calmon (1972)⁷: “... estou acendendo as velas para ver o desfile de fracassos. Eis umas verdades: nenhum destes filmes dará dinheiro. Nenhum destes filmes presta. Todos esses filmes dão sono. Nenhum destes diretores fará bons filmes” (RAMOS, 1987, p. 108). Tal comentário balançou as ideias mais perenes até então. Torquato Neto (1972)⁸ em sua coluna “Geléia Real” articulou sua crítica à “opção industrial” tomada pelo Cinema Novo pondo em xeque os “sacerdotes” do cinema brasileiro:

Glauber Rocha já era [...] Antônio Calmon disse que não havia mais a menor possibilidade de se fazer um cinema experimental no Brasil. [...] o que resta do falecido movimento do Cinema Novo é a nova nefasta aristocracia do cinema brasileiro, do cinema, e a ruptura que já existe

6 ROCHA, Glauber. Uma estética da Fome. Arte em Revista. Vol. 1. Edições 5 -7. Centro de Estudos de Arte Contemporânea. Austin: Universidade do Texas, 1979.

7 CALMON, Antônio. Entrevista para Torquato Neto, jornal “O correio da Manhã”, citado in Mixagem Alta não Salva Burrice, jornal Última Hora, de 11/01/1972.

8 NETO, Torquato. Quem cala consente. Jornal Última Hora. 7/02/1972.

exposta desde 1969/1970 por Rogério Sganzerla e Júlio Bressane, nas telas, deve ser mantida, e está sendo. (RAMOS, 1987, p. 109).

Tal comentário acirrou ainda mais a rivalidade surgida entre os cinemanovistas e os marginais. O termo “intentona udigrudista” do gênio perspicaz de Glauber Rocha somente veio a confirmar os próprios interesses do cineasta:

Mais do que ódio ou uma aversão à estética marginal, o que se descortina para o autor é um conflito íntimo, em que se descortina a possibilidade dos filmes rebeldes caminharem mais na direção do cinema que ele próprio almejou um dia, isto numa trilha que não a que ele havia escolhido no momento. (RAMOS, 1987, p. 90)

O grupo marginal carioca liderado por Bressane com raízes fortemente ligadas ao Cinema Novo – o filme *Cara a Cara* (1967) é um exemplo disso – marca a tendência de ruptura intencionada pelo cineasta em libertar-se de sua suposta paternidade, que até então admirara a rebeldia de seu filho, e agora adotava uma postura de um perseguidor implacável. Contudo, em meio a este cenário conflituoso de ideias passíveis de alterar a produção de sentido gerado pelos filmes marginais Ramos (1987) nos aponta que:

A partir do abandono da postura valorativa – que uma ideologia centrada na compreensão do universo social enquanto totalidade coerente permite -, todo o universo fragmentário da realidade industrial-urbana que cerca o sujeito se relativiza e a percepção deglutidora capta os impulsos múltiplos e díspares desta realidade como alimento desejável para a representação. (...) A relação com o espectador não passa mais pela catarse através da compaixão, mas permanece a um certo nível de distância, onde a irritação com o representado, propositalmente disforme e abjeto, aparece como identificação possível. (p. 80- 81)

Através deste posicionamento é possível ratificar a postura confusa que a relação entre filme marginal e espectador se funda, além disso, a opção

por sacramentar o abjeto através da película sugere uma necessidade secreta e hedonista de representar ao espectador o nojo, o asco, a imundice, a porcária, a degradação, a ingestão de detritos, convidando o mesmo a experienciar uma deglutição aversiva de um universo “baixo”, aproximando-o do animalesco. Esse teor lascivo leva à empatia e ao horror, ao mesmo tempo em que potencializa sua originalidade, deflagrando os temores mais instintivos da alma como medida para um grito “histérico” e “convulsivo”:

O berro histérico e convulsivo aponta em direções aos fantasmas mais arcaicos de dilaceramento do ego presentes no sujeito. Horror não apenas do objeto exterior que ameaça a integridade física do indivíduo, mas antes de tudo voltado ao próprio “eu”, agora antevisto como constituído de matéria abjeta e repelente. A proximidade do hediondo faz com que, no espelho, a imagem vista seja a do ser repelido. Sua significação gera, inevitavelmente, o berro do horror pela imagem narcísea estilhaçada. (RAMOS, 1987, p. 120).

O “berro” ecoado pelos marginais, entretanto, pode vir a agredir o espectador. Tal sentimento de irritação ou repulsa confirmam a intensão de inquietar e incomodar o conforto do mesmo, provocando-o:

O vínculo catártico, próprio à narrativa clássica, não se estabelece e, em seu lugar, se instaura uma relação em que o espectador se sente incomodado pelo deboche - agressivo, não conseguindo projetar sentimentos agradáveis no ficcional representado. A fruição poderá novamente se instaurar a partir de uma elaboração intelectual [...] que considere instigante a imagem do abjeto e do berro despropositado e gratuito. (RAMOS, 1987, p. 121).

Assim, a posição do espectador parece ficar entre “o olho e a navalha” (como já descrito em uma das cenas de *Matou a família e foi ao cinema* (1969)), onde agredido pela lâmina afiada dos planos o mesmo é incomodado pelo gume aguda da navalha a fim de se livrar de ideias preconcebidas, despertando um novo olhar sobre o marginal. Dessa forma, através desta relação agressiva entre o universo ficcional proposto por tais

filmes, parece imergir uma elaboração intelectual mais apurada, a fim de questionar a posição social do mesmo em anteparo ao que é regrado.

Como uma “espécie de escritura cinematográfica entre parêntesis” (VIEIRA. In: PUPPO e HADDAD, 2002, p. 96), o cinema marginal tornou apoteótica a estética do lixo literal e metafórica como estratégia de subversão, forma mesma de firmar o caos enquanto elemento estético, do mal para o bem e à margem de algo. Em entrevista, Andrea Tonacci⁹, confirmou que:

... transformar o potencial revolucionário, transformador desta linguagem, e reduzi-la a um método de fazer produtos para um mercado é uma tragédia para o conhecimento, um suicídio para a vitalidade da cultura, da identidade. [...] seria como ter uma Ferrari para andar no trânsito de São Paulo [...] acelerando um sonho numa realidade de impotência e desperdício. (TONACCI in PUPPO e HADDAD, 2002, p. 99).

Para Tonacci, o processo civilizatório agride sem complacência o ser humano, através da rigidez das normas e valores fixos e partidários, assim, considera o cinema como um veículo de conscientização pacífica para a recriação de um estado de consciência coletivo mais humanizado, como parte de um sistema pensante em constante transformação, superando a ignorância acertada pela Indústria Cultural previsível e programada, uma questão de escolha e olhar crítico.

A opção marginal se deu através da convicção de desigualdade e desequilíbrio social, como um mal para o bem. Assim, como um “herói intelectual ferido” (BORGES, 1984) Bressane, enquanto cineasta marginal parece ter transitado entre sua própria neurose existencial num clima geral de inconformismos dentro de uma atmosfera etérea, deixando marcas postuladas em sua *auto-poiésis* na busca incessante pela ausência de respostas.

⁹ Cineasta italiano radicado no Brasil e integrante do escopo dos marginais, responsável pela produção do filme marginal *Bang Bang* (1970), dentre outros.

O olhar do espectador (O olho)

A poesia proposta por Bressane nos faz mergulhar em um universo infinito de proposições que poderiam ser instrumentalizadas através de diversas vertentes teóricas, dentre as quais destaco aquelas que notificaram as ações da hegemonia sobre o cinema, e seus efeitos ao espectador, que aqui ousei chamar de “comum”, no sentido do sujeito que é leigo às reflexões mais eruditas sobre o dispositivo, que dentre outras características busca o laser e o entretenimento, sem quaisquer pretensões de cinefilia, marcado assim por uma apreciação moldada pelos padrões clássicos cinematográficos.

Entretanto, para melhor entender tal perfil dado ao olhar espectador, resgato as proposições de Kracauer (2009) que nos apresenta uma teoria engajada sobre o cinema como um veículo colaborador da cultura de massa à luz da filosofia histórica e teorias ideológicas (HANSEN in KRACAUER, 2009). Em seu ensaio *O ornamento da massa* originalmente publicado em 1927, o autor nos chama a atenção para a análise de “discretas manifestações de superfície” que permearam o processo histórico através de “estruturas lineares presas” que revelam um “culto mitológico, que se oculta sob uma indumentária abstrata [...] manifestação crassa da natureza inferior.” (KRACAUER, 2009, p. 100). Para Kracauer, tais ornamentos que investiam na mudança de gosto da população passaram a ter efeitos secundários vinculados à prática capitalista: “... É uma simples consequência de expansão do poder desenfreado do sistema econômico capitalista, que as forças obscuras da natureza se rebelam de modo sempre mais ameaçador e impeçam o acesso do homem à razão.” (KRACAUER, 2009. p. 99). Assim, atribui ao ornamento, como um de seus efeitos, a transformação da massa rumo à ilusão face à verdade: “Quando se quer ser enganado, a alma e o coração apreciam a autenticidade” (KRACAUER, 2009, p. 305). Essa “máquina de sonhos”, “túmulos que não são para se levar a sério, despertam a aparência da vida” (KRACAUER, 2009. p. 310) atribui ao cinema uma posição de engajamento social, promotor de uma espécie de pessimismo ativista. Seu discurso marxista questiona a influência exercida pela

hegemonia cultural que prevê sob a perspectiva crítica um cinema de “abate ao gado”, precursor da antidemocracia.

Duhamel (STAM, 2013, p. 83) também confere ao cinema a conversão do público a uma “entidade bovina e passiva”, um legítimo “matadouro da cultura”. Para Duhamel, a massificação do cinema estuprificara as mentes elevando a espetacularização à falsa sensação de abastamento. Já, Benjamin (1996), reconhece que o processo de tecnização inerente ao cinema promoveu uma “criticidade psicótica” da massa, no sentido da apropriação por parte do dispositivo das percepções individuais do “psicótico ou sonhador” para uma percepção coletiva, conforme conclui:

A hilaridade coletiva representa a eclosão precoce e saudável dessa psicose de massa. A enorme quantidade de episódios grotescos atualmente consumidos no cinema constituem um índice impressionante dos perigos que ameaçam a humanidade, resultantes das representações que a civilização traz consigo. Os filmes grotescos, dos Estados Unidos, e os filmes de Disney, produzem uma explosão terapêutica do inconsciente. (BENJAMIN, 1996, p. 190).

Para Adorno (STAM, 2013), entretanto, o cinema estava provido da crença de um poder focado na negação crítica, produzindo espectadores como consumidores. Tanto Adorno quanto Horkheimer (1985) estavam preocupados com a legitimação ideológica do cinema, “as massas iludidas, hoje, deixam-se cativar pelo mito do sucesso muito mais que as próprias pessoas bem-sucedidas. Imóveis, se obstinam na própria ideologia que as escraviza.” (STAM, 2013, p. 88). Tal apontamento pessimista aparenta elevar a arte difícil como uma ferramenta necessária para o aprimoramento perceptivo e crítico legitimador da democracia.

Essa ideia de contracinema postulada pelos teóricos críticos parece ecoar os objetos deste texto. Os filmes de Bressane aqui estudados nos apresentam matéria-prima para a execução do pensamento, por hora posicionando o espectador ativamente, como um participante do ato criativo. Dessa forma, traços da teoria crítica na obra deste cineasta podem

ser detectados principalmente sobre o aspecto da subversão, sobretudo a formal, e também enquanto *anti-arte*¹⁰ ou *antiestética*, na rejeição ao conceito clássico de beleza, em favor de uma estética de fragmentos e de restos.

Na cena inicial de *O anjo nasceu* (1969), por exemplo, o cineasta nos apresenta uma sequência de sete planos com média de dez segundos de exibição cada um, que mostram em *close up* gravuras de peixes carnívoros devorando suas presas, evidenciando o caráter antropofágico do cineasta, que através de suas metáforas sugere significados possíveis que só um olhar mais apurado do espectador será capaz de gerar em torno do sentido de dominação conivente do oprimido. Dessa forma, fica evidente a provocação metafórica de Bressane aos nossos olhos, convidando-nos a fruir todo o poder da materialidade de suas ideias através dos objetos, como em tais gravuras.

Todavia, o chamado “olhar comum” do espectador, em anteparo às suposições sobre essa hegemonia do olhar elencada pela Teoria Crítica, contudo, refere-se aqui às características capazes de impregnar as percepções, tais quais apontam Bordwell, Staiger e Thompson (1985), como o padrão narrativo clássico dos filmes hollywoodianos como consequente da normalização e estilização, que consideraram como “excessivamente óbvios”. Stam (2013) acata às considerações dos autores elucidando sobre tais produções cinematográficas:

10 O conceito *anti-arte* apoia-se na ideia *dadaísta* da determinação do valor estético não como procedimento técnico, mas como um puro ato mental, uma atitude diferente em relação à realidade: “Com suas intervenções inesperadas e aparentemente gratuitas, o Dadaísmo propõe uma ação perturbadora, com o fito de colocar o sistema em crise, voltando para a sociedade seus próprios procedimentos ou utilizando de maneira absurda as coisas a que ela atribuía valor.” (ARGAN, 1999, p. 356). O estilo inventivo e provocativo de Duchamp chamou a atenção da crítica pelo caráter enigmático de suas obras, consideradas quebra-cabeças desafiadores a estudiosos e o grande público: “Precisa-se apenas de virar o caleidoscópio da interpretação para descobrir que os fragmentos da vida de Duchamp e da sua obra, formaram um novo padrão.” (MINK, 2000, p.8).

O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos psicologicamente definidos como seus principais agentes causais. Estes lutam para dar solução a problemas claros ou alcançar objetivos específicos, a história finalizando-se ou com a resolução do problema ou com um claro alcance ou não alcance dos objetivos. A causalidade deflagrada pelas personagens fornece o princípio unificador primário, ao passo que as configurações espaciais são motivadas pelo realismo e também pela necessidade composicional. As cenas são demarcadas por critérios neoclássicos – unidade de tempo, espaço e ação. A narração clássica tende a ser onisciente, altamente comunicativa e apenas moderadamente autoconsciente. Se há um salto no tempo, somos informados por uma sequência de montagem ou por um fragmento de diálogos; se uma causa é omitida, sua ausência nos é informada. A narração clássica opera como uma “inteligência editorial”. (STAM, 2013, p. 167)

Tal pretensão de agradar ao público é quase nula nos três primeiros longas de Bressane. Ramos (1987) elucida que: “O horror “marginal” é inexprimível, sua motivação transcende a “motivação da ação” situada no universo da representação clássica.” (RAMOS, 1987, p. 119). Outros elementos como violência e crueldade também são bastante notados nestes filmes, por cenas de tortura, berros, dilaceramentos e tudo mais que ameaça a integridade física do indivíduo produzindo o sentido de agressão contemplativa do público.

Dessa forma, a partir da provocação ativada por um “choque alienador”, o espectador vê-se na tarefa de estabelecer nexos possíveis a partir do caos sarcástico apresentado pelos planos. O efeito de agressão provocado pelas cenas é passível de irritar o público que, somado ao deboche intensifica ainda mais o teor dramático que remete ao vazio de motivação, dificultando assim, sua relação com a obra, sobretudo se o olhar desse espectador estiver em sintonia com a narrativa clássica: “A atitude do deboche histérico-agressivo é geralmente sentida como uma afronta ao senso estético e, acrescida da imagem do abjeto, confronta-se com a percepção do ‘objeto belo’.” (RAMOS, 1987, p. 125), pondo em cheque a posição dos filmes marginais enquanto mercadorias ao atingir com sua lâmina afiada a retina do espectador.

Considerações Finais

Em meio ao tratamento dado às obras, tais apontamentos parecem denunciar a complexidade existente na relação entre tais objetos com o público, sobretudo no que diz respeito à aversão pelo abjeto, no entanto, alguns caminhos de significação através da apreciação dos elementos audiovisuais e narrativos presentes nestes filmes, também parecem ser capazes de apontar possibilidades de produção de sentido, fazendo com que as peças fragmentadas da(s) narrativa(s) se encaixem num todo, metonimicamente, somando itinerários de significação e clarificando as possíveis conclusões de um espectador sensível, ativo, pensante e decifrador da mensagem. Sendo assim, os filmes de Bressane aqui em pauta, parecem passar pelos espelhos de um caleidoscópio, quantificando um exponencial semântico ao espectador, investindo em sua elaboração perceptiva, crítica, sensível e inteligível. Dessa forma, a partir de tais proposições, o cineasta parece nos apresentar, segundo sua “ótica caótica”, a ética, ao passar pelo filtro do olhar do espectador. Assim, a navalha de seu estilo marginal aparenta ser capaz de cegar as visões pré-estabelecidas libertando-nos para enxergar com maior nitidez outra proposição de realidade, aquela situada à margem de uma já determinada.

Referências

- ABREU, Nuno Cesar. **Boca do Lixo**: cinema e classes populares. Campinas: Editora Unicamp, 2006.
- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ANDRADE, Joaquim Pedro. Crítica e Autocrítica: O Padre e a Moça. In: VIANY, A. **Revista Civilização Brasileira**. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, Ano I, nº 7, maio de 1968.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. **Obras escolhidas:** magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- BORDWELL, D. et al. **The classical hollywood cinema:** Film style and mode of production to 1960. Nova York: Columbia University Press, 1985.
- BORGES, Luiz Carlos. **1960 – 1980: O cinema à Margem.** Campinas, SP: Papirus, 1983.
- BRESSANE, Júlio. **Cinemancia.** Rio de Janeiro: Imago, 2000.
- DUNN, Christopher. **Brutalidade Jardim:** A Tropicália e o surgimento da contracultura brasileira. São Paulo: Editora Unesp, 2009.
- FERREIRA, Jairo. **Cinema de invenção.** São Paulo: Limiar, 2000.
- GALVÃO, Maria Rita; BERNARDET, Jean Claude. **O nacional e o popular na cultura brasileira:** Cinema. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- HANSEN, Miriam. Perspectivas descentradas. In: KRACAUER, S. **O ornamento da massa.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- KRACAUER, Siegfried. **O ornamento da massa.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- MINK, Janis. **Marcel Duchamp 1887-1968:** A Arte como Contra-Arte. Köln: Taschen, 2000.
- PUPPO, Eugênio; HADDAD, Vera (orgs.). **Cinema Marginal e suas fronteiras:** Filmes produzidos nas décadas de 60 e 70. Livro-catálogo. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002.
- RAMOS, Fernando. **Cinema Marginal (1968/1973):** A representação em seu limite. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- STAM, Robert. Brazilian Avant-Garde Cinema from Limit to Red Light Bandit. **Brasilian Cinema.** Associated University Press, 1982.
- _____. **Introdução à teoria do cinema.** Campinas, SP: Papirus, 2013.
- VIEIRA, João L. Lixo, Marginais e Chanchada. In: PUPPO, Eugênio; HADDAD, Vera (orgs.). **Cinema Marginal e suas fronteiras:** Filmes produzidos nas décadas de 60 e 70. Livro-catálogo. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002.
- XAVIER, Ismail. **Alegorias do Subdesenvolvimento.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.)

Bellini e a Esfinge e Clássicos Noir: Uma Análise sobre a Questão Estilística do Cinema

Natália de Oliveira Conte Delboni - UNESP

Introdução

Os estudos sobre intertextualidade sempre se pautam através do passado e do presente para podermos perceber como a relação entre os textos sempre esteve presente desde a produção de obras de arte até em publicidades da atualidade. A partir dessa relação, este trabalho vai abordar como o cinema, especificamente, o gênero noir, se relaciona entre o seu passado e o seu presente através da intertextualidade em questões estilísticas.

Utilizaremos como objeto a adaptação cinematográfica do romance *Bellini e a Esfinge* do diretor Roberto Santucci Filho e lançado em 2001, baseado na obra homônima de Tony Bellotto de 1995. Vamos fazer um breve cotejo estilístico entre a obra cinematográfica e clássicos do noir da década de 40 e início da década de 50. Para tal estudo, precisamos compreender questões sobre a adaptação literária para a sétima arte. Vale ressaltar que o processo de transposição cinematográfica torna-se ingênuo questionar a noção de fidelidade entre as obras. As nuances de passagem de Bellini do romance para Bellini das telas pode trazer reflexões válidas se flagrar um trânsito de linguagens, fazendo ecoar aspectos próprios de cada meio: livro x cinema.

O termo adaptação, também tido como sinônimos recriação, transcodificação, releitura, transmutação, tradução intersemiótica, etc, faz o uso que se faz dele nos últimos tempos parecer permeável à noção de uma operação transformativa. É possível dizer que, nos últimos tempos, no lugar

de fidelidade passou-se a usar o termo diálogo para representar essa relação entre o literário e o audiovisual. Por isso, o termo adaptação pode ser considerado um processo adaptativo e devem ser respeitadas suas decisões de liberdade inventiva como resultado de um meio de expressão.

Porém, mesmo a independência criativa do diretor de uma adaptação cinematográfica, todo o artista está vulnerável e passível de se deparar com a intertextualidade. Como veremos mais a frente, Bakhtin, semioticista e linguista russo, já dizia que nenhum texto, seja ele verbal ou audiovisual, nunca é totalmente puro. Sempre vai estar com raízes entrelaçadas em outras referências que podem tomar um novo processo de significação.

O Cinema *Noir*

Conhecido também como o cinema negro, o *noir* tem sua origem a partir das narrativas literárias de investigação, com inspiração em detetives “clássicos” como Dupin, de Edgar Allan Poe, ou Sherlock Holmes, de Conan Doyle. No entanto, o que se tornaria conhecido como literatura *noir*, deixaria os clássicos padrões do protagonista para a permanência de um detetive mais profissional e permeando a realidade da sociedade da época.

Em 1938, Dashiell Hammett, lança o verdadeiro ícone da literatura *noir*, que mais tarde inspiraria diretamente outros romances, entre eles obras de Raymond Chandler. Esse tipo de literatura popular não demoraria a chegar nas telas do cinema. Filmes passaram a ser produzidos sob sua inclinação direta, buscando refletir as marcas reconhecíveis daquelas histórias, quando não são diretamente adaptados de tais obras conhecidas como pulp fiction, levando à grande tela a encarnação de personagens já queridos do público.

Na década de 40, ao final da Segunda Guerra Mundial, e com a abertura dos países envolvidos no conflito, essas películas chegam à França. A partir de então, essas obras passam a serem denominadas como filme *noir* pela primeira vez. Marcel Duhamel, em 1945, cria a *Série Noire*, onde

publicavam histórias policiais de autores como Dashiell Hammet e Raymond Chandler, entre outros. “Film *noir* foi a expressão inventada pelos críticos franceses do período imediatamente posterior à Segunda Guerra Mundial para designar um grupo de filmes criminais americanos, produzidos a partir dos anos 40, com certas particularidades temáticas e visuais que os distinguiam daqueles feitos antes da guerra”. (MATTOS, 2001, p. 11).

É preciso perceber a mudança de paradigmas que o *noir* proporcionou à narrativa de enigma clássica. Basicamente, a literatura clássica de enigma foi criada por Edgar Allan Poe, com o seu detetive C. Auguste Dupin. Suas principais obras foram os contos “Assassinatos na Rua Morgue”, “O Mistério de Marie Roget” e “A Carta Roubada”. Influenciado pelo positivismo de August Comte, Dupin é uma máquina de raciocínio imune aos acontecimentos criminosos, pois, já na narrativa, não haverá perigos derivados do crime em questão. Dupin desvenda os maiores mistérios de dentro de sua casa, sentado em sua poltrona, somente com seus poderes incríveis no uso do pensamento lógico, cujos fatos são narrados por um fiel amigo-narrador, do qual nada sabemos, mas com o qual nos identificamos, já que, como nós, ignora os motivos do crime e não possuímos os incríveis dons de raciocínio de Dupin. Essa inclusão de um mesmo personagem em diferentes histórias sem ser uma sequência, como uma trilogia, por exemplo, também será uma das contribuições de Poe.

A própria invenção do gênero policial é, na verdade, consequência de uma nova concepção da literatura proposta por Poe; é essa concepção que fará com que o autor consiga imaginar uma novela policial, isto é, uma combinação de ficção não mais com o deixar-se tomar pela inspiração e pela fantasia, ou com o liberar potencial de criatividade, mas sim uma combinação de ficção com raciocínio e interferências lógicas. (REIMÃO, 1983, P. 19).

Então, surge outro personagem que conquistaria o gosto de leitores com extraordinário sucesso. O mais famoso dos detetives nasce da inspiração em Poe e passa a ser um verdadeiro ícone da literatura policial. Seu autor, Conan Doyle, leva Sherlock Holmes para quatro romances e cinco livros de

contos que, anos depois, se traduziriam para o cinema com o ator Basil Rathbone, considerado por muitos o melhor intérprete do célebre detetive. Talvez Holmes seja um dos primeiros personagens adaptados para o cinema, e um dos que ganharam maior visibilidade mundial. Holmes e Dupin possuem características muito próximas, como se pode perceber numa leitura sumária das obras em que aparecem, as quais consolidariam o gênero, que passaria, com o tempo, a ser reconhecido como de narrativa “clássica” de enigma.

Passado o início do século XX, chegada a década de 30, podemos observar uma mudança na literatura policial. Estando às vésperas da Segunda Guerra Mundial e da queda da Bolsa de Nova York em 1929, o mundo vive uma reviravolta em distintas áreas. E assim, surge a Série Negra ou a Série *Noire*, criado por Dashiell Hammet, em especial com seu romance *O Falcão Maltês*. Seu detetive, Sam Spade, foge do perfil de Holmes ou Dupin. A educação, elegância, sutileza dos detetives da narrativa de enigma dão lugar a um novo perfil. Spade é o primeiro investigador rude, vulgar, áspero, deselegante, para quem desvendar resolver casos criminais é uma fonte de renda. E vale lembrar que, ao contrário dos clássicos detetives, que decifravam racionalmente um crime que já aconteceu, na narrativa do *noir* outros assassinatos poderão ocorrer, até a última página. Não há seguranças ou garantias para o detetive, que se vê em teias num mundo da escória da grande cidade. E se o véu da suspeita se estende a todos, os supostos assassinos, a polícia ou sedutoras mulheres, o detetive deve agir também para proteger a própria pele.

A estética *noir* no cinema

O *noir* sempre teve suas características visuais bem definidas dentro cinema mundial, mas, principalmente no cinema norte-americano. O posicionamento de câmeras, o trabalho de luz, o uso de efeitos de fumaças são alguns dos recursos utilizados pelo gênero para criar o universo peculiar

do *noir*. E é sobre esses artefatos cinematográficos que esse tópico desse artigo vai tratar.

O cinema *noir* tem seus reflexos em diversas obras dos dias atuais, porém, para analisar os seus recursos visuais e estéticos é necessário voltar ao passado e mergulhar no universo do cinema da década de 40 e 50. Para sintetizar tal reflexão, vamos buscar algumas referências na obra de A. C. Gomes de Mattos, “O outro lado da noite: Filme *Noir*”, de 2001.

Para iniciar, somente examinando as raízes do *film noir* podemos verificar quais são seus eixos principais: personagens, temas, tons, atmosfera, estrutura narrativa e o estilo visual presentes em quase todas as obras. Seu protagonismo fica por conta de detetives de diversas naturezas: particulares, policiais, jornalistas ou cidadãos comuns, todos com características inspiradas na literatura de detetive clássica. Porém, o protagonista *noir* destaca-se mais pelo seu envolvimento direto com o crime e demais personagens que pela sua capacidade reflexiva de desvendar mistérios, comuns em detetives da primeira fase da literatura de enigma como Dupin ou Sherlock Holmes.

O personagem masculino, quase sempre tem comportamentos masoquistas, e com habilidade incrível em descobrir a traição da mulher e usa sua paixão intensa como demonstração de luxúria e autopunição.

A *Femme Fatale*, a mulher de destaque nos roteiros cinematográficos do gênero é retratada pela sedução, astúcia e independência. Para retratar tais personalidades, o cinema buscou recursos como enquadramento, angulação, movimento de câmera e iluminação. “Estão quase sempre colocadas opressivamente no centro do quadro e/ou primeiro plano ou atraindo o foco para si mesmas no fundo”, (Mattos, pg. 39, 2001). Segundo o autor, parecem dirigir a câmera irresistivelmente para elas quando se movimentam, e assim, passar a sensação de que o protagonista a persegue com os olhos.

O cinema de gênero *noir* traz temas recorrentes em suas façanhas. Além de temas como transcendência da violência, obsessão sexual, paranoia, desconfiança, ganância, corrupção e resignação ao fatalismo.

Os cenários desses filmes também têm semelhanças que valem observação. O pano de fundo sempre é a cidade americana. Recriada em estúdio ou não, trazia nuances expressionistas e realistas, integrando o elenco e participando das cenas como ações revelando os personagens e demonstrando a atmosfera de tensão e mistério. A grande cidade era representada pelos becos e ruas escuros cheios de neblinas e molhados da chuva fina. Os locais das cenas são boates, restaurantes, quartos de hotéis, escritórios e apartamentos que demonstram claramente as diferentes classes sociais envolvidas no crime. Vale ressaltar que esses filmes retratam também o momento histórico vivido pela população mundial, principalmente a norte-americana que sofria com a quebra da Bolsa de 1939. Cenários exóticos também fazem partes das produções *noirs*, como podemos observar em *A Dama de Shagai*, de 1948, onde parte da narrativa se passa em um teatro chinês e em um parque de diversões. Na cena abaixo, os personagens se encontram em uma sala de espelhos, dentro de um Parque de Diversões.

A decoração também reflete toda a estética revelada pelo gênero. Segundo Mattos, é a composição desses elementos que proporcionam a caracterização tanto dos personagens quanto dos cenários que compõem as filmagens. Mas o que mais podemos perceber é o quão temos de referências aos *hard-boiled* dos romances de Dashiell Hammett e Raymond Chandler.

Recurso que aproxima o cinema da literatura é a voz over. O filme consegue traçar estados mentais do protagonista por meio da narração em voz over. Esse recurso, quando introduzindo e acompanhando um fato anterior ou como recurso de flashback é uma das maiores características das estratégias da literatura *noire*.

A voz over ou voz off mostra também o ponto de vista do personagem, caracterizado também pelo uso da câmera subjetiva, que nos força a alinhar-nos com o pensamento do protagonista. Segundo Mattos, após a Segunda Guerra Mundial, o aparecimento de novas câmeras mais leves como Arriflex ou Cuninghan proporcionaram aos cinegrafistas maior liberdade e capacidade de filmar posições que antes não era possível.

A iluminação é o ponto chave da dramaticidade. Muito usado pelos estúdios de Hollywood na década de 30, o *noir* enfatiza o uso de iluminação em chave baixa ou escura opondo-se diretamente à iluminação em chave alta ou brilhante. Para Mattos, a iluminação brilhante resulta em cenário iluminado e com poucos contrastes de luz e sombra. Na iluminação escura, o cenário fica pouco iluminado e produz constante oposição de áreas de luz e escuridão. “A iluminação escura já era um elemento dos filmes de horror e policiais, mas é possível que a literatura criminal também tenha contribuído para os efeitos de iluminação *noire*” (Mattos, pg. 45, 2001).

Podemos perceber essas referências no cinema *noir* com o uso exagerado de ângulos, primeiros planos, câmera oblíqua, linhas horizontais cruzadas com verticais e nas variações de posicionamentos de luz. O ponto chave da fotografia *noir* é a maior profundidade de campo, deixando o quadro nítido somente o fundo, e os demais planos desfocados, para causar maior interação entre o homem e as forças representadas pelo ambiente *noir*.

Mattos explica que existem duas maneiras de se conseguir esse efeito: aumentando a quantidade de luz que entra na lente ou usando maior distância focal. “Obviamente, por causa dos baixos níveis de luz envolvidos na iluminação em chave baixa e nas filmagens de cenas noturnas realmente de noite, foram usadas as lentes grandes angulares” (Mattos, p. 45, 2001)

Complementando o estilo fotográfico, a direção desses filmes também fugiu do tradicional à época, rompendo com o equilíbrio da composição das cenas. A *mis-en-scène* parte de uma “descomposição” do que se diz à ocupação de atores e objetos. Os recursos utilizados para se conseguir esses efeitos são: uso das câmeras alta e baixa, abolição do ponto de referência e uso excessivo de *close up*. A montagem dos planos é o grande final do processo de construção do *film noir*, opondo-se a mudanças de planos radicais. Uso de corte do primeiro plano para o plano em câmera alta da vítima ou em travelling.

É importante que a imagem vista nas telas se torne inteligível, para isso, o *noir* também recorre ao contexto de *mis-en-scène*, ou seja, a arte de colocar em um púnico quadro os elementos necessários para tal cena.

Segundo Bordwell, o espectador percorre a imagem com o olhar, concentrando-se em áreas de conteúdo elevado de informação. “Elas tendem a se fixar em elementos específicos, como rostos, olhos e mãos, em características de composição vívidas e proeminentes, como áreas onde há contraste dos valores de luz ou cruzamento de vetores, e no movimento” (Bordwell, p. 231, 2012). Assim, podemos observar detalhes nas cenas das obras do gênero, seja nos objetos ou nos próprios personagens.

Bellini e a Esfinge

Na narrativa do romance, Bellini é um jovem detetive que, após uma grande decepção amorosa, abandonou o emprego estável do escritório de advocacia do pai para se aventurar no bem sucedido escritório de investigações da detetive Dora Lobo. Ele recebe a missão de desvendar o paradeiro de uma garota de programa, busca financiada por um voyeur médico da alta sociedade paulista.

Durante as investigações, Bellini se vê enreda em enigmas, paixões e perigos. Nitidamente ele encarna o herói da tradição *noir*: investigador profissional, remunerado para desvendar um assassinato, vai a campo para realizar o seu trabalho e enfrenta perigos. A narrativa do romance é cheia de detalhes e utiliza uma linguagem simples e, até, muitas vezes, fora de qualquer padrão da norma culta. A leitura flui de forma rápida e facilmente inteligível, as cenas acontecem com a agilidade de um filme e os momentos de tensão sexual descritos como uma cena de ação.

Bellini possui todas as características de um detetive *noir*, além dos aspectos físicos, ele assume recursos estilísticos de personagens como Sam Spade, protagonista de *O Falcão Maltês*, considerada a primeira obra *film noir*. Inclusive com citações diretas a Sherlock Holmes, por exemplo.

Além do *noir*, O filme em questão, também é permeado de feitiços de um outro gênero cinematográfico muito comum: o *Thriller Criminal*. Em diversas cenas a ação fica mais evidente que o mistério e a tensão própria do

noir. No entanto, mesmo em momentos de ação como lutas, perseguição e tiroteios é possível destacar elementos técnicos do gênero negro.

O filme, Bellini é encarnado pelo ator Fábio Assunção, que narra em um ritmo vertiginoso as suas aventuras pelo submundo da noite paulistana, envolvendo o leitor emocionalmente na trama. Fátima é protagonizada pela atriz Malu Mader, também esposa do autor do romance e também roteirista do filme Tony Bellotto. Mader representa a Femme Fatale brasileira, que luta diariamente para sobreviver nesse submundo de prostituição, drogas e intrigas. Outra personagem importante é Beatriz, encenada pela atriz Maristane Dresch. A representação do olhar de Beatriz é um dos pontos principais do filme. É assim que Beatriz seduz Bellini, como uma perfeita Femme Fatale.

O filme Bellini e a Esfinge ganhou prêmios no Festival de Cinema Brasileiro de Miami 2002 (EUA) na categoria de melhor atriz coadjuvante (Malu Mader). Festival de Cinema Latino de Miami 2002 (EUA), indicado na categoria de melhor filme. E Festival do Rio 2001, na categoria de melhor filme.

Análise estilística intertextual

O objetivo desse artigo é mostrar como a adaptação cinematográfica Bellini e a Esfinge utiliza recursos estilísticos utilizados nos filmes clássicos do gênero *noir*, a partir do cotejo entre seis obras do período clássico do gênero, sendo eles: A morte num beijo (1955), Anjo do mal (1953), Entre dois fogos (1948), Fuga do passado (1947), Cúmplice das sombras (1951) e Passos da noite (1950). Para tal avaliação, vamos recorrer a teóricos para contextualização em termos de intertextualidade.

Bordwel cita Jean-Louis Comolli para mostrar que é importante que ressaltemos que as questões sobre técnicas cinematográficas não é somente uma avaliação dos recursos estilísticos, mas que estes devem ser entendidos também como recursos na narrativa para complementar a própria noção de texto do filme, como uma relação intertextual. “Devemos entendê-la em

relação com os “sistemas textuais” de filmes específicos e as condições que moldam a relação técnica com códigos não cinematográficos derivados da fotografia, pintura, do teatro ou de outras práticas de significação” (BORDWELL, P. 227, 2012).

A relação intertextual existe em diversos atos da comunicação, desde o jornalismo e a publicidade até a literatura e, principalmente, o cinema. A sétima arte se pauta em romances e best-sellers das letras para encarnar personagens que dão vida a grandes nomes que saem dos estúdios de todo o mundo.

Segundo Nascimento, para compreender a intertextualidade, é preciso compreender a noção de texto, para isso ele vai buscar nas obras de Mikhail Bakhtin essa definição. “Tecido organizado e estruturado, ou pragmaticamente, como um objeto de comunicação, ou ainda, linguisticamente, como uma sequência linguística autônoma” (Nascimento, pg. 35, 2006).

Para Bakhtin, ato enunciativo é refletivo através de 3 esferas, Nascimento as explica da seguinte forma: “1) a do conteúdo temático (relacionado ao contexto da enunciação); 2) a do estilo formal (envolve utilização dos recursos do sistema de língua); e 3) a da construção composicional do enunciado (vinculado ao sujeito enunciativo)” (Nascimento, pg. 36, 2006).

A fusão dessas três esferas constitui a marca da especificidade comunicacional, de onde ocorre o processo inter-relacional entre locutor e interlocutor, já que, para a semiótica russa, o ato comunicacional não é um mero ato individual. Julia Kristeva leva esses termos unidos ao estudo de dialogismo e ambivalência para trabalhar a intertextualidade. Barros e Fiorin, mostra como essa relação dialógica acontece:

“A noção de dialogismo - escrita em que se lê o outro, o discurso do outro - remete a outra, explicitada por Kristeva (1969) ao sugerir que Bakhtin, ao falar de duas vozes coexistindo num texto, isto é, de um texto como atração e rejeição, resgate e repelência de outros textos, teria apresentado a idéia de intertextualidade. (BARROS; FIORIN, 1999, p. 50).

No cinema, essa relação intertextual perpassa os limites do texto estruturalista, como já disseram teóricos como Roman Jakobson. A narrativa audiovisual se relaciona diretamente com as ideias de Bakhtin e Kristeva. Robert Stam mostra que para o semioticista russo, a “Matriz Gerativa de Sentido”, isto é, o dialogismo complexo e multidimensional. “A intertextualidade é um conceito teórico valioso, na medida em que relaciona o texto individual particularmente a outros sistemas de representação e não a um mero amorfo contexto”, (STAM, p. 227, 2010).

A partir da visualização crítica dos filmes tradicionais citados, podemos observar que a adaptação “Bellini e a Esfinge” utiliza de diversos recursos comumente usados nos clássicos do gênero. Desde iniciando a abertura, onde apresenta a ficha técnica da produção, com elementos que remetem o expressionismo alemão e iniciando a história com a voz over do detetive lembrando fatos do crime que fez com que toda a história se tornasse instigante, como em um processo de flashback.



Cena narrada pelo Dr. Rafdijan, protagonista do crime do filme. Voz presente na mente do personagem principal do noir: o detetive.

O mesmo acontece em diversos filmes *noir* onde inicia-se com a voz over presente, ou relatando um fato já acontecido ou algo que vai acontecer, mas na maioria das vezes, nós espectadores, temos a sensação de estarmos dentro da mente do protagonista.

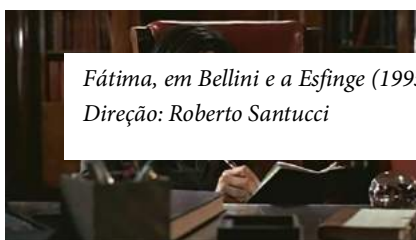
A voz over é um recurso estilístico importante, pois durante a narração não é possível saber quem exatamente está falando, a não ser que já seja possível o reconhecimento do personagem pelo tom de voz. Porém, no *noir*, a voz over é utilizada comumente no início dos filmes, o que torna

impossível reconhecer de onde vem tal pensamento e reflexão. Assim como acontece com Bellini e a Esfinge, podemos observar também no filme *Entre dois Fogos*, já citado nesse trabalho. O prólogo do longa metragem tem a personagem Pat Cameron contando todo o seu plano para a fuga do grande amor da sua vida, o criminoso do roteiro, Joe Sullivan.



Início do filme Entre dois Fogos, onde a personagem ícone Femme Fatalle relata seus pensamentos através do recurso voz over.

Aliás, vale lembrar como a presença da femme fatale também se faz presente no filme *Bellini e a Esfinge*. Podemos dizer que o enredo se dá a partir da presença de Fátima e Beatriz. As duas representam a independência e a ousadia feminina. Para isso, os filmes *noirs* utilizam do recurso de enquadramento e angulação da câmera, valorizando sempre a posição e o olhar da mulher diante do seu homem, o detetive ou, muitas vezes, também o bandido. A força do olhar da femme fatale está presente em diversos filmes do gênero, inclusive em todos analisados nesse trabalho. Por referência, seguem algumas imagens:



*Fátima, em Bellini e a Esfinge (1995) –
Direção: Roberto Santucci*

*Beatriz, em Bellini e a Esfinge (1995) –
Direção: Roberto Santucci*



Kathie Moffat, em Fuga do Passado (1947) – Diretor: Jacques Tourneur



Susan Gilvray, em Cúmplice das Sombras (1951) - Direção: Joseph Losey

Uma das principais características estilísticas do *noir* é a iluminação. O alto contraste de branco e preto transfigura o clima de mistério e tensão das cenas presentes, principalmente, nos pontos mais altos ou de giros dos roteiros do gênero. Em *Bellini e a Esfinge*, apesar de ter sido filmado em cores, também utiliza desse recurso para transpor para as telas da sétima arte a atmosfera de obscuridade.

Nos momentos de maior tensão do filme, o diretor optou por uma iluminação mais azulada ou em tons de laranja e quase sem cores. Porém, em cenas com passagens mais leves e menos tensas, a iluminação tem um tom natural, mas sempre se valendo do contraste das iluminações abertas e fechadas.

Confira a seguir três momentos em que o diretor Roberto Santucci utiliza da iluminação como recurso estilístico característico. Observe os quadros abaixo:



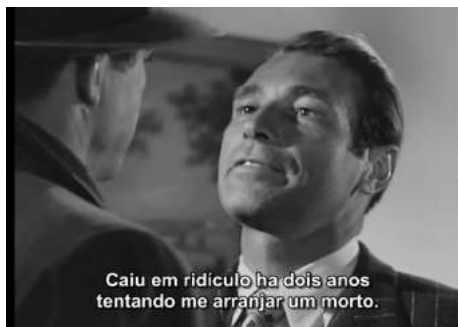
Outro fator muito comum em Bellini e a Esfinge são os usos da angulação de câmera, primeiros planos e profundidade de campo – deixando nítido somente o fundo e desfocado os demais planos. Tudo isso, favorece uma fotografia bem trabalhada e com características do expressionismo alemão.

No caso de Bellini, podemos observar muito uso de *close ups* em diversos personagens, mas principalmente, valorizando o protagonista Bellini, o detetive. Há também referências do uso de *close ups* ou angulações de câmeras valorizando outro fator importante da estética *noir*, a ambientação do cenário.



Cena de Bellini e a Esfinge, momento em que o detetive conhece Beatriz.

O mesmo recurso, podemos observar em *Passos da Noite*, onde o plano de fundo fica desfocado para evidenciar o momento de tensão entre os personagens. Nesse caso, o desfoque fica evidenciado pelo quadro no fundo da parede, mas que, apesar da falta de definição, a imagem reproduzida na obra de arte, mostra um ambiente de natureza, porém, destruído e noturno.



*Cena de Passos da Noite (1951) –
Direção: Otto Preminger*

Conclusão

Vale ressaltar a importância dos recursos estilísticos utilizados para reconhecimento do *noir* como gênero cinematográfico e de relevância para a sétima arte. O uso de técnicas como posicionamento de câmeras e ambientalização são utilizados para retratar o clima de medo, investigação e mistérios dos filmes desse gênero. Mas, também são usados para a

personificação desses personagens que tanto representam essas obras: o detetive, a femme fatale, entre outros.

Nesse trabalho pudemos concluir que a intertextualidade, termo cunhado por Júlia Kristeva, mas com raízes nos estudos de Mikhail Bakhtin, está presente em diversas formas de comunicação, inclusive no cinema. Nos ares da sétima arte, essa relação intertextual está presente não somente na estrutura textual, mas em toda a concepção do audiovisual.

Através do filme *Bellini e a Esfinge*, foi possível mostrar que o cinema nacional, através dessa obra, se inspirou nos clássicos do cinema *noir* para a sua produção, sendo influenciado diretamente em estilo. Ressaltando que o objetivo desse trabalho foi fazer somente uma análise estilística dessa obra em referências à obras clássicas já citadas.

Roberto Santucci, diretor do *noir* brasileiro, utilizou de todos os recursos mais comuns do *noir*, desde a ambientalização até o uso de iluminação e posicionamento de câmeras. Nesse trabalho, é importante dizer, que a iluminação foi o estilo mais referenciado em *Bellini e a Esfinge*. Mesmo sendo um filme produzido em cores, a equipe conseguiu reproduzir todo o universo *noir*.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética** (a teoria do romance). São Paulo. Hucitec/Unesp, 1993.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BARROS, Diana Luz Pessoa de; FIORIN, José Luiz. (Org.). **Dialogismo, polifonia, intertextualidade**: em torno de Bakhtin. São Paulo: Edusp, 1999.

BELLOTO, Tony. **Bellini e a esfinge**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Editora Unicamp, 2013.

COVALESKI, Rogério. **Cinema Publicidade e Interfaces**. Curitiba: Editora Maxi. 2009.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de bakhtin**. São Paulo: Ática, 2008.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

MATTOS, A. C. Gomes. **O outro lado da noite**: Filme *noir*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

MICHEL, Marrie. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac. 2009.

NASCIMENTO, Geraldo Carlos. **A intertextualidade em atos de comunicação**. São Paulo. Ed. AnnaBlume, 2006.

NEBOIS, Thierry. **Film noir**. Lisboa: Taschen, 2004.: Ed. 983.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2010

Juventude e Violência em Vozes do Mêdo: análise do curta Retrato do jovem brigador

Pedro Plaza Pinto - UFPR

1. "Grito no escuro": Painel, mosaico, orquestra bloqueada

O verso da música 2001 - "Dei um grito no escuro/ Sou parceiro do futuro/ Na reluzente galáxia" - serve de epígrafe provocativa, mas também como síntese do trabalho e da ideia de futuro do filme *Vozes do mêdo* (1972). A cartela aponta para sentimento de exasperação e, ao mesmo tempo, para a proposta de pensar a juventude e sua expectativa de futuro, bloqueada em contexto de regime de exceção que é desafiado pelo projeto deste filme livre. A confiança abalada e o rebaixamento do "horizonte de expectativa" é metaforizada nas imagens do interior de uma casa feita tapera, rebotalhos e restos à mostra, sinais de abandono, lixo mostrado no preto e branco que inicia o filme, passo a passo com a locução da *voz-over* do poema "Congresso Internacional do medo", de Carlos Drummond de Andrade. O aspecto sintético da epígrafe atrelada com a revolução juvenil dos costumes, do *rock*, da pílula anticoncepcional, da publicidade, da televisão, é combinado com a denúncia das condições de bloqueio e censura em que se vivia. Esta epígrafe de música paradigmática do repertório dos *Mutantes* é um paratexto, no limiar de texto-moldura que dá base ao começo do filme. O poema do Drummond é a referência para a reflexão, na linha vocativa da enunciação de partida de filme.

O projeto do filme foi conduzido por Roberto Santos (1928-1987), ora denominado "coordenador de material", que reuniu realizadores de diversas origens ao redor da ideia de examinar "o medo da juventude na

grande metrópole", segundo um dos participantes, Ruy Perroti, em entrevista ao programa "Luzes Câmera", da TV Cultura (Cf. NAVES, 198?). Entre os responsáveis pela direção das partes do longa-metragem, distinguiam-se jovens estudantes de cinema, cineastas mais experientes, diretores de "jingles" (filmes publicitários), o próprio Roberto Santos, e até mesmo o ator e escritor Gianfrancesco Guarnieri, que assinou o dissonante curta "Aquele dia 10", que neste artigo não será examinado.

A produção da película contou com o apoio crucial da Linxfilm, produtora ligada à comerciais de TV, na qual Roberto Santos já trabalhara e que tinha como sócio César Mêmolo Júnior e Ruy Perroti. A Linxfilm já era reputada pioneira na confecção de filmes publicitários, principalmente pelo trabalho de Ruy Perroti e outros animadores com *stop-motion* e outras técnicas de animação naquele final de anos 1960, quando se inicia o trabalho de *Vozes do medo* com equipamento emprestado nos finais de semana. A Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo apoia o projeto: alguns de seus alunos, como Plácido Campos Jr. e Roman Stulbach, dirigem episódios do filme. Outros participantes são ex-alunos e contam com a orientação do professor Roberto Santos, componente do primeiro corpo docente do nascente curso de cinema da USP, ao lado de Rudá de Andrade, Jean-Claude Bernardet, Paulo Emilio Salles Gomes e Maurice Capovilla.

O filme nasce de uma ideia de Santos, em conversa com Hamilton Almeida Filho, de filmar o medo urbano na forma de uma revista audiovisual que contivesse algo de crônica, de editorial, de quadrinhos, de manchete. O caráter de "revista" foi uma das definições do filme: uma justaposição ou composição, na montagem, de partes desiguais, com diferentes padrões estéticos, à maneira dos modernos meios de comunicação. Segue uma linha de expressão fragmentária e inquieta, como se de um mosaico se fizesse a figura do painel de época. O que nos mostra o painel? Em primeiro lugar, sob a liderança de Roberto Santos e com o apoio de seus colegas e amigos da *Lynxfilm*, nos mostra a realização cinematográfica que se infundiu da tarefa de resistir contra a anomia e a falta de ânimo através do uso de grande

variedade de técnicas, formas de narrar, expor e contar. Também nos mostra a cidade e suas figuras, a juventude que a compõe, esta oscilando entre a violência simbólica, encenada, sociabilizada ou sem sentido. Este painel se caracteriza por já evidenciar um movimento de modernização nos hábitos de consumo, por demonstrar o papel da juventude na sociabilidade deste novo contexto de capitalismo industrial (NOVAIS e MELO, 1998).

Filme sem par na história do cinema brasileiro, painel de seu tempo, espelho da fossa e da desesperança, mas também do impulso de formulação de novas criações. Neste ponto, seguindo a linha de condução de um diagnóstico do "sufoco", da "pasmaceira" e da "anárquica rebeldia", o que o identificaria com o Cinema Marginal, como observou Olga Futemma em sua estudo pioneiro sobre o cineasta, publicado com o apoio material da Divisão de Pesquisa do Centro Cultural São Paulo (FUTEMMA, 1982).

Vozes do medo é composto de partes díspares em suas propostas, cada qual dotada de uma unidade própria ou de um estatuto de passagem dentro do ordenamento geral. Houve o intuito de articulação do todo, ainda que a busca de uma concatenação tenha sido afetada pela censura. Segundo Inimá Simões (1999, p.158-159), a película foi motivo de desconforto para os primeiros censores que a examinaram. Eles declararam-se incapacitados para julgar o material e o enviaram diretamente para o ministro da justiça Alfredo Buzaid¹¹. Interditado em 1970, só foi liberado para exibição pública dois anos depois, com cortes integrais de dois episódios - *Piá não sofre? Sofre*, de Roberto Santos e *A Santa Ceia*, de Aloysio Raulino - além de algumas outras intervenções pontuais. Coordenador do material, cineasta experiente em confronto com a censura e a burocracia, Roberto Santos lamentou a castração do filme, objetando que este ficara aleijado, sem as partes que seriam a "cabeça" e os "pés" - os episódios dirigido por ele e por Aloysio

¹¹Um dos episódios que seriam cortados é *Santa Ceia*, dirigido por Aloysio Raulino. Segundo conversa com Inimá Simões, Raulino considera que a "birra" do ministro Buzaid com o episódio dizia respeito a uma prevenção contra o longa-metragem, mas, além disso, com uma suposta "coincidência" nos diálogos do curta, que teria levado o ministro a pensar que a briga do jantar retratada pelo curta teria sido escrita a partir de uma escuta em sua casa. (Cf. SIMÕES, 1999, p. 159).

Raulino, respectivamente. O episódio de burrice e incapacidade dos censores quebrou o plano de lançamento do filme, que ficou retido desde 1971, não tendo sido enviado para sessão especial no Festival de Cannes, pela indicação que havia angariado de Ricardo Cravo Albin. Só seria liberado para estreia de uma semana no Rio de Janeiro em 1972, tendo sido visto de fato apenas em 1974, quando ficou em cartaz com surpreendente sucesso, durante quatro semanas, no Cine Marachá, no trabalho pioneiro de programação do cinema da Rua Augusta, em São Paulo, por Alvaro Moya. Somente a partir deste reconhecimento e da campanha pelo filme por nomes da crítica como Paulo Emilio Salles Gomes (1973) e Bernardet (1974) que o filme receberá tardiamente o prêmio Governador do Estado de São Paulo de 1975 (SIMÕES, 1997, p.144-145).

2. O filme depois da censura

Decegado, sem poder andar ou pensar, o filme se regenera, a despeito do legítimo protesto de Roberto Santos. De qualquer forma, o material será exibido e terá um sentido. Se a "cabeça" era o primeiro trecho com narrativa mais delimitada em termos de definição de personagem e ações, ela se tornará o episódio *Retrato do jovem brigador*, uma imprevista ironia que remete ao próprio gesto violento do corte imposto. É o terceiro elo do encadeamento, após o prólogo e exposição do mote da "cabra-cega" dos jovens em *A Feira do medo*, após o rápido documentário de observação da primeira juventude nas ruas e espaços públicos (*Caminhos*), após a sugestão do problema que será permanente, da acumulação, do consumo e da mercadoria na "antepeça" *Pecúnia*. Perde-se o caráter de evolução que seguia a exposição: infância (*Piá não sofre? Sofre*) - adolescência (*Caminhos*) - juventude (*Retrato do jovem brigador*).

O primeiro trecho com narrativa mais delimitada em termos de definição de personagem e ações passa a ser *Retrato do jovem brigador*, de Roberto Santos. O curta elabora o gestual violento e patético do jovem rapaz sempre em busca de uma boa briga, batendo, apanhando, disposto sobretudo

a irradiar a violência. Constrói uma historieta articulada para o espectador através de cenas com imagem em movimento e outras construídas através de imagens fotográficas montadas. Assim sendo, *Retrato do jovem brigador* funciona dentro de uma lógica de interrupções na qual o protagonista acaba levando a pior, recebendo de volta a violência que o seu machismo distribui. Utiliza-se das cartelas segmentando partes e intitulando-as através da montagem de imagens estáticas, fotonovela e cena.

Antes, porém, de tratar do curta focalizado, vejamos o que se apresenta no filme: cor, preto e branco, letreiros, letras reproduzidas na cena, pose, narração realista, documentário, som direto, som de estúdio, voz comentando, voz cantada em cena, voz apresentando a cena, voz fora da, fotografia, ruídos, erupção de percussões, rock-'n'-roll, fotonovela, silêncio, imagem em movimento cena etc. Uma gama bastante extensa de recursos com claros fins de entrelaçamento de diferentes formas de representação.

As primeiras imagens e sons com os letreiros de realização, já comentadas, trazem movimentados passeios da câmera dentro de uma casa abandonada, ao som da locução de "Congresso Internacional do medo" como lastro de uma experiência que adota o tom declaratório. O exame de detalhes escuros da tapeta fecha o círculo e emoldura o filme com as fotografias do final do filme, mostrando jovens. As imagens são apresentadas com trechos do poema "O medo", do mesmo autor. A diferença é que a extração de versos muda a poesia, além de trazer uma ligação com a parte final (*A Pantomima das três forças*), já que a locução se inicia ainda com as imagens de uma jovem prostrando-se ao chão, após a fuga do confronto com a "força moral", a "força divina" e a "força humana", que caracterizam esta derradeira simbolização.

Ao contrário dos trechos de simples identificação de personagens e seus gestos, de caráter realista ou documental, o recurso aqui utilizado - mas também no início (*A Feira do medo*) e mais significativamente em *O Jogo de ludo* e *Loucura* -, é a impoção com figuras de caráter simbólico, genérico. Não são personagens, são modos de ser e de agir que estão sendo representados. Linhas de força dentro de quadros emoldurados a partir da

exaltação inicial, da grita dos rapazes e moças em dúvida com relação ao futuro, em *A Feira do medo*.

Haveria, então, o choque entre duas formas mais nítidas. Num primeiro plano, generalizante, temos frações nas quais a pantomima é explicitada, o discurso emerge e, algumas vezes, uma voz quer conduzir a significação - *A Feira do medo*, *Pecúnia*, *O Jogo de ludo*, *As bonecas*, *Pantomima das três forças*. Um exemplo bastante claro, em *O Jogo de ludo*, é a transformação do Largo da Memória em palco-tabuleiro que explicita um mecanismo social de ascensão dentro de um modelo hierárquico. Outros momentos do filme têm um caráter narrativo, com uma historieta sendo articulada para o espectador - *Retrato do jovem brigador*, *Aborto*, *O mundo é cor de rosa*, *The Super woman*, *Aquele dia* 10¹². Alguns segmentos, contudo, constituem exceções. *Caminhos* e *Produto* atuam entre o documentário, no primeiro caso, e a pose documentada, no segundo. Em *Produto*, o estúdio-ambiente para fotos e a exposição do corpo feminino servem de recorte para uma crítica à utilização da imagem da mulher como forma-mercadoria e gancho para a atração ao consumo. Já *Slogan para vencedores* e *Pecúnia* se apresentam quase como "cortina" ou preâmbulo, se pudermos falar de uma categorização dos segmentos. São intervalos colocados como suspensão ou ligação. *Slogan para vencedores* é o intervalo mais conceitual e de curtíssima duração, expondo fotomontagens sob letreiros com designações de sucesso: "o artilheiro do século", "o vendedor do ano", "o bem de saúde", etc.

O caso de *Pecúnia* é especial, porque o entretcho passou a ter nova função na medida em que houve o corte de partes pela censura: o preâmbulo ou "intervalo" conceitual que analisaremos mais adiante está disposto logo antes de

Retrato do jovem brigador e explicita a lógica evolutiva e causal, de criança a adulto rico, que envolve a relação com o dinheiro, com a propriedade, com a posse. Em outros termos, o trecho é importante porque demonstra

12Esta questão da "polarização" do filme nos seus curtos como "maneira de ver" o material foi identificada e proposta com a conhecida sagacidade por Jean-Claude Bernardet (1974), na sua excelente crítica publicada em *Opinião*. Para outra interessante crítica do segundo lançamento, ver Ramos (1974).

nuclearmente, dentro do seu intervalo de duração, a metáfora evolutiva do desenvolvimento e um motivo reiterado no longa-metragem.

Voltaremos ainda ao entrecho antes de seguirmos para a abordagem do objeto principal deste escrito, o curta tornado central dentro do projeto e articulação expressiva do filme após a censura.

Entretanto, outros momentos expõem o discurso dentro da narração, impondo às histórias interrupções análogas à freada de um carro, como no atropelamento de *Aborto*. Neste, a sucessão vertiginosa das festas do rapaz de alta classe, embaladas pela música dos *Rolling Stones*, é abruptamente represada pela morte de um homem atropelado. O defunto é recolhido ao carro, não tem lugar na casa da família ("O morto é seu queridinho, livre-se dele!", diz a mãe), quase é jogado de uma ribanceira, é levado para novos momentos de diversão, um defunto entre os amigos do jovem, e acaba sendo estendido na rua para novo atropelamento, em três versões. Humor negro, refluxo satírico e absurdo para uma situação nada crível. Da mesma forma, a imagem em movimento do passeio do jovem poeta de *O mundo é cor de rosa*, ao lado de sua amada, é intercalada com fotografias e até mesmo uma rápida fotonovela. Mesmo *Retrato do jovem brigador* funciona dentro desta lógica de interrupções, com a utilização de recursos que envolvem a imagem estática e a sua dinamização pela montagem.

3. Retrato do jovem brigador: um realismo feroz?

A "nova narrativa" na passagem entre os anos 1960 e o correr dos anos 1970 define, segundo Antonio Candido (2006), uma série de obras da literatura brasileira que criam vertentes que poderiam ser chamadas de realistas. Darcy Ribeiro narrativiza e incorpora o próprio trabalho à fatura do livro *Quarup*, numa tendência mais integradora do trabalho pessoal com a imaginação. Pedro Nava estabelece seu memorialismo de poderoso alcance com *Baú de Ossos*. Paulo Emilio Salles Gomes se utiliza da novela curta e da

ironia para examinar a sua classe e o seu grupo social paulistano de face decrépita (*Três mulheres de três PPPs*).

Dentre estas expressões narrativas realistas se encontra uma estreia importante, do ex-crítico de cinema, o jornalista Ignácio de Loyola Brandão, cujo romance *Zero*, publicado em 1971, foi apreciado por Candido como "realismo feroz", próximo do "ultra realismo" de Rubem Fonseca e de João Antonio (CANDIDO, 2006, p.255). Brandão já publicara o livro de contos *Dentes ao sol* (1965) que trazia a expressão desta crueza no exame de personagens num dos contos que assina, *Retrato do jovem brigador*. A história foi a base declarada já no começo do curta de mesmo nome que compõe o filme coordenado por Roberto Santos e é dirigido pelo próprio. Este pedira a Brandão não somente autorização para adaptar o conto, como também apoio para acompanhar a fatura de uma moderna revista. Loyola dirigia "Claudia", da Editora Abril, e foi na linha da sua produção editorial que Roberto Santos estagiou com o objetivo de apreender o processo de feitura, desde a pauta até a finalização, de um moderno meio de comunicação (SIMÕES, 1999, p.132).

É com base nesta construção examinada na realidade de uma revista que Santos vai buscar a origem para o seu jogo de articulação de trechos, "anúncios" e intervalos. Neste sentido, destaquemos que o filme promove passagens as mais variadas, mas todas buscando uma concatenação "orgânica", evidentemente perdida nos momentos em que simplesmente houve corte da censura, outras vezes dificultosa em função da própria variedade dos segmentos. Ainda assim podemos identificar algumas destas passagens antes de analisar o curta propriamente dito, uma vez que este esquema de trechos articulados traduz uma regra geral do filme e demarca coincidências temáticas de partes do material.

Há transições armadas em flagrante continuidade e outras em descontinuidade total. Um exemplo do caso de haver corte e mudança de registro é o da abertura do filme transicionando para o primeiro "episódio", quando o preto e branco da interna da tapera, já descrita, passa para o

colorido com horizonte do Morro do Piolho (Cambuci) em *A Feira do medo*. O que se acentua é a justaposição, o que ocorre em vários momentos. Entretanto, na maior parte dos casos procura-se demarcar um "território fronteiriço" entre os segmentos. Um ótimo exemplo é justamente da passagem entre *A Feira do medo* e *Piá não sofre? Sofre!*, a qual restou mesmo com o corte que vem a seguir, pela censura. O final de *A Feira do medo* mostra o horizonte da cidade de São Paulo. A seguir, outro horizonte, em preto e branco, é o primeiro plano do trecho. Já a passagem para *Caminhos* era evidente, uma vez que o infante que teve a sua narrativa cortada se projeta no episódio seguinte também em preto e branco e a partir do mesmo problema do trabalho infantil e adolescente.

A passagem entre *Caminhos* e *Retrato do jovem brigador* impõe um intervalo após a "chamada" do que virá. Ao final do primeiro, trechos de uma cena de briga do segundo aparecem com uma voz que diz "Retrato do jovem brigador, daqui a instantes". Já se escuta a sonoridade percussiva que marcará as brigas do trecho vindouro. Antes, porém, *Pecúnia* perfaz um intervalo e brinca com o senso comum pós-freudiano da origem do desejo pela forma-dinheiro e parece tratar algo do impulso do jovem brigador. *Pecúnia* adapta jocosamente uma voz explicativa cantada a partir de ária de Mozart. Vemos imagens de um homem a contar dinheiro em uma mesa, claramente situado em um estúdio. Ele será comparado com uma criança e seu penico cheio, no qual o pequeno mexe, esvaziando-o e manipulando o seu conteúdo. O cantante, em determinado momento, fala com jovens que o escutam no mesmo estúdio, mas também dirige-se diretamente ao espectador, e continua a sua explicação comparando o sentar do rico homem que conta o seu dinheiro com o sentar de fotografias com trabalhadores. Depois, o menino no penico com fezes evolui para outro menor, um pouco mais velho, que conta pedras, e outro que coleciona figurinhas, e ainda outro com selos, até chegar de volta ao homem rico e à criança com o penico. Esta é o entrecho que antecede *Retrato do jovem brigador*.

Mas o que narra o curta? A história promove um exame de situações repetitivas de briga do jovem que trabalha no jornal *Folha de S. Paulo*. Ele

mora só, tem como amigo outro brigador, não tão jovem, de nome Carlucho, e vai se engraçar com uma moça inglesa que é paquera de seu amigo. Os motes do ciúme e da autodestruição são os motores da narrativa que não se dedica a mostrar cenas inteiras, mas fragmentos de momentos, flagrantes do jovem que, via de regra, está a brigar.

Os trechos do curta são apresentados em cenas de movimento cinematográfico natural, outras pela apresentação com clichês montados, e ainda com clichês em formato de fotonovela, com os seus balões de diálogo. Esta variedade é apontada também através de letreiros que nomeiam ou numeram as cenas, numa estratégia de interrupções que separam sequências:

- "1ª foto: flagrante": cena inicial após uma panorâmica em 360° com lente grande angular que mostra o ambiente urbano. Vemos o rapaz na tentativa de pedir um táxi na rua. Sua namorada o aguarda e outro jovem a paquera na calçada. Ao perceber, o rapaz começa uma briga na qual se dá bem e ainda vai embora sem a namorada, que parece horrorizada com a violência dos golpes que este dá na cabeça do desavisado, repetitivamente contra um carro;
- "2a foto: pôse retocada": O jovem e seu amigo Carlucho trocam socos e treinam boxe enquanto conversam sobre vida e independência. O trecho é interrompido por música e outra cartela;
- "Em ritmo de fotonovela": sequência que começa com os amigos num bar paquerando a mesa ao lado, cena mostrada num formato de uma fotonovela. A sequência desenvolve-se para outra cena, em continuidade temporal, de ambos na rua com as moças que paqueraram. São grosseiros com as moças ("Passa a gordinha para cá!") e acabam abandonados com a súbita saída de carro pelas meninas. Uma elipse de tempo: já é dia e o mesmo carro com as mesmas moças conversando com outros rapazes. Elas apontam o brigador na rua e dizem para os amigos que ele tentara um "sarro" com elas. Inicia-se a briga na rua, demarcada pela percussão que a caracteriza. A ação se torna movimentada e com gritos do rapaz durante a briga, mudando a forma de exposição. Ele apanha muito

num terreno baldio, em meio a ruínas. Há a ênfase de mais planos com lente grande angular que projetam a ação numa amplitude que inclui o cenário, o horizonte e o céu. O rapaz apanha e vai a nocaute ao som de um *rock*;

- "Clichê": Numa das cenas mais interessantes do curta, o brigador encara um colega de trabalho de jornal na área onde estão as impressoras rotativas. É uma dinâmica que claramente remete ao cotidiano de uma briga por aposta, entre rapaz e o "velho", modo como o rapaz chama o colega. Vitória do brigador, que orgulhosamente posa com os pés sobre o peito do perdedor para a pequena plateia interessada. Curiosamente, o trecho tem movimento normal de uma cena realista, sem os arranques de clichês;
- "Retrato falado": sequência que começa no banheiro do jornal, ainda com o registro anterior, em continuidade com o trecho antecedente: mostra o rapaz e o
- "velho" limpando o sangue do rosto. Em seguida, muda-se o registro e há a sobreposição com imagens de uma derrota do rapaz, num passado, para um boxeador negro, fotografias que aparecem enquanto ele comenta: "negro é que é bom para estas coisas" e "um negro é que me quebrou...". Algumas fotos a seguir e já vemos outra cena, na casa de Carlucho, bêbado, e do jovem no ímpeto de paquerar a moça estrangeira. Os dois acabam juntos após o brigador ensaiar a brincadeira de troca de socos com a menina. A cena é marcada pelos clichês da "vitória" do rapaz. A cena seguinte, após uma elipse, mostra diálogo com Carlucho, que visita o rapaz no jornal, leva uns caras e ameaça o brigador. O rapaz não se intimida e ainda retribui a ameaça ao amigo;
- "Instantâneo": briga em continuidade com a cena anterior, já na rua e mostrada com fotografias montadas, seguida de outra cena na qual o rapaz quebra o seu quarto com uma corrente;
- "Identidade": começa com trecho curtíssimo que mostra três fotografias de identificação do rapaz enquanto ouvimos a sua voz: "Eu

era assim. Cheguei a ficar assim. Hoje sou assim." Segue cena do rapaz com outro amigo no carro. Ele tem nas mãos fotos da paquera de Carlucho. O outro amigo o provoca: "Gamou, hein?". Nova situação de briga, pois o amigo, que dirigia o carro, provoca rapazes em outro carro. O brigador é covarde e não sai para altercação. O amigo apanha só. Seguem fotografias da moça estrangeira. Cena final do rapaz chegando na frente da casa de Carlucho. Tem em mãos as fotografias da moça. Toca a campainha e é ironizado, de dentro da casa, por Carlucho e pela menina. Chama por ela. Inconformado, retira uma corrente que servia de cinto e começa a quebrar o carro do amigo e a investir contra outros carros que passam à noite no local.

Assim, é com um impulso destrutivo e com um gestual grotesco que se encerra o curta *Retrato do jovem brigador*. A sonoridade de uma música de rock marca o final do curta e é mixada com *Sympathy for the devil*, dos *Rolling Stones*, música que marca a parte do trecho seguinte, *Aborto*. Este é visto, então, na sequência e em concatenação com a narrativa sobre o rapaz brigador, seguindo a mesma rítmica.

4. À Guisa de uma finalização

"Era uma vez um jovem ou uma jovem que não sabiam o que fazer do medo. Ou de sua coragem. Enquanto isso se enganavam. E apenas envelheciam. Era uma vez...". Estas são as últimas palavras de *Vozes do medo*. Finalização excêntrica, como o próprio filme, que não desenvolve uma narrativa única, mas o encadeamento de segmentos ao estilo de um "magazine moderno", "original", portador de "vários tons", como foi identificado na época do seu lançamento¹³. O pano de fundo comum aos segmentos é a cidade de São Paulo, ora uma linha no horizonte, ora o movimento dos carros e das ruas, visitada em lugares conhecidos - Estação

13Conferir reportagens n'O Estado de S. Paulo, de 19 de maio de 1974, no *Jornal da Tarde* de 08 de junho de 1974, e em *Opinião*, São Paulo, 08 de julho de 1974.

da Luz, Largo da Memória - e até mesmo pontualmente ausente no entrecho *As Bonecas*.

Afinal, seria impossível deter-se, num texto de tão curta medida, sobre tantos detalhes e articulações expressivas. Retomemos apenas o início muito marcante de *A Feira do medo*. Do Morro do Piolho, no Cambuci, vemos os prédios e construções de um horizonte preenchido - o próprio morro ainda não. "Analphaville! Analphaville!", ouvimos, na voz e violão de Sérgio Ricardo. Um jovem, com asas azuis, entra no centro do quadro, vindo de baixo, galgando a ribanceira. Vira-se para o seu e também nosso horizonte e fica de costas para o nosso olhar. "Há que acreditar, há que acreditar, no rio que corre... No rio que corre pro mar". A grande cidade é percorrida numa panorâmica para a direita. Outra voz apregoa: "Atenção, atenção! Bem-vindos à feira do medo!". No pequeno vale do topo do morro, vários jovens vendados tateiam em várias direções. O filme reflete aí, parte pelo todo, canção e cena, a sua exasperação em fazer perguntas e atirar ao oceano mensagens dentro de uma garrafa. O líder vidreiro, bastante sensível ao momento, era Roberto Santos.

A proposta deste escrito foi apresentar alguns dos eixos de problematização do filme *Vozes do medo*, com ênfase na mudança ocorrida na apresentação geral do filme após a censura imposta. O trecho *Retrato do jovem brigador* veio ao primeiro plano do mosaico que compõe o painel e torna-se crucial para a compreensão da estrutura geral. A sua forma realista com inspiração da "nova narrativa" de Ignácio de Loyola Brandão se caracteriza pela construção rigorosa de situações de vida do jovem trabalhador do jornal *Folha de S. Paulo*, cujo ímpeto e desejo de diversão o levam sempre para a briga, em situações retratadas com crueza e de modo narrativamente acelerado.

O curta, contudo, traz uma montagem que joga com arranques da ação em fragmentos de situações vividas nas quais vemos o jovem reagir com atitudes violentas entre o extremo da anomia e da ritualização da brincadeira agressiva. O machismo e o preconceito contra negros aparecem dentro do conteúdo narrado, mas o destaque do material está nas cenas em que o jovem

brigador apanha, é covarde ou distribui golpes a esmo como canalização contra a frustração. Neste caso, percebemos a conexão entre a sua fantasia com a namorada estrangeira de seu amigo e a incapacidade de manter laços fora do seu sistema violento.

Socar, para o rapaz brigador, praticamente significa conversar, dialogar, brincar, competir, paquerar. Pontua-se a gestualidade do homem agressivo, portando a sua corrente com a qual destrói seu quarto ou o carro do amigo. O carro, as fotos da garota desejada, as correntes, a briga entre as rotativas do jornal, a briga na rua, a sonoridade percussiva, em todos estes aspectos o curta é coerente com o filme *Vozes do medo* na medida em que apresenta elementos do da juventude ao lado do viés de desacerto do rapaz brigador com o mundo, sem projetos e rendido ao consumo e ao egocentrismo.

Referências:

BERNARDET, Jean-Claude. **Trajetória crítica**. São Paulo : Polis, 1978.

BERNARDET, Jean-Claude. (sob o pseudônimo de Carlos Murao). "Os Vários tons de 'Vozes do medo'". **Opinião**. São Paulo, 17 jun. 1974.

CANDIDO, Antonio. "A Nova narrativa". in.: **A Educação pela noite**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006. p. 241-460.

FUTEMMA, Olga Toshiko. **Roberto Santos : vinte e três anos após O grande momento, Os amantes da chuva**. São Paulo: Centro Cultural São Paulo. Divisão de Pesquisa, 1982.

GOMES, P. E. Salles. **O Medo das vozes**. Cinema, n.1, out. 1973.

NAVES, Sylvia Bahiense. **Luzes Câmera : transcrição da entrevista com a equipe de Vozes do Medo para o programa da TV Cultura, 1976-1977**. São Paulo : Cinemateca Brasileira, 198?.

NOVAIS, Fernando e MELLO, João Manuel Cardoso de. "Capitalismo tardio e sociabilidade moderna". In.: SCHWARCZ, Lilia Moritz (org.). **História da vida privada no Brasil (v.4): contrastes da intimidade contemporânea**. São Paulo: Companhia das letras, 1998.

RAMOS, Luciano. "Nossa juventude, em editorial, conto, comercial e até fotonovela". **Jornal da Tarde**. São Paulo, 25 maio 1974.

SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA. **O Filme Curto**. Pesquisa coordenada por Carlos Roberto de Souza. São Paulo, 1980.

SESC. Geração 68. **Cinema paulista de 68 a 79**. Textos de Sérgio Bianchi e Denise Banho. São Paulo, 1979.

SIMÕES, Inimá. **Roberto Santos: a hora e vez de um cineasta**. São Paulo : Estação Liberdade, 1997.

SIMÕES, Inimá. **Roteiro da intolerância : a censura cinematográfica no Brasil**. São Paulo : Senac, 1999.

A mobilização da imprensa após a censura de Rio, 40 Graus

Leonice Elias da Silva - PUC-SP

Introdução

Consideramos *Rio, 40 Graus* como uma produção artística que provocou uma agitação no cenário cultural do Brasil em meados da década de 1950, sendo que essa agitação teve desdobramentos na conjuntura política da época. Como afirma Renato Ortiz (1994), não há como pensar a esfera cultural no Brasil desarticulada do Estado. A censura que proibiu a exibição do filme ocasionou uma mobilização que contribuiu com o prestígio adquirido pela obra:

Entre as justificativas dadas pelo coronel Geraldo de Menezes Côrtes sobre o que o motivou a proibir a exibição do filme no país, em 23 de setembro de 1955, está a sua convicção de que o filme era uma obra de “elementos comunistas” e que era semelhante aos filmes tchecos que havia apreendido outrora. Nas entrevistas concedidas ressalta o teor comunista presente no filme; o jornal o *Diário da Noite*, em 30 de outubro de 1955, reproduz no subtítulo da matéria a declaração do coronel “Técnica essencialmente comunista” ao se referir ao filme. Declaração semelhante é feita ao *Cruzeiro*, em 22 de outubro de 1955, na qual, segundo Côrtes, “o neorrealismo denota sua origem comunista” (GUBERNIKOFF, 1985, p.83).

Para o *Diário Carioca*, em 30 de setembro de 1955, o coronel afirma o quanto o filme reproduzia uma imagem negativa do Brasil:

Sou Chefe de Polícia, e pelo regulamento do DFSP, tenho autoridade para proibir a exibição do filme *Rio, 40 Graus*, que tem como fim a desagregação do país [...]. O filme só apresenta os aspectos negativos da capital brasileira, e foi feito com tal habilidade que serve aos interesses políticos do extinto PCB (SALEM, 1996, p. 115)

De acordo com o que será possível perceber, a censura do filme não desencadeará uma discussão que passa a questionar a instituição censura de forma mais ampla; são poucos os textos que chamam a atenção para o problema da instituição censura no país. O artigo “Insustentável a proibição de *Rio, 40º*”, publicado na *Farpa*, em outubro de 1955, destaca como o ato do coronel “representa, sem dúvida, a tentativa repetida de violar a liberdade artística, garantida pela nossa constituição”, possibilitando “ao governo prosseguir em sua luta política, voltada contra a cultura e tudo o mais que represente liberdade” (GUBERNIKOFF, 1985, p. 54).

A censura de *Rio, 40 Graus* na maior parte dos textos é discutida de forma isolada, sem traçar paralelos com outras obras artísticas que enfrentaram o mesmo problema. Uma explicação possível para tal postura da imprensa é o fato de antes nunca ter ocorrido uma mobilização com a mesma projeção da campanha em prol da liberação do filme. Os argumentos dados pelo coronel Côrtes para censurar o filme são refutados; todavia, não são levantadas hipóteses do porquê de o Chefe de Polícia ter-se posicionado contra o filme.

O coronel reproduz um discurso anticomunismo, o qual tomou força dentro do pensamento militar no Brasil a partir da Intentona Comunista de 1935 (SOARES, 1994, p. 25). Ela é um emblema para a constituição de uma memória anticomunismo no país. No contexto da Guerra Fria é nítida a polarização ideológica, época na qual o discurso anticomunista assume projeções significativas. No governo de João Goulart notamos na oposição a expressão desse discurso.

Contudo, uma oposição à esquerda não se restringiu apenas ao campo discursivo, ela era institucionalizada; um exemplo disso são os anos que o Partido Comunista viveu na ilegalidade. A redemocratização após o

Estado Novo possibilitou que o partido ficasse pouco tempo na legalidade; em maio de 1947, por meio de uma decisão do Tribunal Superior Eleitoral, o registro do partido foi cassado.

Marcelo Ridenti (2010, p. 56-57) afirma que a organização comunista teve uma atuação de grande relevância nas lutas artísticas e intelectuais na década de 1950. Dentro da organização foram produzidas obras significativas que correspondem a um “expressivo elemento constituinte da cultura brasileira”. Essa cultura não deve ser pensada sem levar em consideração as ações e ideias dos comunistas e demais correntes de esquerda do período que corresponde às décadas de 1930 a de 1980, e, principalmente, a de 1950.

O jornalista Pompeu de Sousa liderou uma campanha no país pela liberação do filme que, para Helena Salem (1996, p. 117), correspondeu talvez a um dos mais amplos e importantes movimentos da intelectualidade brasileira. Outra figura que teve uma atuação importante na defesa de *Rio, 40 Graus* foi o escritor Jorge Amado, o qual publicou no dia 27 de setembro o artigo intitulado “O caso de *Rio, 40 Graus*”.¹⁴

Conforme mencionado anteriormente, a censura do filme *Rio, 40 Graus* provocou uma ampla discussão entre os intelectuais da época; a grande maioria reivindicou o direito de exibição do filme e condenou a atitude arbitrária do coronel Geraldo Menezes Côrtes. Todavia, alguns textos publicados nos jornais da época apoiaram a atitude do coronel; no conjunto esses textos correspondem a uma quantidade mínima se comparados com os outros que saíram em defesa do filme. Reproduzimos abaixo os argumentos de dois desses textos, o primeiro publicado no jornal *A notícia*, em 5 de outubro de 1955, com o título “Rio, 40°”:

14 Sobre a censura do filme, Nelson Pereira dos Santos afirma o seguinte: “A gente é capaz de pegar os traços principais da coisa. Ela está dentro da tradição da censura brasileira. Quando o filme aparece com favela, negros, passa a ameaçar o pensamento da elite que procura sempre esconder o que eles chamam o lado negativo de nossa sociedade [...]; está dentro do texto do Chefe de Polícia (Menezes Côrtes) da época: ‘O filme é proibido porque revela aspectos negativos de nossa sociedade’” (GUBERNIKOFF, 1985, p. 239-240).

A censura proibiu-o porque viu nele propósitos de desmoralização do Brasil, com a focalização de aspectos que, embora reais, não oferecem motivo de admiração pela nossa terra [...]. Evidentemente, nenhum interesse temos em que se mostrem fora daqui, como coisa digna de ser vista, quadros degradantes da miséria, que não são privilégios do Brasil, porque em toda parte eles existem. Parece que há intenção de atrair o desprezo do mundo para nosso país, oferecendo como característico nosso um espetáculo deprimente e aviltante. Esse Rio, 40º que alguns dizem tecnicamente bem feito pode reproduzir com exatidão as cenas que reuniu, mas não importa que esteja nessas condições. O que nos interessa é que ele não leve para além das nossas fronteiras o que não é motivo de orgulho ou de admiração. Sirva ou não a propagandas políticas, o que se quer é que não constitua, como tudo indica, um pretexto para nossa desmoralização (GUBERNIKOFF, 1985, p.62).

O *Jornal do Brasil* publicou a nota “Rio, 40º Graus”, no dia primeiro de novembro de 1955, na qual defende a postura do coronel chamando-o de “vigilante Chefe de polícia”. Afirma que os protestos contra a proibição do filme “traduzem [...] a simpatia de muita gente ‘boa’ pelo credo vermelho” (GUBERNIKOFF, 1985, p. 90).

Adiante citamos a maioria dos jornais que publicou textos sobre a censura do filme; todavia, não apresentamos nenhum “dado estatístico” a respeito do número dessas publicações em cada um desses jornais. Uma quantia significativa desses jornais desapareceu da imprensa brasileira, e o mais lamentável disso é que muitos deles não tiveram seus acervos conservados. No caso da cobertura sobre a censura do filme e seus desdobramentos, notamos uma participação significativa de jornais de pequeno porte. A imprensa surge com o capitalismo e acompanhou o seu desenvolvimento (SODRÉ, 1999, p. X), e será esse mesmo capitalismo que impossibilitará que os jornais de portes menores sobrevivam diante da hegemonia dos meios de massa conglomerados de forma empresarial, constituindo oligopólios (SODRÉ, 1999).

A revista *Visão* publicou, em 2 de setembro de 1955, uma matéria intitulada “Novo diretor e nova fórmula”, na qual o filme de Nelson Pereira dos Santos é apresentado de forma muito positiva e como uma alternativa de

produção para o cinema brasileiro, ou seja, a forma independente pela qual foi realizada o filme poderia inspirar novas fórmulas para solucionar o problema do cinema nacional. “Artistas e técnicos em vez de salários recebem cotas de participação nos lucros; o laboratório também é convidado a fazer um investimento sob a forma de trabalho e, assim, o produtor tem o orçamento reduzido à sua terça parte”. Tais características do modo de produção de *Rio, 40 Graus* foram consideradas como um novo estilo no que diz respeito à realização de cinema no Brasil. Dessa forma, destinou-se a Nelson Pereira o intuito de “iniciar igualmente um novo estilo de cinema no Brasil: o semidocumentário realista. Ele tirou uma norma de produção: fazer da rua um estúdio, aproveitar a experiência italiana”.¹⁵

O texto também ressalta que esse trabalho era a estreia de Nelson Pereira como realizador, e que o mesmo havia herdado “a preocupação pelo cotidiano” já esboçada anteriormente na produção de Alex Viany, *Agulha no Palheiro* (1953), no qual o jovem cineasta atuou como assistente de produção. Essa publicação antecede o lançamento do filme, que a princípio estava previsto para o dia 3 de outubro de 1955, em Porto Alegre.

O filme *Rio, 40 Graus*, em meados de 1955, obteve o certificado de censura, concedido pelo Departamento de Censura e Diversões Públicas, o qual determinou que o filme seria impróprio para menores de 10 anos de idade, e não apresentou empecilhos para distribuição e exibição do filme nas salas de cinema. No entanto, em setembro de 1955, o então chefe de Polícia, coronel Geraldo Menezes Côrtes, cassou esse certificado, resultando na proibição da exibição do filme. Entre as justificativas para tal ação, estava o fato de o filme apresentar “delinquentes, viciosos e marginais, cuja conduta é até certo ponto enaltecida”; além disso, para o coronel o filme utiliza “expressões impróprias à boa educação do povo e à consideração devida aos nacionais de país amigo”, colaborando para uma desmoralização das

15 “Novo diretor e nova fórmula”. *Visão*, v. 7, n. 5, 2 de setembro de 1955, p. 34 (apud GUBERNIKOFF, 1985, p. 36).

instituições nacionais, e “as histórias não possuem qualquer conclusão de ordem moral”.¹⁶

A ação do coronel desencadeou uma ampla cobertura na imprensa nacional, na qual os jornais *Tribuna da Imprensa*, *Última Hora*, *O Estado de São Paulo*, *Correio da Manhã*, *O Dia*, *Diário Carioca*, *Diário de Notícias*, *Gazeta de Notícias*, *O Jornal*, *Jornal do Brasil*, *Correio Radical*, *Imprensa Popular*, *O Mundo*, *A Noite*, *Diário da Noite*, *Mundo Ilustrado*, *Shopping News*, *Diário de São Paulo*, *Folha da Manhã*, *O Globo*, *Notícias de Hoje*, *Folha de São Paulo*, *Correio da Manhã*, *O Cruzeiro*, *O Correio da Tarde*, *O Poti*, *Diário de Natal*, *A República*, entre outros, repercutiram a censura do filme e acompanharam os desdobramentos da mesma. Entre as revistas que assumiram a mesma postura estão *Manchete*, *Visão* e *Revista da Semana*.

Um aspecto importante a respeito dessa cobertura que a imprensa brasileira reservou ao primeiro longa-metragem de Nelson Pereira, desencadeada pela censura outorgada pelo coronel Côrtes, é o fato de o filme ter tido uma repercussão para além de um grupo de publicações especializado em crítica cinematográfica. Cabe mencionar duas revistas de fã que cumpriram um papel relevante na difusão de uma crítica cinematográfica sobre o nosso cinema e na cobertura jornalística ao *star system*: *Cena Muda* (1921-1955) e *Cinelândia* (1952-1967):

As duas publicações colocavam-se lado a lado dos leitores interessados no cinema nacional. Legitimavam-se como incentivadoras de nossa cinematografia, ao mesmo em que eram também veículos da geração do *star system* hollywoodiano. Sob a égide de defender o cinema brasileiro, justificavam sua relevância em fazer publicidade aos filmes, como se os sucessos das fitas nacionais dependesse de seu auxílio. Ambas auxiliaram no processo de identificação dos leitores com os atores brasileiros, através da fabricação de estrelas e de fofocas. Através da ênfase e repetição dos filmes e atores, buscavam estimular o interesse pelo cinema nacional (ADAMATTI, 2008, p. 13).

16 “Rio, 40o proibido pela polícia”. *Tribuna da Imprensa*, 23 de setembro de 1955 (apud GUBERNIKOFF, 1985, p. 36).

A defesa de uma cinematografia nacional está presente de forma significativa nos textos publicados após a censura do filme; todavia, conforme será mencionado adiante, muitos enfatizam a necessidade de o cinema brasileiro passar por mudanças significativas. O filme de Nelson Pereira dos Santos não apenas dará uma nova movimentação às discussões em torno da valorização de uma produção de filmes nacionais, mas também de filmes que dessem prioridade aos “temas nacionais”.

Guido Araújo, que integrou a equipe de realização de *Rio, 40 Graus*, em um texto escrito para o *Jornal da Jornada* do estado da Bahia em setembro de 2005, na época de comemorações dos 50 do filme, reproduz a mesma leitura que a intelectualidade realizou na época da recepção do filme. Os caracteres revolucionários e criativos dos cineastas são ressaltados, sua câmera é adjetivada como sensível, a qual procura “fixar em seu quadro da realidade poética, ainda que por vezes cruel da natureza humana do Brasil” (ARAÚJO, 2005, p. 4).

Os aspectos tratados no filme ganham uma expressão nacional na leitura de Guido Araújo, não se tratando apenas de conjunturas e dinâmicas da cidade do Rio de Janeiro. Cabe mencionar que os textos publicados pela imprensa paulista reforçavam que o filme era um retrato da realidade do Rio, não lhe atribuindo essa expressão. No entanto, principalmente na imprensa carioca consolida-se uma discussão em torno não apenas do “conteúdo nacional” ao qual o filme propõe-se a mostrar, como também ele é adotado como uma nova vertente para o cinema nacional, tido como um modelo de filme brasileiro.

A campanha de liberação do filme assumiu projeções nacionais no segundo semestre de 1955. Nelson Pereira dos Santos foi convidado a exibir o filme em várias localidades do país. Na Bahia, por exemplo, o convite veio da Assembleia Legislativa do Estado e Câmara dos Vereadores de Salvador. As exibições ficaram sob a responsabilidade de Guido Araújo. A primeira exibição do filme, em 12 de novembro de 1955, no estado do nordeste, foi reservada aos artistas, intelectuais, autoridades civis e militares, no Cine Art, na rua Ajuda, época em que o país passava por uma instabilidade política, a

ponto de no dia 11 de novembro o general Lott pôr em prática o seu contragolpe para garantir a posse de Juscelino Kubitschek. Em 13 de novembro, o filme foi exibido pela segunda vez a pedido de Walter da Silveira no Clube de Cinema da Bahia; no evento foi divulgado um documento que foi assinado por personalidades dos meios artísticos e intelectuais da Bahia.¹⁷

Em linhas gerais, ações pela liberação do filme buscaram como base para a sua legitimação o campo da Justiça. Um exemplo ocorreu em São Paulo: as assinaturas colhidas no MAM, segundo uma nota do *Jornal da Tarde*, foram entregues ao ministro da Justiça.¹⁸ Os advogados Victor Nunes Leal e Evandro Lins e Silva defenderam a liberação do filme na justiça sem cobrar honorários:

Medidas jurídicas já foram tomadas por advogados cariocas no sentido de liberar a película, ao mesmo tempo em que os círculos artísticos do país se movimentam para desencadear uma onda de protestos contra a medida. Em São Paulo já está organizada uma comissão que levará a efeito vários movimentos, entre os quais um ato público que terá lugar na Biblioteca Municipal e durante o qual falarão o professor Canuto Mendes de Almeida, antigo crítico de cinema, e o deputado Menotti Dell Picchia. Um livro contendo um protesto será aberto no Museu de Arte Moderna a fim de que receba assinaturas de protesto por parte do público (*JORNAL DA TARDE*, 10 de outubro de 1955).

O jornal *O Estado de São Paulo*, em 25 de setembro, comentou as visitas realizadas pela equipe do filme aos mencionados jornais do Rio de Janeiro. O filme é qualificado por esse jornal como “um trabalho realista”, que mostra “o contraste entre a miséria e a ostentação”, não existindo razões para a sua proibição, uma vez que ele não poderia ocasionar nenhum prejuízo à sociedade.¹⁹

17 “Censura proíbe exibição de Rio, 40 Graus: Guido lembra campanha para liberar o filme”. *Jornal da Jornada*, setembro de 2005.

18 *Jornal da Tarde*, 10 de outubro de 1955.

19 “Protesto contra a interdição de fita nacional”. *O Estado de S. Paulo*, 25 de setembro de 1955 (apud GUBERNIKOFF, 1985, p. 39). No dia 24, o mesmo jornal, em “Exibição de película proibida pela polícia”,

Nesse mesmo dia, o jornal *Diário Carioca* chamava a atenção para o fato de o Chefe de Polícia ter revogado o parecer concedido ao filme, sem sequer ter assistido ao filme; sendo assim, sem nenhuma referência e propriedade o caracterizou como ofensivo. Dentre as justificativas dadas por Côrtes, que o levaram a promover a censura, como já foi mencionado, está a ofensa a uma nação amiga do Brasil. O coronel e Chefe de Polícia não especificou nas entrevistas qual seria essa nação, entretanto, ficou subtendido que seriam os Estados Unidos. Segundo o jornal, a Columbia Pictures, a responsável pela distribuição do filme, não se sentiu ofendida com a presença de duas personagens norte-americanas em *Rio, 40 Graus*.

Em uma matéria assinada por Décio Vieira Ottoni para a revista *Manchete*, o principal alvo de suas críticas é o coronel Menezes Côrtes. Na legenda Ottoni afirma que a proibição do filme não foi legal (sem suporte na legislação). Também diz que *Rio, 40 Graus* é o melhor filme nacional, e que ele provocou uma grande polêmica contra o coronel. Um dos subtítulos desse mesmo texto é uma das afirmações de Côrtes: “*Esta cidade eu não reconheço!*”.

Inicia o texto mencionando que no dia 23 de setembro o coronel Côrtes proibiu a exibição em território nacional. O mesmo apresentou como justificativa o fato de o enredo do filme agredir “nacionais de países amigos” ou ser “usadas expressões impróprias à boa educação do povo” e “apresentava tipos de delinquentes viciosos e marginais, cuja conduta, em certo ponto, era até enaltecida”. Décio Vieira Ottoni fala que o coronel não assistiu ao filme antes de censurá-lo, e quando o assistiu não conseguiu comprovar as suas justificativas. O crítico afirma então que o Chefe de Polícia tratou de descobrir, além de aspectos negativos, outros de ordem de segurança nacional: “Posso afirmar aos senhores que, de fato, o filme serve aos objetivos do extinto Partido Comunista do Brasil”. E demonstra ser a

notícia a proibição da exibição do filme. É interessante perceber que desde o primeiro momento a repercussão da censura não esteve restrita ao contexto carioca.

acusação cabal assim: “A prova dos nove é a seguinte: A ‘Imprensa Popular’ deu completa cobertura aos fatos, expandindo-se em conceitos diversos”.

O filme não contou com ajuda do Partido Comunista. Nelson Pereira dos Santos, em entrevista concedida a mim em abril de 2014, relatou que foi pedir ajuda financeira e institucional ao partido, a qual foi negada. O PC tinha como posicionamento, segundo Nelson, que primeiro deveria ser realizada a revolução para depois pensar em investir no campo do cinema. Certamente, a mobilização causada pela censura do filme foi abraçada pelo jornal do partido, a *Imprensa Popular*.

O crítico apresenta uma provocação ao coronel, indagando se os veículos da imprensa que condenam sua atitude serão designados como “comunistas”. Ottoni apresenta tal postura em seu texto para refutar a afirmação do coronel Menezes Côrtes de que “90% dos que tem se manifestado a favor da película (o termo película é de mau gosto) são comunistas”. Ottoni continua o questionamento:

Então são comunistas o jornalista Pompeu de Souza, chefe de redação do “Diário Carioca”, o advogado Sobral Pinto, ambos católicos, o teatrólogo Joracy Camargo, os escritores Raymundo Magalhães Junior e Anibal Machado e o autor dessa seção, para citar alguns dos poucos que tiveram oportunidade de ver o filme.

Afirma que, quando o coronel faz as críticas, a coisa se torna risível; ele transcreve um trecho da afirmação do coronel: “Os quadros (do filme), sem sequência, são todos passados num domingo, porém a fita não explica isso, dando a impressão de que no Rio não se trabalha”. Décio retruca:

Então o coronel não percebe que a cara de feriado do dia em que se passa a ação da fita é uma conhecida feição internacional, com as grandes partidas do jogo nacional de cada país, as praias (cheias), os militares de folga, os pontos turísticos lotados, as fitas prolongadas? E quem duvida que, no Rio, pouco houve algum trabalho para sustentar a atividade de uma cidade exaustivamente mostrada na sua grandeza por sucessivas “tomadas” panorâmicas”.

Considera uma bobagem a crítica de que os quadros do filme não têm sequência:

O que há de mais perfeito em *Rio, 40 Graus* é precisamente a exposição coordenada e orgânica do seu tempo principal – a crônica do Rio de Janeiro num domingo de verão através de episódios em que se alternam cenas cuja narrativa eventualmente interrompida, é retomada sem quebra do ritmo narrativo das histórias. O forte do Chefe de Polícia, efetivamente, não é a crítica de filmes.²⁰

Os críticos que assistiram ao filme na sessão do dia 24 de setembro o designaram como um “retrato justo da nossa realidade social”. As cenas filmadas em “locais autênticos, misturando atores a gente comum”, são equiparadas às técnicas de produção do cinema neorrealista italiano. O texto do *Diário Carioca* mencionado incita uma discussão acerca do problema que a proibição do filme representava para o Brasil naquele momento, “um precedente perigoso contra a liberdade de expressão”. Não somente a liberdade de expressão do cinema estava comprometida, mas também as das outras esferas artísticas e manifestações intelectuais. (Mais adiante será mencionado o artigo de Jorge Amado, que retoma e destrincha essa discussão.)

Além de restringir a liberdade de expressão, a censura do filme contribuiria com a diminuição dos investimentos no cinema brasileiro. Assim como a matéria publicada na revista *Visão*, essa edição do *Diário Carioca* considera que a produção através de cotas (produção independente) poderia dar novos rumos à produção cinematográfica nacional.²¹

Em 26 de setembro de 1955, a *Última Hora* publicou alguns depoimentos de personalidades ligadas ao cinema brasileiro sobre *Rio, 40 Graus*. “É um filme corajoso, humano. É o maior dos filmes brasileiros” [...], afirmou Anselmo Duarte. Para José Carlos Burle o filme era “limpo, honesto, que representa um esforço inaudito de um punhado de jovens idealistas. É o

20 Décio Vieira Ottoni, “Rio, 40 Graus”. Revista Manchete, s.d.

21 “Côrtes proibiu o filme que a censura aprovou”. *Diário Carioca*, 25 de setembro de 1955 (apud GUBERNIKOFF, 1985, p. 38).

primeiro filme verdadeiramente neorrealista a ser realizado no país”. Elza Viany, por sua vez, proclamava: “Libere o filme, Sr. Chefe de Polícia. Não tenha vergonha da verdade!”. Ironildes Rodrigues considerou o filme como “um retrato fiel e humano da gente marginal do morro”, afirmando que “nunca vi, em imagens de nosso cinema, vultos de maior expressão que nessa fita que NPS dirigiu com tanta alma e sensibilidade. É uma obra grandiosa, bem brasileira, com uma veracidade de ambiente sem retoque algum [...]. É tido por todos os brasileiros”. Wilson Grey acreditava que o filme deveria ter uma projeção internacional: “é digno de ser visto em qualquer parte do mundo [...]. Honra o cinema de nossa pátria”. Roberto Acácio parabenizou a cinematografia nacional. Clóvis de Castro Ramon considerou o filme como a mais legítima manifestação artística do país, pois ele retrata “O que há de mais brasileiro na alma de nosso povo”. E Alberto Shatovsky projetou que o filme teria uma boa recepção diante do público.

Entre essas declarações citadas no jornal *Última Hora*, a de Alex Viany merece um considerável destaque, uma vez que o crítico e cineasta é precursor de um discurso histórico sobre o cinema brasileiro:²²

Como crítico de cinema e estudioso da história de nossa cinematografia, não hesito em colocá-lo entre os cinco mais importantes filmes até agora produzidos no Brasil. É uma obra de admirável realismo, cheia de dignidade, enfocando os problemas sociais a que o cinema brasileiro não pode fugir, se pretende ser arte e pretende ser brasileiro. Como brasileiro

22 Para Jean-Claude Bernardet, Alex Viany é um dos fundadores do discurso histórico sobre cinema brasileiro com a sua narrativa *Introdução ao cinema brasileiro*, publicada em 1959. Caracteriza essa obra como “a primeira narrativa extensa que abrange a história dessa cinematografia desde os primeiros tempos até o momento de sua publicação” (AUTRAN, 2003:19). Outras obras importantes na constituição de “uma historiografia clássica sobre o cinema brasileiro” são: *Revisão crítica do cinema brasileiro* (1963), do polêmico e inovador Glauber Rocha. O livro de Paulo Emílio Salles Gomes, *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento* (1980), reuniu alguns de seus ensaios dispersos nos diferentes jornais para os quais escrevia, sendo que o subdesenvolvimento caracterizador do cinema brasileiro corresponde à continuidade de uma discussão que ele iniciou na década de 1960 com a publicação do ensaio *Uma situação colonial?* Caleiro (2011) apresenta como discussão o papel cumprido pela crítica de cinema na constituição de um discurso histórico e outras obras, além das mencionadas, que são referências nos estudos da história do cinema brasileiro.

e homem do cinema considero perigosíssima a atitude do Sr. Chefe de Polícia. O filme aponta um rumo que muitos têm tentado conseguir – o caminho do cinema brasileiro popular, preocupado com ambientes e pessoas reais. A ser mantida a criminosa proibição, este caminho está sendo barrado. Pessoalmente deixarei de fazer cinema. Mas estou certo de que a proibição cairá ante a indignação patriótica de todos que o têm visto.²³

Alex Viany enfatiza o “pioneirismo” de *Rio, 40 Graus* ao optar pelo realismo e por uma crítica aos problemas sociais presentes na sociedade carioca da época; tal pioneirismo fez com que a mencionada obra ficasse para a história do cinema brasileiro como precursora do movimento do Cinema Novo, como um “divisor de águas” na produção cinematográfica nacional. Conforme as reflexões do capítulo anterior, o “realismo” que Nelson Pereira intenta trazer à tona através das cenas do seu *Rio, 40 Graus* corresponde a uma influência do Neorrealismo Italiano, movimento cinematográfico que influenciou várias cinematografias pelo mundo afora. Entretanto, um dos intuitos dessa pesquisa foi perceber como esse filme expressa-se e constitui-se como sendo “genuinamente brasileiro”. Essa expressão de brasilidade pode ser notada a partir dos elementos estéticos que compõem o filme e através das temáticas privilegiadas pela sua narrativa. Como o demonstrado na análise do filme, essa constituição já pode ser mapeada pelos discursos difundidos na imprensa, nos quais alguns aspectos foram ressaltados no decorrer dessa seção, e através do próprio discurso e posicionamento ideológico de Nelson Pereira dos Santos no que diz respeito à produção de filmes no cinema brasileiro.

Concluindo, o jornal a *Última Hora* considerou como inexplicável a atitude do Chefe de Polícia: “Que interesses estão escondidos por trás de tão inexplicável atitude para uma obra que vem sendo saudada por elementos das mais diversas tendências e tão importante para cultura brasileira em geral?”. Em suma, os jornais da época, na sua maioria, questionaram as

23 “‘Chocado’ com a verdade, o Chefe de Polícia proibiu a exibição do filme Rio, 40o”. *Última Hora*, 26 de setembro de 1955 (apud GUBERNIKOFF, 1985, p.39-40).

justificativas dadas pelo coronel Menezes Côrtes, afirmando que a censura era imprópria e que o coronel embasou-se em critérios impertinentes para promovê-la. Todavia, nesses textos não se encontram críticas ácidas à instituição censura, salvo exceção do artigo do escritor Jorge Amado.

Esse artigo de Jorge Amado, *O caso de Rio, 40 Graus*, publicado no dia 27 de setembro no jornal *Imprensa Popular*, apresenta como discussões algumas das características que marcavam o contexto político-cultural da época. Classifica o filme como limpo, honesto, uma crônica do cotidiano, “de alta beleza e profunda poesia”:

O espectador não poderá mais esquecer o menino vendedor de amendoins com a sua lagartixa, único bem que ele possui, sua afeição maior, dona de todo o carinho dêsse pequeno órfão da cidade. Os conflitos inúmeros da cidade imensa, e as tristezas e alegrias do povo são fixados pela câmera e, por vezes, uma onda de emoção sacode o espectador.

Jorge Amado fala sobre o modelo de produção seguido para a realização do filme:

Rio, 40 Graus foi realizado por uma equipe de cineastas, vencendo todas as dificuldades, desde a falta de dinheiro até as deficiências técnicas e a própria inexperiência. Fruto da educação e do entusiasmo, do amor à sua cidade e ao seu povo, Nelson Pereira dos Santos, um moço que reuniu outros moços entorno dele para entoar esse canto à Capital do país. Uma constante confiança no homem e nos seus bons sentimentos faz a unidade do filme e marca sua linha moral. Esse filme, que é a primeira realização de um diretor brasileiro cheio de talento e é o resultado do esforço e do sacrifício de um grupo de jovens técnicos e artistas, se está longe, do ponto de vista cinematográfico, de não possuir defeitos, é, sem dúvida, uma das melhores coisas produzidas pelo nosso cinema. É um filme de conteúdo profundamente brasileiro, altamente moral, cheio de amor ao Rio e aos cariocas. Honra o nosso cinema e a nossa cultura nacional, é um exemplo do caminho a ser trilhado pelos nossos cineastas. O Chefe de Polícia do Distrito Federal vem de proibir a exibição de “Rio, 40 Graus”.

Discurso que vai ao encontro do que era almejado pelos articulistas da revista *Fundamentos*, referente à exaltação dos costumes do povo para que assim o filme pudesse constituir-se e representar-se como nacional. O filme *Rio, 40 Graus*.

O escritor chama a atenção para o retorno iminente do “fantasma” da censura, imposta pelo Estado Novo às produções artísticas no Brasil. A atitude do coronel o leva a concluir que esse perigo permanecia após a ditadura de Getúlio Vargas, expressando uma ameaça às manifestações artísticas. Afirma que a censura imposta contribuía com a desqualificação do cinema nacional, que não tinha condições de competir com as produções norte-americanas que tomavam conta das salas de cinema brasileiras:

Jorge Amado convoca a intelectualidade brasileira a tomar uma posição diante dessa situação; sugere que ela se manifeste e não aceite a atitude arbitrária do Chefe de Polícia. Para o escritor, caberia aos intelectuais a defesa e a manutenção da liberdade na cultura brasileira, uma vez que eles eram “a voz legítima do povo brasileiro”.

O artigo de Jorge Amado demonstra como a atuação da intelectualidade marca esse período da cultura brasileira, que assume uma postura politizada; aspecto que será levado a cabo pelas manifestações artísticas de inícios da década de 1960.²⁴

Referências Bibliográficas

ADAMATTI, Margarida Maria. **A crítica cinematográfica e o star system nas revistas de fãs: Cena Muda e Cinelândia**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

ARAÚJO, Guido. **O humanismo no cinema brasileiro: homenagem aos 50 anos de Rio, Quarenta Graus, de Nelson Pereira dos Santos**. *Jornal da Jornada*, setembro de 2005, p. 4

²⁴ Principalmente com a criação dos CPCs.

GUBERNIKOFF, Giselle. **O cinema brasileiro de Nelson Pereira dos Santos contribuição ao estudo de uma personalidade artística**. Dissertação (Mestrado em Artes), Universidade de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Artes, São Paulo, 1985.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira**. 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.

RIDENTI, Marcelo. **Brasilidade revolucionária: um século de cultura e política**. São Paulo: Editora Unesp, 2010.

SALEM, Helena. **Nelson Pereira dos Santos: o sonho possível do cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Record, 1996.

SOARES, Gláucio Ary Dillon. O Golpe de 64. In: SOARES, Gláucio Ary Dillon; D'ARAUJO, Maria Celina (orgs.). **21 Anos de Regime Militar: balanços e perspectivas**. Rio de Janeiro: Editora Fundação Getúlio Vargas, 1994. p. 9-51.

SODRÉ, Nelson Werneck. **História da imprensa no Brasil**. 4. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

Aumont e Baudrillard: as instâncias narrativas e identitárias no número musical “Né me quitte pas”, no filme “A lei do desejo” (1987)

Roberto Gustavo Reiniger Neto - Universidade Anhembi Morumbi

A narrativa é um conceito oriundo da literatura, ressignificado e de grande valia para a análise fílmica: neste contexto ela passa a ser vista enquanto a materialidade do enunciado, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada. Considera-se aqui o cinema enquanto um enunciado linguístico polimórfico, formado por imagens, palavras e músicas, pautando-o assim como uma organização narrativa complexa (AUMONT, 2012, p.109). Tomando enquanto embasamento os conceitos narrativos desenvolvidos por Jacques Aumont, no livro “A Estética do filme”, esta análise terá como foco a sublimação dos elementos que compõem este referido enunciado, na ocasião específica de um número musical. A sua canção por si só pode não possuir um valor narrativo concreto, mas quando utilizada em conjunto com uma série de aparatos audiovisuais, passa a fazer parte da estruturação narrativa. Não limitada às prerrogativas da teoria e história do cinema, a música nesta abordagem será vista como um elemento que demarca os ritmos das ações, e através de sua letra, verbaliza o discurso

da *mise-en-scène* (RODRIGUES, 2002)²⁵ contribuindo assim com a construção da representação cinematográfica. A constatação deste processo marca a história do cinema, bem como a relação e compreensão desta trajetória por parte de seu espectador.

Segundo o pesquisador Fernão Ramos, em seu livro “Teoria contemporânea do cinema”, a construção imagética que o número musical traz para uma narrativa audiovisual está presente desde o seu surgimento, sempre o caracterizando como uma “quebra” de realismo (RAMOS, 2005, p.285). Em uma história que se desenvolve aparentemente como um melodrama qualquer, a música, o canto e a dança, sem aviso prévio, tornam-se os meios de comunicação das personagens, que posteriormente retomam suas ações dentro do contexto ficcional em que viviam. Este trânsito de informações veio a romper o conforto da montagem invisível, bem como a continuidade espacial, oriundos do cinema clássico. Mas firmou com o seu espectador um comum acordo de que tal situação seria, e ainda é, plausível, imagética e visualmente – funcionando enquanto um elemento de aporte para a ilustração, redundância, ou contraponto da imagem – cabendo ao filme sua classificação enquanto obra do gênero musical. Gênero que herdou da encenação no palco – independente da área a qual esta pertença, como o Teatro, a Ópera – uma tradição própria, bem como a solução para adversidades formais ao longo de sua história.

No caso do cinema, uma das adversidades seria o advento do som no final dos anos 20, este foi uma nova tecnologia agregada à sua linguagem. Em

²⁵ Para maior compreensão dos termos técnicos cinematográficos aqui empregados, recomenda-se a leitura do livro de Chris Rodrigues “O Cinema e a produção”;

um primeiro momento, a dificuldade da captação sonora em cenas externas, encontrou no palco dos musicais um parâmetro imediato para atender esta nova necessidade do mercado. Mas “a ausência da linguagem teatral, e de seu palco, já superadas pelo cinema mudo, teriam aqui um adversário contra o ilusionismo cinematográfico” (VADICO; BRANDÃO, 2009, p.152). Foi então que a “quebra” do realismo se instaurou precisamente enquanto característica do gênero: o alocar a narrativa para um plano paralelo, mas não menos importante, para que determinada personagem, em uma posição de destaque, na função de enunciadora, construa seu discurso através do canto, da música e da dança, para formar valores e conceitos intrínsecos ao desenvolvimento da narrativa, nos mais variados graus de persuasão daquele que estivessem envolvidos naquele momento, diegeticamente (RODRIGUES, 2002), ou não.

Na trajetória histórica desta persuasão, diversas linhas narrativas surgiram, a fim de se firmar uma nova e efetiva linguagem, ora instaurando o número musical em porções individuais ao longo da trama, ora fazendo-o como força motriz do enredo, tornando-o um grande espetáculo do início ao fim do filme. Desde biografias musicais, cantores, como Elvys Presley, atuando, além de um amplo caráter performativo, como as coreografias desenvolvidas por Busby Berkeley²⁶ – valeu-se de tudo para renovar e propagar o gênero musical. Tentativas pontuais podem ser contadas na história do cinema, seja no final da década de 70, com filmes como “*Grease* – Nos tempos da brilhantina” (*Grease*, 1978), “*Os Embalos de sábado à noite*”

26 Seu trabalho está presente em memoráveis filmes como “*Whoopie!*” (1930), “*42nd Street*” (1933), “*Annie Get Your Gun*” (1950), e entre outros;

(*Saturday night fever*, 1977), ou até mesmo na década de 2000, com “*Moulin Rouge – O Amor em vermelho*” (*Moulin Rouge*, 2001) e “*Chicago*” (*Chicago*, 2002). Porém, pode-se constatar que ao longo do tempo, não só o número musical definitivamente se destitui de seu gênero, como passou a adjetivar outras linhas de produção como a comédia e o drama musical, com filmes como “*Mamma Mia!*” (*Mamma Mia!*, 2008) e “*Os Miseráveis*” (*Les Misérables*, 2012), além de outros formatos audiovisuais, dentre eles, o seriado musical “*Glee*” (*Glee*, 2009). Nesta trajetória do número musical, também se aponta o fato de por vezes, ele ser estruturado enquanto característica momentânea do cinema comercial autoral. Diversos estúdios apostaram em diretores como Woody Allen, em “*Todos dizem eu te amo*” (*Everyone says I love you*, 1996), ou até mesmo Lars Von Trier, em “*Dançando no escuro*” (*Dancer in the dark*, 2000), na tentativa de se impor ou até mesmo, resgatar o gênero musical. Porém, poucos foram o que passaram de uma obra, até pelo estigma que carregavam enquanto realizadores e “grifes” de impérios comerciais cinematográficos.

A compreensão do número musical enquanto mecanismo narrativo, e não taxonômico da obra cinematográfica, visa ressaltar um valor semântico à sua leitura, uma denotação dos elementos que compõem sua imagem e como estes podem construir um fluxo fechado do desenvolvimento desse discurso. Sobre o seu “destrinchar”, é notável que a crítica contemporânea venha tomando ciência da coerência interna de sua narrativa. O “ver” (grifo nosso) a imagem deve ser levado em conta, antes mesmo de se tentar formatar estilos recorrentes de um diretor, ou as leis do gênero ao qual a narrativa venha inserir-se. À pureza de um gênero cabe o repensar, como

apontam inúmeros pesquisadores, como David Bordwell no livro “Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema”.

Ver a imagem da verbalização do número musical, e não o seu acaso enquanto irrupção da trajetória dramática, é encaminhar sua leitura para a ordem e o ritmo assim levantados, instaurando-o enquanto um elemento narrativo e como este interfere na organização das imagens que compõem o enredo fílmico. Da composição das imagens que formam este enredo, em especial, a sua unidade, o plano cinematográfico pode-se obter quais são os elementos que formam efetivamente uma rede de significantes. Cada elemento pode pertencer a diversos circuitos em um número musical: imagem e som; cor e melodia; ritmo e profundidade reverberam um conjunto de signos e valores não só em sua cena propriamente dita, mas possivelmente, na obra como um todo.

Ressaltar em um número musical, a letra da canção enquanto o enunciado do relato de um acontecimento, seja este real ou fictício, é, vê-lo sob o ponto de vista de Jacques Aumont, enquanto uma narrativa propriamente dita. Segundo este autor, a narração deriva desta categoria, “como ato narrativo produtor e, por extensão, o conjunto da situação real ou fictícia no qual ela toma lugar. Surgem assim as relações entre enunciado e enunciação” (AUMONT, 2012, p.109). Se o estudo da narração na literatura é recente, no cinema é mais jovial ainda, e é focado no valor do agrupamento entre o narrar e a situação a qual este ato se inscreve, esta relação vai além do lugar comum do levantamento descritivo do enunciado na análise fílmico-científica, ela pode colocar em cheque também, as ações físicas e o quadro no qual elas acontecem dentro da cena cinematográfica, tornando-se possível aqui, mais uma vez, a relação com a teoria de David Bordwell, ao considerar

mise-en-scène enquanto “as ações físicas que ocorrem entre o início e o fim da captação da imagem de cada plano da cena” (BORDWELL, 2008, p.36). A narrativa cinematográfica assim, vista desta forma, portanto, pode comportar elementos que formam o seu ato narrativo.

Dentro deste ato, seu narrador, não necessariamente é o autor²⁷ da obra, mas sim, um dos promotores de sua enunciação. “O narrador é sempre um papel fictício, porque age como se a história fosse anterior à sua narrativa” (AUMONT, 2012, p. 111). Cabe ao narrador a conduta da narrativa, e ao diretor cinematográfico, bem como sua equipe, a construção do trilho aonde está conduta será efetuada, tratam-se de instâncias narrativas distintas, mas que acima de tudo trabalham em conjunto a manipulação de códigos, parâmetros e signos criados para o desenvolvimento da trama. Os signos que surgem desta manipulação possuem uma forte relação com o estruturalismo e a psicanálise, ao colocar este indivíduo-narrador enquanto fruto do sistema social em que vive, imerso em sistemas simbólicos e valores de representações identitárias sociais.

É da representação desta identidade social que se pode traçar a relação com a obra “Simulacros e simulação”, de Jean Baudrillard, a qual aborda a crise da identidade humana e o impacto da comunicação e das mídias na sociedade e na cultura contemporânea. Filósofo francês, nascido em 1929, ele polemizou ao contestar a realidade enquanto um elemento construído, encenado, nomeando-a enquanto hiper-realidade. Nesta, a

27 A relação entre o autor, e o narrador da obra cinematográfica fora historicamente marcada pelas discussões promovidas pela crítica de publicações como a “Cahiers du Cinema”. Tal discussão visava considerar o diretor de um filme não enquanto integrante do proletariado da indústria do cinema, mas sim como um artista completo, dono de uma visão do mundo própria, calcada no ímpeto da expressão pessoal (AUMONT, 2012, p. 110);

cultura de massa é responsável pela produção desta realidade virtual. Não há uma “verdade absoluta”, e sim é chegada a hora de discutir e questionar a dominação imposta pelos complexos e contemporâneos sistemas de signos. Há um fugaz impacto do desenvolvimento tecnológico, que resulta na abstração das representações dos discursos e identidades humanas. Baudrillard trabalha com uma postura profética e apocalíptica: a sociedade vive uma intoxicação midiática, e cada um perde a sua essência, vindo daí, uma necessidade histórica de se promover e absorver valores, buscando no outro, e também na própria mídia, mesmo que de forma sedutora, ou ainda, subversiva e efêmera, a tradição, a moral, e o bom costume. Estas representações são didaticamente simuladas, em um ambiente que fornece uma ilusão de informação e descoberta. Trata-se de um jogo de valores, uma dialética entre o simulacro e a simulação do ser. Simulacros são cópias que representam o que nunca existiu ou o que não possui mais o seu equivalente na sociedade. Simulação é a imitação de uma operação ou processo ainda existente no mundo real. Na realidade deste jogo, significados são substituídos por símbolos, a experiência humana, passa então a ser uma simulação da realidade, uma hiper-realidade. Vivenciada esta, em um espaço ausente do eu, um hiper-espaço, vazio e sem atmosfera. Abstraindo-se aqui do olhar crítico de Mario Vargas Llosa, no texto “Antecedentes”, capítulo do livro “A Civilização do espetáculo”, tomemos suas reflexões sobre a conjuntura filosófica na pós-modernidade, em especial, quantos aos conceitos desenvolvidos por Jean Baudrillard, encarando tais raciocínios enquanto verdades expressas e vivenciadas pela sociedade, expostas na mídia, sobretudo, certamente, cinematográfica.

As antiquadas seções de antes – literatura, filosofia, arte, cinema, crítica – tinham sido substituídas pelas seções pós-modernas de teoria cultural, classe e gênero, raça e cultura e por uma estante intitulada “sujeito sexual” [...] Poesia, romance e teatro tinham sido erradicados; a única forma criativa presente eram alguns roteiros cinematográficos (grifo nosso) [...] A realidade real já não existe, foi substituída pela realidade virtual, criada pelas imagens, pelos grandes meios audiovisuais [...] Que vivemos numa época de grandes representações que dificultam nossa compreensão do mundo real é algo que me parece uma verdade cristalina [...] O escândalo, em nossos dias, não consiste em atentar contra os valores morais, e sim contra o princípio de realidade (LLOSA, 2013, p.69-72).

Sendo assim, o autor questiona como seria analisar e expor o homem nesta instância genuinamente imagética? A saída que ele traz é analisar o homem isolado. Para Baudrillard, povos isolados são simulacros de si, com o tempo, tornam a ser a sua essência, construindo assim, a verdade da etnologia, ou ainda, “a mais pura etnografia” (BAUDRILLARD, 1991, p.16). Analisar o homem enquanto fruto de sua exposição a imagens, constrói uma etnologia pós-moderna, este destaque ou o isolamento dos seus valores enquanto objeto de estudo, constata a formação social enquanto algo que dialeticamente deambule entre o simulacro e a simulação. Encarcerar, ou destacar, os valores humanos para análise é regenerar o imaginário, é uma necessidade da sociedade hiper-real. Estar entre simulacros e simulações é estar distante do real corrosivo social permitindo o contato com novos valores, e como estes os complementariam. A história, passa então, a ser um referencial perdido, eis que na pós-modernidade o homem olha para si, e passa a falar dos seus problemas²⁸

28 O mesmo desvincular de fatos históricos tem a sua presença marcada com os estudos da Teoria Literária desenvolvidos por Peter Szondi, em “Teoria do drama moderno”. Para Szondi, esta nova instância do drama, decorre do fato de, em uma análise realizada de obras teatrais entre os anos de 1880

Tal individualismo histérico-voraz – um espetáculo da agonia e do apogeu do capital, que bombardeia a sociedade com lapsos midiáticos – busca a formação e construção pessoal, nesta já citada, atmosfera vazia, e traz a tônica dominante niilista²⁹ dos estudos baudrillardianos: há a destruição e sedução das aparências, em benefício dos sentidos. Nestes sentidos, o foco ao analisar a representatividade do homem no audiovisual, em especial, no cinema, forma a cena enquanto um conjunto de imagens vazias: o que vale é o seu efêmero contato entre sujeitos, o processamento de dados que virá do seu consumo imediato, e as novas identidades que surgirão adiante.

Retomemos agora o início deste texto, aonde o número musical é tido enquanto um mecanismo de enunciação, exposto dentro de uma conjuntura de elementos, por suas instâncias narrativas. A analogia com a dialética entre simulacros e simulações de Jean Baudrillard torna-se possível dentro do seguinte ponto: a cinematografia do filme, sobretudo o seu enquadramento, encarcera, isola, ou ainda coloca em destaque, aquele que apresenta o número musical, para que este demonstre valores, formatados em quadros imagéticos, para os demais que assistam a cena possam assim suprir e também oferecer os valores que lhe faltam. É trazido para o espaço diegético do filme, o que Baudrillard enfatiza enquanto vivência social do homem pós-moderno, e pode se formatar assim, um jogo cênico, no qual o diálogo, sob influência da música, torna-se canto, ritmando e demarcando

e 1950, ter sido constatado um maior foco da revelação íntima, pessoal e individual da personagem para os demais que estiverem em cena. O drama alçou cada vez mais voos pessoais do que épicos e sociais, fatores já concretizados pela tragédia;

29 Cabe aqui, como ilustração desta formação, uma frase do próprio Pedro Almodóvar ao reconhecer a efemeridade de sua identidade: “Pertencço ao mundo do pecado e da degenerescência - sou niilista” (ALMODÓVAR in. STRAUSS, 2007, p. 93, tradução nossa);

através da dança, ações físicas que imprimem valores e conceitos. A dialética consiste em ao analisarmos um único plano do filme, isolado de seu conteúdo íntegro, existir a possibilidade de obtermos um sentido, um valor, que vai além de uma primeira leitura denotativa, e que reverbera uma analogia com outros elementos do conteúdo do texto fílmico. Para ilustrar essa metodologia de análise fílmica propõe-se aqui uma investigação sobre a presença do número musical na obra de Pedro Almodóvar.

Clamada pela independência de produção, com suas origens marcadas no circuito B do cinema europeu, constata-se nela o uso do número musical de forma concreta, uma característica que ainda perdura em sua produção, iniciada no final da década de 70, e que se estende até os dias de hoje. Focando apenas nos longas-metragens os quais ele assina direção: de 1978, com “*Folle... folle... fólleme Tim!*”³⁰, até 2013, com “*Amantes passageiros*” (*Los Amantes pasajeros*), temos vinte produções, das quais, catorze contam com pelo menos um número musical em sua narrativa. Sem contar com curtas-metragens, séries de televisão, e filmes em que ele assina somente a produção, os números musicais estão em setenta por cento de sua obra, justificando assim, um estudo mais apurado de seu conteúdo.

A obra almodovariana, vista aqui sob o olhar do pós-modernismo, trabalha com a criação de signos e valores, aonde “suas personagens transitam entre o limite do melodrama e a tragédia, sublimando o realismo diegético e o realismo mimético, ao contar e mostrar um fato” (ALLINSON

30 Segundo contato com a assessoria de imprensa da El Deseo, produtora de Pedro e Agustín Almodóvar, por ter sido filmado no suporte de Super 8mm, e não armazenado da maneira mais adequada, o material deste filme deteriorou-se com o tempo. As cópias feitas em Betacam, armazenadas em instituições como a Cinemateca de Madrid, e o MoMA, o Museu de Arte Moderna de Nova York, nestas condições, também foram descartadas;

in. EPPS; KAKOUDAKI, 2009, p.144, tradução nossa), concomitantemente, fazendo assim a síntese entre o passado e o presente de cada personagem na *mise-en-scène* (RODRIGUES, 2002), criando-se um drama próprio que traz um novo olhar para a história do cinema. “Não há ficção, drama, suspense e comédia almodovariana, e sim um cinema humano com valores femininos, masculinos, e *queers*” (CARLOS, 2011, p.20), pautados pelo trabalho conjunto da subversão de aparatos de gênero e cinematografia que dentre outros, utilizam a música, enquanto meio de transmutação do texto e forma de enunciação, para um novo comportamento, uma nova identidade para sociedade. Para ilustrar essa afirmação, toma-se aqui como exemplo o número musical “*Né me quitte pas*”³¹, do filme “A Lei do desejo”, considerando antes, um breve resumo de seu enredo.

A “*Lei do desejo*” conta as conturbadas relações amorosas homoafetivas de Pablo Quintero (Eusebio Poncela). Diretor de cinema, Pablo após ser abandonado por Juan Bermúdez (Miguel Molina), decide enveredar pelo seu novo projeto, a direção do espetáculo teatral “*A Voz humana*”³², o qual no elenco estão sua irmã, a transsexual Tina Quintero (Carmem Maura) e a filha de sua ex-namorada, a pequena Ada (Manuela Velasco). Após a estreia de seu projeto, Pablo se envolve com Antonio

31 “Né me quitte pas”. Disponível em < <http://migre.me/s4f9c>>. Acesso em 9 nov 2015;

32 O texto “A Voz humana” é literalmente encenado durante o número musical “Ne Me Quitte Pas”. Tal texto não é de autoria de Almodóvar, e sim do poeta, romancista, cineasta, designer, dramaturgo, ator, e acima de tudo, encenador teatral francês, Jean Cocteau. Neste texto datado de 1930, Cocteau conseguiu conjugar com maestria os novos e velhos códigos verbais de sua época, a linguagem de sua encenação e tecnologias do modernismo que fizeram desta sua obra um paradoxo: um avant-garde clássico. “A Voz humana” conta a história de uma solitária mulher que fala ao telefone com o seu invisível e inaudível amante perdido, que a deixou para se casar com outra. No texto, o telefone mostra ser o perfeito adereço que permitiu a Cocteau explorar as ideias e sentimentos da comunicação humana;

Benítez (Antonio Banderas), jovem de índole questionável, e problemas psiquiátricos evidentes. Antonio descobre que Pablo e Juan ainda mantém contato. Antonio decide então, ir até a aldeia onde Juan voltou a morar para assassiná-lo. Durante o crime, Antonio veste a roupa de Pablo para que a culpa recaia sobre ele e sua irmã. Pablo sofre um acidente de carro e perde a memória. Tina começa a cuidar de seu irmão e revela que mudara de sexo para viver uma relação incestuosa com seu pai. Sem saber de nada, Tina se envolve com Antonio, e quando Pablo se recupera ele percebe o risco que a irmã corre. Antonio faz Tina sua refém, mas decide se entregar para a polícia, se antes puder falar com Pablo. Com seu amado, Antonio tem a sua última noite de amor, que se encerra com o seu suicídio. Sobre “*Né me quitte pas*”, o próprio diretor de “A Lei do desejo”, em entrevista cedida ao crítico de cinema Frederic Strauss, afirma que

as canções são parte ativa, uma espécie de diálogo nos roteiros de meus filmes. Dizem muito sobre as personagens, não estão ali só para enfeitar. Em “A Lei do desejo” fiz uma espécie de homenagem inconsciente à cultura francesa, com “*Né me quitte pas*” e “A Voz humana” de Cocteau, dois textos que para mim têm o mesmo sentido e dialogam entre si. A canção de Brel³³ é bastante significativa e reveladora das personagens do filme. É uma canção que o cineasta [Pablo] ouve em casa muitas vezes. [...] A canção é interpretada também pela menina Ada que foi abandonada por sua mãe, Bibi Andersen, e adotada pela ex-namorada desta. [...] Não sei se essas explicações são indispensáveis, mas mostram que todos os meus filmes têm uma base muito racional. Ainda assim, também não quero dar a impressão de justificar escolhas que muitas vezes são irracionais e ligadas

33 BREL, Jacques. *Né me quitte pas* in. *Las Canciones* de Almodóvar. Intérprete: Maysa Mataraso. Espanha : El Deseo e Hispavox, 1998, 1CD;

a emoções profundas (ALMODÓVAR in. STRAUSS, 2007, p. 93-94, tradução nossa).

Esta polifonia de signos e valores, até então levantados, podem ser considerados enquanto resultado do marco que “A Lei do desejo” é na história da filmografia almodovariana. Este foi o primeiro filme da *El Deseo*, produtora fundada por Pedro e Agustín Almodóvar, que até então tinham o seu potencial de expressão na indústria cinematográfica, porém, ora afetado por adversidades orçamentárias, ora afetado conceitualmente por produtores que coordenavam os filmes anteriores. Instaurava-se assim o cinema autoral de Pedro Almodóvar, ou a completa anarquia de valores que pré-formatam os gêneros cinematográficos.

“Mostro sentimentos. Meus filmes são dramas, e não melodramas, ainda que sejam dramas com canções” (ALMODÓVAR in. STRAUSS, 2007, p. 187, tradução nossa). Quando Almodóvar faz esta afirmação, acredita-se que seja plausível a relação com o embasamento teórico de Jacques Aumont e Jean Baudrillard citados anteriormente. Essa amostragem de signos, e por que não, sentimentos, dentro do enunciado narrativo da cena, conduz o fluxo da trama para um jogo de valores. Estes valores quando enunciados em um número musical dão a personagem uma posição de destaque, que isolados pelo enquadramento cinematográfico da encenação, trazem para diegese, em especial, almodovariana, a essência de Jean Baudrillard: um jogo de relações interpessoais e formações de identidades, que levam em consideração a dialética entre o simulacro e a simulação do outro como princípio ativo.

Dentro destes valores, “*Né me quitte pas*” pode ser considerado enquanto um enunciado, composto por diversas instâncias narrativas, que formam e (de)formam identidades ao promover simulacros e simulações para os que diegeticamente estão presentes, no decorrer de sua realização. Já em uma primeira leitura denotativa, pode-se apontar os elementos que remetem e resultam nesse processo. Desde o início do filme, até o momento de realização deste número musical, em diversos momentos, tal cena é pré-

anunciada materialmente, com elementos da direção de arte. Sabe-se, não de forma clara, que se trata de um texto de Jean Cocteau, e por esse material também não fica claro se Pablo fará um filme ou uma peça de teatro.

Verbalmente tão pouco é justificado se Pablo está largando o cinema para enveredar a carreira teatral. Já a música de Jacques Brel, prova aqui a sua multifuncionalidade: ela perde sua instância melodramática adotada até os trinta e sete minutos de duração do filme, para ilustrar o sofrimento de Pablo com a separação de Juan, para a partir deste ponto, verbalizar através do canto da pequena Ada o fluxo da narrativa adiante. A obra de Almodóvar passa então a ser híbrida tanto autoral quanto artisticamente. Autoral no sentido de que as obras de Jean Cocteau³⁴ e Jacques Brel passam a compor o enunciado da narrativa, as escritas destes autores são utilizadas aqui de modo fidedigno. Artisticamente é trabalhado nesta ocasião o limite entre o teatro e o cinema. Não há qualquer relação com o espectador de “A Lei do desejo”, ou de “A Voz humana”. A cena não é projetada, ou exibida, em alguma tela. Pode ser considerada teatral por assim ter sido publicada por Cocteau, e também pode ser considerada cinematográfica, por Ada cantar em cima de um *travelling* (RODRIGUES, 2002). Aqui opta-se por um olhar baudillardiano da encenação, um olhar dialético entre o simulacro e a simulação do teatro e do cinema.

No transcorrer de “*Né me quitte pas*”, a música de Brel cantada por Ada funciona tanto como uma expressão do inconsciente de Tina, demarcando suas ações físicas na profundidade da *mise-en-scène* (BORDWELL, 2008, p.36), quanto uma expressão do sofrimento de Ada pela saudade que sente de sua mãe. Fato que deve aqui ser registrado é de que tais ações físicas de Tina, inspiraram Almodóvar a escrever “Mulheres à beira de um ataque de nervos” (*Mujeres al borde de un ataque de nervios*, 1988), o seu

34 A versão utilizada de “A Voz humana” para esta cena fora a tradução do francês para o espanhol feita pelo próprio Jean Cocteau. (STRAUSS, 2007, p. 93, tradução nossa);

longa-metragem seguinte, que tem Carmem Maura no papel de Pepa, protagonista da trama.

A narrativa de “*Né me quitte pas*” avança, e as relações entre Tina, Bibi e Ada ficam explícitas, no momento em que a jovem menina retorna ao seu camarim. Neste entreato do número, Ada encontra Bibi, e esta não consegue se firmar enquanto sua mãe: Ada não aceita o convite de acompanhá-la nas viagens de seu trabalho e diz que ficará com Tina. Independente de Tina ser uma transexual, e interpretada por uma mulher, e Bibi, ser uma mulher interpretada por uma transexual, na conjuntura do número musical, levando em consideração os conceitos teóricos baudrillardianos aqui levantados, Bibi pode ser vista enquanto um simulacro do marido de Tina, na medida em que o impacto de sua interpretação é acentuado com o sofrimento quando esta percebe a conversa que ocorre no camarim durante sua encenação.

Em uma conjuntura externa ao número musical, mas ainda dentro do espaço diegético da narrativa, não só Tina pode ser considerada como um simulacro do pai e da mãe de Ada, pela ausência que a menina sofrera durante sua infância, como também Ada pode ser considerada uma simulação de Tina, pela alegoria similar que é dada às personagens nas questões de figurino, maquiagem e direção de arte.

A conversa entre Ada e Bibi se encerra. Tina encara Bibi no camarim, Ada retoma sua posição em cena, e ambas, novamente no limite dialético entre o simulacro e a simulação, choram pelo sofrimento de perder a mulher que amam, verbalizando através do texto do número musical a deflagração de suas identidades. “*Né me quitte pas*” chega ao seu fim, e na cena seguinte, Pablo crítica a interpretação da irmã no espetáculo. É chegada a hora de se retomar o drama do protagonista da obra, mesmo que para isso sejam necessários outros números musicais, como a sequência final³⁵, com o

35 “Lo Dudo”. Disponível em <<http://migre.me/s4eOX>>. Acesso em: 9 nov. 2015;

suicídio de Antonio Benítez, marcado pela canção “*Lo Dudo*”, do grupo musical *Trío Los Panchos*³⁶.

Por fim, reforça-se que esta abordagem pretendeu ao menos pontuar o potencial identitário que o número musical possui, sob o viés dos conceitos desenvolvidos por Jean Baudrillard e Jacques Aumont, enquanto intercâmbio de informações realizado através do ritmo e melodia musical, na narrativa cinematográfica. O texto, cantado e/ou dançado, enquanto conjunto de valores deste tipo de cena, coloca as personagens emissoras destes novos valores enquanto formadoras e reformadoras de identidades. Não se faz qualquer relação com a teoria do melodrama, uma vez que a busca é ir além do potencial climatizador diegético que a trilha sonora pode possuir (TRAGTENBERG, 1999). Aqui o número musical é visto enquanto construtor imagético, que pode, de forma contundente, formar e deformar identidades no fluxo de uma narrativa audiovisual. Antes de ser um elemento histórico, que pode ter sua gênese relacionada com a produção cinematográfica norte-americana, o número musical passou a ser mais do que o elemento de um gênero, ele pode ser tido como um catalisador dramático da cena efetivamente pós-moderna, independente de uma eventual taxonomia ao qual o seu filme possa pertencer.

Referências Bibliográficas

ALLINSON, Mark. *Mimesis and diegesis: Almodóvar and the limits of melodrama*. in. EPPS, Brad; KAKOUDAKI, Despina. *All About Almodóvar*. Londres: University of Minnesota Press, 2009;

AUMONT, Jacques. **A Estética do filme**. Campinas: Ed. Papirus, 2012;

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Ed. Relógio D'Água, 1991;

36 NAVARRO, Chucho. *Lo Dudo* in. *Las Canciones de Almodóvar*. Intérpretes: Trío Los Panchos. Espanha: El Deseo e Hispavox, 1998, 1CD;

- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Campinas: Ed. Papirus, 2008;
- COCTEAU, Jean. **La Voix humaine**. Paris: Ed. Théâtre Stock, 2001;
- CARLOS, Cássio Starling. **Volver**: Coleção Folha. Volume VI. São Paulo: Ed. Moderna, 2011;
- LLOSA, Mario Vargas. **A Civilização do espetáculo**. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2013;
- RAMOS, Fernão. **Teoria contemporânea do cinema**. São Paulo: Ed. Senac, 2005, Vol.2;
- RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Ed. FAPERJ / DP&A, 2002;
- STRAUSS, Frederic. **Conversations avec Almodóvar**. Paris: Ed. Cahiers du cinéma, 2007;
- SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno**. São Paulo: Ed. Cosac&Naify, 2001;
- TRAGTENBERG, Lívio. **Música de cena**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999;
- VADICO, Luiz; BRANDÃO, Marcos. **Moulin Rouge**: avanços narrativos no gênero musical. Disponível em < <http://migre.me/qbaA7>>. Acesso em: 6 jun. 2015;
- BREL, Jacques. *Né me quitte pas* in. **Las Canciones de Almodóvar**. Intérprete: Maysa Mataraso. Espanha : *El Deseo* e Hispavox, 1998, 1CD;
- NAVARRO, Chucho. *Lo Dudo* in. _____. Intérpretes: *Trío Los Panchos*. _____;
- Né me quitte pas**. Disponível em < <http://migre.me/s4f9c>>. Acesso em 9 nov. 2015;
- Lo Dudo**. Disponível em <<http://migre.me/s4eOX>>. Acesso em: 9 nov. 2015;
- A Lei do Desejo. ALMODÓVAR, Pedro. Espanha: 1987. 102 minutos.

NARRATIVAS AUDIOVISUAIS CONTEMPORÂNEAS

La adaptación cinematográfica de sagas de literatura fantástica

Ana Belén Jara - Universidad Nacional de Córdoba

“El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades” (Barthes, 1977: 2).

Muchos de los estudios realizados en el campo de la comunicación, si no la mayoría, analizan fenómenos de masas que, en otras disciplinas, son escasamente estudiados. Estos fenómenos, en numerosas ocasiones, son bienes producidos por la industria cultural³⁷. El cine es uno de ellos. Diferentes son las referencias al cine que lo entienden como cultura, como arte y como espectáculo. En este caso destacamos su constitución como medio de comunicación mediante el que, desde su origen, se han expresado ideologías, puntos de vista, costumbres, y poder. Es decir, *el cine comunica*.

Desde Walter Benjamin, hasta los estudios culturales como los realizados por Martín Barbero³⁸ y Néstor García Canclini³⁹, los fenómenos en los que el cine es protagonista han sido estudiados (y también cuestionados). Por esta razón el tema central de este trabajo es el análisis de uno de los fenómenos actuales de la cinematografía: la adaptación de *sagas*

37 Sólo como ejemplos, podríamos mencionar los trabajos que, en América Latina y desde diferentes ópticas, han estudiado comics, caricaturas y otras formas de arte consideradas menores: Mattelart y Dorfman ([1972] 2014); Ford, Rivera y Romano (1985).

38 MARTÍN BARBERO, Jesús. De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía, Gustavo Gilli, Barcelona, 1987.

39 GARCÍA CANCLINI, Néstor (1995). Los Nuevos Espectadores. Cine, televisión y video en México, Instituto Mexicano de Cinematografía, 1994. Una síntesis de esta investigación se encuentra en García Canclini, N. Consumidores y Ciudadanos, Editorial Grijalbo, México.

de novelas fantásticas al guión cinematográfico. Para este estudio se tendrán en cuenta los resultados obtenidos sobre el análisis del caso específico de la adaptación de la saga literaria “Harry Potter”, cuyo éxito se asume fundamental en la consolidación del actual caudal de novelas fantásticas juveniles, lo que lo constituye como un fenómeno audiovisual que amerita ser estudiado desde la comunicación.

Pero la adaptación de las obras literarias ha sido objeto de análisis desde el surgimiento del cine. Numerosos escritores, a lo largo de la historia de la cinematografía, han visto plasmadas sus historias en la pantalla grande, con éxito rotundo o parcial, con actores conocidos o no en la interpretación de sus personajes. Tal es así, por ejemplo, que el 85% de los films galardonados con el Oscar a la mejor película son adaptaciones de obras literarias (Seger, 2000: 24).

Sin embargo, la mayoría de los trabajos que estudian la adaptación cinematográfica han tenido como foco de atención el nivel cuantitativo de la cuestión, partiendo de la enumeración de las meras diferencias entre un soporte y otro. El presente trabajo, al contrario, considera a ambos en tanto discursos, en el que el trabajo de adaptación al que se enfrenta el guionista o “adapter”, se torna en un conjunto de decisiones que pone en relación manifiesta a la literatura y al cine. Para ello, se analizaron las características generales de estas adaptaciones en particular, así como las marcas que nos permiten determinar qué elementos de lo literario se resisten a ser adaptados al guión narrativo y por qué (Frago Pérez, 2005:13). Algunas preguntas retóricas que surgen son: ¿Hasta qué punto la literatura delimita la creatividad del guionista? ¿El medio audiovisual no corrompe la experiencia de la imaginación propia de la literatura? ¿Cuáles son los pasos que sigue un guionista en la adaptación? ¿Fidelidad o creatividad? ¿Qué información priorizar?

Además, aquí se parte del supuesto de que el proceso de adaptación de un libro no es el mismo que el de una *saga*, conformada por un conjunto de libros, cuya duración es más extensa y supone decisiones que pueden afectar los resultados a largo plazo, como mostraremos a continuación

(Martos Núñez, 2006).

A fin de desarrollar este análisis y definir tal proceso nos preguntamos: ¿qué características presenta la adaptación cinematográfica de las sagas literarias?

Partiendo de dicho interrogante, esta investigación comenzó con el desarrollo de los antecedentes en los estudios de las relaciones entre cine y literatura. Esto nos permitió realizar una breve contextualización de ambos lenguajes como productos artísticos diferentes, con procesos de producción diferentes, pero sobre todo se destaca la raíz narrativa del cine. En segundo lugar, se conceptualizó sobre la adaptación en sí misma y los tipos de traducción existentes hasta llegar a la transposición cinematográfica. En tercer lugar, se abordó brevemente la historia de las sagas, su auge actual y su conceptualización.

Para realizar todos estos aportes se elaboró un marco referencial conformado por autores que nos ayudaron a dar cuenta de la relación cine-literatura, como Walter Benjamin y Gérard Genette. Así mismo se puso en discusión el origen de la adaptación desde los aportes de la semiótica, en donde las voces de Yuri Lotman (1999) y Umberto Eco (2008) nos permiten comprender por qué algunos elementos de lo textual se resisten a ser adaptados en lo audiovisual. Luego se llevó a cabo el desarrollo de conceptos específicos en la materia narrativa, partiendo desde Francis Vanoye (1996), Syd Field (1995) y Doc Comparato (1986) en el estudio del guión cinematográfico, hasta los autores pilares en adaptación, como José Luis Sánchez Noriega (2000), Marta Frago Pérez (2005) y Linda Seger (2000), quienes realizan un estudio profundo, considerado un manual en la temática de la adaptación. Eloy Martos Núñez (2006) y Alberto Martos García (2009), finalmente, nos introducen en el mundo de la conceptualización de las sagas.

Del libro al cine, del cine al libro

Este trabajo nos pone frente a un debate que entiende a la literatura como arte y al cine como espectáculo y a ambos, además, como fenómenos

comunicativos. Tal debate puso en disputa dos lenguajes totalmente diferentes pero relacionados. Por esa razón es que a pesar de que la adaptación tiene una larga tradición en el séptimo arte, siempre ha sufrido el mismo prejuicio: se suele rechazar la película sosteniendo que nunca estará a la altura del texto literario y de la complejidad que lo caracteriza. Desde esta investigación se enmarca a ambos lenguajes como parte de dos formas de arte delimitada, diferente, que poseen sus propias cualidades, pero las cuales están en constante relación.

Por eso consideramos que a pesar de las convergencias y divergencias existentes entre cine y literatura, podemos resumir en que ambos encuentran un espacio en común: la raíz narrativa que les permite contar historias, con las especificidades que le son propias a cada uno ya que el enunciado que en una novela está compuesto por palabras, en el cine comprende imágenes, menciones escritas, ruidos, música, silencios, lo que hace que la organización del relato filmico sea diferente.

Lo cierto es que el panorama ha cambiado y las adaptaciones no sólo son mucho más aceptadas en la actualidad por los espectadores, sino que también han generado una serie de estudios e investigaciones específicas.

Pero el Cine y la Literatura no sólo encuentran espacios compartidos, sino que también existen límites y “fronteras” entre ambos. Ante estos elementos que se resisten a ser adaptados, nos preguntamos qué concepto de *adaptación* nos permite comprender que la misma, lejos de intentar reproducir el texto original, supone un nuevo discurso y, por lo tanto, la posibilidad del aporte de nueva información mediante el lenguaje audiovisual. Para dar respuesta a este interrogante partimos de los postulados de Yuri Lotman (1999) y Umberto Eco (2008) en torno al concepto de *traducción* hasta llegar al concepto de *transposición* y *traslación*.

Gracias a sus aportes desde la semiología no quedan dudas de que hay casi tantas maneras de adaptar/transmutar un texto a la gran pantalla como novelas o películas, ya que cada una de ellas requiere una serie de procedimientos concretos para llevar a cabo el proceso de “adaptación” de un lenguaje a otro. Por ello los estudios dedicados a analizar la transposición

de obras literarias al cine, si se hacen de la manera adecuada, pueden ayudar a comprender con mayor precisión las difíciles relaciones que se han establecido siempre entre ambos discursos.

Pero ¿Qué es adaptar? Sánchez Noriega, uno de los principales autores en la materia, define como *adaptación* al “proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura (enunciación, organización y vertebración temporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en formas de texto filmico” (Sánchez Noriega, 2000: 47).

Por otra parte, Linda Seger, la autora de uno de los manuales más reconocido sobre adaptación, *El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas*, interpela al lector de su libro:

“Has leído el libro. Era visual, cinematográfico. Los personajes resultaban atractivos; la historia, envolvente; el estilo, entretenido. Pero la película no funcionó ¿Por qué?” (Seger, 2000: 29). Con esto, Seger intenta plantear que la experiencia de leer una novela es muy diferente a la de ver una película: Por su propia naturaleza, *la adaptación es una traslación*, una conversión de un medio a otro. Todo material previo –literario o no– se resistirá en principio al cambio. Pero la adaptación implica cambio, “implica un proceso que supone repensar, reconceptualizar; y también, comprender que la naturaleza del cine es intrínsecamente diferente de la de cualquier otra forma literaria” (Seger, 2000: 30).

Desde el origen: las adaptaciones de narraciones infantiles

La literatura de este estilo tiene una larga tradición, no sólo en la escritura, sino también en la “transposición” y “adaptación” en diferentes medios, desde hace siglos. Uno de los principales teóricos al respecto es Marc Soriano; en *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus*

grandes temas, realiza un estudio detallado de la historia de la literatura infantil. Esta historia está sumamente relacionada con la historia de la adaptación, como sostiene Sotomayor (2005), ya que la reescritura de textos es una de las formas en que se manifiesta desde los orígenes de la circulación social de la literatura. En este marco de interpretación, se explican las numerosas formas de intertextualidad y de textos generados a partir de otros. Una de las formas es lo que ya conceptualizamos como adaptaciones y que revelan una industria que necesita de relatos para hacer bienes mercantiles.

En los orígenes de la literatura infantil, “adaptar” para los niños un libro que no les estaba destinado significaba someterlo a una cantidad de modificaciones que lo conviertan en un producto que se corresponda con los intereses y el grado de comprensión de los menores, es decir, que lo vuelva asequible a este público nuevo (Soriano, 1995: 25).

Durante gran parte de la historia, la mayor cantidad de obras de literatura infantil fueron cuentos que ya habían sido adaptados de textos predecesores, y que luego comenzaron a ser adaptados al cine, como la adaptación de *Alicia en el país de las maravillas* (1865) de la novela homónimo escrita por Lewis Carroll, y estrenada en el cine el 28 de julio de 1951, por la compañía *Walt Disney*, como los cuentos de Los hermanos Grimm como *La Cenicienta*, *Rapunzel*, *Pulgarcito*, *La Bella Durmiente* y muchos más en dibujos animados. Y también se destacan los films como *Mary Poppins* (1964), adaptada por Walt Disney y basada en una serie de libros homónimos firmados por P.L. Travers. Pero la fiebre de las adaptaciones postmodernas han llevada estas obras al cine nuevamente en la última década (como *Maléfica*, *Encantada*, *Alicia en el País de las Maravillas*) con versiones renovadas, lo que demuestra que el público infanto-juvenil ha cambiado y con ello sus competencias de recepción de las historias.

Dentro de los múltiples géneros adaptados para el público infanto-juvenil, encontramos la adaptación de las sagas literarias. De acuerdo a Martos Núñez, quien junto a Eloy Martos García encaran los estudios antecedentes en la materia, las sagas fantásticas se han convertido ya en un “ingente corpus” de obras de ficción que arrastra un público muy

heterogéneo y variado que rompe con las coordenadas típicas de escritura literaria para niños, para desarrollar una narración que se caracteriza por ser serial y por su capacidad de exceder el campo de la literatura y adquirir formatos tan diferentes como el cómic, la televisión, el cine o los juegos de estrategia.

Aproximación al concepto de *saga*

Pero ¿A qué llamamos *saga*? De acuerdo a la Real Academia española, *saga* es aquella “narración similar a una epopeya familiar que se extiende al conocimiento de varias generaciones y que se encuentra dividida en episodios, actos o volúmenes”⁴⁰. Este concepto sin lugar a dudas hace alusión al origen de las sagas pero no deja de agregar un nuevo dato: “dividida en episodio, actos o volúmenes”, y es quizás ésta pista la que nos permite hablar del concepto de *saga* en el siglo XXI.

En la actualidad se conoce con el nombre de *saga*, en el mundo literario, al conjunto de narraciones entrelazadas mediante un argumento central, que habitualmente pertenecen al género novelesco. Si bien existe un universo de tipos de sagas, como las de ciencia ficción, policiales, etc; en el presente trabajo nos centramos en las sagas fantásticas.

Cuando se habla de *narración fantástica*, se hace referencia al género fantástico, comúnmente llamado *fantasía*. Se trata de un género artístico de ficción que se caracteriza por contar con un argumento en el que se desarrollan elementos imaginarios, irreales y sobrenaturales. Este tuvo su origen en la mitología y en los relatos antiguos, pero en la actualidad se halla presente en la literatura, cinematografía, historieta, videojuegos, juegos de rol, pintura y escultura. Se caracteriza por no dar prioridad a una representación realista que respete las leyes de funcionamiento del mundo

40 Cabe destacar que la epopeya es un subgénero épico, escrito mayormente en un verso largo o en prosa, que narra las acciones trascendentales de un héroe que han sido dignas de mantenerse en la memoria de su pueblo. Real Academia Española. Consultado el 15 de Septiembre de 2014. Disponible en: <<http://www.rae.es/>>.

real. En ese sentido se suele decir que el género fantástico es subversivo, pues viola las normas de la realidad (Todorov, 1980:19). De hecho tampoco los tipos son precisos: Martos Núñez señala que cuando hablamos de narración fantástica, lo que hay a menudo son “formas híbridas entre cuento y novela, a veces con interpolaciones de otros discursos”.

Siguiendo a Martos Núñez, las sagas fantásticas tienen un carácter expansivo y son porosas a los distintos lenguajes de la cultura mediática: la imagen, la animación, el cine, y el juego estratégico. Para el autor, esto demuestra que el lector moderno lee, cada vez en menor medida, un texto de forma aislada, sino que lo pone en relación con otros medios y universos narrativos como el audiovisual. Las sagas literarias no son fenómenos aislados, sino que entran en contacto con diversos lenguajes en los que el lector deja de ser sólo receptor para ser creador de nuevos discursos⁴¹.

Más allá de que ello pueda ser motivo de debate en torno a las ganancias y la especulación que genera (la edición en numerosas materias de una saga y sus ventas), nos interesa, como ya hemos anticipado, el valor artístico de las sagas que destaca Martos Núñez, su posibilidad de construir imaginarios, fundar reinos, relacionar razas o seres de todas clases, en suma, ampliar horizontes.

¿Por qué Harry Potter?

“Fenómenos como la recepción masiva de Harry Potter, evidencian la existencia de algo más que una demanda favorecida por una cultura mediática” (Martos Núñez, 2006: 63-77).

En el nuevo siglo, las sagas juveniles fantásticas entraron en auge con tres títulos destacados: *Harry Potter* de J. K. Rowling (siete novelas,

41 Martos Núñez argumenta que lo que más caracteriza a las sagas literarias es el tuning: “El modo en que los jóvenes personalizan un vehículo a través de diferentes elementos interiores y exteriores. Práctica que, además, se está extendiendo a otros ámbitos, como la informática, y que revela, en definitiva, la necesidad de apropiación que proyecta el joven hacia cualquier producto, que es de algún modo recreado” (Martos Núñez, 2006: 64).

publicadas entre 1997 y 2007); *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer (cuatro novelas, entre 2005 y 2008) y *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins (tres novelas, entre 2008 y 2010).

Luego de la adaptación de estos *best sellers*, los títulos de sagas adaptadas al cine crecieron notoriamente, trayendo diferentes propuestas para el público juvenil: *Las Crónicas de Narnia* (C. S. Lewis); *Divergente* (Verónica Roth); *Cazadores de Sombras* (Cassandra Clare); *Percy Jackson* (Rick Riordan), por ejemplo.

De las sagas pioneras de este éxito, *Harry Potter* se ha convertido en un fenómeno que merece ser analizado desde diferentes enfoques. Con una extensión de siete libros, donde se describen las aventuras del joven aprendiz de mago y sus amigos, ha batido todos los records. Esta obra fue lanzada por el sello editorial Bloomsbury Publishing en 1996, cuya autora, J. K. Rowling, vendió los derechos cinematográficos a Warner Bros poco tiempo después de su publicación⁴².

La última película de la saga de Harry Potter pasó a la historia con una recaudación de 168,6 millones de dólares en un fin de semana siendo reconocida por Guinness como la obra literaria juvenil más rápidamente vendida⁴³. Más de 400 millones de copias de sus libros se han vendido desde que Rowling publicó la primera entrega, otorgándole el Record Guinness como la serie de libros infantiles más vendidos en la historia. Actualmente, las aventuras del joven mago han tenido tal repercusión que están disponibles en 69 idiomas en más de 200 países y territorios, lo que hace posible, según las estadísticas, que cada 30 segundos alguien en el mundo

42El sello editorial Bloomsbury Publishing le da el visto bueno al manuscrito y decide publicar la primera historia de Harry Potter. El Consejo de las Artes Escocés financia el trabajo de J.K. Rowling. En Octubre de 1998 Warner Bros. adquiere los derechos para llevar al cine las dos primeras historias de Harry Potter. Se filtra que el montante de la operación asciende a una cifra de siete dígitos.

43 Según datos de la agencia especializada Exhibitor Relations, Harry Potter y las Reliquias de la Muerte - Parte 2 superó por 10 millones al último film de Batman, *The Dark Knight*, que detentaba el récord desde 2008. Exhibitor Relations. Consultado el 15 de Septiembre de 2014. Disponible en: <<http://www.ercboxoffice.com/>>

empieza a leer un libro de Harry Potter⁴⁴.

El análisis de la adaptación de Harry Potter

El trabajo de convertir la historia original de la obra adaptada suele recaer en el guionista, cuya labor implica tanta creatividad como la del autor del libro. Esto se debe a que a pesar de contar con una trama, unas situaciones y unos personajes ya establecidos, en la mayoría de los casos se cuenta con una gran libertad para tratar estos elementos que incluso pueden resistirse a ser adaptados al guion narrativo, y en dicho caso el guionista debe buscar en sus propios recursos (Frago Pérez, 2005:13).

Aún teniendo en cuenta este carácter de creador del guionista o “adapter” que supone variedad de formas de realizar una adaptación, es posible definir ciertas tendencias que se manifiestan en la adaptación de sagas de ficción, tras haber analizado el caso específico de Harry Potter.

Metodológicamente se planteó responder al objetivo general a través de los siguientes objetivos específicos: Dar cuenta de la voz narrativa del texto y el punto de vista, las transformaciones planteadas en las aperturas y clausuras del relato audiovisual; las transformaciones en la estructura temporal y espacial; las supresiones, compresiones, sustituciones y añadidos; como así también la transformación en los personajes y en la historia. En segundo lugar, se identificaron los factores literarios que se resisten a ser transformados en materia audiovisual. En tercer lugar, se determinaron las características que pueden ser consideradas propias de la adaptación de sagas.

Entendemos que estos discursos forman parte de la red semiótica en la que unos producen a otros, y así, *ad infinitum*. Entonces, de acuerdo al esquema que propone Eliseo Verón (1987) cada uno de los libros entendidos como discurso forman una parte muy importante de las condiciones de

44Guinness World Records. Consultado el 20 de Septiembre de 2014. Disponible en: <<http://www.guinnessworldrecords.es>>

producción (aunque no las únicas) de sus adaptaciones al cine. Para llevar a cabo dicho análisis se tuvo en cuenta el siguiente corpus: Las ocho películas adaptadas del libro al cine, de Warner Bros, los siete libros que conforman la saga literaria “Harry Potter”, y las condiciones de circulación y reconocimiento: Las mismas incluyen entrevistas al guionista, al director y a Rowling, realizadas por Warner Bros y por diferentes medios gráficos.

Luego de pensar la saga completa *Harry Potter* como una unidad en la que se reconocen la estructura de tres actos, podemos establecer como principal característica que todas las películas proponen un conocimiento nuevo para el personaje principal, o héroe, mientras la trama se complejiza, e incluso los problemas aumentan pero no sólo en cantidad sino también en profundidad, como sus personajes, que se desarrollan de forma creciente.

También podemos resaltar que la curva de suspenso, que según Doc Comparato se produce desde que el conflicto emerge hasta la crisis, la encontramos desde la tercera película, a partir de que la intensidad de los problemas y los conflictos se concentran en un “callejón sin escapatoria” ¿Por qué precisamos de estos cambios? Para explicarlo podemos decir que en las sagas se produce un fenómeno similar a lo que Doc Comparato denomina como “estructura ondulante” (1986: 92), donde la tensión debe mantenerse por un largo período. En el caso de las sagas nos lleva a preguntarnos si para que no caiga el interés, cada película cumple el rol de unidades internas donde ocurren otros problemas y conflictos secundarios. Podríamos imaginar este procedimiento bajo la forma de pequeñas cajas dentro de cajas mayores que son las sagas.

Esta conformación de la saga supone que entre una y otra unidad se produzca la disminución de las curvas de dramatismo, que para que no impliquen grandes cortes en la tensión producida, utilizan lo que conocemos como “ganchos” entre las clausuras y aperturas de una y otra película. Como Doc Comparato sostiene, evitan que el interés del espectador disminuya, como así también la “anticipación” de datos entre unas y otras que generan mayor expectativa en el público.

Podemos sostener entonces que las sagas se constituyen también como relatos que poseen una unidad en la historia en el que se pueden reconocer fácilmente los aspectos de los tres actos, aunque no con la exactitud con la que lo reconocen los autores en la escritura de un guión (división por páginas o minutos). Sino que en este caso es complejo, ya que las sagas pueden estar conformadas por diferentes cantidades de libros, a los que podemos considerar unidades con su propia microestructura, es decir: en esas unidades reconocemos los tres actos con mayor o menor precisión.

Por otra parte, tras el análisis de ambos discursos en relación en los que hemos descubierto las marcas mediante las categorías seleccionadas en planteamiento metodológico, pudimos observar las siguientes características de la adaptación de la saga: En primer lugar, prevalecen las *supresiones* y las *compresiones*, como en toda adaptación cinematográfica (Seger, 2000: 30-31), y por lo tanto, esta característica no sería algo específico de las sagas literarias, salvo quizá por un aumento en su cantidad. Sí, en segundo lugar, el carácter creador del guionista cumple un rol central, ya que los añadidos, las elecciones, las decisiones de la puesta en escena y los reemplazos se realizan en torno a si son útiles para la trama.

En tercer lugar, otra característica notable es el uso de la riqueza de los personajes de forma selectiva en el desarrollo de la saga. Es decir, no conocemos a todos los personajes desde un comienzo, sino que los descubrimos conforme su rol es más importante en la película. También se suele hacer énfasis en esto llevando al extremo lo característico del personaje, como por ejemplo el saber, y cuando este consigue desarrollarse desde otro rol la sorpresa en el espectador es inminente.

Otro de los puntos a destacar es la selección de las subtramas que se priorizaran en diferentes niveles de atención durante la saga. Aún así cabe destacar que aquellas más complejas y que no aportan al desarrollo de la historia y del tema principal son *condensadas* en gran medida. La condensación de la dimensión "política" de Harry Potter, en tanto los fundamentos de la persecución y muerte de algunos personajes por su

pertenencia a una u otra familia de magos, reducen el potencial político de la obra y eventualmente, aquello que hace que sea digna de ser discutida con los jóvenes lectores, tanto desde ámbitos educativos como familiares o sociales.

Eco sostiene que “se puede observar que un determinado sistema semiótico puede decir menos o más que otro sistema semiótico, pero no se puede decir que ambos son capaces de expresar las mismas cosas”. Esto supone que en el paso de materia a materia, se deben explicitar aspectos que una traducción dejaría indeterminados (Eco, 2008: 418). Aún así, no es meritorio destacar simplemente que aquellos son elementos de lo literario que se resisten a ser adaptados, sino que son las decisiones que toma el guionista para resolverlo lo que merece ser mencionado. Estas decisiones nos permiten aproximarnos a las características generales de la adaptación de una saga:

- No se pueden incorporar todas las *subtramas*, ya que resulta imposible desarrollar todas ellas durante la adaptación como en los libros, prácticamente se perdería el interés sobre el tema central. Aún así, poder elegir entre las subtramas existentes y desarrollarlas conforme sirvan a la historia de una u otra película más que en otra, implica una característica propia de la adaptación de las sagas.
- Por otra parte, se destacan los *guiños* y las *anticipaciones*, que en su mayoría son *suprimidos*, ya que en gran medida las acciones se desarrollan en el transcurso de la saga y es imposible realizar tantas anticipaciones como el libro y que el espectador se percate de todas ellas como lo hace durante la lectura.
- La totalidad de *personajes* que aparecen a lo largo de una saga es también otro factor que se resiste, ya que es necesario seleccionar a cuáles se les dará mayor importancia y en ellos se combinan todos los personajes suprimidos.
- Por otra parte, las *clausuras* y las *aperturas* tienen un rol fundamental, ya que es necesario establecer una conexión entre una película y otra, un gancho que permita al espectador recordar lo que vio en la anterior

película, y que en la mayoría de los casos se estrena hasta uno o más años después.

- La elección del narrador es otra de las características más importantes ya que, como enunció Eco (2008), la transmutación puede “hacer ver lo no dicho” e incluso “no hacer ver lo dicho”, y en ello la selección de el punto de vista y la focalización determinan a las otras películas. En este caso, la elección de un narrador extradiegético con focalización otorgó libertad al guionista de “hacer ver” aquello que en el libro conocemos que sucedió pero no como.

En gran parte, pensar en estas características nos permite remarcar el carácter creador del cine y la comunicación audiovisual, que lejos de imitar con fidelidad lo descrito por el libro, se apoya también en una gran cantidad de recursos (flashbacks, inserts, transiciones, planos, etc.) mediante los cuales se recrea un mundo, aporta mayor información, resalta algunos aspectos y condensa las palabras y las acciones descritas.

Luego de todas estas observaciones podemos concluir con el análisis de *Harry Potter* enunciando que, lejos de tratarse de una *Adaptación como ilustración* es decir, una adaptación literal o fiel, su interés no descansa en la historia, sino que en foco está en el discurso, es decir en el cómo contar aquella historia. Aunque al comienzo de la saga se intentó plasmar en el relato fílmico el conjunto de personajes y acciones que contiene la historia en su forma literaria, sin otras transformaciones que las derivadas del cambio de discurso, de la organización dramática del relato fílmico, de la puesta en escena y de las descripciones visuales, es decir, utilizando los procedimientos básicos de la adaptación (Sánchez Noriega, 1983: 64).

Si en cambio se reconoce lo que Sánchez Noriega denomina *transposición* ya que se traslada al lenguaje fílmico y a la estética cinematográfica las cualidades estéticas y culturales en menor o mayor medida dependiendo de la película de la saga. La adaptación como transposición implica una intervención mayor, en la que el autor fílmico trata de extraer todas las posibilidades expresivas y dramáticas al texto

literario, para lo cual desarrolla lo que está implícito, busca equivalencias, efectúa ampliaciones, elimina subtramas, etc (Sánchez Noriega, 1983: 64). Por lo tanto, la adaptación de esta saga ha implicado un cambio de decisiones en cuanto a cómo abordar los libros, que es claramente identificable entre la segunda película y la tercera.

Durante el proceso de realización de este trabajo, hemos dado respuesta a los interrogantes planteados desde un inicio, pero también han surgido nuevos problemas que merecerán su estudio en posteriores investigaciones y despiertan aún más el interés por la temática seleccionada. Es así que nos permite pensar en el cine como medio de comunicación mediante el cual se impulsa la realización de otras prácticas actuales en los jóvenes, entre ellas las sagas. Las sagas literarias no son fenómenos aislados, sino que entran en contacto con diversos lenguajes en los que el lector deja de ser sólo receptor para ser creador de nuevos discursos (Martos Núñez, 2006). Lejos de ser un simple tema de moda o “reclamo comercial”, las sagas como *Harry Potter* son una manifestación indudable de la postmodernidad y su tendencia al “reciclaje e hibridación de fuentes”. Este fenómeno se constituye como una oportunidad de suscitar la creatividad y, si se quiere, un entrenamiento para el lector que se asoma a estos mundos insólitos y, por lo mismo, incluye un público que va desde el infantil al adulto

REFERENCIAS

- AYALA, Francisco (1996). *El escritor y el cine*. Editorial Cátedra, Madrid, España.
- BAJTÍN, Mijail (1989). *Teoría y estética de la novela*. Editorial Taurus, Madrid.
- BARTHES, Ronlad (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- BENJAMIN, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca, México.
- CAMINOS, Alfredo (2009). “El protagonista no es el personaje principal”. *Más allá del guión* (IV).
- DOC COMPARATO (1986). *El guión: Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Editorial Garay, Buenos Aires, Argentina.
- DORFMAN, Ariel y MATTELART, Armand ([1972] 2014) *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Siglo Veintiuno Editores. Buenos Aires.

ECO, Umberto (2008). *Decir casi lo mismo: Experiencias de traducción*. Editorial Lumen, Barcelona, España.

FIELD, Syd (1995). El libro del guión: *Fundamentos de la escritura de guiones*. Editorial Plot, Madrid, España.

FORD, Anibal; RIVERA, Jorge y ROMANO, Eduardo (1985). *Medios de comunicación y cultura popular*. Ed. Legasa. Buenos Aires.

FRAGO PEREZ, Marta (2005). “Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica”, *Revista española Comunicación y Sociedad*, Vol. XVIII, 49-82.

GENETTE, Gérard (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Editorial Taurus, Madrid.

LOTMAN, Yuri M. (1999). *Cultura y explosión: Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Editorial Gedisa, Barcelona, España.

MARTOS NÚÑEZ, Eloy (2006). “Tunear” los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura. *Revista OCNOS*, N°2, p. 63-77.

MARTOS GARCÍA, Alberto E. (2009). *Introducción al mundo de las Sagas*. Editorial Universidad Extremadura, España.

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2000). *De la literatura al cine: Teoría y práctica de la adaptación*. Editorial Paidós, Barcelona, España.

SEGER, Linda (2000). *El arte de la adaptación*. Editorial Rialp, Madrid, España.

SORIANO, Marc (1995). *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas*. Editorial Colihue, Buenos Aires.

SOTOMAYOR SÁEZ, M^a Victoria (2005). “Literatura, sociedad, educación: las adaptaciones literarias”. *Revista de Educación*, vol. extra: 217-238.

TODOROV, Tzvetan (1980). *Introducción a la literatura fantástica*. Editorial Premia, México.

VALLES CALATRAVA, José (2008). *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistémica en Google Libros. Teoría de la narrativa: una perspectiva sistémica*. Editorial Iberoamericana.

VANOYE, Francis (1996). *Guiones modelos y modelos de guion*. Editorial Paidós, Barcelona, España.

VERÓN, Eliseo (1981). *La semiosis social*. Editorial Gedisa, Barcelona, España.

VOGLER, Christopher (2002). *El viaje de un escritor*. Editorial Ma non troppo.

A intertextualidade e a produção de sentido na minissérie “Amorteamo”

Anderson Lopes da Silva – USP

Maria Cristina Palma Mungoli – USP

Este artigo propõe-se a analisar como a intertextualidade se configura como parte significativa dos processos de produção de sentido em “Amorteamo” (Globo, 2015). Para isso, estudamos como tais processos são agenciados por meio das relações intertextuais por meio da análise de cenas, da construção das personagens e de sua composição relacional. O intertexto⁴⁵ revela-se nessa obra por meio do acabamento temático e estético (BAKHTIN, 1992) com referências ao cinema expressionista alemão, ao cinema *noir* americano e ao modo peculiar como o tema dos mortos-vivos é tratado por Tim Burton. As relações intertextuais podem ser observadas extratextualmente (nas entrevistas dos autores e da diretora sobre suas inspirações) e intratextualmente (na construção da diegese televisual propriamente dita: trama, personagens, fotografia, *mise-en-scène*, figurinos, cenografia). Os estudos bakhtinianos sobre produção de sentido são a base desta pesquisa (uma tese de doutorado que ora se inicia).

Em outros termos, os processos de produção de sentido são problematizados como os processos de construção interacional, dialógica e sócio-historicamente constituídos nos quais várias vozes, ressonâncias e contextos mesclam-se compondo a heterogeneidade discursiva da obra. E é

45 Ressalta-se que, em virtude do espaço limitado, não serão colocados os frames que representam as comparações entre os distintos intertextos. Todavia, sugere-se ao leitor que visite o portal Memória Globo (<http://migre.me/stDMr>) com informações e fotos sobre a obra em questão e também o site da série (<http://migre.me/stDNw>) onde é possível encontrar vídeos com algumas das cenas citadas aqui.

em Mikhail Bakhtin (1992, p. 18) que vemos, de forma incisiva, as relações dialógicas como o lugar de análise e produção de significação por excelência, ou seja, o autor não concebe a atividade mental sem material semiótico, sem significação, sem a produção de signos e sem entender a transtextualidade⁴⁶ como pertencente à história da cultura. Bakhtin (1988) considera o signo como irremediavelmente ideológico, e não como os linguistas estruturalistas que o liam por meio de sistemas fechados e arbitrários. Enfim, um signo que tem a sua propriedade de significar constituída ideologicamente. Para o pensador russo, o signo é a base constituinte de todo processo de construção de sentidos de nossa vida seja ela social ou individual, sendo a base desses sentidos as relações sociais nas quais é produzido.

Como suporte ao entendimento dos processos de produção de sentido em “Amorteamo”, é interessante notar o que Faraco (2008) destaca sobre o pensamento de Bakhtin sobre o que faz uma obra ser esteticamente criativa. Esse processo se caracterizaria não pela transcrição literal das ideias do autor-pessoa na voz social do autor-criador, como se ambos fossem um só. Pelo contrário: “as ideias do autor-pessoa” (no deslocamento da linguagem, isto é, no processo que leva as múltiplas vozes sociais à unidade conferida/organizada pela voz social do autor-criador) devem ser transformadas sempre, remodeladas e recriadas a partir de “imagens artísticas das ideias” (FARACO, 2008, p. 40). Ou seja, visualizar estas imagens artísticas torna-se possível a partir do momento em o intertexto é apresentado na obra e suas formas são lidas por elementos composicionais (como às referências aos movimentos cinematográficos citados aqui) que se concretizam na diegese da história narrada.

A trama de "Amorteamo"

46 Recomenda-se ao leitor que queira se aprofundar nas discussões sobre transtextualidade uma visita ao livro “Palimpsestos: la literatura en segundo grado” (1989), de Gerad Genette, especificamente o capítulo “Cinco tipos de transtextualidad; entre ellos, la hipertextualidad” (p. 9-17).

O objeto empírico deste trabalho é a série “Amorteamo”, produzida pela Globo e exibida entre os dias 8 de maio a 5 de junho de 2015, no horário das 23h30. A obra, apresentada às sextas-feiras, contou com 5 capítulos de duração média de 45 minutos cada. Criada por Cláudio Paiva, Guel Arraes e Newton Moreno, a série foi roteirizada por Cláudia Gomes, Julia Spadaccini e Newton Moreno. A direção geral foi assinada por Flávia Lacerda.

Dois triângulos amorosos permeiam a trama de “Amorteamo”, ambientada no final do século XIX e início do século XX, em Recife. O primeiro formado por Aragão (Jackson Antunes), a mulher Arlinda (Letícia Sabatella) e o amante dela, Chico (Daniel de Oliveira). O segundo, por Malvina (Marina Ruy Barbosa), Lena (Arianne Botelho) e Gabriel (Johnny Massaro), fruto da relação extraconjugal de Arlinda e Chico, mas criado como filho por Aragão. Aragão mata Chico com um tiro ao flagrá-lo em sua cama com Arlinda, que concebe Gabriel no último minuto de vida do amante. Para castigá-la, o senhor de engenho a aprisiona no sótão do casarão, libertando-a somente no dia do nascimento da criança. Meses depois, Aragão leva Zefa (Ghueza Sena) e sua filha ainda bebê, Lena, para ajudar Arlinda a cuidar da casa e amamentar o menino. Lena e Gabriel são criados juntos, apaixonam-se aos 18 anos e são forçados a se separar quando descobrem que são “irmãos”. O jovem na realidade não sabe que seu pai biológico é Chico, porque Aragão proibiu a mulher, Arlinda, de falar para quem quer que fosse que aquele filho não era dele. Assim, o rapaz cresce sem desconfiar de nada.

Para que os jovens não se envolvam, Aragão, além de mentir sobre o falso incesto, tem uma ideia que poderia ajudá-lo a se reerguer financeiramente: casar Gabriel com Malvina, filha de Isaac, o judeu comerciante que oferece empréstimos aos moradores na loja de penhores. Vendo-se sem saída, Lena resolve fugir de casa, mas no dia do casamento de Gabriel, Arlinda diz ao filho que o pai mentiu, fazendo com que o rapaz abandone a noiva no altar e vá em busca da verdadeira amada. Após várias desilusões amorosas, Malvina se suicida, atirando-se de uma ponte sobre o rio Capibaribe. Sentindo-se culpado pelo infortúnio de Malvina, Gabriel viola o túmulo da moça na tentativa de corrigir a qualquer preço a situação,

mas com isso, não só a moça como todos os mortos da cidade retornam misteriosamente à vida (incluindo Chico, o amante assassinado, que planeja se vingar de Aragão).

Paralelamente, outras histórias são contadas como: 1) As fofocas de Cândida (Guta Stresser) e o esposo Manoel (Aramis Trindade) no bar da cidade (casal que se transforma em um triângulo amoroso com a volta do morto-vivo Jeremias (Bruno Garcia), primeiro marido dela e irmão de Manoel); 2) As noites regadas à música, bebidas e sexo no bordel de Dora (Maria Luisa Mendonça), a principal prostituta da cidade, que abre as portas de seus estabelecimentos tanto a vivos quanto a mortos; 3) A história de Padre Joaquim (Gustavo Falcão) que, sucedendo Padre Lauro (Gillray Coutinho) - um suicida glutão -, tem a difícil missão de lidar com a Igreja quase sem fieis e a volta do antigo padre morto. Já a última trama paralela é: 4) A de Zé Coveiro (Tonico Pereira) que, como o nome sugere, é o encarregado de sepultar os cadáveres da cidade, todavia, mais do que cavar covas, o personagem era tido como um amigo e conselheiro de Gabriel, além de, após o surgimento dos mortos-vivos, ajudá-lo a entender o universo e as tensões entre mortos e vivos.

Algumas possibilidades teóricas ao entendimento da intertextualidade

Uma das características mais visíveis da minissérie diz respeito à intertextualidade, ao processo de referenciação a outras artes, narrativas e linguagens citadas neste produto audiovisual. Este processo de citação não apenas promove o uso de determinados temas ou padrões estéticos à série, mas reelabora-os e lhes dá um sentido novo, um sentido ligado ao melodrama folhetinesco na TV e às características regionalizantes da obra, ou seja, suas ressignificações são coadunadas a elementos nordestinos (como o sotaque, o cenário urbano de Recife, além da livre inspiração na literatura com “Assombrações do Recife Velho” (1955), de Gilberto Freyre).

O termo intertextualidade na visão de Julia Kristeva (que cunhou o termo em 1969) refere-se não a cópia, mas a uma visão compósita do fazer

literário (e lido aqui de modo *sui generis*, por extensão, também do fazer artístico na produção audiovisual). Afirma a autora que “[...] todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 1974, p. 64). Para ela a palavra literária não é um ponto, um sentido fixo, mas um cruzamento dialógico de superfícies textuais (e aqui fica nítida a base teórica de Bakhtin sobre o interdiscurso às reflexões de Kristeva). A intertextualidade é um “espaço textual múltiplo” em que coexistem diferentes discursos.

Fiorin, alertando para o fato do termo intertextualidade não existir nas discussões de Bakhtin e também para o equívoco de se entender qualquer relação dialógica como intertextual⁴⁷, comenta que a “intertextualidade deveria ser a denominação de um tipo composicional de dialogismo: aquele em que há no interior do texto o encontro de duas materialidades lingüísticas, de dois textos” (FIORIN, 2006, p. 52-53). A explicação para sua visão é que para ser intertextual é preciso “que um texto tenha existência independente do texto que com ele dialoga” (idem).

Por sua vez, Orlandi, apoia-se nos estudos bakhtinianos ao explicar que o interdiscurso se estabelece a partir das relações entre memória e discurso. O interdiscurso, assim, pode ser entendido “como aquilo que fala antes, em outro lugar, independentemente”. Em outros termos: “[...] é o que chamamos de memória discursiva: o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob forma do pré-construído, o já-dito que está na base do dizível [...]” (ORLANDI, 2005, p. 31). E, tal qual Fiorin, a ressalva de Orlandi está na diferenciação entre intertexto e interdiscurso, já que este último pode ser entendido como o “conjunto de formulações feitas e já esquecidas que determinam o que fizemos” (idem, p. 33). [...] Assim, continua ela:

47 A crítica do autor é direcionada aos escritos de Kristeva e às replicações de Barthes sobre estes mesmos trabalhos que, de modo errôneo, segundo ele, resultam em “chamar “texto” o que Bakhtin denomina “enunciado”” e, assim, acabam “por designar por intertextualidade a noção de dialogismo” (FIORIN, 2006, p. 52).

Se tanto o interdiscurso como o intertexto mobilizam o que chamamos de relações de sentido, no entanto o interdiscurso é da ordem do saber discursivo, memória afetada pelo esquecimento, ao longo do dizer, enquanto o intertexto restringe-se à relação de um texto a outros textos. Nessa relação, a intertextual, o esquecimento não é estruturante, como o é para o interdiscurso (ORLANDI, 2006, p. 34).

Acerca de possíveis leituras da intertextualidade na ficção seriada televisiva, a fala de Agger é esclarecedora: o intertexto pode ser perscrutado em muitos níveis de profundidade nas mais diferentes formas artísticas e estéticas que encontramos no tecido social, sendo a TV um campo profícuo destas discussões. “A escolha de um título específico, [...] ou um modo especial de mover a câmera na ficção de TV, tudo nos fornece exemplos de intertextualidade [...]”. E, à aparente amplificação descuidada do conceito, a autora destaca que as condições de produção destes discursos não se podem nunca descolar da análise do intertexto, do contrário, chegaríamos a um problema epistemológico: “o conceito de intertextualidade parece ser passível de expandir-se infinitamente”, levando, desse modo, “[...] à perda de perspectiva até o ponto em que origem, contexto e objetivo desapareçam e os resultados tornem-se incertos” (AGGER, 2010, p. 392).

Ainda sobre as narrativas audiovisuais seriadas, Umberto Eco é didático ao distinguir a intertextualidade da paródia ou homenagem e do desonesto plágio. Também com forte fundamento bakhtiniano, Eco chama de dialogismo intertextual a citação estilística onde “um texto cita, de modo mais ou menos explícito, uma cadência, um episódio, um modo de narrar que imita o texto de outrem” (ECO, 1989, p.125). Sobre a relação entre o dialogismo e intertextualidade e as produções audiovisuais, o autor é enfático ao dizer que a ocorrência cada vez mais comum do intertexto deve-se ao fato de: “os *mass media* se preocupam com – pressupondo-as – informações já veiculadas por outros *mass media*” (ECO, 1989, p. 127).

Entretanto, para além de uma preocupação com o que já foi dito sobre o tema, a intertextualidade nas obras de ficção seriada na TV é lida aqui como um processo de reenvios de sentido: a todo tempo a produção dá

espaço à interpretações em distintas escalas para diferentes tipos de telespectadores/leitores. Um processo que caminha, ao ver deste trabalho, com a inovação na narrativa seriada descrita por Umberto Eco.

Breve análise do intertexto em “Amorteamo”

O primeiro exemplo de intertexto está na referência mais expressiva da série que é a que dialoga com o filme “A Noiva-Cadáver” (*Corpse Bride*, 2005), do diretor Tim Burton. A animação em *stop motion* inspira “Amorteamo” pela figura da noiva morta-viva, vestida de branco, de aparência assombrosa e que volta à vida pelo chamado de um homem. Schuy Weishaar, lendo as obras de Burton pelo viés da carnavalização e do grotesco em Bakhtin, destaca em “A Noiva-Cadáver” dois mundos em constante interação: a terra dos vivos e a terra dos mortos. Com uma separação muito clara entre a sisudez cinza, de tons sépias e pálidos azuis na superfície dos vivos (espaço do oficial), a terra dos mortos (espaço do grotesco) resplandece a alegria, os sorrisos, as cores vibrantes e uma animação traduzida pelos números musicais ao estilo do *Día de los Muertos*, no México (WEISHAAR, 2012, p. 64).

Do ponto de vista narrativo, há diferenças entre a obra cinematográfica de Tim Burton e a série televisual, a saber: 1) a noiva da animação (Emily) é assassinada; a noiva da série (Malvina) se suicida, 2) o jovem (Victor) que traz a noiva-cadáver de volta à vida na animação o faz sem querer e não a conhece; o jovem (Gabriel) que traz a noiva-cadáver da série o faz de forma deliberada e, anteriormente, havia sido noivo dela, 3) na animação há incursões de um vivo no mundo dos mortos, na série apenas os mortos atuam e provocam mudanças no mundo dos vivos.

Sobre as personagens femininas protagonistas da animação de Tim Burton e da série, outras diferenças se sobressaem na descrição física e emocional. A noiva-cadáver do filme é cândida, não é agressiva ou violenta e não tem desejo de vingança, mesmo após ser assassinada de modo tão cruel. Apresenta-se com um vestido simples e rasgado, deixando os fartos seios em

destaque, além de partes corpo em estado de decomposição, ossos à mostra e um olho que sai do lugar, mas, ainda assim, ela transpore uma delicadeza junto a uma imagem “desconcertantemente erótica”. Tal imagem é traduzida pela perna que aparece na fenda do vestido e pelos “lábios que sugerem que até mesmo a morte não consegue destruir totalmente o impulso sexual humano” (ZACHAREK, 2005 *apud* WEISHAAR, 2012, p. 64, tradução nossa).

Por outro lado, Malvina é uma figura soturna já em vida e, como uma personagem esférica, sofre uma transformação: de meiga e contida ela torna-se vingativa e obstinada, agressiva e assassina. Malvina já havia tentado se matar cortando os pulsos: Gabriel vê as cicatrizes da moça e ela explica, de forma poética, que já quis ser apresentada à morte, mas a morte não a pôde receber. Seu figurino pomposo (que lembra algumas peças de “Drácula de Bram Stoker” (1992), de Coppola) cobre todo o corpo (não putrefado) sem lhe dar espaço a muita sensualidade, para além da visão dos grandes olhos negros, uma maquiagem que escorre pelo rosto e os cabelos ligeiramente desgrehados. Como comenta a caracterizadora Lú Moraes, a noiva é o único ponto branco (nas vestes) e preto (nos cabelos e caracterização): um ponto de destaque em meio às personagens de tons castanhos ou coloridos⁴⁸.

Já a maior semelhança se fundamenta no que se pode chamar de “diálogo dos mortos”, isto é, assim como os personagens vivos escutam e/ou falam com os mortos na animação, o mesmo ocorre na série. Esta característica de alçar a voz do morto ao centro da trama também é visível em obras literárias de contextos distintos ao cinema e à televisão, como “Bobók” (1873), de Dostoiévski, e “Diálogo dos Mortos” (≅165-175 d.C.), de Luciano. Outra semelhança entre a intertextualidade de “A Noiva-Cadáver” e “Amorteamo” está naquilo que Weishaar define como “a nova liberdade que a morte oferece” aos mortos-vivos: “A liberdade das duras consequências

48 “Melodrama!”: autor define história que junta amor e suspense em “Amorteamo” (2015). Disponível em: <<http://migre.me/stEik>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

de suas realidades” (WEISHAAR, 2012, p. 65, tradução nossa). Agora, estes seres do “entre-lugar” são:

[...] governados pelo espírito do carnaval através da lógica da aparência grotesca que liga esse filme [de Tim Burton] com o tema da morte lida como o renascimento, a combinação de nascimento e de morte, e as imagens alegres da morte junto a um senso rejuvenescedor e libertador proveniente do riso, e todas estas características, nos lembra Bakhtin, desempenham um papel na estética da tradição grotesca (WEISHAAR, 2012, p. 65, tradução nossa).

É justamente isso que vemos nas figuras dos mortos-vivos como Malvina (livre de padrões morais para matar seus pais como vingança e sem medo em sua busca obstinada pelo noivo), Padre Lauro (que já não se preocupa com as supostas corrupções que venham a ser descobertas na gestão de sua igreja), o judeu Isaac (que já não liga mais para o trabalho na loja de penhor ou questões de cunho financeiro, que antes eram o seu maior foco) ou Chico (que já não teme Aragão, mas o enfrenta com sarcasmo e zombaria).

Outro elemento citado como intertexto é o expressionismo alemão em sua vertente cinematográfica. Nas entrevistas exibidas antes da estreia, a diretora Flávia Lacerda comenta sobre a inspiração direta dos primórdios da vanguarda alemã na construção da estética da obra⁴⁹. Esta intertextualidade pode ser vista, especialmente, na teatralidade exacerbada das encenações dos atores, na construção dos cenários e no tratamento dado à iluminação e à fotografia. Na obra analisada há a referência clara ao estilo expressionista pelas casas, escadas e a igreja de formas retorcidas e assimétricas, pelo uso das cores acinzentadas e de matriz monocromática, entre outros pontos. As construções tortas e disformes são tomadas do espaço onírico expressionista e concretizadas no cenário da série.

49 “Melodrama!”: autor define história que junta amor e suspense em “Amorteamo” (2015). Disponível em: <<http://migre.me/stEik>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

Já a iluminação cria sombras fantasmagóricas e formas tétricas com o objetivo de criar suspense ao telespectador. Sobre estes elementos característicos do expressionismo alemão, Lira comenta que nas obras mais conhecidas deste movimento a fotografia dos filmes não é fiel ao realismo, pois caminha em direção à “[...] exacerbação da distorção da arquitetura dos cenários, dos objetos de cena, da maquiagem e do figurino dos personagens, além da atuação dos atores que passa ao largo de uma interpretação naturalista” (LIRA, 2008, p. 154).

Ainda no contexto da luz e da sombra, o tratamento dado ao cinema expressionista alemão é relido em “Amorteamo” com similaridades a filmes como “Nosferatu” (1922), de Murnau, e “O Gabinete do Dr. Caligari” (1920), de Weine. Tal como nestes ícones expressionistas, a sombra (para além de uma função dramática) também exerce a função de “metáfora do inconsciente”, ou seja, descreve muito o quão pavorosos podem ser os personagens (NAZÁRIO, 1999, p. 165). Lira sintetiza esta reflexão ao explicar que a sombra pode ser entendida como a: “[...] metáfora dos rincões obscuros da alma humana, da sordidez e da maldade que potencialmente podem emergir em determinadas situações ou em contextos propícios” (LIRA, 2008, p. 250). Isso ocorre com Chico: ao voltar à vida, ele torna-se vingativo e tortura todos os dias Aragão, sendo seu algoz nas madrugadas da cadeia e levando-o à loucura. Este traço da personalidade de Chico é estranho à Arlinda e isso também a assusta e entristece.

Outra possível leitura de intertextualidade está no cinema *noir* americano. As referências, neste caso, se restringem a aspectos de cunho estético-visual e não se estendem à temática narrativa dos crimes/suspenses policiais. Um exemplo de intertexto é a presença da iluminação em chave baixa (*low key lighting*), como forma de acentuar a dramaticidade e o suspense de um ambiente. Estas cenas são, em sua maioria, cenas noturnas, nas quais silhuetas, sombras em objetos e a baixa luz pelo rosto e corpo dão às figuras humanas um clima sombrio e soturno (LIRA, 2008, p.256). Isto é visível, por exemplo, nas cenas que retratam o sótão onde Arlinda é enclausurada (mesmo espaço onde Aragão, já louco, irá viver

posteriormente) e nas situações que se desenvolvem tendo o cemitério como espaço principal de conflito (as esculturas tornam-se ainda mais medonhas pela iluminação em chave baixa).

Outro ponto lido como citação ao *noir* está também na iluminação e, assim como o expressionismo, toma a sombra como elemento de efeito. A questão do duplo na iconografia *noir* traz o personagem junto de sua sombra e não apenas a sua projeção pela luz (como no expressionismo alemão). Porém, mais do que mero efeito visual, a presença do duplo potencializa o clima assustador da situação e, por vezes, os sentimentos de dúvida, contrariedades, raiva e indecisões que passam pela mente do personagem prestes a realizar alguma ação. Malvina é um exemplo disso quando da morte de sua mãe: a jovem, depois de esfaqueá-la, adentra o hospital, se espreita pelo quarto, conversa com a mãe, a sufoca com pedaços do próprio vestido e termina o que começou dando fortes facadas que espirram sangue pelo ambiente (e “respingam” na sombra projetada junto à sua figura).

Há ainda outro exemplo de referência do *noir* no plano do tratamento das imagens: a leitura da água como símbolo nictomórfico (isto é, aquilo que tem ligação com a noite) - no caso, o rio e sua íntima relação com a tragédia ou a morte.

A origem da simbologia hostil da água talvez tenha sua origem, segundo Durand, na embarcação mortuária (“convite à viagem sem retorno” ou ainda “como epifania da desgraça do tempo”) ou da associação primitiva ao perigo das águas negras dos pântanos (DURAND, 2002 apud LIRA, 2008, p.257).

O rio é presença constante na narrativa de “Amorteamo”, especialmente nas cenas noturnas. A ponte, que se entende ser sobre o rio Capibaribe, é o cenário para a tragédia que é mais do que um simples clímax: o suicídio de Malvina, se jogando do alto da ponte e morrendo afogada, aponta uma primeira reviravolta no arco dramático da trama que se confirma quando ela levanta-se de seu esquife para a vida. É ainda na ponte que

Malvina ameaça jogar Lena para ser tragada pelas águas escuras e é nela que a noiva-cadáver se lança, pela segunda vez desiludida.

Outra possibilidade desta leitura é quando Lena cai acidentalmente da ponte e, depois de salvá-la, Gabriel e a jovem se beijam apaixonadamente às margens do mangue. Mesmo tratando-se de uma cena romântica, o simbolismo nictomórfico da água prenuncia a notícia que seria dada na cena seguinte. Tal notícia é lida como uma “tragédia melodramática” na série: os dois são irmãos e a possibilidade do incesto, ainda que falsa, horroriza os personagens de tal modo que é este o gancho que finaliza o primeiro episódio. Todas estas cenas citadas, em relação à água, se passam à noite.

Há ainda o uso da fumaça e névoa, como referência ao *noir*, que, segundo Lira, potencializa – pelo uso do claro-escuro – o suspense, a dúvida, a carga dramática e (em determinados momentos) o terror e o desespero frente a situações-limite (LIRA, 2012, p. 171). Um exemplo disso ocorre, novamente, na ponte envolta pela neblina e também em algumas cenas no cemitério onde paira não apenas o clima fúnebre, mas a presença do grotesco na figura de Zé Coveiro. A neblina cumpre uma função muito similar ao véu que encobre, mas se deixa ver e transparecer, numa clara alusão ao mistério e à ambiguidade *versus* clareza.

A utilização dos espelhos e janelas (a ideia do “quadro dentro do quadro” apresentado no cinema (HIRSCH, 1981 apud LIRA, 2012, p. 252)) é vista tanto no expressionismo alemão quanto no cinema *noir* americano. Nazário (1983, p. 26) destaca esta característica ao dizer que: “A importância do espelho no cinema expressionista está em seu papel simbólico: é através dele que o duplo e a morte vêm ao mundo”. O tema dos espelhos e janelas (no que tange aos reflexos) compreende uma unidade estética ao cinema *noir* (HIRSCH, 1981, apud LIRA, 2012, p.223) que implica tanto na visualidade, quanto na construção da diegese narrativa, para além de um mero elemento cênico ou decorativo.

Estes elementos são ressignificados em “Amorteamo” já nas cenas iniciais com Arlinda cantando e o reflexo de Chico ao fundo e (de modo mais próximo ao uso dado pelos movimentos cinematográficos citados) pode ser

visto também momentos antes da noiva-cadáver voltar à loja do pai e ter seu primeiro contato com Esmeralda (Fabiana Gugli), a mãe: o reflexo da mãe é o que abre a cena, dando a perspectiva de sua moral duvidosa, instável e ambígua na trama (uma mãe boa que vivia em busca da filha ou mãe sem escrúpulos e gananciosa que vendeu a filha?).

Por fim, a presença da escada também compõe a iconografia expressionista e *noir*. Ela é vista como o instrumento do suspense e da tensão que envolve os personagens, como espaço de passagem e transição na vida destes (NAZÁRIO, 1999, p. 165), levando-os, não raramente, à catástrofe ou dano físico, moral ou psicológico (LIRA, 2012, p. 252). Há duas cenas que ilustram muito bem a escada com esta conotação: a primeira diz respeito ao momento em que Chico é morto e Aragão arrasta furiosamente Arlinda pelas escadas até o sótão: a punição que segue a traição da esposa vai sendo delineada pela iluminação em chave baixa e a luz trêmula da chama da vela na escada. A segunda cena é o momento de outra punição de Arlinda por Aragão: ao saber que ela havia contado a verdade sobre a paternidade de Gabriel, Aragão deixa a mulher no bordel. Lá ela é obrigada a deitar-se com os clientes do prostíbulo e o primeiro cliente é Júlio, o amigo de Gabriel. Subindo por uma escada em espiral, Arlinda mostra-se cabisbaixa e o jovem vem em seguida, para a completa tristeza, vergonha e ojeriza da mulher.

Todos estes aspectos da intertextualidade são percebidos como experimentação na série porque levam em conta vários telespectadores/leitores de sua obra. Umberto Eco (1988, p. 37), ao falar do leitor-modelo, explica que todo texto demanda a participação de seu destinatário. Em outras palavras, o texto precisa de um leitor para que seja atualizado, seja correlacionado entre a expressão e o código e também para que o leitor preencha os espaços em branco e os não-ditos repletos na obra. O texto sem o leitor é um "mecanismo preguiçoso" que necessita desta figura para funcionar.

O autor também cunha a expressão "leitor de primeiro nível" e "leitor de segundo nível" justamente para descrever este processo de fruição da narrativa para além do que é mostrado na tela, ou seja, algo mais do que

as impressões óbvias da trama apreendidas por um leitor não tão familiarizado com as referências citadas durante o texto. Para o autor, o leitor de segundo nível é sinônimo de leitor crítico e antônimo de leitor ingênuo (ECO, 1989, p.129).

Todavia, mesmo que a série ofereça uma história acessível e prazerosa aos leitores de primeiro nível, ela não priva os leitores de segundo nível (e de níveis subsequentes) de criarem uma teia de correlações entre o que é mostrado com o arcabouço cultural e os conhecimentos prévios deste telespectador/leitor que frui o produto de maneira distinta. Sua fruição se passa pela busca destes elementos intertextuais, por comparações com outras obras, artes e linguagens, além da preocupação com características próprias ao gênero como a coerência e a coesão interna (seja pela relação intra e intercapitular ou do arco dramático completo dos cinco capítulos). Dessa forma, esta possibilidade de apreensão que se apresenta como um espaço profícuo de interpretações ao leitor de segundo nível também é uma clara mostra do alto nível de experimentação narrativa e estético-visual da trama.

Considerações Finais

Depois de apresentados os intertextos em sua forma e conteúdo na obra em questão, resta uma pergunta: afinal, qual o papel da intertextualidade na produção de sentido da série? A resposta para tal questionamento inicia-se com a ressalva de que os estudos sobre os processos de produção de sentido, mesmo que muitas vezes imaginados como tal, não são um marco teórico exclusivo da Linguística ou dos Estudos Literários, mas podem ser investigados e observados a partir de empirias de outros campos com os das Ciências da Comunicação e, por conseguinte, da linguagem e estética audiovisuais. Tal afirmação é embasada pela fala precisa de Brait (2005, p.88), ao comentar que para além do recorte matricial linguístico-literário, as buscas “das formas de construção e instauração do sentido” também podem ser perpassadas por “um conjunto de dimensões entretecidas e ainda não inteiramente decifradas”, espaços ainda não

investigados nos quais os processos de produção de sentido podem estar em qualquer discurso, gênero, campo ou outro referencial teórico fundante.

Justamente por isso, redobrou-se aqui o cuidado ao tensionar tais conceitos e reflexões com foco nos discursos e mensagens apresentados na ficção televisiva, mas também se consegue entender que a procura ensejada pelos intertextos tem amparo em visões outras que procuram “explorar a idéia e centrar a discussão de que a linguagem não é falada no vazio, mas numa situação histórica e social concreta, no momento e no lugar da atualização do enunciado” (BRAIT, 2005, p 88). Por isso, o papel da intertextualidade reside na necessidade de observação da instância articuladora e relacional que não permite observar a série “Amorteamento” de forma descolada da história, do tempo particular e do lugar de geração do seu enunciado. A intertextualidade e a produção de sentido estão intimamente ligadas na série sob a ótica da importância que a sequência de envolvimento intersubjetivos tem ao se ligar e se tocar àquele enunciado produzido, distribuído e exibido em lógicas próprias e em gramáticas específicas da televisão – especialmente numa série de caráter inovativo e experimental exibida na faixa das 23h.

Nestes termos, pensar a produção de sentido em Bakhtin (1988) revela uma visão interessada em desvendar de que maneira a palavra pode ser significada em sua plenitude, diferenciando, neste processo, as noções de tema e de significação. Assim, teríamos a concepção de que um sentido definido e também único (uma significação unitária) é uma propriedade que está a cargo de cada enunciação como um todo.

Posto isso, é possível notar que o tema da enunciação é na verdade, assim como a própria enunciação, individual e não reiterável, isto é, ele se apresenta como a expressão de uma situação histórica concreta, contextual e não-universalizante que deu origem à enunciação (BAKHTIN, 1988, p. 128). Os enunciados e as enunciações dos intertextos encontrados (e advindos do cinema) são claramente envoltos por condições de linguagem marcadamente diversas e imbuídos de vozes sociais (a heteroglossia) que os conformam como são. Dessa maneira, a produção de sentidos é negociada por meios de

outros discursos que se retroalimentam e, por conseguinte, produzem novas relações e tramas de sentido num contínuo reenvio de significados entre um texto presente e um texto referido – *a priori*, ausente na superfície da tessitura, mas que se materializa e emerge por entre as tênues fronteiras deste novo discurso a cada vez que ele é ressignificado.

Referências

AGGER, Gunhild. A intertextualidade revisitada: diálogos e negociações nos estudos de mídia. In: RIBEIRO, Ana P. G.; SACRAMENTO, Igor. **Mikhail Bakhtin**: linguagem, cultura e mídia. São Carlos: Pedro & João Ed., 2010.

BAKHTIN, Mikhail (Volochinov). **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1988.

_____. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BRAIT, Beth. Bakhtin e a natureza constitutivamente dialógica da linguagem. In: _____. **Bakhtin**: dialogismo e construção de sentido. 2ª ed. Campinas: Ed. Unicamp, 2005, p. 87-98.

ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

_____. A inovação do seriado. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. (Trad. Beatriz Borges). Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p. 120-39.

FARACO, Carlos A. Autor e autoria. In: Brait, B. (Org.). **Bakhtin**: conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2008.

FIORIN, José L. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2006.

KRISTEVA, Júlia. **Introdução à semanálise**. São Paulo, Perspectiva, 1974.

LIRA, Bertrand S. **Luz e sombra**: uma interpretação de suas significações imaginárias nas imagens do cinema expressionista alemão e no cinema *noir* americano. 2008. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

NAZÁRIO, Luiz. **As Sombras Móveis**: atualidade do cinema mudo. Belo Horizonte: Ed.UFMG, 1999.

ORLANDI, Eni P. **Análise de discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2005, 6ªed.

WEISHAAR, Schuy R. Tim Burton's Two Worlds. In: _____. **Masters of the grotesque:** the cinema of Tim Burton, Terry Gilliam, the Coen brothers and David Lynch. McFarland & Company: Jefferson, North Carolina (USA), 2012, p. 52-80.

Produção audiovisual na edição do ZH Noite

Juliana Colussi – UEPG

Introdução

A convergência tecnológica que supõe um desafio para os meios de comunicação (SALAVERRÍA; GARCÍA ÁVILES, 2008), assim como o consumo de conteúdo jornalístico multiplataforma que se mostra como uma tendência na era pós-computador (AGUADO, 2013) e os produtos nativos para dispositivos móveis próprios da quinta geração do jornalismo em redes digitais (BARBOSA, 2013) são os eixos teóricos que sustentam a fundamentação deste trabalho.

O **ZH Noite**, nosso objeto de estudo, está inserido neste cenário de convergência midiática e do **mobile journalism**. Ao se referir a um material produzido originalmente para **tablets** e **smartphones**, enquadra-se entre os produtos nativos para essas plataformas móveis.

É objetivo do presente estudo analisar as edições do **ZH Noite** para averiguar qualitativamente e quantitativamente os vídeos inseridos no vespertino. Portanto, fez-se necessário observar as páginas de cada uma das edições analisadas para elaborar uma ficha de análise, conforme os procedimentos metodológicos descritos posteriormente.

Consumo multiplataforma e jornalismo móvel

O Digital News Report 2015⁵⁰, elaborado pelo Instituto Reuters, ratifica uma tendência que o **Financial Times** e o **The Guardian** começaram

50 O relatório está disponível em: <http://www.digitalnewsreport.org/survey/2015/the-growth-of-screens-and-new-platforms-2015/>.

a identificar em 2011: o aumento do uso de dispositivos móveis para o consumo de notícias. Neste informe, apresenta-se um estudo que inclui dados de países europeus, Japão, EUA e Brasil, no qual editores relatam que a maioria do tráfego de suas webs vem de dispositivos móveis. O computador continua sendo o dispositivo mais importante para notícias online, não obstante, para muitos, isso agora se complementa com o uso intenso de **smartphones** e **tablets**. O maior uso desses aparelhos tem aumentado significativamente a quantidade de consumo **cross** dispositivo. Na amostra analisada pelo instituto, quase a metade dos usuários utilizam dois dispositivos digitais para acessar notícias. Em 2013, a cifra correspondia a um terço, o que significa um aumento de 17% em dois anos.

É pertinente salientar que o crescente consumo multiplataforma ocorre principalmente entre o público mais jovem, quem mais utiliza o celular para acessar notícias. Devido ao custo elevado do **tablet** e o tamanho maior da tela, a pesquisa revela que o dispositivo se torna mais popular entre os mais velhos. Este cenário remete a uma era pós-PC (AGUADO, 2013) e ubíqua, graças à lógica de conexões em rede (CASTELLS, 1999).

O consumo multiplataforma está relacionado diretamente à convergência midiática, que supõe adaptações significativas ao jornalismo. Para Salaverría e García Áviles (2008), o jornalismo está submetido a diferentes tipos de convergência, a começar pela convergência tecnológica. As empresas jornalísticas, que antes do desenvolvimento da web comercial a meados dos anos 90 se destacavam por ter um meio de comunicação ou área de referência, passam a atuar em diversas áreas da comunicação. Concomitantemente, as estruturas de produção dessas companhias também são influenciadas pelos processos de convergência. As redações de impresso, rádio, televisão e internet que antes, por exemplo, funcionavam separadamente, cedem espaço a redações integradas (SALAVERRÍA, 2008), onde se experimentam novos modelos de negócio (FLORES VIVAR, 2014) que incluem, por exemplo, assinaturas digitais com produtos autóctones para dispositivos móveis.

Na primeira fase de conteúdos jornalísticos para dispositivos móveis, os meios se dedicaram a realizar a transposição de conteúdos da web para as plataformas móveis. Jornais passaram a transpor as publicações da web para o app. Essa foi a constatação de alguns estudos sobre apps de meios de comunicação (CUNHA, 2011; BELOCHIO, 2012; CONDE, 2013). Em uma pesquisa em que comparou o conteúdo do app com as publicações do site do **El País** em junho de 2012, Conde (2013, p. 115) afirma que "os textos, elementos multimídia e hiperligações são praticamente idênticos na web e no aplicativo". A autora também verificou uma supressão na quantidade de fotografias e links no conteúdo publicado pelo jornal no iPad, em relação à publicação na web.

Ao monitorar sites e aplicativos criados para **smartphones** e **tablets** de veículos de comunicação de EUA, Europa, China e Brasil entre 2008 e 2011, Canavilhas e Santana (2011) revelam que os conteúdos naquele período continuavam a ser meras transposições da oferta existente nos meios tradicionais, num modelo de semelhante ao que ocorreu com o webjornalismo.

Apesar de constatar uma melhoria geral, registrada entre 2009 e 2011, as plataformas móveis naquele momento possuíam, segundo os autores, características técnicas ainda pouco exploradas, que permitem oferecer tipos realmente novos de produtos informativos. A evolução verificada no período foi lenta e não condizente com a atual velocidade do progresso tecnológico.

Os primeiros produtos jornalísticos voltados para dispositivos móveis e a produção multiplataforma surgem durante o período que Barbosa (2013) denomina como quarta geração do jornalismo em redes digitais. Nesta primeira fase surgiu, conforme relata Fernando Firmino da Silva (2015), um dos casos emblemáticos no Brasil lançado pelo jornal **Extra**, por meio do projeto "Repórter 3G", com início em 2009, e atualmente com o "Repórter 4G", além do uso do WhatsApp para o recebimento de material com teor jornalístico. Os profissionais recebiam um kit móvel para produzir e enviar notícias através de **smartphones**. O **Extra** foi o primeiro veículo do

país a utilizar o recurso a partir de junho de 2013. Posteriormente, outros meios os adotaram, como **Folha de S. Paulo**, **A Tarde** e **Correio** (de Salvador), **O Povo** (de Fortaleza), **Band** (Rio de Janeiro).

As potencialidades, que emergiram a partir das tecnologias da mobilidade, com as transformações e apropriações as mais diversas, demonstraram a relação indissociável entre jornalismo e mobilidade apontando para reconfigurações da prática jornalística e, ao mesmo tempo, revelando algumas controvérsias no campo da comunicação diante das funções e vivências oriundas dessas processualidades (FIRMINO DA SILVA, 2015, p. 39).

Atualmente estamos diante da quinta geração do jornalismo em redes digitais que representa, neste contexto, as mídias móveis, especialmente **smartphones** e **tablets**, como dispositivos que reconfiguram os processos de produção, edição e distribuição - que também inclui a circulação e a recirculação do conteúdo -, além do consumo e a recepção de produtos jornalísticos em multiplataformas (BARBOSA, 2013). Os dispositivos móveis são também propulsores de um ciclo de inovação, no qual surgem os aplicativos jornalísticos autóctones para aparelhos móveis - um produto nativo com material exclusivo e adaptado às especificidades dos aparelhos (BARBOSA, FIRMINO DA SILVA, NOGUEIRA, 2012).

Do hibridismo aos apps jornalísticos autóctones para tablets

Depois da primeira fase do **mobile journalism**, em que a maior parte do conteúdo era transposta para os **tablets**, surgem os aplicativos híbridos. Trata-se de um modelo de app que reúne, por exemplo, material da edição impressa em PDF e da web, ou notícias de última hora, com atualização automática. Por outro lado, caracteriza-se por explorar algumas funcionalidades do **tablet**, como o uso de geolocalização para a oferta de conteúdos próximos (CUNHA, 2015). É uma fase de desenvolvimento

intermediário, entre o transpositivo e o autóctone. Diferenciam-se dos apps autóctones por não oferecem um produto jornalístico nativo para a mídia móvel.

Tendo em conta que os meios de comunicação participam de um processo no qual estão testando diferentes modelos de negócio, sobretudo após a introdução de produtos informativos para dispositivos móveis (CEBRIÁN; FLORES, 2012), os apps híbridos e nativos se tornam uma das grandes apostas dos jornais.

É através dos apps autóctones que se distribuem produtos jornalísticos desenvolvidos originalmente para **tablets**. A exploração das especificidades do dispositivo, como a taticidade (PALACIOS, CUNHA, 2012), a geolocalização e a personalização, aparece como o principal objetivo deste tipo de aplicativo. Um diferencial é que conta com equipes exclusivas, que investem na linguagem multimídia e práticas de produção e modelos de negócios específicos (PALACIOS, BARBOSA, FIRMINO, CUNHA, 2014). As edições vespertinas para **tablet**, como os extintos **O Globo a Mais** e **Folha 10**, além do **Estadão Noite**, são publicados de segunda a sexta-feira seguindo essa dinâmica de produção. A mais recente aposta é do jornal **Zero Hora**, que lançou em dezembro de 2015 o **ZH Noite** - o objeto de estudo deste trabalho.

De acordo com um estudo recente realizado por Salaverría (2015), meios de referência dos Estados Unidos e Europa estão investindo em laboratórios de inovação tecnológica, em que um dos objetivos é desenvolver aplicativos e criar novas narrativas para dispositivos móveis. Como destaca Barbosa (2013),

O potencial de diferenciação para esses produtos paradigmáticos estará nas novas formas de roteirização para as produções jornalísticas, nos recursos empregados para a constituição de narrativas originais, na busca por explorar uma maior integração entre os formatos utilizados, no desenvolvimento da hipertextualidade, da multimidialidade - não meramente justaposta, mas integrada -, da interatividade (Díaz Noci, 2010) e, ainda, da taticidade. Como referem Palacios e Cunha (2012,

p.17), "é de se esperar uma mais imediata aplicação da tactilidade na área dos newsgames", por exemplo, com transposição dos progressos da tactilidade na área dos games em geral para o formato específico dos newsgames disponibilizados em aplicativos jornalísticos (BARBOSA, 2013, p. 46)

Considerando que a multimidialidade é um dos atributos que compõem as edições autóctones para **tablets**, os diferentes tipos de vídeos - tradicional, panorâmico, gravado com o auxílio da computação gráfica ou com o celular - formam parte deste novo produto paradigmático.

ZN Noite

Com quatro meses de existência, o **ZH Noite** é um investimento recente do **Zero Hora** em um produto jornalístico autóctone para **tablets**. Trata-se de uma edição vespertina que, assim como as demais publicações similares que estão no mercado, circula de segunda a sexta-feira.

Cada edição do **ZH Noite** é composta por dez páginas. Para ter acesso ao produto, é necessário ser assinante da edição digital do **Zero Hora**. Conectado ao seu perfil no app ZH Jornal Digital, o usuário faz o download da edição do dia, ou de anteriores, para depois consumir o conteúdo. Não obstante, como se refere a um produto com links inseridos, é preciso estar conectado a uma rede wifi, sobretudo, para assistir a vídeos e ampliar informações que estão no site do jornal.

Objetivos e metodologia

Neste trabalho, analisa-se a produção audiovisual na edição do **ZH Noite**, um produto autóctone para **tablet** recém-lançado no mercado editorial. A análise pretende identificar se as potencialidades do dispositivo móvel, como o acelerômetro e a tactilidade, são consideradas durante a produção audiovisual. O intuito é verificar se o produto jornalístico

específico para **tablet**, que promete ser interativo e dinâmico, oferece vídeos panorâmicos ou algum tipo de conteúdo imersivo.

A amostra da análise é composta de uma seleção de cinco edições do **ZH Noite**, referente às publicações da primeira semana de 2016, que corresponde às edições publicadas entre 4 e 8 de janeiro - considerando que a periodicidade da edição vespertina é de segunda a sexta-feira.

Para a realização deste estudo, construiu-se uma metodologia híbrida em que se faz uma combinação de técnicas de pesquisa, já que se trata de um objeto de estudo novo e interdisciplinar. Após a seleção da amostra, realizou-se a observação sistemática de cada edição para delimitar as categorias e subcategorias de análise. Tendo em conta as diferentes especificidades do **tablet** enquanto plataforma e também do próprio produto jornalístico, optou-se pela aplicação da análise de conteúdo web (HERRING, 2010) graças a sua amplitude, que engloba desde aspectos referentes à interatividade como da participação da audiência.

A delimitação das categorias da análise de conteúdo web considerou, além da produção audiovisual que forma parte do produto jornalístico, as especificidades do dispositivo móvel, como o acelerômetro e a taticidade. Portanto, definiram-se as seguintes categorias e subcategorias de análise:

1. **Número de vídeos:** trata-se de verificar quantos vídeos foram produzidos por edição.
2. **Tipo de vídeo:** o objetivo é identificar a inserção de vídeo tradicional, gravado com **smartphone** ou por uma câmera de segurança, com o auxílio de computação gráfica ou panorâmico.
3. **Origem do vídeo:** interessa-nos saber a origem do vídeo inserido na edição vespertina. Refere-se a uma produção do **Zero Hora**, foi produzido por outros meios de comunicação ou agências de notícias, fornecido por terceiros ou se trata de um link a uma produção audiovisual publicada no Youtube.

4. **Tema dos vídeos:** buscou-se estabelecer uma relação entre o tipo e a origem dos vídeos com as temáticas abordadas pelos materiais audiovisuais.
5. **Número de áudios:** esta categoria visa contabilizar o material em áudio incluído nas edições analisadas.

Características da produção audiovisual no ZH Noite

Os recursos audiovisuais que compõem a narrativa do **ZH Noite** totalizam uma média de 14 vídeos e apenas um áudio por edição (tabela 1). O usuário identifica facilmente ambos os tipos de recursos, já que estão representados por ícones, como o de uma câmera de vídeo e o de um alto-falante de dispositivos móveis. Os vídeos se concentram, sobretudo, nas duas páginas do 2º Caderno, dedicadas a matérias e notas informativas sobre cultura - música, cinema, arte - receitas e os conteúdos que são destaques na internet.

Figura 1 - Capa do ZH Noite de 6 de janeiro de 2016



Tanto a capa quanto a última página costumam ter um vídeo. No primeiro, um jornalista do **Zero Hora** apresenta, na própria redação, sua opinião sobre o tema da manchete (ver figura 1). No último vídeo do vespertino, algum profissional do diário faz um resumo dos destaques da edição do impresso do dia seguinte. Vale ressaltar que nem sempre é o mesmo profissional que apresenta os vídeos. Conforme constatação há um rodízio entre os jornalistas que trabalham na redação do diário.

Tabela 1 - Total de recursos audiovisuais no ZH Noite

Recursos /Edições ZH Noite	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	Média
Vídeo	11	17	15	13	14	14
Áudio	-	3	1	1	-	1

Fonte: elaborado pela autora.

Entre os tipos de vídeos encontrados nas edições analisadas, a maioria quase absoluta é o tradicional. Embora a amostra deste estudo incluía apenas cinco edições do vespertino, podemos ter uma ideia do predomínio da produção tradicional em comparação com outros tipos de vídeos (tabela 2). Dos 70 vídeos publicados nas edições da semana da análise, apenas oito vídeos correspondem a outros tipos, como os gravados com dispositivo móvel, por uma câmera de segurança ou feitos com auxílio da computação gráfica. Não se identificou a inserção de vídeos panorâmicos que, por exemplo, é um recurso que contribuiria para a exploração das especificidades dos **tablets**.

Por outro lado, destaca-se a inclusão de quatro vídeos produzidos por repórteres em campo com o uso de **smartphones** - uma tendência do **mobile journalism** que começou no Brasil em 2009. Os temas gravados pelos jornalistas costumam ser da editoria de esporte, como treinos do Inter. O vídeo produzido com o auxílio da computação gráfica é interessante em função do design, que simula uma situação real, neste caso, a reconstrução do ataque terrorista ao semanário francês **Charlie Hebdo**, ocorrido no início de 2015.

Tabela 2 - Tipos de vídeos inseridos no ZH Noite

Tipos de vídeo /Edições ZH Noite	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
Tradicional	10	15	13	11	13
Feito com celular	1	1	1	2	1
Computação gráfica	-	-	1	-	-
Câmera de segurança	-	1	-	-	-
Panorâmico	-	-	-	-	-
Total de vídeos	11	17	15	13	14

Fonte: elaborado pe a autora.

A tabela 3 mostra a origem do material audiovisual utilizado na composição das edições analisadas. Não nos surpreende constatar que o

maior número de vídeos corresponde à inserção de material publicado no Youtube, com uma média de 6,4 vídeos por publicação. A seção de cultura do vespertino - Caderno 2 - com duas páginas concentra grande parte dos vídeos originados do Youtube. São principalmente trailers de filmes, lançamento de clipes e animações.

Em segundo lugar, encontram-se as produções audiovisuais do **Zero Hora**, as quais incluem vídeos opinativos e notas informativas gravadas por jornalistas do diário. Na média, 4,8 vídeos de produção própria compõem as páginas de cada edição. Neste caso, o material é produzido com a redação ao fundo. A maioria se refere a vídeos de opinião. O único informativo é o vídeo que finaliza o vespertino, com um adiantamento das principais notícias que serão publicadas no impresso do dia seguinte. Entre o material audiovisual de produção própria, constatou-se a presença de vídeos produzidos pelos repórteres em campo, como citado anteriormente.

Tabela 3 - Origem dos vídeos publicados no ZH Noite

Origem do vídeo/ Edições ZH Noite	4/1	5/1				Média
Youtube	6	8	4	8	8	6,4
ZH	4	5	7	3	5	4,8
Agência de notícias	-	3	2	2	-	1,4
Outros	1	1	1	-	1	0,8
Instituições	-	-	1	-	-	0,2

Fonte: elaborado pela autora.

Destaca-se ainda a inserção de reportagens audiovisuais realizadas por agências de notícias. Nas edições analisadas, identificou-se um total de sete matérias da AFP. Esse recurso é utilizado para informar sobre acontecimentos internacionais, cujo conteúdo audiovisual o jornal não é capaz de produzir por conta própria. Em menores proporções, encontram-se os vídeos disponibilizados por instituições como a Polícia Militar, e outros enviados por cidadãos ou que se originam de câmeras de segurança.

Por último, vale sinalizar a pouca frequência com que se insere áudio nas edições analisadas, uma média de um por produto. Esse recurso foi

utilizado principalmente para gravar depoimento de fontes que testemunharam ou foram vítimas de algum ato violento e também para a transmissão de jogos de futebol.

Considerações finais

Embora o **ZH Noite** inclua, por exemplo, vídeos produzidos por repórteres mediante o uso de **smartphone**, a maioria da produção audiovisual se caracteriza por ser tradicional. Sendo assim, a experiência do usuário de dispositivos móveis é restrita ao consumir esse conteúdo, já que não existe a possibilidade de explorar as especificidades do **tablet** durante a experiência. A aposta em novos formatos narrativos é um dos atributos principais das edições autóctones para este tipo de dispositivo (BARBOSA, 2013, CUNHA, 2015).

Ao cumprir os objetivos traçados inicialmente, confirma-se a ausência de material audiovisual que possibilite uma experiência mais dinâmica e de imersão, como ocorre no consumo de vídeos panorâmicos ou naqueles que se baseiam nas técnicas de realidade virtual, como é o caso do app NY VR do **The New York Time**, lançado no final de 2015.

Dessa forma, o **ZN Noite** ainda precisa avançar na aplicação mais imediata da tactilidade, como destaca Barbosa (2013), no sentido de transpor os progressos da tactilidade na área dos games para os **newsgames** - um formato apropriado às especificidades dos dispositivos móveis, além de investir na produção de vídeos panorâmicos.

Referências

AGUADO, J. M. La industria de contenido en la era post-PC: horizontes, amenazas y oportunidades. In: CANAVILHAS, J. (org.). **Notícias e mobilidade**. Covilhã: Labcom, 2013, p. 5-32.

BARBOSA, S. Jornalismo convergente e **continuum** multimídia na quinta geração do jornalismo nas redes digitais. In: CANAVILHAS, J. (org.). **Notícias e mobilidade**. Covilhã: Labcom, 2013, p. 33-54.

_____; FIRMINO DA SILVA, F.; NOGUEIRA, L. Análise da convergência de conteúdos em produtos jornalísticos com presença multiplataforma. **Mídia e Cotidiano**, v. 2, n. 2, 2013, p. 241- 264.

BELOCHIO, V. C. **Jornalismo em contexto de convergência**: implicações da distribuição dos contratos de comunicação dos dispositivos móveis de Zero Hora. Tese de Doutorado. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul,

2012.

CANAVILHAS, J.; SANTANA, D. C. Jornalismo para plataformas móveis de 2008 a 2011: da autonomia à emancipação. **Líbero**, v.14, n.28, p. 53-66, 2011.

CEBRIÁN, M.; FLORES, J. **Periodismo en la telefonía móvil**. Madrid: Fragua,

2012.

CONDE, M. G. A estrutura da notícia na mídia digital: uma análise comparativa entre o webjornal e o aplicativo para iPad de El País. In: CANAVILHAS, J. (org.). **Notícias e mobilidade**. Covilhã: Labcom, 2013, p. 99-120.

CUNHA, R. **Revistas no cenário da mobilidade**: a interface das edições digitais para tablets. Dissertação de Mestrado. Salvador: Universidade Federal da Bahia,

2011.

_____. **Design de informação em produtos jornalísticos para tablets**: uma comparação Brasil-Espanha. 2015. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015.

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

O GLOBO. O Globo lança vespertino digital pioneiro no iPad, 2012. Disponível em <http://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/o-globo-lanca-vespertino-digital-pioneiro-no-ipad-3786242#ixzz3xRIWGe6m>. Acesso: 9/4/2013.

PALÁCIOS, M.; CUNHA, R. A taticidade em dispositivos móveis: primeiras reflexões e ensaio de tipologias. **Contemporânea**, v. 10, n. 3, p. 668-685, 2012.

_____.; BARBOSA, S.; SILVA, F.F.; CUNHA, R. Aplicativos jornalísticos

vespertinos para tablets. Cartografia do fenómeno ante o desafio de uma produção original e inovadora. **Sobre jornalismo**, v.3, p. 40-55, 2014.

SALAVERRÍA, R.; GARCÍA AVILÉS, J. A. La convergencia tecnológica en los medios de comunicación: retos para el periodismo. **Trípodos**, n. 23, p. 31-47,

2008.

SALAVERRÍA, R. Los labs como fórmula de innovación en los medios. **El profesional de la información**, v. 24, n. 4, p. 397-404, 2015.

VALENTINI, E. **Dalle gazzette all'iPad. Il giornalismo al tempo dei tablete.**

Milano: Mondadori, 2012.

Quadrinhos Rasos: Transposições de narrativas musicais em HQ na WEB

Laan Mendes de Barros – UNESP

Introdução

Retomo neste trabalho estudos que tenho desenvolvido sobre experiência estética na cultura midiaticizada contemporânea, com especial atenção às transposições e articulações entre música e história em quadrinhos. Dois deles foram publicados recentemente: *Canções em Quadrinhos na Web: experiências poético-estéticas que mesclam canções e HQ*, publicado na revista *Razón y Palabra* (BARROS, 2015); e *Hibridações estéticas midiaticizadas: diálogos entre música e quadrinhos*, publicado na revista *Comunicação, Mídia e Consumo* (BARROS, 2013). Retomo, também, trabalho apresentado no seminário MusiCom 2015 (artigo inédito). Aqui, como naqueles textos, a discussão se dá nos contornos das relações entre Comunicação e Experiência Estética. Nesta ocasião, incorporo reflexões sobre "produção e reconhecimento" nas relações interdiscursivas, propostas por Eliseo Verón, conceito usado quando uma formação discursiva - termo proposto por Foucault (1997) em *Arqueologia do Saber* - apresenta elementos de outras formações discursivas. Trago, também, reflexões sobre "narrativas transmídia", proposta por Henry Jenkins, em *Cultura da Convergência*, para identificar a natureza híbrida das narrativas midiáticas contemporâneas, presentes no contexto da cibercultura.

Os processos de produção, circulação e consumo audiovisual na sociedade interconectada contemporânea são marcados por uma "cultura de convergência", que envolve questões tecnológicas, estéticas, políticas e

culturais propriamente ditas, que redirecionam a construção de novas identidades e sociabilidades.

O ciberespaço, constituído pela interconexão digital própria da Web, redimensiona as relações humanas e as próprias percepções de tempo e espaço, que experimentam novas e transitórias escalas decorrentes das tecnologias com as quais nos cercamos. Aliás, isso já havíamos aprendido com Milton Santos, em *Técnica, espaço, tempo* e em *Por uma outra globalização*. No ciberespaço os territórios se transformam, tornam-se fluídos, híbridos. "Tudo se desterritorializa. Coisas, gentes e ideias, assim como palavras, gestos, sons imagens, tudo se desloca pelo espaço, atravessa a duração, revelando-se flutuante, itinerante, volante" (Ianni. 1996, p.169).

Dentre esses processos de desterritorialização, os próprios contornos de cada meio de comunicação e de cada linguagem são transpostos, são superados. Os discursos se sobrepõem a outros discursos, em relações interdiscursivas. Ou seja, certas formações discursivas incorporam elementos de outras formações discursivas. Ou mesmo, essas formações se deslocam no espaço - no território - e transitam por onde transitavam outros discursos, outras poéticas. As narrativas transitam entre mídias, no que Henry Jenkins denomina de "narrativas transmídia". Um processo de convergência cultural, tecnológica e discursiva.

Chama a atenção, no entanto, que no universo da própria Web surgem movimentos de reterritorialização, de constituição de novos territórios, agora mais complexos e marcados por hibridações, por sobreposições de fronteiras, por localizações em espaços de intersecção. Territórios híbridos e dinâmicos, que não ficam congelados no tempo, mas que se reinventam a cada nova experiência estética.

A cultura midiaticizada se apresenta de forma menos institucionalizada, tem um carácter mais de movimento. O fluxo de informações e de produção simbólica se dá numa lógica de movimento, ou movimentos. Trata-se de um ambiente plural, que abriga expressões culturais das mais variáveis, como observa Castells,

A característica mais importante da multimídia é que ela capta em seu domínio a maioria das expressões culturais em toda a sua diversidade. Seu advento é equivalente ao fim da separação e até da distinção entre mídia audiovisual e mídia impressa, cultura popular e cultura erudita, entretenimento e informação, educação e persuasão. Todas as expressões culturais, da pior à melhor, da mais elitista à mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso elas constroem um novo ambiente simbólico. Fazem da virtualidade nossa realidade. (CASTELLS, 2006, p. 458)

Esse novo cenário multimidiático e intercultural se torna ambiente propício a novas dinâmicas de produção e consumo cultural. Lugar experiências poéticas e estéticas de natureza plural e aberta, com possibilidades de processos colaborativos e contínuos, na qual a produção de sentidos se dá em uma "circulação diferida e difusa", como define José Luiz Braga, ao falar da sociedade em midiatização.

É justamente nesse âmbito de experiências estéticas em movimento que identificamos o caso dos Quadrinhos Rasos, que se apresentam em processos criativos e interpretativos que se transformam, em constantes reinvenções, recriações. São poéticas, experienciadas em estéticas e convertidas em novas poéticas. São transposições de discursos e linguagens, como no caso das interdiscursividades entre música e história em quadrinhos.

Interdiscursividade e narrativas transmídia

Segundo Eliseo Verón (2004, p. 69), "os discursos sociais são sempre produzidos (e recebidos) dentro de uma rede extremamente complexa de interdeterminações". Assim, segundo ele, "a noção de relações interdiscursivas é essencial em todos os níveis do funcionamento do sistema produtivo do sentido. Tanto entre as condições de produção quanto entre as de reconhecimento de um discurso, há outros discursos". Para ele (idem, p.70) a produção e o reconhecimento são como "pólos" do sistema produtivo

e "implicam, ambos, redes de relações interdiscursivas", o que nos leva a reconhecer a interdiscursividade "como uma das condições fundamentais de funcionamento dos discursos sociais". Afinal, diz ele, "como um texto é o lugar de convergência de uma multiplicidade de sistemas de determinações, ele sempre admite uma pluralidade de leituras" (idem, p.70).

Essas interdeterminações estão presentes em diferentes esferas da cultura contemporânea. Ocorrem no contexto acadêmico-científico, no contexto político e econômico, no contexto comunicacional e artístico. Modulam e orientam dinâmicas de "produção e reconhecimento" dos processos discursivos, que resultam na produção de sentidos para além do texto, que resultam em "relações interdiscursivas" experienciadas nos contextos socioculturais em que estão inseridos autores e espectadores (produtores e receptores). E esses processos são ainda potencializados no contexto da sociedade interconectada em rede, na qual sistemas de produção e circulação de conteúdos se apoiam em recursos de mobilidade e interatividade, que permitem novas lógicas de criação e fruição, mais dinâmicas e colaborativas. Nessa sociedade midiaticizada crescem experiências estéticas em movimento, que se deslocam no tempo e no espaço social, em constante reinvenção. Nesse jogo entre produção e reconhecimento, entre poética e estética a interdiscursividade se dá em polifonias e polissemias, que se desdobram em novas experiências estéticas, em novas interações sociais, plenas de mediações culturais.

Vivemos tempos de interconexão midiática e hibridação tecnológica e cultural, que implicam na diluição das fronteiras entre produção e consumo de bens simbólicos, entre emissão e recepção de mensagens. Os processos de comunicação agora se dão em redes que interligam tecnologias e seres humanos, que articulam informação e entretenimento, que integram e sofisticam os meios de comunicação interpessoal, grupal e de massa. As escalas de tempo e espaço são redimensionadas nesse novo cenário. As distâncias geográficas e fronteiras são transpostas em ações de comunicação e interação. A sociedade interconectada é lugar de "prática de comunicação

interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária" como nos propõe Pierre Lévy (1999, p. 126).

Vivemos tempos de "culturas híbridas" como nos sugere Néstor Garcia Canclini (2008), em um contexto de "convergência cultural", como define Henry Jenkins (2009), no qual a cultura se apresenta de forma menos institucionalizada, no qual ela tem um caráter mais de movimento. Na sociedade interconectada cresce a mescla de linguagens e suportes e a natureza plural dos processos criativos, marcados por dinâmicas de colaboração e sobreposição de autoria. Para

Lúcia Santaella os meios digitais constituem um "sistema simbólico multimodal que designa a diversidade de formas de circulação dos enunciados ao empregar a linguagem verbal, visual e sonora e compor um novo código marcado pela hibridização e pela multisssemiose" (SANTAELLA, 2007, p. 21). Essa cultura de convergências potencializa as relações de troca, de intercâmbio, de interdiscursividade. Trata-se, portanto, de um ambiente plural, amplo em diversidade, que facilita a transposição de linguagens e fronteiras culturais.

Vera Lúcia Figueiredo (2010) vai falar de "narrativas migrantes", ao analisar adaptações de textos literários em produções cinematográficas. De fato, mais que hibridações tecnológicas, ou de processos multimídia, o que se observa em experiências estéticas contemporâneas são transversalidades de representações e apropriações em constante movimento. Narrativas migrantes. Bem lhe cabe, portanto, a denominação de narrativas transmídia, ou transmidiáticas, como sugere Jenkins. Não é esta mais aquela. Mas, algo novo, resultante da hibridação de linguagens e tecnologias, que resultam em interdiscursividades.

Jenkins (2009, p.138) explica que "uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo". Portanto, no amplo e difuso sistema da Web vivenciamos um grande hipertexto, repleto de novos links. Textos, imagens e sons que se misturam, que se complementam, ou se conflitam. Uma imensa bricolagem, em constante reinvenção. Sentidos que

se reelaboram em cada nova leitura, em cada nova experiência estética, que se transforma em experiência poética. Um tempo em que tudo de "sampleia".

Jenkins (2009, p.138) detalha sua ideia:

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romance e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões.

É, pois, nesse contexto de interdiscursividade nos processos de produção e reconhecimento dos sentidos, que as narrativas transmídia se revelam como manifestação comunicacional contemporânea. Mais que a interatividade, proporcionada pelas tecnologias digitais e pela interconexão, a produção de sentidos se dá em relações de interação, em constante movimento. Mais que o entendimento do que o autor quis nos transmitir, a percepção estética deve ser pensada na lógica da compreensão, na qual a interpretação é sempre experiência de apropriação, que se opera na esfera semântico-pragmática da produção de sentidos.

Quadrinhos Rasos: Quadrinhos feitos a partir de músicas

As ideias de interdiscursividade e de narrativas transmídia nas articulações entre música e história em quadrinhos podem ser aplicadas em várias experiências estéticas contemporâneas presentes na Web.

Criado por dois quadrinistas mineiros, amantes declarados da canção popular brasileira, Luís Felipe Garrocho e Eduardo Damasceno, o blog *Quadrinhos Rasos* traz releituras de canções bem conhecidas em formato de HQ. 160 canções dos mais variados gêneros foram transformadas em quadrinhos ao longo de quatro anos (de setembro de 2010 a setembro de 2014) pelos dois artistas e por alguns convidados que vez ou outra compareciam com suas interpretações. Mais de 80% delas integram o

cancioneiro popular brasileiro. As demais são do universo pop internacional, majoritariamente de bandas inglesas e estadunidenses.

O blog traz também o projeto *Achados e Perdidos*, no qual uma história mais extensa (com 212 páginas) de Garrocho e Damasceno é musicada por Bruno Ito. A história de um garoto que acorda com um buraco negro na barriga teve seu primeiro capítulo lançado em 2012 e recebe financiamento colaborativo, em sistema de *crowdfunding*, captado pelo site Catarse.

As releituras de canções em formato de HQ feitas por Garrocho, Damasceno e seus convidados se configuram em releituras, metáforas. São interpretações livres, sem a preocupação de ilustrar o que está na narrativa da canção. São narrativas transversais. Ora elas tomam o tema geral da canção; ora, apenas um ou poucos versos, deslocando totalmente a narrativa de seu contexto original. Em todos os casos os quadrinistas se afastam da redundância da ilustração como reforço da canção. Na maioria das vezes estabelece-se uma transgressão. Nalguns casos, temas leves e românticos são dramatizados, com imagens pesadas, com problematizações sociais. Noutros, temas densos, existenciais, são banalizados, caricaturizados, de forma lúdica, irônica ou sarcástica, como que em paródias visuais. Surgem, então, novas narrativas, construídas com outras linguagens, produzidas com outras tecnologias, disponibilizadas em outros suportes midiáticos. Narrativas que se abrem a novas leituras, novas interpretações e experimentam repercussões, vez que as histórias publicadas no blog recebem comentários e provocam discussões.

Inicialmente a dupla mineira usou a ideia de "tradução" de canções em HQ como um jogo, em desafios. Um escolhia a canção que outro deveria interpretar em arte sequencial, em história em quadrinhos. Tratava-se de um espaço aberto à experimentação de técnicas e criação de roteiros e personagens. A partir do segundo ano do blog outros desenhistas passaram a enviar suas artes, suas releituras, tanto em relação a novas canções, como em torno de canções já publicadas. Vejamos três exemplos:

A canção *Pescador de Ilusões* é uma das peças reinterpretadas nos *Quadrinhos Rasos*. Trata-se de um reggae de Marcelo Yuka, que se tornou um dos maiores sucessos da banda *O Rappa*, que integra o disco *Rappa Mundi*, de 1996, traz em seu título o mesmo adotado na versão brasileira do filme *The Fisher King*, uma comédia dramática, dirigida por Terry Gilliam, lançada em 1991. Curiosamente, os versos da canção de Yuka receberam outra adaptação para os quadrinhos, que se tornou um livro publicado em 2013, pela Leya. Nesta adaptação, o desenhista Wesley Rodrigues reconta a história de um personagem correndo atrás de uma ilusão que somente ele vê, num claro movimento de interdiscursividade, de narrativa transmídia.

O Rappa interpreta os versos de Marcelo Yuka, seu então baterista, em tom enérgico, como que num protesto. Estrofes como "Se meus joelhos não doessem mais / Diante de um bom motivo / Que me traga fé, que me traga fé", ou "Se por alguns segundos eu observar / E só observar / A isca e o anzol, a isca e o anzol / A isca e o anzol, a isca e o anzol / Ainda assim estarei pronto pra comemorar / Se eu me tornar menos faminto / E curioso, e curioso / O mar escuro, é, trará o medo lado a lado / Com os corais mais coloridos", são entrecortados pelo refrão em tom esperançoso: "Valeu a pena, ê ê / Valeu a pena, ê ê / Sou pescador de ilusões / Sou pescador de ilusões"

Na versão em HQ de Damasceno e Garrocho, publicada nos *Quadrinhos Rasos* em 2011, a canção *Pescador de ilusões* ganha um tom irônico, ou mesmo jocoso. O contexto então criado traz o confronto entre um indígena (um "pele vermelha" e um cavaleiro, em trajes de soldado confederado, da Guerra de Secessão dos EUA. Uma clara referência ao confronto desigual e agressivo entre colonizador e colonizado. Só que os quadrinistas mineiros dão um tom brincalhão à sua narrativa. Optam por um tom quase infantil, marcado por um "bom humor", próprio das charges. A crítica, bem presente na canção, se desloca para outro cenário geográfico e histórico nos *Quadrinhos Rasos*.



Imagem 1 - Quadrinhos Rasos - adaptação da canção Pescador de Ilusões, de Marcelo Yuka.

A vibrante canção *Saideira*, um ska de autoria de Rodrigo Leão e Samuel Rosa, que se tornou um hit de sucesso da banda mineira *Skank*, foi gravado no disco *Siderado*, de 1998. Trata-se, ao que tudo indica, de um relato de uma *Happy Hour* entre amigos, que pedem ao garçom - "Comandante! Capitão! Tio! Brother!

Camarada ! Chefia! Amigão!" - "Desce mais uma rodada". O ritmo ligeiro e dançante sugere festa e alegria, descontração e felicidade.

Mas como se pode ver a seguir, os desenhistas dos *Quadrinhos Rasos* tomaram uma direção mais dramática, quase tétrica, ao ambientarem a narrativa a um contexto de guerra, de guerrilha. O cenário é de combate e desolação. Embora a pegada humorística e satírica da dupla volte a comparecer, agora em tom sarcástico.



Imagem 2 - Quadrinhos Rasos - adaptação da canção Saideira, de Rodrigo Leão e Samuel Rosa.

Já o divertido *Xote das Meninas*, do grande Luiz Gonzaga, que relata a transformação da menina em mulher, com suas cores nordestinas, ganhou uma versão satírica, cheia de ironia, na versão em HQ de Damasceno e Garrocho. O contexto original da canção, que faz uma analogia com o cenário do agreste com o romantismo da adolescência é recortado. Os versos "Mandacaru quando 'fulora' na seca / É o sinal que a chuva chega no sertão / Toda menina que enjoa da boneca / É sinal que o amor já chegou no coração" ficam no plano de fundo. A nova narrativa já parte da segunda estrofe da canção:



Imagem 3 - Quadrinhos Rasos - adaptação da canção Xote das Meninas, de Luiz Gonzaga.

Noutros casos, como na canção *Pais e Filhos*, um clássico da banda brasileira *Legião Urbana*, foram várias as histórias em quadrinhos criadas, elaboradas com estilos, temporalidades e expressões particulares. Os versos densos de Renato Russo - "Estátuas e cofres / E paredes pintadas / Ninguém sabe o que aconteceu / Ela se jogou da janela do quinto andar / Nada é fácil de entender" foram interpostos por outras narrativas.

Vários desenhistas foram convidados a apresentarem suas narrativas transversais no blog *Quadrinhos Rasos*. Alguns assumiram uma visão mais romântica e bucólica, intensificando a dimensão onírica da canção. Outros, adoram uma postura mais lúdica, quase infantil. No caso reproduzido abaixo, do convidado Felipe Nunes, o tom foi mais na linha da sátira.



Imagem 4 - Quadrinhos Rasos - adaptação da canção Pais e Filhos, de Legião Urbana.

Como se pode ver, a leitura se faz de forma transgressora, como sugere Wolfgang Iser em seus estudos sobre a "estética da recepção". Para ele "o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo" (ISER in: LIMA, 2002, p.107). Essa dupla operação de imaginar e interpretar leva o leitor a construir novas formas e sentidos, a partir de seu contexto, "transgredindo", como sugere Iser, as referências propostas no texto. No caso dos *Quadrinhos Rasos* a transgressão se dá em relação ao texto das canções.

Não há, portanto, como estabelecer uma regulamentação para as experiências de interpretação musical ou a percepção audiovisual. Cada um se apropria das narrativas a partir de seu repertório e de mediações culturais que demarcam seu tempo histórico e lugar social. Os movimentos de reinterpretação observado nos *Quadrinhos Rasos* refletem bem a ideia de experiência poética (uma canção) que se oferece a experiências estéticas (a

percepção no tempo-espaço da fruição), que pode se transformar, uma vez mais, em experiência estética (na dança, no texto, ou em forma de quadrinhos). Assim se dá a produção de sentidos.

É preciso, portanto, pensar a experiência estética no tempo-espaço sensível da percepção e não apenas no objeto estético. E essa percepção é mais que entendimento ou explicação, normativo, burocrático; bem como, é mais que contemplação passiva. Não. Ela alcança a sua plenitude no momento em que se desdobra em nova produção. É a *aisthesis* convertida em *poiesis* e, mesmo, em *katharsis*. Como nos ensina Mikel Dufrenne, o fenômeno da experiência estética demanda o encontro especular entre objeto estético e percepção estética. O espectador deve ser visto como sujeito, como um "espectador emancipado", como nos sugere Jacques Rancière.

A experiência estética dos *Quadrinhos Rasos* é "obra aberta" (ECO, 1976) que se abre ao espectador internauta, para outras interpretações e apropriações. Dentre tantos espectadores, um grupo de estudos que organizamos na UNESP, voltado às interconexões entre Música e HQ, realizou suas leituras dos *Quadrinhos Rasos*. Ouvimos boa parte das canções reinterpretadas em imagens por Damasceno e Garrocho. Fizemos nossas leituras e experiências estéticas no âmbito da percepção. Confrontamos nossas interpretações e apropriações. Observamos como o exercício ativo e criativo da percepção nos permite a compreensão de poéticas que se transformam em experiências estéticas que podem se desdobrar em novas experiências poéticas... Vimos que no encontro entre o objeto estético e a percepção estética é que se dá, efetivamente, a experiência estética.

A título de conclusão

As experiências estéticas aqui trazidas revelam que os processos comunicacionais na sociedade em rede se dão em movimento permanente. Os processos de produção e reconhecimento se dão em relações de interdiscursividade e tomam forma de narrativas transmídia. O caso dos *Quadrinhos Rasos*, com suas transposições de música em HQ, exemplifica

bem esse fenômeno midiático contemporâneo, dinâmico, pleno de narrativas migrantes, que experimentam seguidas reelaborações. Trata-se de cultura em movimento.

De fato, vivemos tempos de multimídia, de experiências poéticas e estéticas que não mais se enquadram em categorias e gêneros fechados. Se tal complexidade já estava presente no cinema e em outros meios audiovisuais, no mundo da Web ela se aprofunda e se dinamiza, articula informação e entretenimento, intensifica dimensões lúdicas e oníricas.

O estudo dos fenômenos midiáticos contemporâneos, em geral, e da produção audiovisual, em especial, demanda a valorização do campo da interpretação. Além da dimensão poética da criação audiovisual, que envolve hibridações entre som, imagem, tempo e espaço, vale atentarmos para a esfera da percepção, como experiência estética.

Referências bibliográficas

BARROS, Laan Mendes de (2013). Hibridações estéticas midiáticas: diálogos entre música e quadrinhos. *Comunicação, Mídia e Consumo*, ano 10, v. 10, número 28. p. 87-116. São Paulo: ESPM.

BARROS, Laan Mendes de. Canções em Quadrinhos na WEB: Experiências poético-estéticas que mesclam canções e HQ. In: *Razón y Palabra*, v. 89, p. 1-16. Ciudad de México: ITESM, 2015.

BRAGA, José Luiz. A sociedade enfrenta a sua mídia: Dispositivos sociais de crítica midiática. São Paulo: Paulus, 2006.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*, 9ª. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

DUFRENNE, Mikel. *Phénoménologie de l'expérience esthétique - Tome I - L'objet esthétique*. Paris: Presses Universitaires de France, 1992a.

DUFRENNE, Mikel. *Phénoménologie de l'expérience esthétique - Tome II - La perception esthétique*. Paris: Presses Universitaires de France, 1992b.

ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial - Princípios e Práticas do Lendário Cartonista* - 4a Ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FIGUEIREDO, Vera Lucia Follain de. *Narrativas migrantes: Literatura, roteiro e cinema*. PUC-RIO - 7 Letras, 2010.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*, 4ª. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

IANNI, OTÁVIO. *Teorias da Globalização* - 3ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

IANNI, Octavio. *Enigmas da modernidade-mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2a ed. São Paulo: Aleph, 2009. LÉVY, Pierre (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed 34.

LIMA, Luiz Costa. *A Literatura e o Leitor: Textos de Estética da Recepção*. 2a.ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

RANCIÈRE, Jacques (2011). *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes.

RICCEUR, Paul. *Du texte à l'action: Essais d'herméneutique II*. Paris: Ed du Seuil, 1998.

RICCUR, Paul. *Interpretação e ideologias*. Rio de Janeiro: F. Alves, 1990.

SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2008.

VERÓN, Eliseo. *El cuerpo de las imágenes*, Buenos Aires, Editorial Norma, 2001.

VERÓN, Eliseo. *Fragmentos de um tecido*. Rio Grande do Sul: Editora Unisinos, 2004.

O improviso no audiovisual brasileiro: uma análise dos programas Quinta Categoria e Barbixas

Luma Perobeli – UFJF

Gabriela Borges – UFJF

Introdução

"O que tenho a dizer sobre qualidade pode parecer altamente insatisfatório, porque não posso e não irei defini-la; no entanto, insisto que ela existe e é de vital importância" (NACHMANOVITCH, 1993, p. 155). Assim como Stephen Nachmanovitch em seu livro *Ser criativo - o poder da improvisação na vida e na arte*, o projeto *Observatório da Qualidade no Audiovisual* compreende a dificuldade que se tem em definir o conceito de qualidade no audiovisual, e a sua vital importância nos dias de hoje diante da completa banalização da comunicação audiovisual. Ao contrário do autor, entendemos que justamente por não haver muitos estudos sobre isso no âmbito do humor é que precisamos fomentar essa discussão e instigar a melhora do que vemos e do que produzimos.

Com o intuito de servir como um espaço de diálogo sobre a qualidade do audiovisual contemporâneo, o projeto *Narrativas Humorísticas* surgiu em 2013 propondo uma nova perspectiva de avaliação para programas de televisão e canais do **YouTube**. Autores como Pirandello (1996), Henri Bergson (1983), John Mepham (1990), Beatriz Becker (2009) e Arlindo Machado (2003) norteiam esta pesquisa para que possamos pensar o humor de qualidade e a sua aplicação à arte do improviso a partir de dois conteúdos: o programa *Quinta Categoria*, exibido pela MTV Brasil de 2008

a 2011, e o canal **Barbixas**, existente na plataforma de internet **YouTube** desde 2007.

A técnica do improviso é usada no teatro desde os tempos mais remotos, ainda no século XV, quando o grupo de artistas do **Commedia dell'arte** surgiu na Itália e se desenvolveu posteriormente na França com as suas apresentações nas ruas e praças públicas. Seguindo apenas um roteiro simplificado, os atores da companhia eram livres para improvisar e interagir com o público, e objetivavam romper com a forma tradicional de se fazer teatro baseada na dramaturgia previamente roteirizada.

No Brasil, a contribuição para a popularização da arte do improviso veio com a trupe **Deznecessários**, que foi ao ar na TV aberta pela MTV Brasil em 2008 com o programa **Quinta Categoria**, e com o grupo **Barbixas**, que estreou no **YouTube** em 2007 com o canal de mesmo nome. No entanto, antes de surgirem na TV e na internet, ambos os grupos já estavam nos palcos de teatro de todo o Brasil fazendo sucesso e levando o formato de jogos de improviso para o público, que tinha a oportunidade de interagir e participar ativamente das cenas que eram desenvolvidas por meio dos temas que sugeriam para os atores.

Humor, comédia e qualidade

Luigi Pirandello, em sua obra **O Humorismo** (1996), ressalta uma clara diferença entre humor e comédia. Para o autor, a comédia gera o riso fácil, imediato e despreocupado diante do diferente, enquanto o humor se configura pelo riso ambíguo que antecede uma reflexão e é gerada por uma quebra da expectativa. Para Pirandello, o humorismo é um processo psicológico que tende a provocar um estado de espírito característico e particular de reflexão.

A reflexão não se esconde, não permanece invisível, isto é, não permanece quase uma forma do sentimento, quase um espelho no qual o sentimento se mira; mas se lhe põe diante, como um juiz; analisa-o, desligando-se dele; descompõe a sua imagem; desta análise, desta decomposição, porém,

surge e emana outro sentimento: aquele que poderia, chamar-se, e que eu de fato chamo, o sentimento do contrário (PIRANDELLO, 1996, p.132).

Enquanto o cômico é uma simples percepção de algo, a reflexão humorística conduz o espectador além dessa primeira advertência, até o sentimento do contrário, ponto em que de fato ele refletirá sobre o que está a sua frente. Em sua obra, Pirandello metaforiza o riso comparando a comédia com o corpo, e o humor com o corpo e sua sombra: "o artista comum cuida do corpo somente: o humorista cuida do corpo e da sombra, e às vezes mais da sombra do que do corpo" (Pirandello, 1996, p. 170). Sendo esse "artista" um comediante qualquer, a preocupação está no riso (corpo), e sua única intenção é fazer o público rir; já o humorista, além de focar nesse riso do espectador, foca também na sua reflexão pós-riso (sombra), que por vezes fica mais evidente que a própria graça (corpo), isto é: o mais importante aqui é instigar o pensamento e gerar a reflexão, e não somente o riso despreocupado diante do diferente.

Dialogando com Pirandello, Henri Bergson concorda com a relevância desse riso ambíguo. Na obra ***O Riso - ensaio sobre a significação do cômico*** (1978), Bergson afirma que só em sociedade é que podemos compreender o riso da forma que deve ser compreendido e que, sozinho, não apreciamos corretamente o cômico. Segundo o autor, faz-se necessário designar ao riso uma função útil: ele "deve corresponder a certas exigências da vida em comum. O riso deve ter uma significação social" (BERGSON, 1983, p. 9).

Seguindo essa linha de raciocínio e partindo para a qualidade tão falada, mas pouco estudada nos dias de hoje, embasamo-nos em John Mepham, Arlindo Machado e Beatriz Becker para propormos a definição de humor de qualidade. Na obra ***The Ethics of quality in television***, Mepham defende que a qualidade está relacionada a um projeto social que preserva o pluralismo cultural e estimula a democratização da sociedade. Segundo ele,

a verdadeira qualidade da televisão está na sua capacidade de oferecer um acesso que seja comum a todas as pessoas. Neste sentido, a qualidade de

um programa está relacionada à sua habilidade de cumprir a sua função de promover o envolvimento de uma comunidade (MEPHAM, 1990, p. 7).

Beatriz Becker, em seu artigo *Jornalismo audiovisual de qualidade: um conceito em construção* (2008), defende que a qualidade pressupõe diversidade de temas e de atores sociais, pluralidade de interpretações, inovações estéticas e contextualização dos acontecimentos. Apesar de ter pensado essa qualidade para relatos jornalísticos audiovisuais, é inegável a inerente associação desse conceito com a qualidade do produto humorístico, já que tanto o humor quanto o jornalismo apresentam como anteparo a função social defendida por Mephram. Na obra *A televisão levada a sério*, de Arlindo Machado, o autor, que introduziu no Brasil nos anos 1990 estudos sobre a qualidade na televisão, também defende o princípio da diversidade para a reflexão da qualidade:

"A qualidade pode estar simplesmente na diversidade, o que significa dizer que a melhor televisão seria aquela que abrisse oportunidades para o mais amplo leque de experiências diferenciadas" (MACHADO, 2003, p. 30).

Metodologia de análise

Esses conceitos aqui expostos permitiram ao projeto *Observatório da qualidade no audiovisual* propor uma definição prévia para o humor de qualidade. Podemos entender o humor de qualidade como aquele que provoca o riso ambíguo que antecede uma reflexão gerada por uma quebra de expectativa, e que está relacionado a uma produção de sentido que estimula o pluralismo e a diversidade cultural. Para nós, a qualidade de um produto audiovisual está ligada à sua capacidade de promover o envolvimento de um grupo a partir da diversidade que apresenta, e que permite o enriquecimento e aprimoramento das experiências do espectador.

A partir dessa definição, propomos uma metodologia de análise semiótica dos produtos humorísticos pautada na definição de dois parâmetros: os modos de representação e experimentação. O primeiro, relacionado à criação e ao desenvolvimento dos personagens, permite perceber se a criação dos mesmos contribui de alguma forma para pautar temas relevantes para a sociedade; e o segundo, relacionado à utilização dos recursos técnico-expressivos da linguagem audiovisual, ajuda a verificar se o conteúdo contribui para a construção de narrativas que promovem a diversidade e o debate de ideias.

A partir disso, elaboramos fichas de avaliação relativas ao plano da expressão, ao plano do conteúdo e à mensagem audiovisual. Os aspectos considerados na análise do plano da expressão levam em conta a produção de sentido a partir dos elementos estéticos; o uso dos recursos expressivos; a atuação dos personagens, apresentadores e entrevistados, e se organizam em quatro códigos: os códigos visuais; sonoros; sintáticos e gráficos. Na mensagem audiovisual e no plano do conteúdo foram criados indicadores de qualidade para sistematizar a análise, que é feita a partir da seguinte escala: não consta (0), fraco (1), razoável (2), bom (3) e muito bom (4).

A seguir, a definição de cada indicador de qualidade do plano do conteúdo: oportunidade (leva-se em conta se o produto audiovisual se pauta na agenda midiática para escolher os seus temas, e se esses temas são relevantes e agregam valores para o público); ampliação do horizonte do público (procura aferir se as propostas são, por natureza, polêmicas, contraditórias e férteis, no sentido em que farão o público refletir sobre o que está assistindo); diversidade de sujeitos representados (refere-se à representação dos diferentes grupos sociais trazidos pelo programa/canal); estereótipo (verifica se as formas de representação adotadas afirmam ou desconstruem rótulos).

Na mensagem audiovisual, os indicadores de qualidade são os seguintes: originalidade/criatividade (procura aferir em que medida o produto audiovisual apresenta um formato diferenciado com ideias novas que surpreendem o público); diálogo com/entre plataformas (verifica se o

produto audiovisual tem capacidade para se adaptar à convergência midiática, possibilitando uma interação entre diferentes tipos de plataformas e conteúdos); solicitação da participação ativa do público (refere-se à adoção de mecanismos utilizados para estimular a participação ativa do público); clareza da proposta (procura aferir se o produto tem uma estrutura bem organizada, com um formato bem delineado que se repete ao longo das emissões, permitindo assim que o público reconheça os códigos visuais, sonoros, gráficos e sintáticos do produto audiovisual).

Programa Quinta Categoria

Quinta Categoria foi um programa exibido pela MTV Brasil pela primeira vez em 13 de março de 2008. Dirigido e escrito por Ivan vonSimson, consistia na apresentação de jogos improvisados a partir de temas sugeridos pela plateia e pelo público de casa. Durante as quatro temporadas em que foi transmitido, o game-show tinha a duração média de 45 minutos e destinava-se ao público jovem, de 15 a 30 anos de idade, das classes A, B e C. Os jogos eram elaborados pelos humoristas do grupo **Deznecessários** (Paulo Serra, Rodrigo Capella e Tatá Werneck), e contava também com a participação de um artista convidado. Tendo as mesmas características do programa **Whose Line Is It Anyway?**, criado em 1988 na rádio BBC, no Reino Unido, e adaptado 10 anos mais tarde para a televisão, o formato do **Quinta Categoria** se instalou nas telinhas do Brasil após o sucesso da **Cia. Barbixas de Humor** no teatro, que já adotava o gênero.

No plano da expressão, são destaques os códigos visuais e gráficos, referentes ao cenário e à vinheta de abertura, respectivamente. O amplo palco de apresentação dos humoristas, composto por paredes de tijolos, vigas de ferro, grandes janelas ao fundo, placas de trânsito, um telão à esquerda do plano, uma caixa de energia à direita do plano, e caixas de madeira posicionadas ao lado das cadeiras que ficam alinhadas ao fundo, conferem ao programa um ambiente moderno e descontraído, despreocupado com a beleza artística do cenário, mas atencioso ao amplo espaço exigido pelo

improviso. E a vinheta de abertura, trazendo um robô vestido com roupa amarela e azul, que participa de uma série de situações engraçadas e absurdas de maneira tosca, já anuncia ao espectador o estilo do programa, que utiliza o grotesco e o caricato para gerar o riso. A composição gráfica também chama a atenção, pois o logotipo e as letras dos grafismos de rodapé dialogam com o mesmo aspecto geométrico e despojado do cenário e da vinheta de abertura, sendo vistos, portanto, como um conjunto de elementos do plano da expressão essenciais para a identificação do público jovem com o programa.

Na mensagem audiovisual, o indicador de qualidade solicitação da participação ativa do público recebeu avaliação muito boa em todos os episódios. Isso se deve, além da comunicação coloquial estabelecida entre os humoristas e a plateia, ao formato do programa que se constitui inteiramente pelos jogos de improviso com temas sugeridos pela plateia e pelo público de casa, que interagia virtualmente.

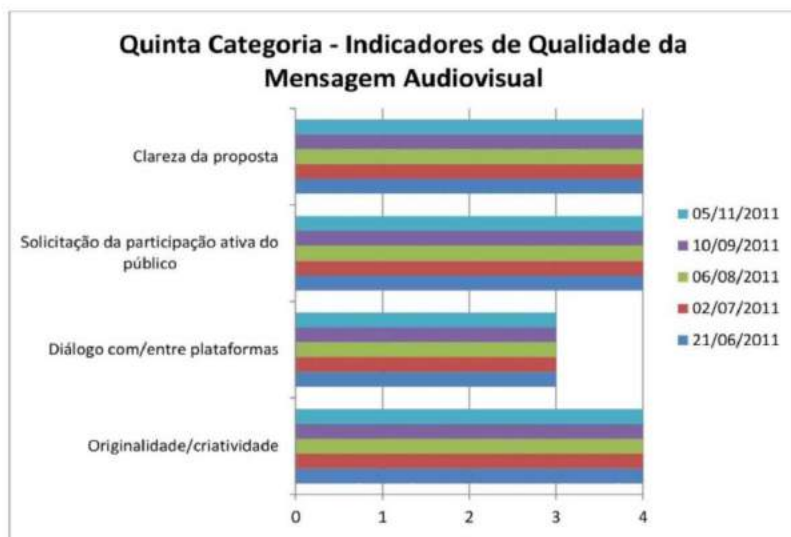
Para a participação do espectador de casa, o *jogo das frases* exemplifica bem essa solicitação da participação ativa do público, pois nele os jogadores têm que improvisar algo relacionado a uma frase enviada pelo espectador para o site do programa. A seguir, aos 9 minutos e 36 segundos do mesmo episódio, a fala de Paulinho Serra para explicar o jogo: "Muito bem, então se você é do **Quinta Categoria** e tá aqui sempre, você sabe que quem manda são vocês as frases agora no nosso programa. Então entra no site, manda a sua frase porque ela vai ser selecionada, ou não [...]. então vamos ver qual é a frase e quem mandou: 'Maneiras de quinta para contar para seu pai que você está grávida'. Foi a Laura Juliani, que tá grávida, daqui de São Paulo" (**Quinta Categoria** - episódio 21/06/2011). Além da solicitação da participação ativa do público através dos temas sugeridos pela plateia e pelo espectador de casa, outro método bastante usado pelo programa é o da participação do público na própria cena, como acontece no *jogo da foto* e no jogo *serenata de quinta*.

No indicador de qualidade diálogo com/entre plataformas, os resultados também foram bastante satisfatórios, com avaliação boa em todos

os cinco episódios analisados. Além de mostrar na tela o *Twitter* de cada humorista na sua primeira fala, menções às outras plataformas ao longo do episódio também são comuns, como ocorre no início do episódio do dia 2 de julho de 2011, com a fala de Paulinho Serra: "Hoje, está de arrepiar os culhões. Então vamos colocando aí no *Twitter* '#QUINTACATEGORIA'. Vamos bombar de palmas também a presença dos Deznecessários" (*Quinta Categoria* - episódio 21/06/2011).

Ainda na mensagem audiovisual, o indicador clareza da proposta recebeu avaliação muito boa em todos os episódios da amostra. Uma das formas utilizadas para deixar claro o objetivo do programa de fazer o público rir com os jogos de improviso, é pela apresentação de Paulinho Serra logo no início de cada episódio, quando ele profere frases como "embarque no mundo do improviso" ou "o programa mais improvisado da televisão brasileira" (falada em três das cinco emissões analisadas). Além dessa, outra forma usada para esclarecer o público sobre o tipo de conteúdo que está assistindo é explicar as regras de cada jogo antes de começá-lo. Com o nome e o funcionamento do jogo aparecendo no telão do palco, um humorista fixo do programa explica para o público como se dará a brincadeira, para que este possa tomar nota de como serão os próximos minutos e julgar se acha interessante assistir ou não.

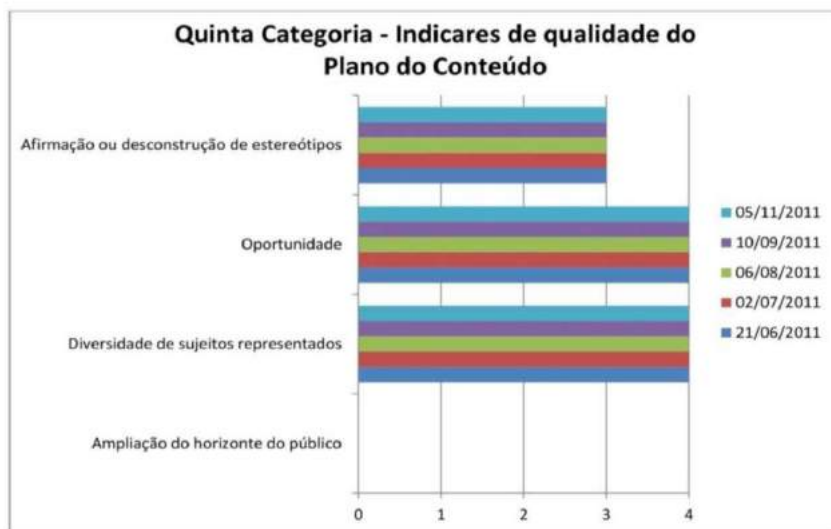
No indicador de qualidade originalidade/criatividade, o *Quinta Categoria* também recebeu avaliação muito boa em todas as emissões analisadas. Em nível mundial, não podemos dizer que o programa foi inovador, pois, como dito anteriormente, é fruto de um formato já existente e consolidado no Reino Unido e Estados Unidos. Porém, por se tratar de um programa novo no cenário nacional e, portanto, pouco conhecido pelo espectador, é considerado um programa criativo e experimental, pois, além das adaptações que sofreu para cair no gosto popular, contava ainda com o talento de quatro comediantes que, na sua maioria, já tinham experiência com o teatro e com a arte do improviso, o que fomentava a criação dos jogos e enriquecia a qualidade artística do programa. Observe a seguir a avaliação que cada indicador teve na mensagem audiovisual:



No plano do conteúdo, os indicadores de qualidade oportunidade e estereótipo (seja para afirmar ou desconstruir) foram muito bem pontuados, tendo o primeiro recebido avaliação muito boa e o segundo avaliação boa, em todas as emissões. Partindo da ideia de que a oportunidade refere-se, entre outras coisas, à atualidade dos temas, podemos considerar o **Quinta Categoria** um programa atual porque utiliza as sugestões dadas na hora pelos espectadores, fruto das vivências, experiências e concepções de cada um. Analisando o estereótipo, podemos considerar que o programa utiliza esse recurso tanto para desconstruí-lo quanto para reafirmá-lo, ou para uma mistura das duas formas. No episódio do dia 5 de novembro de 2011, por exemplo, quando aos 18 minutos e 25 segundos Rodrigo Capella anuncia o jogo da **cena em funk**, ele estereotipa as pessoas que escutam o estilo musical funk ("Ahh, é o jogo da cena em funk, pra você que é carioca, ou você que tem uma gangue, ou você que faz parte de uma facção criminosa"), e depois, ao perceber a asneira que falou, tenta desconversar o que havia dito ("Não tem nada a ver com isso rapaz, que aqui é só um funk, é só uma brincadeira")

fazendo, portanto, a afirmação e a desconstrução do estereótipo na mesma frase.

O indicador de qualidade diversidade de sujeitos representados também obteve bons resultados, pois, como já falamos anteriormente, o programa é inteiramente elaborado por temas sugeridos pelo público, pertencente às diferentes classes da sociedade. Apesar de a plateia ser constituída na sua maioria por jovens e brancos, há pessoas de todas as idades, cores e estilos, que são selecionadas pelos humoristas e têm voz no programa. Porém, no indicador ampliação do horizonte do público, ao contrário do anterior, os números já não existem, pois as propostas sugeridas pela plateia (e até mesmo as selecionadas do site), não são polêmicas, contraditórias ou férteis no sentido em que podem fazer os telespectadores refletirem ou debaterem ideias relevantes que contribuirão para ampliar o seu repertório cultural ou sua visão de mundo. Confira abaixo a tabela dos indicadores da qualidade do plano de conteúdo com a avaliação de cada um deles:



Canal Barbixas

Barbixas é um canal de humor do **YouTube** criado em 29 de dezembro de 2007, que conta com esquetes e jogos de improviso baseados no mesmo programa americano em que o **Quinta Categoria** se inspirou, o **Whose Line is it anyway?**. Publicando vídeos novos todas as terças e quintas, o canal tinha em setembro de 2015 cerca de 2.259.245 inscritos e 490 vídeos. Seu conteúdo mescla esquetes de estúdio com apresentações que a Cia. Barbixas de Humor faz em todo o Brasil desde 2008. O espetáculo **Improvável**, idealizado pelos barbixas Anderson Bizzocchi, Daniel Nascimento, Elidio Sanna e um ator convidado, é um projeto de humor que se baseia em jogos de improviso feitos ao vivo com a ajuda da plateia. O canal tem hoje a direção geral de Elidio Sanna, um dos integrantes da companhia, e a produção e captação de imagens da **TJ Produções**.

No plano da expressão, são destaques o cenário, a composição gráfica e a vinheta final de cada vídeo. Em todos os oito conteúdos publicados no mês de setembro, observamos uma padronização estética do canal, ainda que conteúdo e formato entre os vídeos de esquetes e os de improviso sejam diferentes. Nos vídeos de improviso gravados do espetáculo **Improvável**, o cenário é sempre o mesmo, independente da localidade em que está sendo apresentado: o show é sempre em um teatro, com cortina azul escuro ao fundo, cadeiras e caixas alinhadas também ao fundo, e iluminação focada nos atores. A composição gráfica, nos dois formatos, é sempre a mesma: nos primeiros segundos do vídeo aparece à direita da tela o logo do programa com um espaço amarelo contendo o endereço eletrônico do site dos Barbixas, e a palavra "inscreva-se". Até o final de todos os conteúdos permanece no lado direito inferior da tela o logo característico do canal: um rosto redondo e amarelo, de olhos pretos e sorriso grande, com pequenos pelos abaixo da linha que delineia o rosto, remetendo às barbas que os integrantes do elenco têm no queixo.

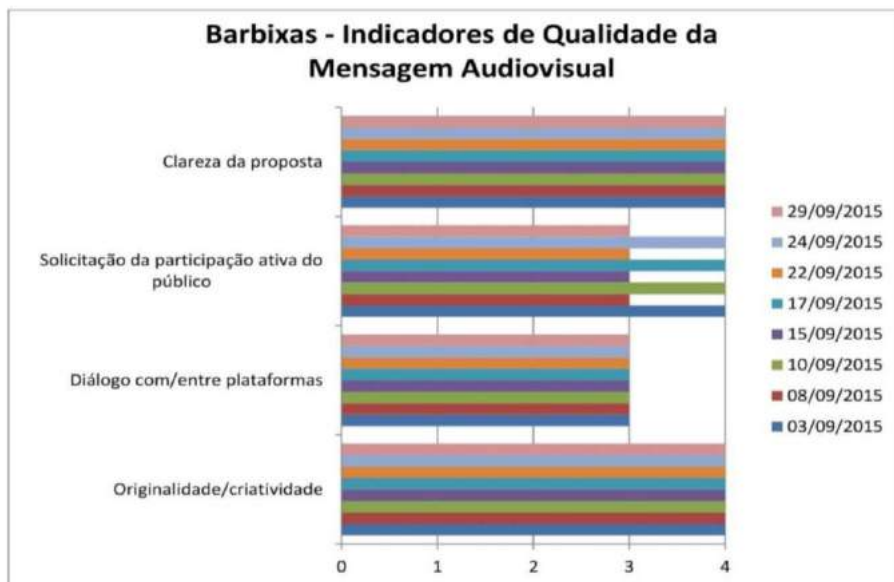
Quanto às vinhetas, o canal só preserva as finais, já que todos os vídeos analisados nos levam direto ao conteúdo. As publicações não têm uma média padrão de tempo, mas nota-se que há uma preferência por vídeos mais

curtos, de três ou quatro minutos, embora tenha alguns com cinco, seis, e até oito minutos. Todos os vídeos com o formato de esquete terminam com blocos retangulares nas cores amarelo, branco e preto subindo na tela em diagonal, e encerrando com o logo do canal no centro. E nos vídeos de improviso, anterior a essa parte da vinheta final, aparecem também vários blocos coloridos que sobem na tela e o nome "Improvável" acima da frase "um jogo provavelmente bom", no centro.

Quanto aos elementos estéticos, como já falado, o canal preserva aspectos característicos e semelhantes para os dois formatos que apresenta, mas com relação ao conteúdo, e consequentemente às suas qualidades, as diferenças são evidentes. Na mensagem audiovisual, por exemplo, os indicadores de qualidade clareza da proposta e solicitação da participação ativa do público receberam avaliação muito boa em todos os quatro vídeos de improviso do canal. Uma vez que esse formato só é desenvolvido pela constante participação do público, e que um "mestre de cerimônias" explica todos os jogos antes de o mesmo ser iniciado, dá os desafios aos atores e seleciona as sugestões da plateia, a presença desses indicadores torna-se simultânea ao ato da cena.

Nos esquetes, a presença do indicador solicitação da participação ativa do público também se faz presente, com avaliação boa em todas as emissões, mas de forma diferenciada. Por ser um formato que exige roteiro, produção e gravação prévios, a participação direta do público, como no improviso, torna-se impossível. No entanto, o indicador é observado para solicitar a participação indireta do público, pois com uma linguagem clara e apropriada ao tema proposto o espectador se identifica e se aproxima do canal; através das diversas redes sociais a que o canal se dispõe, o público pode deixar comentários e sugestões; e ainda através dos links que aparecem ao final de cada vídeo, que solicita a sua participação e interação através do seu clique para outros conteúdos do canal. Na clareza da proposta esse formato também recebeu avaliação muito boa em todas as emissões analisadas, pois o canal deixa bem claro o seu objetivo ao trabalhar um

formato diferente do outro: no improviso, o canal quer apenas que o espectador ria, e nos esquetes, quer fazê-lo rir e pensar.



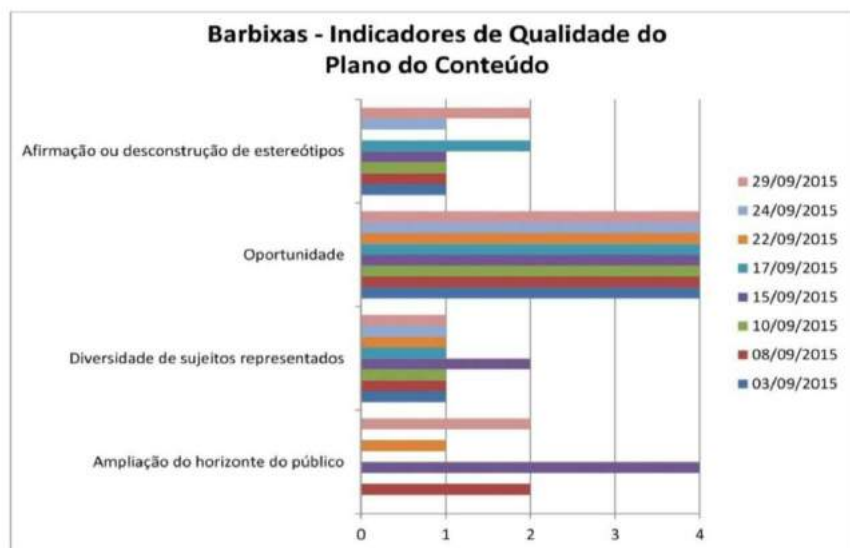
No indicador de qualidade originalidade/criatividade, o **Barbixas** recebeu avaliação muito boa em todas as emissões analisadas. Apesar de ser um formato copiado do mercado internacional, a Cia. Barbixas de Humor ajudou a popularizar esse formato através das apresentações que fazia nos teatros e da estreia do canal no **YouTube**, em 2007, que mais tarde inspirou a criação do **Quinta Categoria**, exibido na televisão a partir de março de 2008. Os Barbixas são criativos e originais, pois os três comediantes são talentosos e experientes no que fazem, o que fomenta a criação dos jogos e dos esquetes e enriquece a qualidade artística do programa. A seguir, o gráfico da mensagem audiovisual:

Categoria, podemos considerar a atualidade dos temas discutidos no canal **Barbixas pelo fato de** utilizar nos jogos de improviso as sugestões dos espectadores dadas na hora e abordar nos esquetes temas muitas vezes atuais

No plano do conteúdo, o indicador de qualidade oportunidade foi o único que recebeu avaliação muito boa em todas as emissões. Assim como o **Quinta** e/ou pertinentes para a sociedade. Um exemplo dessa abordagem de temas importantes está no vídeo publicado no dia 15 de setembro de 2015, chamado **Trem**, que alerta para a importância de se discutir o pouco uso da malha ferroviária do Brasil, e o intenso uso da malha rodoviária, que traz mais prejuízos se comparado aos trazidos pela ferroviária.

No indicador de qualidade diversidade de sujeitos representados, somente o vídeo **Trem** recebeu avaliação razoável, e os demais foram avaliados como fraco, pois apesar de mencionar pessoas de algumas classes distintas da sociedade, fica claro que a preocupação do canal não está na diversidade dos sujeitos que serão representados, mas no roteiro que será falado (no caso dos esquetes). No caso dos vídeos de improviso, essa diversidade também não é muito identificada, pois como a plateia, que dá o tema para jogos, não aparece na tela em momento algum, não tem como saber se ela é diversa, constituída por pessoas de todas as cores, idades, estilos e classes sociais.

Ainda no plano do conteúdo, o indicador de qualidade estereótipo recebeu avaliação fraca em todas as emissões, embora tenha disso utilizado para a afirmação (e não desconstrução, que é o ideal) nas poucas vezes em que apareceu. No último indicador de qualidade desse plano, o ampliação do horizonte do público, percebe-se que somente os vídeos do formato esquete foram avaliados, sendo dois deles razoáveis, um, fraco, e outro, muito bom. Em nenhuma das emissões de improviso podemos afirmar que há preocupação em fazer com que os espectadores interajam e reflitam sobre assuntos polêmicos ou contraditórios, pois os temas são pontuais, sugeridos pela plateia e sem maior significação social. Veja a seguir, o gráfico do plano do conteúdo:



Considerações finais:

Objetivando divulgar parte do trabalho desenvolvido pela pesquisa *Narrativas Humorísticas*, do projeto *Observatório da Qualidade no Audiovisual*, da UFJF, com este artigo pretendíamos também investigar o gênero humorístico e indagar se foi possível unir improviso e humor nos conteúdos selecionados.

Como mostrado, não foi possível fazer humor com a improvisação no programa *Quinta Categoria* ou no canal *Barbixas*. Tanto um quanto outro fizeram comédia quando se tratava dos jogos de improviso por não apresentarem nesse formato ferramentas suficientes para promover a ampliação da visão de mundo do espectador e o estímulo ao pensamento e ao debate de ideias.

Porém, o formato de esquetes apresentado no canal Barbixas pode ser considerado de humor por instigar a reflexão e possibilitar mudanças na sociedade. Todavia, o canal não pode ser considerado de qualidade

justamente por não se dedicar inteiramente à reflexão do público, visto que os vídeos de improviso apenas divertem o espectador e geram o riso cômico.

Referências

BECKER, Beatriz. Jornalismo audiovisual de qualidade: um conceito em construção. *Revista Acadêmica Semestral Programa de Pós-Graduação em Jornalismo Universidade Federal de Santa Catarina*. Santa Catarina. Ano VI - n.2, p. 95 - 111, jul./dez. 2009.

BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre a significação do cômico*. Trad. Nathanael C. Caixeiro. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

BORGES, Gabriela. A discussão do conceito de qualidade no contexto televisual britânico. *Líbero Revista Acadêmica da Pós-Graduação da Faculdade Casper Líbero*, São Paulo, Ano VII, 2008.

BORGES, Gabriela. Qualidade na TV pública portuguesa: análise dos programas do canal 2. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2014. 264 p.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

MACHADO, Arlindo. A televisão levada a sério. São Paulo, Ed. Senac, 2003.

MEPHAM, John. The Ethics of quality in television. In Mulgan, Geoff (org) The Question of quality. London, British Film Institute, 1990.

NACHMANOVITCH, Stephen. Ser criativo - o poder da improvisação na vida e na arte. São Paulo: Summus, 1993.

PIRANDELLO, Luigi. O Humorismo. São Paulo: Experimento, 1996 (Originalmente publicado em 1908).

YOUTUBE, Barbixas. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/videosimprovaveis>>. Acesso em 29 out. 2015.

I Love Paraisópolis: reflexões acerca de uma narrativa audiovisual e sua relação com a realidade social

Marcia Perecin Tondato – ESPM

Virginia Albuquerque Patrocínio – ESPM

Introdução

De acordo com o entendimento de que a telenovela no Brasil funciona como mediador cultural e identitário, partimos do conceito da telenovela como "narrativada nação", cunhada por Lopes (2009), seguindo a percepção de que "quando uma novela galvaniza o país, nesse momento ela atualiza seu potencial de sintetizar o imaginário de uma nação, isto é, a sua identidade, ou o que é o mesmo, de se expressar como nação imaginada" (LOPES, 2009, p.31). A telenovela ganha, assim, segundo a autora, status de representante da realidade cultural e identitária da nossa sociedade. Somado a isso, cabe considerar que "no Brasil, o consumo midiático é particularmente relevante, sobretudo com relação à televisão, principal fonte de informação, e até lazer, para pessoas das classes socioeconômicas C e D" (CUNHA; TONDATA e CASTILHO, 2013, p. 69), tendo a telenovela adquirido destaque como sendo um relevante "espaço público de debates de temas representativos da modernidade" (LOPES, 2009), para além da ideia de mero entretenimento. Nesse sentido, Martin-Barbero e Rey, ao combater as constantes **críticas** feitas à televisão enquanto mediador cultural, argumentam que

a televisão tem muito menos de instrumento de ócio e de diversão do que de cenário cotidiano das mais secretas perversões do social e também da constituição de imaginários coletivos, a partir dos quais as pessoas se reconhecem e representam o que têm direito de esperar e desejar (2004, p. 26).

Os autores nos fornecem, assim, pistas do olhar pelo qual Lopes, Borelli e Resende (2002) direcionam para uma análise em relação aos estudos de recepção na América Latina que envolve um aprofundamento metodológico quanto ao "nexo entre os meios de comunicação e as audiências" (p. 27), seguindo as contribuições dadas pelos estudos culturais britânicos ao flexibilizar as discussões acerca do entendimento de cultura (aprofundados mais adiante) e incorporar a temática das *culturas populares* nas discussões teóricas, tendo como eixo reflexivo a teoria das mediações proposta por Martin-Barbero.

É com esta perspectiva, portanto, que lançamos nosso olhar sobre a telenovela *I Love Paraisópolis* (Alcides Nogueira e Mario Teixeira, 2015) com o intuito de analisar empiricamente a tematização da favela do ponto de vista da recepção, considerando que a mesma contou com uma ambientação inspirada numa favela real da Zona Sul de São Paulo, Paraisópolis, que inclusive deu nome à trama. Localizada no bairro do Morumbi, a favela ocupa uma área de 1km quadrado, povoado por aproximadamente cem mil habitantes.

As peculiaridades estéticas e visuais da ambientação da favela, os pontos de socialização tais como residências, bares, padarias, os perfis sociais interpretados, os conflitos internos e entre classes sociais e etnias (racismo e preconceito social)⁵¹, tudo isso fez parte do conjunto de sentidos e significados proposto pela trama, o que se apresenta como subsídios relevantes na discussão teórica deste artigo acerca da construção midiática da telenovela enquanto produção cultural que se propõe a refletir e refratar

51 Dados disponíveis em <http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/i-paraisopolis.htm>. Acesso em 10 de jan. 2016.

uma ordem social vigente, na tentativa de estabelecer um diálogo conceitual com sua audiência.

A tentativa de representar a favela sob uma perspectiva realista e em conformidade com os anseios e aspirações de sua audiência fica evidente quando nos deparamos com dados⁵² que afirmam que a cenografia, montada numa área de dez mil metros quadrados do Projac (estúdio da Rede Globo no Rio de Janeiro), foi inspirada na estética local da favela em questão, composta de diversos ambientes de socialização que abrigam as narrativas apresentadas e dão o tom de cotidianidade dos personagens e suas relações de consumo. Além disso, cerca de 50 moradores da favela trabalharam como figurantes e tantos outros inspiraram a construção dos personagens e foram fundamentais em sua composição. Como no caso de Victor Kreutz, compositor e intérprete da música tema de abertura da novela, e Antônio Ednaldo da Silva, conhecido por Berbel⁵³, artista plástico responsável pelas esculturas feitas de sucatas que ilustram a animação da abertura, ambos moradores de Paraisópolis.

Unindo-se a isso, percebemos no discurso dos moradores os anseios e expectativas gerados com esta representação de sua comunidade numa narrativa ficcional na qual prevalece um olhar positivo e idealizado de uma realidade pungente, permeada por contrastes e ambiguidades. Segundo afirmou Gilson Rodrigues, morador de Paraisópolis, em entrevista a UOL:

Existe uma barreira entre condomínio e favela e queremos que vejam Paraisópolis como um bairro. O desejo é que isso se concretize em 2016 com a 'Nova Paraisópolis'. Sabemos que terá um certo glamour, mas também acredito que a novela vá ajudar a mostrar a luta da comunidade, os nossos projetos. A ideia é que essa não seja só mais uma novela (SERRA, 2015).

52 Informações disponíveis em <http://televisao.uol.com.br/noticias/redacao/2015/07/14/visitamos-a-cidade-cenografica-de-i-love-paraisopolis-conheca-segredos.htm>, visto em 11 de jan. 2016.

53 Informações disponíveis em <http://gshow.globo.com/novelas/i-love-paraisopolis/extras/noticia/2015/05/abertura-de-i-love-paraisopolis-une-esculturas-de-sucata-e-universo-da-pop-art.html>, visto em 11 de jan. 2016.

É nesse sentido, portanto, que identificamos a construção narrativa da novela, seguindo e explorando os principais anseios de sua audiência diante da representação social de seu lugar de moradia e convivência e seguimos analisando as complexas relações de poder e negociação que envolvem essa permanente luta pela valorização de seu lugar de pertencimento, fonte de significados simbólicos e materiais.

Para Além Da Dicotomia Entre Dominantes E Dominados: Transformações No Conceito De Cultura A Partir Dos Estudos Culturais

Partindo de uma contextualização histórica, podemos apontar o período das navegações (segundo a noção instituída de descoberta do "novo mundo" associada às Américas) como ponto de partida para pensarmos o modo como a ideia de cultura e organização social foi se estruturando na história da humanidade a partir de uma dicotomia entre dominantes e dominados.

Nesse período, havia o propósito imperialista de "civilizar os bárbaros", ou seja, instituir naqueles povos oriundos desse "novo mundo" a ordem política, econômica e social europeia (CEVASCO, 2003). A ideia de civilização enquanto visão de mundo passa a se constituir, portanto, a partir da expansão imperial europeia e "é diante do 'outro' colonizado que o europeu tecerá sua definição de individualidade, nacionalidade e secularização" (JAGUARIBE, 2007, p. 20).

A noção de civilização era, então, percebida em contraponto à organização social dos "povos primitivos" que habitavam essas terras colonizadas e estava atrelada à noção de desenvolvimento urbano, mais intensamente instituída ao longo do século XIX, período em que a Europa "assistia à consolidação do sistema de fábrica, ao triunfo da ordem burguesa, ao advento das máquinas e das novas invenções" (PESAVENTO, 1997).

Da perspectiva desse entendimento do conceito de cultura atrelado à noção de civilização, Cuche (2002) aponta o surgimento da sociologia e da etnologia como disciplinas científicas relevantes para esta reflexão. Segundo ele, "os fundadores da etnologia vão lhe dar um conteúdo puramente descritivo. Não se trata, para eles, assim como para os filósofos, de dizer o que deve ser a cultura, mas de descrever o que ela é, tal como aparece nas sociedades humanas" (CUCHE, 2002, p. 34). Esse caráter descritivo dado ao conceito de cultura caracteriza-se pela tentativa de neutralizá-la, compreendendo-a de maneira totalizante, como algo inerente à humanidade e em oposição à noção de "povos primitivos".

Ao elucidar as ideias do antropólogo Edward B. Tylor⁵⁴ como pioneiras na conceituação de cultura, Cuche acrescenta que Tylor compreendia que "entre primitivos e civilizados, não há uma diferença de natureza mas simplesmente de grau de avanço no caminho da cultura" (2002, p. 38). Assim reforça-se a ideia inicial aqui apontada de que os primitivos precisavam ser civilizados aos moldes da cultura europeia para alcançar um estágio mais avançado de cultura, ou seja, precisavam ser integrados a uma nova ordem socioeconômica e política da sociedade capitalista europeia.

Nesse aspecto, percebe-se o caráter hierárquico com o qual se moldou a ideia de cultura, pautada a partir de desigualdades e diferenças sociais. Uma hierarquia que Cuche aponta como sendo determinante para o entendimento a respeito do que seja "cultura" atribuindo-lhe um caráter classificatório e, portanto, de segregação. Para ele, cultura "é uma produção histórica, isto é, uma construção que se inscreve na história das relações dos grupos sociais entre si" e acrescenta que "as culturas nascem de relações sociais que são sempre relações desiguais" (2002, p. 143).

Nota-se, portanto, nos primeiros desdobramentos teóricos do conceito de cultura, uma relação entre cultura e poder hegemônico, arraigada na ideia de que as formações sociais pressupõem uma evolução

54 TYLOR, Edward B. *La civilization primitive*. Paris: Reinwald, 1876-1878, 2v. 5.

cultural a partir de uma noção de civilização gerada em um contexto social específico, burguês, ocidental/europeu.

Trazendo esta discussão para o século XX, período em que os meios de comunicação de massa se estabelecem como fundamentais na configuração dos contextos sociais, enfatizamos a contribuição dos Estudos Culturais britânicos para a uma nova concepção de cultura, mais ampla e integradora, compreendida como parte do tecido constitutivo da sociedade. Para esse entendimento vai ser fundamental o conceito de hegemonia:

diante de uma perspectiva que desembocava invariavelmente em reprodução social, a incorporação, sobretudo, do conceito de hegemonia de Antônio Gramsci permitiu vislumbrar um movimento mais dinâmico e complexo na sociedade, admitindo tanto a reprodução do sistema de dominação quanto a resistência a esse mesmo sistema (ESCOSTEGUY, 2001, p. 97).

A ideia de hegemonia proposta por Gramsci (1985) abrange também a perspectiva do dominado, assumindo a pluralidade e a relação dialética entre dominantes e dominados e conferindo a estes também poder e resistência como forma de constituir-se socialmente. E é a partir desta concepção de resistência (e não mais de submissão ou dominação) que os Estudos Culturais passam a conferir destaque às relações cotidianas e a compreender as diversidades sociais.

Somando-se a isso, podemos compreender a cultura sob a ótica de uma organização social estabelecida como dominante, porém entendendo que "o que existe são grupos sociais que estão em relação de dominação ou de subordinação uns com os outros" (CUCHE, 2002, p.145), distante da ideia de superioridade e dependência. A hierarquia cultural é, assim, segundo Cuche, inerente à própria formação social e dela se constitui.

Uma das principais contribuições dos Estudos Culturais na ampliação do entendimento de cultura e das relações sociais que a envolvem foi a ênfase dada às diversidades sociais e as diferenças das minorias que

compõem o todo da sociedade, em oposição ao pensamento mais funcionalista e estruturalista do século XIX (LOPES; BORELLI e RESENDE, 2002). Ao tratar da cultura como algo inerente à vida em sociedade, considerando os modos de vida das pessoas nos diversos grupos sociais que se estabelecem e as relações cotidianas que os envolvem, para além de uma visão elitista de cultura superior (alta cultura), os Estudos Culturais tornaram possível pensar a cultura de maneira mais democrática, associada à ideia de modos de vida em sociedade (ESCOSTEGUY, 2006).

É dessa perspectiva, de que uma cultura dominada não é necessariamente uma cultura alienada, totalmente dependente, que olhamos a ambientação ficcional da favela na novela "I Love Paraisópolis". Uma perspectiva que, do nosso ponto de vista como discutimos adiante, não incorporou a favela, entendida aqui como o amálgama moradores- vivência espacial, à formação social da cidade, visualizando-a ainda como um cenário social "exótico", diferente. Recorrendo a Cuche, há que se pensar a favela inserida em uma cultura que, em sua evolução, não pode desconsiderar a cultura dominante, mas que pode resistir em maior ou menor escala à imposição cultural dominante, ao que acrescentamos que é preciso considerar com mais ênfase que a recíproca também é verdadeira (2002, p. 145).

É, portanto, deste ponto de vista, e unindo o repertório teórico aqui discutido ao contexto da favela e possibilitando uma interpretação da abordagem selecionada pela telenovela aqui discutida, que Jaguaribe conclui que

a noção de "cultura" antes associada aos domínios da elite letrada ou das civilizações do passado, assume sua feição antropológica como as visões de mundo, usos, imaginários e costumes de diferentes grupos e classes sociais. Nesta perspectiva, as hierarquias entre alta e baixa cultura são minadas e os julgamentos qualitativos relativizados. Na valorização de culturas populares, a favela é vista como o local de comunidades que buscam contornar a escassez, a violência e a pobreza por meio de um inventivo hibridismo cultural que se adapta e mantém redes de solidariedade em circunstâncias adversas. É um espaço onde a

precariedade da existência urbana se transforma em imagens de resistência e agenciamento (2007, p. 134).

A cultura, dessa forma, relaciona-se ao poder obtido por meio da negociação e os sujeitos que a compõem passam a ser percebidos como dotados de um poder de agência, selecionando seus próprios elementos na formação de sua identidade, determinando a forma como esse sujeito se posiciona no mundo e na sociedade em que atua (HALL, 2009). Entretanto, lembramos que é a cultura hegemônica que guia tal sujeito na definição de sua identidade, influenciando na maneira como ele percebe e significa o seu contexto social, porém não de maneira impositiva ou dominadora, como pretendiam os primeiros estudiosos de etnologia. Para uma compreensão mais nítida da relevância dos grupos dominados no contexto social, citamos Cuche que nos oferece uma síntese da noção de hegemonia:

dizer que mesmo os grupos socialmente dominados não são desprovidos de recursos culturais próprios, e sobretudo da capacidade de reinterpretar as produções culturais que lhes são impostas em maior ou menor grau, não significa, no entanto, voltar à afirmação que todos os grupos são iguais e que suas culturas são equivalentes (CUCHE, 2002, p. 144).

Pensar a cultura a partir da complexidade e diversidade de sua formação, dissociada de uma lógica dominante, também nos exige ir à noção de ideologia, seguindo Stuart Hall (2009), para quem,

as ideologias não operam através de ideias isoladas; mas em cadeias discursivas, agrupamentos, campos semânticos e formações discursivas (...) Assim, uma variedade de sistemas ideológicos ou lógicas distintas está disponível em qualquer formação social. A noção de uma ideologia dominante ou de uma ideologia subordinada é uma forma inadequada de se representar a complexa interação dos distintos discursos ideológicos e formações em qualquer sociedade desenvolvida moderna (HALL, 2009, p. 170).

Isso reforça a necessidade de compreensão da complexidade que envolve a noção de cultura e da diversidade das relações com as quais uma

sociedade se compõe, para além da dicotomia entre dominante e dominado. Desfazer-se desta dicotomia em nossas concepções teóricas é, portanto, fundamental para conceber um estudo de recepção, aqui pensado da perspectiva de análise da ficcionalização da favela e eventuais atribuições de sentido. Analisar um contexto cultural determinado é adentrar na complexidade de sua formação social, dos códigos que o compõem e que dão sentido às suas relações cotidianas, enfim, é soltar as amarras de um discurso hegemônico e entrar nas particularidades que arquitetam suas relações sociais.

O antropólogo e cientista político Luiz Eduardo Soares, no prefácio da obra de Renato Meirelles e Celso Athayde (2014), exemplifica esta a relação de negociação e resistência entre dominantes e dominados (no caso, moradores da favela e dos bairros nobres a ela vizinhos) percorrendo historicamente os desdobramentos semânticos que envolveram a definição de favela no Brasil. Segundo Soares (2014, p. 8), caracterizada no início do século XX como um problema social a ser removido pelo Poder Público como forma de arejar o ambiente urbano e dar lugar à modernidade, passando pela ideia de lugar de pobreza, "fonte do mal, sede do perigo, da ameaça aos bons costumes", as favelas foram se estabelecendo como o lugar do "outro", mas também como local de "força de trabalho feminina para o emprego doméstico nas residências da classe média, era conveniente contar com porteiros e prestadores de serviços, operários e mão de obra explorável por perto". Um relato que nos remete à Cuche (2002) ao considerar necessária a hierarquização cultural algo inerente à formação social, como já citado.

É seguindo este panorama conceitual que aqui refletimos sobre a narrativa proposta pela telenovela "I Love Paraisópolis" ao explorar particularidades que envolvem as relações sociais existentes numa favela real da cidade de São Paulo, numa tentativa, acreditamos, de retratar tais relações através de um olhar mais romântico e positivo, caracterizando o "exotismo" que mencionamos do ponto de vista de não ser aquele o lugar "apenas" da violência. Ao trazer tal contexto social para a trama principal da novela

(pioneira para o horário, já que as demais novelas que apresentaram tal temática de favela figuraram o horário das 21 horas, notadamente com maior apelo dramático e de denúncia social)⁵⁵, a narrativa enfatiza a cultura do dominado, dentro da perspectiva teórica aqui trazida até então.

Fundamentando a discussão aqui proposta, em relação à proposta da telenovela, continuamos com Soares ao argumentar que

suas diferenças - as que se dão em seu interior e entre as localidades - foram e ainda são diluídas na univocidade artificial produzida pela categoria "favela". Justamente por isso, a resistência político-cultural do povo das favelas ou das comunidades tem procurado preservar, reafirmar e redescrever a palavra "favela", transformando-a em valor positivo, símbolo do orgulho popular, a coesionar os grupos sociais que têm pago o preço da longa discriminação, indissociável da exploração econômica. É claro, porém, que, mesmo a retomada da denominação com sentido crítico, em benefício da reinvenção afirmativa da identidade coletiva nos espaços populares, é controversa - nada nesse âmbito tão dinâmico, plural e crescentemente participativo é consensual (SOARES, 2014, p. 10).

Temos, portanto, um breve panorama do que podemos definir como caminho teórico na análise da telenovela enquanto construção midiática da representação social da favela, mantendo uma clara tentativa de explorar positivamente um contexto sociocultural tão amplamente marcado por questões relacionadas à violência e à criminalidade, em conformidade com os conceitos de hegemonia, poder e resistência aqui discutidos e dentro da perspectiva apresentada por Soares (2014).

55 Em trabalho apresentado no Comunicon 2015 - Encontro de GTs - GT2: IDENTIDADES, COMUNICAÇÃO e CONSUMO: materialidades e representações da cidadania, apresento um panorama reflexivo das telenovelas com temática de favela nos últimos 20 anos, de acordo com as faixas de horário presentes na programação da Rede Globo, disponível em [http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT2/14 GT02-PATROCINIO.pdf](http://anais-comunicon2015.espm.br/GTs/GT2/14%20GT02-PATROCINIO.pdf), acesso em 11 de jan. 2016.

O Sujeito Aculturado e Desterritorializado Da Favela

Diante do exposto até aqui acerca do entendimento de cultura a partir da ideia de civilização e culminando nas contribuições trazidas pelos Estudos Culturais britânicos que permitiram uma maior flexibilização deste conceito, podendo ser definido de maneira mais abrangente como "um modo de organização dos significados e valores de uma determinada sociedade" (SANCHES, 2011, p. 191), tomamos ainda em consideração os conceitos de desterritorialização e mundialização (ORTIZ, 1994) e de aculturação (CUCHE, 1999) para melhor refletir sobre as questões culturais que envolvem a contemporaneidade e os espaços sociais em questão.

Ao tratar dos desdobramentos acerca do conceito de aculturação, é possível melhor compreender a questão das mobilidades e miscigenações entre as diversas manifestações culturais, não significando necessariamente "o desaparecimento da cultura que recebe, nem a modificação de sua lógica interna que pode permanecer dominante" (CUCHE, 1999, p. 118). É a partir desta ideia que nos distanciamos da noção de uma cultura "pura" tão amplamente discutida por etnólogos do século XIX e nos aproximamos de Hall (2011) ao refletir sobre o sujeito pós-moderno e sua relação descentrada com o contexto social em que vive. Para ele, "as transformações associadas à modernidade libertaram o indivíduo de seus apoios estáveis nas tradições e nas estruturas" (HALL, 2011, p. 25), oferecendo a este indivíduo uma maior mobilidade social, ou seja, uma maior aculturação ou mestiçagem cultural, não significando necessariamente a dissolução de suas referências culturais anteriores.

Em se tratando dos reflexos da globalização na cultura, Ortiz (1994) aborda a questão da desterritorialização como determinante na formação do não-lugar na sociedade entendendo que "contrariamente aos 'lugares', carregados de significado relacional e identitário, o espaço desterritorializado 'se esvazia' de seus conteúdos particulares" (1994, p. 105). E este esvaziamento dos lugares reflete-se não só nos objetos produzidos de maneira global como também nas referências culturais que o compõem.

Assim, no contexto social contemporâneo, segundo Ortiz, "temos apenas uma série de referências simbólicas que funcionam como sinais de distinção social no mercado consumidor" (1994, p. 112).

Traçamos, portanto, a partir desses conceitos, um breve entendimento do contexto sociocultural que se apresenta na contemporaneidade. O sujeito descentrado de Hall (2011), desterritorializado de Ortiz (1994) e aculturado de Cuche (1999) convive com variados referenciais simbólicos e culturais na sua vivência cotidiana, sem que isso altere sua noção de pertencimento.

É pensando neste sujeito que refletimos sobre o morador da favela e sua relação com os mais variados referenciais culturais que permeiam seu convívio social. Ele não está preso ou isolado física nem simbolicamente "dentro apenas" dos contornos da favela em que reside, apesar de manter nela uma relação de pertencimento, de raiz social e cultural. "O funk está aí, as redes sociais estão ligando *lan houses*, celulares, indivíduos e novas comunidades. Os sentidos de participação cidadã estão em efervescência constante" (MEIRELLES e ATHAYDE, 2014, p. 12).

Na trama ficcional em questão, essa mobilidade e miscelânea social existente entre "favela e asfalto" é frequentemente abordada ao retratar conflitos e afinidades entre personagens que habitam a favela de Paraisópolis e o bairro nobre do Morumbi. O protagonismo da novela fica por conta do casal Mari (Bruna Marquezine) e Benjamin (Maurício Destri). Ela moradora da favela; ele, do Morumbi. Grego (Caio Castro), líder da comunidade, é apaixonado por Mari, mas relaciona-se com Margot (Maria Casadeval), ex-noiva de Benjamin. E, dessa forma, diversas outras relações amorosas são constituídas, misturando perfis sociais de classes distintas e dialogando com a noção de pertencimento e aculturação aqui levantada. Nesse sentido, é a partir dessa polifonia e miscelânea cultural visível na narrativa que concordamos com Jaguaribe quando afirma que

as cidades estão crescentemente conscientes de si mesmas enquanto cenários culturais e estão cada vez mais empacotadas como produtos de consumo. Entretanto, a dinâmica da metrópole não se esgota na

renovação, nem na museificação, já que um dos sinais da modernidade tardia é a hibridação cultural de novas diásporas, vivências históricas e recombinações de legados culturais que criam justaposições inesperadas que poderão ou não ser absorvidas e adquiridas como produto cultural pelo mercado (2007, p. 127).

Assim, a favela é trazida para as telas como produto cultural, sendo apresentada como cenário de multiplicidade e diversidade aos olhos de quem dela não faz parte, de quem assiste com um certo distanciamento ao que lhe é apresentado como próprio da realidade de uma favela, numa tentativa de reduzir o abismo cultural existente entre "a favela e o asfalto" e até mesmo possibilitando misturas sociais entre ambos. Porém tal proximidade se dá apenas simbolicamente, entendendo que há uma hierarquização entre as culturas (CUCHE, 2002), mas mais fortemente a partir de uma maior familiarização com um imaginário positivo do que seria o cotidiano de uma favela do que de uma aproximação propriamente dita.

Considerações Finais

A partir do caminho teórico trilhado por este artigo, com o intuito de refletir sobre a construção midiática da telenovela enquanto gênero ficcional relevante nas formações culturais e identitárias do país, tendo por base os Estudos Culturais, evidenciou-se as questões hegemônicas presentes nas relações com as quais os habitantes de uma favela veem-se envolvidos em suas práticas culturais cotidianas dentro e fora da favela e representados na ficção. Mesmo que refletindo apenas anseios e expectativas deste perfil identitário. Mesmo que refratando questões muito mais aspiracionais desta audiência do que representando uma complexidade social envolta na escassez e nas limitações sociais, econômicas e culturais que as colocam na posição de dominantes.

Ao envolver os moradores da favela na construção da trama ficcional, ao inspirar-se em suas histórias de vida, ao recriar seus espaços de convivência num cenário fictício de grandes proporções, a novela assume

uma responsabilidade diante desses anseios de modificar ideias preconcebidas, estigmas e estereótipos acerca da carga semântica que envolve o termo favela, construída historicamente a partir do processo econômico, social e político com o qual passou.

Em conformidade com um projeto de pesquisa de recepção que intenciona refletir sobre as representações sociais construídas midiaticamente e suas imbricações na forma como os sujeitos compõem suas identidades locais dentro do contexto da sociedade de consumo e como os mesmos compreendem estas representações midiaticizadas, esta análise acerca das particularidades sociais e culturais que envolvem a construção narrativa da telenovela *I Love Paraisópolis* nos dá um suporte teórico e conceitual inicial para prosseguir e melhor estruturar uma análise empírica que contribua para ampliar os estudos sobre os meios e as mediações propostos por Martín-Barbero (2013) e explorados por Lopes, Borelli e Resende (2002).

Referências

- CEVASCO, Maria Elisa. Dez lições sobre estudos culturais. São Paulo: Boitempo, 2003.
- CUCHE, Denys. A noção de cultura nas ciências sociais. Bauru (SP): EDUSC, 2002.
- CUNHA, Isabel Ferin; TONDATO, Marcia P.; CASTILHO, Fernanda. Televisão no **prime time** Brasil-Portugal. IN: TONDATO, Marcia Perencin; BACCEGA, Maria Aparecida (Orgs.). A Telenovela nas relações de comunicação e consumo: diálogos Brasil e Portugal. Jundiaí (SP): Paco Editorial, p. 149-204, 2013.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Cartografias dos Estudos Culturais: uma versão latino-americana. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.
- _____. Da diáspora: identidades e mediações culturais. 1ª ed. atualizada. Belo Horizonte: UFMG, 2009.
- JAGUARIBE, Beatriz. O choque do real: estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

GRAMSCI, Antônio. Os intelectuais e a organização da Cultura. 5a ed.. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1985.

LOPES, Maria Immacolata V. de. Telenovela como recurso comunicativo. Revista Matrizes, ano 3, n. 1, p.21-47, São Paulo, ago./dez., 2009.

_____; BORELLI, Silvia Helena S. e RESENDE, Vera da Rocha. Vivendo com a telenovela: mediações, recepção, teleficcionalidade. São Paulo: Summus, 2002.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. 7a ed.. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2013.

_____. e REY, Germán. Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva. São Paulo: Senac, 2004.

MEIRELLES, Renato e ATHAYDE, Celso. Um país chamado favela: a maior pesquisa já feita sobre a favela brasileira. São Paulo: Gente, 2014.

ORTIZ, Renato. Mundialização e cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PESAVENTO, Sandra J. Exposições universais: espetáculos da modernidade do século XIX. São Paulo: Hucitec, 1997.

SANCHES, Tatiana Amendola (Org.). Estudos culturais: uma abordagem prática. São Paulo: Senac, 2011.

SERRA, Amanda. Globo movimenta Paraisópolis com cerca de 50 figurantes; conheça comunidade. Portal Uol, São Paulo, 25 mar. 2015. Disponível em <<http://televisao.uol.com.br/noticias/redacao/2015/03/25/globo-movimenta-paraisopolis-com-cerca-de-50-figurantes-conheca-comunidade.htm>>. Acesso em: 11 de jan. 2016.

SOARES, Luiz Eduardo. Prefácio. IN: MEIRELLES, Renato e ATHAYDE, Celso. Um país chamado favela: a maior pesquisa já feita sobre a favela brasileira. São Paulo: Gente, 2014.

Webseries - a internet como espaço de experimentação - da *aisthesis* a uma nova *poiesis*

Maria Inês Almeida Godinho – UNIMAR

Introdução

A internet possibilitou que indivíduos e grupos trouxessem para o espaço coletivo sua cultura e seu cotidiano, dando visibilidade a novas produções de saberes, como afirma Martin Barbero (2010). No caso do conteúdo audiovisual, o compartilhamento de vídeos produzidos por internautas desvinculados de grandes empresas de produção de conteúdo acabou relativizando os papéis de produtor e de telespectador como estabelecido anteriormente pela televisão, onde, como afirma De Certeau (2007, p.94) este último é sempre "afastado do produto, excluído da manifestação".

A internet torna-se, assim, o campo definitivo para a concepção de novos formatos e narrativas que podem colocar em xeque a linguagem audiovisual consumida através da televisão, pois como afirma Lopes (2006), "a experiência não é apreendida para ser repetida, simplesmente, passivamente transmitida, ela acontece para migrar, recriar, potencializar outras vivências, outras diferenças".

Para Jenkins (2009), o usuário da internet não é somente um consumidor apático, mas sim um construtor de conteúdo, já que é a partir da experiência estética - a experiência da recepção - que se inicia a experiência poética: o receptor transforma a *aisthesis* em *poiesis*, criando um

novo texto e um novo posicionamento social ao gerar novos significados. Barros (2012) complementa a afirmação, comentando que essa operação circular de imaginar e interpretar "leva o leitor a construir novas formas e sentidos, a partir de seu contexto, 'transgredindo' as referências propostas no texto".

Neste artigo tenta-se simular uma análise sobre como a experiência estética dos internautas em relação à televisão é transformada em experiência poética na produção audiovisual compartilhada no *site* Youtube. Este exame superficial se atém aos aspectos relacionados à linguagem audiovisual trabalhada em dois episódios - "A Barraqueira da Rua 07" e "A Popozuda do Jordão Baixo" - das *webseries* "As pernambucanas" e "As joeenses", respectivamente, paródias das séries televisivas "As brasileiras" e "As cariocas", exibidas pela Rede Globo de Televisão entre os anos 2010 e 2011.

Como observa Dewey (apud Esquenazi, 2010), a função da obra de arte consiste "em propor às comunidades sociais experiências através das quais revivam de forma renovada as suas práticas cotidianas mais problemáticas". Assim, a intenção deste artigo é avaliar, ainda que superficialmente, se nas *webseries* brasileiras o cotidiano do produtor se faz presente na narrativa, já que a carga simbólica de uma peça audiovisual não se resume ao seu 'conteúdo', pois não está descolado da estruturação da 'forma' da narrativa, definida a partir de uma complexa rede de relações entre os vários elementos de significação que compõem a linguagem audiovisual: planos, ângulos, movimentos de câmera, música, falas, ruídos, silêncio, iluminação, figurino, cenário, montagem, etc.

Portanto, a partir da escolha de cada elemento de linguagem, daquilo que o autor deseja revelar ou esconder, a construção da narrativa audiovisual apresenta a seus espectadores representações estéticas e ideológicas que na maioria das vezes não são percebidas. Como comenta Xavier (1984, p. 10), o audiovisual é "sempre um fato de linguagem, um discurso produzido e controlado, de diferentes formas, por uma fonte produtora".

Neste artigo, o exame das *webseries* "As pernambucanas" e "As joeenses" tem como objetivo verificar como é efetivada a inclusão do

cotidiano dos produtores, ou seja, se a narrativa é concebida de forma a reelaborar o discurso televisivo, subvertendo seus códigos audiovisuais a fim de compor um retrato mais fiel de sua experiência diária, ou simplesmente os reproduz, agregando suas regras narrativas, que retiram da peça qualquer vestígio de individualidade.

Como o foco desta apreciação está no internauta, que consome televisão e ao mesmo tempo produz peças audiovisuais para a veiculação na *internet*, a análise parte de uma perspectiva sociocultural, no caso o "mapa noturno" das mediações culturais elaborado por Martín-Barbero (2004; 2008), que se destina a olhar como a comunicação, a cultura e a política se articulam na recepção da produção midiática.

Séries televisivas e webseries

Na última década as séries televisivas veiculadas principalmente pelos canais por assinatura, experimentaram uma explosão de audiência. Isso se deve a inúmeras razões: a baixa qualidade da programação da televisão aberta, o barateamento dos pacotes de TV fechada, o advento dos canais de *streaming* de vídeo e, o mais importante, à qualidade da narrativa trabalhada nestes produtos audiovisuais.

A hipótese de François Jost (2012, p. 09) é que o sucesso das séries não se deve aos procedimentos narrativos que utilizam, mas primordialmente às relações que estabelecem com o espectador através da abordagem de questões e necessidades do ser humano: "o sucesso das séries explica-se menos pela sua capacidade de refletir de forma realista sobre o nosso mundo do que por suas condições de oferecer uma compensação simbólica".

Para Esquenazi (2010, p. 13), as séries televisivas criaram um novo registro da arte ao "utilizar rapidamente instrumentos originais, mas afirmando sempre as suas relações com, por um lado, a imensa herança da ficção popular e, por outro, com as dificuldades da vida contemporânea".

De extrema importância é citar a onda criativa verificada nas séries norte-americanas veiculadas nas TVs por assinatura de todo o mundo no início dos anos 2000, principalmente a partir da criação de *Lost* (2004-2010) e seu ápice de audiência e culto com *Breaking Bad* (2008-2013). Estas novas séries parecem ter impulsionado a produção de *webseries*, conteúdo audiovisual seriado produzido por internautas e veiculado em *sites* de compartilhamento de vídeos como o *Youtube* e o *Vimeo*.

A narrativa seriada na internet segue os mesmos passos da série televisiva, como a predileção do público de todas as idades por histórias bem contadas e a obsessão ocasionada pela narrativa seriada. Mas, de acordo com Centellas e Romero (2008), o diferencial das *webseries* quando em relação com as séries televisivas é a interatividade com o receptor:

As *webseries* renovam estratégias narrativas que foram já consolidados por algum tempo na televisão. Mas elas incorporam recursos on-line como progressão da história e a participação ativa do público na história pela facilidade com que este meio interativo permite a geração de comunidades virtuais - algo que é fundamental para consolidar o universo ficcional das séries. (CENTELLAS & ROMERO, 2008)

Desta diferenciação nasceu o interesse em analisar como a linguagem audiovisual consumida através da recepção das séries televisivas brasileiras influencia na construção das *webseries* nacionais veiculadas no Youtube, *site* de compartilhamento de vídeos mais popular do país.

Da astheisis a uma nova poiesis

As pesquisas iniciais sobre a área de comunicação privilegiaram os estudos sobre a função do emissor a partir de teorias com ênfase na análise funcionalista, que supunham um grande poder dos meios de comunicação de massa em atingir o receptor e ordenar seu contexto social. A partir da metade do século XX outras correntes teóricas se empenharam em trazer o

receptor para o centro do processo comunicacional, alterando seu papel de mero receptáculo de mensagens para o de produtor de sentidos.

Esta revalorização do receptor se inicia nos estudos de hermenêutica, em torno de autores como Paul Ricoeur e Hans-Georg Gadamer. De acordo com Casanova (2008b, pp. 68-69), Gadamer não concordava com a hermenêutica romântica - como ele denominava a hermenêutica clássica -, pois a considerava insuficiente, já que nela a dinâmica da compreensão e da interpretação é unilateral, pois procura encontrar um caminho rumo ao sentido original dado pelo autor da obra. Para Gadamer isto é impossível, já que não existe um intérprete tão genial da obra de um autor que possa chegar ao sentido original desta obra, pois o sentido pensado pelo autor do texto sempre se perde na interpretação. Por isso deve-se levar em conta a inserção do intérprete no horizonte de realização do compreender.

Ainda segundo Casanova (2008a), para Gadamer essa inserção se dá através da vinculação da compreensão com a linguagem (meio universal da realização da compreensão) e com a história (realidade última de nosso ser). Para ele, toda compreensão e toda interpretação sempre acontecem no interior da linguagem, uma vez que é somente nela que acontece "a atualização de sentidos que esperam incessantemente o instante propício para despertar".

No mesmo texto Casanova explica que para Gadamer a compreensão mostra-se como uma atividade que não apenas se nutre dos conteúdos presentes na linguagem, mas que também os amplia criativamente, levando adiante a vida da linguagem: "a arte nos fornece um repertório significativo que sempre convida a novos caminhos interpretativos, e não somente a repetir os já dados".

O entendimento sobre o campo da hermenêutica gadameriana influenciou os estudos de recepção da escola de Konstanz, a partir de autores como Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser, que, de acordo com Barros (2012, p. 07) "procuraram revalorizar a figura do leitor no processo de interpretação das obras literárias, superando o determinismo marxista e a linearidade formalista".

Esta linha de pensamento hoje é compartilhada por autores como Jesús Martin-Barbero e Guillermo Orozco Gómez, expoentes dos estudos latino-americanos de recepção, que parte para a compreensão da recepção como o local da negociação e da ressignificação dos discursos. Para Martin-Barbero (2008) deve-se enxergar o processo da comunicação integralmente, e não somente a partir da produção ou da recepção separadamente, onde os papéis de produtor e receptor são estanques. O autor afirma que esta polarização acaba levando a uma visão errônea de que o processo é passivo, somente com a assimilação por parte do receptor, e conclui que o receptor é também um produtor de sentidos; sentidos estes produzidos através de seu cotidiano, de suas referências culturais.

Assim o autor pede um deslocamento dos estudos de comunicação dos meios de transmissão para as mediações culturais, "para as articulações entre práticas de comunicação e movimentos sociais, para as diferentes temporalidades e para a pluralidade das matrizes culturais" (2009, p. 261). Barbero acredita que deslocar-se dos meios de comunicação para as mediações é um resgate dos espaços sociais e do cotidiano do receptor.

Orozco Gómez (2006, p. 28) resume a proposta da teoria das mediações através do que chama de 'nova pergunta': "como as pessoas utilizam os meios de comunicação de massa?", que se contrapõe à 'velha' pergunta "como os meios influenciam as pessoas?".

No caso deste estudo preliminar, a análise das mediações culturais que perpassam a produção dos *youtubers* inclui a recepção da televisão, já que se trata de produtores que também são consumidores de narrativas audiovisuais veiculadas pela televisão. Mas como afirma Orozco Gómez (2006, p. 30), a influência da televisão no espectador não é totalizadora, apesar da intenção de seus produtores de oferecerem uma leitura preferencial: "em parte, porque toda tecnologia sempre dá lugar à criatividade de quem a utiliza. Em parte, também, porque o conteúdo da programação é polissêmico e pode ser percebido e interpretado pelo telespectador de diversas maneiras".

Esta interpretação, de acordo com o autor, também se deve ao fato de que a televisão não é a única instituição social presente na vida do espectador; não é a única mediação cultural. Ela coexiste com outras instituições influenciadoras, a exemplo da família, da vizinhança, da escola, da igreja, "com os quais compete na tentativa de fazer valer suas significações e predominar na socialização dos telespectadores" (2006, p. 30).

Gomez alerta, ainda, que estas instituições, denominadas mediações, juntam-se a outras variáveis, como o acesso à tecnologia, a posição social, a raça, o sexo e o nível de escolaridade dos receptores, entre outras, perpassando a vida dos receptores e interferindo nos sentidos propostos pela televisão, para, finalmente, fazer com que cada indivíduo construa seus próprios significados. Como resume o autor, os conteúdos da TV são combinados ao mundo simbólico de cada receptor porque o público da televisão é um "ente em situação", que se constrói, não nasce feito.

O mapa noturno de Jesús Martin-Barbero

O "mapa noturno" se configura em dois eixos: o diacrônico, que relaciona as matrizes culturais e os formatos industriais; e o sincrônico, conectando as lógicas de produção às competências de recepção ou consumo. Estas categorias se articulam por meio de quatro mediações - institucionalidade, tecnicidade, ritualidade, socialidade. De acordo com Ronsini (2010, p. 60), dessa forma o mapa de Martin-Barbero nos leva a compreender a recepção da comunicação em uma perspectiva "que envolve o contexto tecnológico, bem como os aspectos políticos, econômicos, culturais e sociais que o atravessam".

Neste artigo, a análise dos capítulos "A Popozuda do Jordão Baixo" e "A Barraqueira da Rua 07" das *webseries* "As pernambucanas" e "As joeenses" será desenvolvida a partir do eixo diacrônico, pensando nas transformações e rupturas das lógicas de produção e também nas competências da recepção, e privilegiando a análise da mediação tecnicidade, entendida como a forma

com que as matrizes culturais perpassam a construção de linguagens e narrativas.

É o próprio lugar da cultura na sociedade que muda quando a mediação tecnológica da comunicação deixa de ser meramente instrumental para espessar-se, adensar-se e converter-se em estrutura. Pois a tecnologia remete hoje não só, e nem tanto, à novidade dos aparatos, mas também a novos modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e escrituras. (MARTIN-BARBERO, 2014, p. 25)

Da série televisiva às webséries - "As cariocas" e "As brasileiras" X "As pernambucanas" e "As joenses"

A série televisiva "As cariocas", veiculada em 2010 pela rede Globo de Televisão, é uma adaptação do livro homônimo de Sérgio Porto, também conhecido como Stanislaw Ponte Preta. A obra literária reúne seis crônicas que contam a história de mulheres de diferentes bairros cariocas, e a série, por sua vez, foi dividida em dez episódios semanais, ficando no ar durante três meses (de outubro a novembro).

O roteiro da série televisiva esteve a cargo de Adriana Falcão, Clarice Falcão, Claudia Tajés, Gregório Duvivier e Marcelo Saback, com redação final de Euclides Marinho. A direção foi de Daniel Filho, Cris D'Amato e Amora Mautner. Cada um dos episódios, independentes entre si, foi protagonizado por uma atriz diferente e situado em um bairro do Rio de Janeiro. Entre as atrizes estavam Angélica, Alessandra Negrini e Paola Oliveira, relacionadas a vários bairros da cidade.

No ano seguinte, 2011, a emissora colocou no ar um *spin-off*⁵⁶ de "As cariocas" chamado "As brasileiras". A nova série foi exibida em 22 episódios, cada um protagonizado por uma atriz e situado em um estado diferente do Brasil. Também com direção de Daniel Filho, teve como protagonistas atrizes

⁵⁶ *Spin-off* é uma obra narrativa derivada de uma ou mais obras já existentes, que se concentra em um aspecto particular da narrativa original; como um personagem, por exemplo.

do casting da emissora, a exemplo de Fernanda Montenegro, Leticia Sabatella, Giovanna

Antonelli, entre outras, que interpretavam mulheres moradoras de cidades brasileiras como Olinda, Belo Horizonte e São Paulo.

Logo após a veiculação de "As cariocas" e "As brasileiras" pela Rede Globo de Televisão, começaram a surgir várias paródias das duas séries no Youtube, construções espontâneas de internautas motivados por suas próprias vivências e experiências relacionadas aos estados e cidades brasileiras, a exemplo de "As pernambucanas", "As baianas", "As paulistas", "As joeenses" e "As cachoeiranas", entre outras.

A *webserie* "As joeenses", compartilhada no *Youtube* a partir de setembro de 2012, conta, em cinco episódios, as aventuras de cinco mulheres da cidade de São José dos Campos, estado de São Paulo. No primeiro programa da série - "A Barraqueira da Rua 07" (09m54) - Joelma (Joana Langeani) e sua amiga Maria do Socorro (Mariana Ayami) vão viver uma aventura no centro da cidade, atrás de Ricardo (Leandro Veneziani), ator que também é autor do roteiro e assina a direção.

"As pernambucanas", com nove episódios, foi produzida pela equipe do Papeiro da Cinderela, grupo humorístico de Recife. O segundo episódio, "A Popozuda do Jordão Baixo" (06m58), narra a vergonha de Ekrézia quando a vizinhança de seu bairro descobre que seu afamado traseiro é, na verdade, um molde de espuma.

A linguagem audiovisual nas webseries "As pernambucanas" e "As joeenses" - da aistheis a uma nova poeisis?

Na composição visual e sonora de uma peça audiovisual a "realidade" não é composta somente pelo oral: a música, os planos de enquadramento, os movimentos de câmera, a iluminação, o figurino, o cenário, a edição etc., não são meros artifícios visuais ou sonoros. Eles são, sim, os elementos de articulação do cinema ou do vídeo enquanto sistema de expressão.

Estes signos são normalmente trabalhados nas produções televisivas da TV aberta e nos filmes comerciais de modo a reconstruir o sentido de orientação que o espectador experimenta em sua vida cotidiana. O objetivo é a imposição da representação audiovisual como se fosse a própria realidade para que o mecanismo de identificação possa ser deflagrado.

Este modelo narrativo foi moldado a partir do sistema industrial implantado pela indústria do cinema norte-americano a partir da Primeira Guerra Mundial. O sistema da montagem invisível elaborou com cuidado o mundo a ser observado através do cinema, desenvolvendo um estilo tendente a controlar tudo, de acordo com a concepção do cinema como produto de fábrica.

Consagrado pelo cinema mundial e depois assimilado pela televisão e pelo vídeo, este tipo de construção narrativa segue uma estratégia de naturalização do discurso, utilizando-se de uma linguagem quer ser ignorada, cujas técnicas e modos de produção devem ser invisíveis. É o que Wollen (1996, p. 78) chama de "texto sem costuras": uma narrativa que não revela suas lacunas e interrupções para que não se quebre o encanto da história e os receptores possam mergulhar na narrativa e se identificar com seus personagens.

Portanto, a experiência da recepção audiovisual permite que o espectador "mergulhe" na história, esquecendo-se que está separado fisicamente da peça audiovisual, funcionando como uma janela "que se abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela" (XAVIER, 1984, p. 15).

A trilha sonora, por exemplo, é composta de ruídos (de campo ou de sala), das falas dos personagens ou do narrador, da música e dos efeitos sonoros; elementos que podem criar a ambientação ou mesmo sustentar uma ação, ao sublinhar, comentar, criticar ou até mesmo substituir uma imagem. O silêncio também faz parte da trilha sonora, e pode pontuar, até melhor que a intervenção de uma música, a tensão dramática de uma cena, como símbolo de morte, ausência, perigo, angústia ou solidão.

Mas o que se constata nas peças produzidas para a televisão, principalmente aquelas que serão veiculadas na TV aberta brasileira, caso das séries "As cariocas" e "As brasileiras", é o uso de músicas (melodia e letra), efeitos sonoros e ruídos que reforçam o conteúdo das cenas - sejam elas românticas, tristes ou de perseguição -, sem qualquer intenção de subverter os usos já consagrados.

Já na abertura, temos contato com a utilização da música de maneira pouco criativa, simplesmente reforçando o que vemos na tela: atrizes protagonistas desfilam com vestidos de baile em um cenário branco, como se estivessem em uma passarela. A música "Bela, a Fera", de Pedro Luís e a Parede, somente ilustra a beleza das mulheres e o ambiente que simula uma passarela: "Bela, bela, bela. Ela anda na rua como quem passa na passarela, o mundo é dela. [...] A bela é linda, é nossa ela, é da cor do Brasil".

No caso do episódio "A Barraqueira da Rua 7" da *webserie* "As Joeenses", cujo tema é um mal-entendido que envolve uma mulher que confunde o namorado com seu irmão gêmeo, situação clichê presente em diversas produções televisivas, sua abertura utiliza a mesma música de abertura de "As cariocas", o que chamou atenção para a falta de referências sonoras ao cotidiano das mulheres de São José dos Campos.

Já em "As pernambucanas", o grupo produtor trabalha com efeitos sonoros e música de composição própria, indo ao encontro de um tipo de *design* sonoro que Walter Munch (MENDES, 2006) imprimia a filmes como "O poderoso chefão" e "*Apocalypse now*": música e sons ambientes que não apenas redundem o espaço da imagem, mas que acrescentem informações sobre o estado emocional dos personagens.

Os movimentos e ângulos de câmera e os planos de enquadramento talvez sejam os elementos narrativos audiovisuais onde é mais perceptível seu uso como recurso para orientar o ponto de vista do espectador, na medida em que destacam ou ocultam imagens que o conduzam àquilo que deve ou não ser visto.

Os movimentos de câmera, por exemplo, são utilizados para reproduzir o movimento dos olhos de quem vê (*zoom* ou panorâmica) ou

para acompanhar algo ou alguém em movimento (*travelling*), como se uma pessoa estivesse se movimentando.

As metáforas que propõem a lente da câmera como uma espécie de olho de um observador astuto apoiam-se muito no movimento de câmera para legitimar sua validade, pois as mudanças de direção, os avanços e recuos, que permitem as associações entre o comportamento do aparelho e os diferentes momentos de um olhar intencionado. (XAVIER, 1984, p. 15)

Em relação aos ângulos de câmera, o que se vê nas séries "As brasileiras" e "As cariocas" são truques desgastados, como na utilização da câmera baixa para ressaltar o poder dos personagens; o que também se concretiza nas *webseries* "As pernambucanas" e "As joõeses".

Para a produção das séries "As cariocas" e "As brasileiras" foram criados cerca de uma centena de cenários para dar conta das características regionais das cidades onde viviam as protagonistas. Mas a recriação dos ambientes não contemplou a realidade das comunidades retratadas, e sim tratou de representar as características de "cartão-postal": somente aquilo que era aprazível, o que deveria ser visto em uma produção bem humorada.

Em uma narrativa considerada mais elaborada, o cenário pode ser escolhido em função da dominante psicológica da ação, já que condiciona e ao mesmo tempo reflete o drama dos personagens. Um exemplo é um deserto usado como locação, que pode exprimir vários sentimentos de um personagem, como solidão, insegurança ou angústia.

Aqui existe uma grande diferença entre os cenários onde se passam as ações das *webseries* "As pernambucanas" e "As joõeses": na primeira, pelo menos no episódio analisado, as cenas são gravadas em um bairro pobre, com ruas esburacadas e casas com revestimento de má qualidade, garantindo, assim, uma maior relação com a realidade dos moradores das periferias pernambucanas. Em "As joõeses", o conflito se passa no centro comercial e em uma praça bem cuidada da cidade de São José dos Campos, limitando-se à mera inserção de um cenário regional na narrativa.

A iluminação tem a função de criar "clima", isto é, criar a atmosfera emocional de um filme ou vídeo. É um dos mais importantes efeitos dramáticos, pois, assim como a maquiagem e o figurino, faz parte dos elementos da direção de arte que evidenciam emoções e atitudes dos personagens, "vestindo" sua personalidade.

Nas séries televisivas "As brasileiras" e "As cariocas", a iluminação, o figurino e a maquiagem são trabalhados dentro do conceito de reforço à ação: cores fortes e luminosidade quando as cenas são alegres e pitorescas; tons escuros quando as cenas são tristes, sombrias ou ameaçadoras, além de matizes quentes, como a utilização da cor vermelha nas cenas de sedução ou violência.

Quanto às *webseries* "As pernambucanas" e "As joõeses" optamos por não analisar a iluminação destas produções, já que partimos do princípio que em produções amadoras a elaboração da luz fica prejudicada porque depende de equipamentos pouco acessíveis.

Sergei Eiseintein (2002) teorizou que a montagem de imagens deveria gerar um conflito entre dois planos unidos, fazendo com que na mente do espectador surja um terceiro conceito. Exemplo: a imagem da água mais o desenho de um olho significaria chorar. Já para o teórico André Bazin (1992), a manipulação da realidade mediante o corte era considerada perigosa, pois poderia distorcer essa mesma realidade, já que dirige e controla as emoções do espectador, reorganizando a realidade descrita pelos planos que constroem a narrativa. Para o autor, a edição de imagens e sons deveria ser transparente ao espectador.

Mas não é o que acontece na nas séries "As brasileiras" e "As cariocas", onde a montagem sequencial das imagens e sons funciona dentro de um conjunto de regras mediante as quais o produto audiovisual deve transmitir um simulacro de realidade.

Mais uma vez a *webserie* "As joõeses" não subverte as regras, como se vê na edição de som e imagem do episódio "A Barraqueira da Rua 07". No entanto, em "As pernambucanas" o grupo produtor insere na montagem

efeitos visuais e sonoros e animação gráfica, em uma visível tentativa de diferenciar-se de produções que seguem à risca os manuais de edição.

Considerações finais

De acordo com Esquenazi (2010, p. 48), "qualquer produto cultural tem, simultaneamente, um valor mercantil e um valor cultural", na medida em que são intervenções que refletem situações do cotidiano, confirmando a perspectiva das mediações culturais propostas por José Martin-Barbero. Portanto, as *webseries* devem contar sobre a vida de seus produtores e seus espectadores, e também sobre o tempo em que vivemos.

Mas após essa breve e superficial análise das *webseries* "As pernambucanas" e "As jooenses" se pode afirmar que as produções audiovisuais compartilhadas na internet ainda estão presas às regras manipulatórias dos elementos significantes trabalhados pelas emissoras de televisão e consumidas pelos internautas em décadas de consumo audiovisual.

Mas, apesar dos limites analíticos deste exame precário, a *webserie* "As pernambucanas" pode ser tomada como um exemplo de experiência estética que se transforma em experiência poética ao fazer circular a leitura de mundo de seus receptores-produtores na medida em que, desde sua abertura, utiliza referências a seu cotidiano, como tipos humanos que normalmente não estão representados na televisão, como anões, obesos, transexuais, em uma crítica aos estereótipos e preconceitos que povoam as produções televisivas nacionais.

Referências bibliográficas

BARROS, Laan Mendes de. Experiência estética e experiência poética: A questão da produção de sentidos. In: XXI ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS. Anais GT Comunicação e Experiência Estética. Juiz de Fora: UFJF / Compós, 2012.

BAZIN, André. O que é o Cinema. Livros Horizonte: Lisboa, 1992.

CASANOVA, Marco A. Gadamer - a compreensão em jogo ou o jogo da compreensão. In: Revista Mente, Cérebro & Filosofia, São Paulo, v. 11, p. 66 - 73, junho de 2008a.

CASANOVA, Marco A. Gadamer e a vida da linguagem compreensiva. In: Revista Mente, Cérebro & Filosofia, São Paulo, v. 11, p. 66 - 73, junho de 2008b.

CENTELLAS, Fernando C. e ROMERO, Nuria L. The web 2.0 and audiovisual language. In: Hipertext.net, n. 6, 2008. Disponível em <http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-6/lenguaje-audiovisual.html><http://www.hipertext.net>. Acesso em: 25 ago. 2015.

DE CERTEAU, M. Fazer com: usos e táticas. In: A invenção do cotidiano. Vol. 1. Artes de fazer. Petrópolis/RJ: Vozes, 2007.

EISENSTEIN, Sergei. A forma do filme. 5. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. ESQUENAZI, Jean-Pierre. As séries televisivas. Coimbra: Texto & Grafia, 2010. JENKINS, H. Cultura da Convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. JOST, François. Do que as séries americanas são sintoma? Porto Alegre: Sulina, 2012.

LOPES, Denilson. "Da estética da comunicação a uma poética do cotidiano" in GUIMARÃES, César G.; LEAL, Bruno S.; MENDONÇA, Carlos C. (orgs).

Experiência mediada e experiência estética. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

MARTIN-BARBERO, Jesus. Diversidade em convergência. MATRIZES, v. 8, n. 2, p 15-33, 2014.V. 8 - Nº 2 jul /dez. 2014. Disponível em: http://www.matrizes.usp.br/matrizes/index.php/matrizes/article/view/603/pdf_2p Acesso em: 22/09/2015

____. Convergência digital e diversidade cultural. In: MORAES, Dênis de. Mutações do visível: da comunicação de massa à comunicação em rede. Rio de Janeiro: Pão e Rosa, 2010.

____. Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia. 6a. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.

____. Ofício de cartógrafo. Rio de Janeiro: Edições Loyola, 2004.

MENDES, Eduardo Santos. Walter Murch: a revolução da trilha sonora cinematográfica. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, Brasil, v. 33, n. 26, p. 187-224, dez. 2006. ISSN 2316-7114. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65639>>. Acesso em: 02 dez. 2015.

OROZCO GOMEZ, Guillermo. O telespectador frente à televisão: uma exploração do processo de recepção televisiva. In Communicare, No. 5.1, jun 2006. São Paulo: Casper Libero, 2006.

RONSINI, Veneza. A perspectiva das mediações de Jesús Martín-Barbero: ou como sujar a mão na cozinha empírica da recepção.) In: XIX Encontro da Compós. Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2010. Disponível em: http://compos.com.puc-rio.br/media/gt12_veneza_ronsini.pdf

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico - a opacidade e a transparência. 2a. ed. Rio de Janeiro: Paz Terra, 1984.

WOLLEN, Peter. Cinema e ideologia. In:XAVIER, Ismail (org). O cinema no século. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

Do fundo do baú para as telas do cinema – reflexões sobre a prática de apropriação de imagens de arquivo pelo cinema

Mili Bursztyn – UFRJ

Introdução

Este trabalho propõe uma reflexão sobre as imagens que são produzidas por pessoas comuns ao longo de suas vidas, ou são colecionadas pelas mesmas de forma a integrar seus acervos privados e afetivos. Por motivos diversos estas imagens sobrevivem ao tempo e, quando retomadas no presente, se prestam ao papel de transmissoras de lembranças e memórias particulares. Estes registros têm recebido cada vez mais atenção de teóricos dos campos da história e do cinema. Para o historiador Pierre Nora (1993), nenhuma época foi tão produtora de arquivos como a nossa. Se, por um lado, podemos entender este processo como consequência do desenvolvimento tecnológico, que permitiu a democratização do consumo de equipamentos como câmeras fotográficas e filmadoras, por outro lado, não devemos descartar, ao analisar este fenômeno, uma forte preocupação do indivíduo contemporâneo com a preservação e perpetuação de suas lembranças e origens. Para Nora esta preocupação se deve, em grande parte, ao desaparecimento da memória tradicional, que é aquela que "emerge de um grupo que ela une" (NORA, 1993, p. 15).

"À medida em que desaparece a memória tradicional, nós nos sentimos obrigados a acumular religiosamente vestígios, testemunhos, documentos, imagens, discursos, sinais visíveis do que foi, como se esse

dossiê cada vez mais prolífero devesse se tornar a prova em não se sabe que tribunal da história." (NORA, 1993, p. 15)

Para refletir sobre os efeitos desta tendência "arquivista" e os usos que se faz das imagens produzidas sob influência desta lógica, propomos a análise de dois filmes do cineasta francês Henri-François Imbert: o média-metragem **Sur la Plage de Belfast** (França, 1996) e o longa-metragem **No passaràn, Album Souvenir** (França, 2003). As duas obras partem do encontro do cineasta com diferentes tipos de imagens de arquivo. No primeiro caso, Imbert acha dentro de uma câmera super 8, comprada de um antiquário, um rolo de filme de família provavelmente esquecido dentro da filmadora pelos proprietários anteriores. Já no segundo, o diretor descobre entre os pertences de seus bisavós alguns cartões postais pertencentes a uma série que retrata a entrada na França, em 1939, de um grupo de republicanos espanhóis fugidos do regime franquista. A partir da descoberta destes registros, Imbert inicia tanto no média, quanto no longa, uma busca pelo que está escondido naquelas imagens e que não pode ser apreendido à primeira vista.

Apesar de pertencerem a diferentes categorias, as imagens que aparecem em cada um dos dois filmes estão inseridas em um mesmo contexto social de crescente preocupação com o registro e a preservação de uma memória particular. Embora os cartões postais não se enquadrem na definição mais tradicional de imagens de família, entendemos que, por retratarem eventos marcantes na vida dos parentes do cineasta, os postais também se prestam ao papel de conservar as lembranças de um evento passado. Neste sentido, eles se aproximam da função social dos filmes de família e compõe o mosaico de memórias íntimas e subjetivas de um grupo específico de pessoas.

Retomando as palavras de Pierre Nora, "produzir memória é um imperativo da época", uma vez que, ainda segundo ele, quanto "menos a memória é vivida coletivamente, mais ela tem necessidade de homens particulares que fazem de si mesmo homens-memórias" (NORA, 1993, p.

18). Além do aspecto político e social que une as imagens trabalhadas por Imbert, o cineasta adota em ambas as produções a mesma postura indagadora perante o que vê, procurando tanto no filme de família de **Sur la Plage de Belfast**, quanto nos cartões postais de **No passaràn, Album Souvenir**, identificar e isolar os detalhes que podem levá-lo a desvendar os mistérios, que como veremos a seguir, estão no centro do enredo de cada filme. A preocupação com o que se esconde no detalhe dos registros é, segundo a historiadora Sylvie Lindeperg (2013), fundamental para a análise de documentos como os trabalhados pelo diretor. Lindeperg destaca que a partir da década de 1990 as imagens de arquivo passaram a chamar cada vez mais atenção da indústria cultural. Porém, apesar do crescente interesse, pouco se explorou "o momento singular do registro da imagem" (LINDEPERG, 2013, p. 10). Reconstituir as circunstâncias em que os registros foram efetuados nos permite extrair da imagem novas informações que de alguma forma ultrapassam aquilo que elas nos dizem à primeira vista. No entanto, este exercício exige um olhar atento e sensível aos "pormenores negligenciáveis" - assim nos diria outro historiador, Carlo Ginzburg (2002) - contidos na imagem de arquivo. Imbert faz uma abordagem dos documentos próxima do que Lindeperg propõe quando sugere que se siga "o caminho das imagens" (LINDEPERG, 2013, p. 10). Na tentativa de reconciliar passado e presente, o diretor tenta encontrar os locais exatos em que os registros investigados foram efetuados. Assim, como veremos a seguir, ao atualizar as imagens de arquivo no presente, o diretor traz para a tela uma dimensão extra-campo riquíssima que nos permite pensar sobre a prática de produção e preservação de imagens dentro de um universo privado, seus possíveis usos em âmbito público e os sentidos e interpretações que estes registros permitem. Porque nos preocupamos em eternizar certos eventos em forma de filmes e fotografias? O que nos leva a guardar determinadas imagens e perder outras? De que forma estes registros podem ser atualizados no presente, revelando novos olhares sobre temas passados e contemporâneos? Para discutir estas questões propomos uma reflexão sobre a relação entre memória e história, explorando desde aquilo que identificamos como

intencional nos registros, até o que pode ter aparecido por acaso, sem que o autor das imagens se desse conta no ato da tomada. Há algo a mais nas imagens analisadas por Imbert. Algo que ultrapassa a relação de indicialidade e referencialidade com o real. Este algo a mais vem à tona através do olhar particular e sensível do cineasta. Como veremos a seguir, o gesto de Imbert abre essas imagens para novas interpretações, permitindo que novos olhares se lancem sobre eventos passados.

Sur la plage de Belfast

Sur la Plage de Belfast é um documentário francês de 1996. Sua história começa alguns anos antes quando Imbert encontra dentro de uma câmera recém-adquirida por sua namorada em uma viagem à Belfast, na Irlanda do Norte, um rolo de filme super 8. O filme abre com uma sequência de três situações que se passam em cenários diferentes. Na primeira situação a câmera revela uma praia qualquer em que duas mulheres vestidas de branco caminham em direção ao mar. A câmera faz um **zoom in** e percebemos ao fundo a presença de mais duas pessoas, um homem e uma criança. Sobre a sequência da família entra a voz de Imbert em **off**. O tom de voz do cineasta é sempre muito intimista e calmo. Imbert começa introduzindo as circunstâncias em que encontrou o rolo de super 8 com as imagens que o espectador vê na tela. Como o filme havia ficado inacabado dentro da câmera, o cineasta conclui que alguém o esqueceu ali.

É interessante perceber como Imbert introduz através de sua fala e de algumas imagens a sensação constante de passagem do tempo. A escolha por narrar os fatos de forma cronológica e linear permite que o espectador compartilhe das emoções que guiam o diretor ao longo de sua jornada. O cineasta consegue imprimir no documentário o ritmo lento e reflexivo que caracterizam as suas tomadas de decisão. Aos poucos o espectador se dá conta de que o objeto central de **Sur la Plage de Belfast** não é o rolo encontrado, nem as pessoas que aparecem no filme de família, e sim o percurso realizado pelo diretor desde o momento em que se depara com o

rolo dentro da filmadora até as andanças por Belfast na tentativa de devolvê-lo aos seus verdadeiros donos. Para compartilhar com o espectador uma dimensão sensível deste percurso, Imbert explora a passagem do tempo. Da descoberta do rolo até a sua revelação, das inúmeras vezes em que assiste ao pequeno filme até a decisão por procurar aquela família, das pessoas que conhece ao longo do caminho até as pistas que o diretor "arranca" delas, em todos esses momentos o texto de Imbert indica pausas, intervalos, momentos de reflexão que antecedem novas tomadas de decisão e alteram os rumos do filme. O interessante é que a sensação de passagem do tempo no filme se dá sem que o diretor faça necessariamente uso de medidas formais como o calendário e o relógio. O tempo no filme de Imbert é medido pela erosão e transformação que agem sobre as paisagens e objetos que ele retrata. Antes de dar início à sua jornada, Imbert levou o rolo de super 8 para ser analisado em um laboratório especializado onde, com ajuda de um técnico, consegue determinar algumas características físicas do objeto, como por exemplo, sua data de fabricação. Por se tratar de um modelo de super 8 fabricado no início da década de 1980, pelo menos 10 anos haviam se passado desde o momento da tomada das imagens. Com esta informação em mãos, o diretor parte para a Irlanda do Norte em busca do impossível: reunir-se com a família retratada nas filmagens de uma década atrás. Uma vez em Belfast, Imbert procura por pistas que possam auxiliá-lo em sua investigação. Para isso ele conversa com habitantes da cidade e mostra a eles **frames** do filme. É assim que ele descobre ao acaso a loja de antiguidades que aparece nos planos finais do rolo. A identificação da loja é feita a partir de três detalhes que aparecem nas imagens e que permaneceram intactos apesar dos anos: a fachada da loja da frente conservava o mesmo letreiro, a porta de entrada do estabelecimento era a mesma, assim como a sua maçaneta dourada e o chão quadriculado.

Guardadas as devidas proporções, o roteiro de Imbert lembra a escrita poética de Virgínia Woolf em **O tempo passa**, segunda parte do livro **Ao Farol**. Segundo Michael Serres, enquanto escrevia este livro, Virgínia Woolf lia Proust (SERRES, 2013, p. 41). Para Serres tanto Proust, quanto

Woolf tinham o dom de dar vida às coisas. Em uma análise sobre a segunda parte do livro, ele destaca que

"Para medir o tempo, precisava de um relógio; ela [Woolf] utilizou uma casa. Quem não viu, quem não sabe como envelhece uma moradia abandonada? Ventos encanados se esgueiram, as águas se infiltram nos interstícios; os ratos tomam conta; obstinadas, as aranhas tecem e se multiplicam; o pó se amontoa sobre as tábuas desconjuntadas... até o breve instante, leve como uma pluma, em que a cumeeira e o teto vêm abaixo de uma vez só. Em meio às urzes, amantes farão dessas ruínas sua pousada, intrusos aí farão seu piquenique... Da mesma maneira que o rosto e as mãos dos velhos se cobrem de rugas até a hora, leve como uma pluma... A cumeeira e as paredes carregam as marcas das intempéries e das semanas, das tempestades e dos tempos. (SERRES, 2013, p. 41)

Imbert possui um dom parecido ao que Serres atribui à Woolf. De forma semelhante à da escritora ele constrói uma narrativa impessoal, que não está ancorada em um personagem central. Uma narrativa preocupada com a descrição dos lugares, conferindo vida e autonomia às coisas inanimadas. Ao seu modo ele também dá vida ao que observa pelo caminho e, assim como Woolf e Proust, o cineasta francês não conta o tempo pelo relógio e sim a partir dos efeitos que a passagem do tempo tem sobre a paisagem, os objetos e as pessoas. Se a maioria dos habitantes de Belfast com quem Imbert conversa não contribuem efetivamente para a resolução do mistério do filme perdido, é porque o filme no final das contas não é sobre descobrir a verdade oculta por trás de um evento (no caso o esquecimento do rolo inédito dentro da câmera), e sim sobre os encontros desencadeados por um simples objeto. Em **Sur la Plage de Belfast** o pequeno filme, como Imbert se refere ao rolo de super 8, é o que inspira a produção do documentário. Porém, logo deixa de ser a questão central do filme, cedendo espaço para algo muito mais interessante: os diferentes olhares que o cineasta consegue costurar. O importante não é o desfecho de sua viagem, mas o caminho que ele percorre, os encontros com os habitantes de Belfast.

No passarán, álbum souvenir

Quase uma década depois de rodar **Sur la Plage de Belfast** (1996), Imbert lançou o longa **No passarán, álbum souvenir** (2003). Neste segundo filme, o diretor também trabalha com imagens de arquivo, porém não com um filme de família, e sim com seis cartões postais encontrados entre os pertences de seus bisavós. Intrigado com as imagens que aparecem nos postais e com as poucas informações impressas no verso de cada uma, Imbert resolve pesquisar a origem daqueles registros. É assim que o cineasta descobre se tratar de uma série de 29 cartões lançada em 1939 quando um grupo grande de republicanos espanhóis cruzou a fronteira do país com a França fugindo do regime de Franco. Diferente do documentário anterior, Imbert não abre este filme com as imagens descobertas. O primeiro plano de **No passarán, álbum souvenir** mostra as ondas do mar quebrando em uma praia. O som do mar e do vento se misturam a uma música muito parecida com a trilha sonora de **Sur la Plage de Belfast**. Após poucos segundos de silêncio entra a voz serena de Imbert ainda sobre as imagens da praia. No mesmo tom intimista do filme de 1996 ele narra:

"um dia, quando era criança, olhando os cartões postais dos meus bisavós, me debrucei sobre alguns cartões que estavam sem remetente. Na legenda aparecia o nome da cidade dos meus bisavós, nos Pirineus Orientais, perto da fronteira com a Espanha: Le Boulou"⁵⁷.

Logo após uma breve introdução sobre como, ainda pequeno, escutava as histórias da Guerra Civil Espanhola que seu pai lhe contava, Imbert apresenta os cartões colecionados por seus bisavós. Os postais aparecem estáticos sob um fundo preto, sem que nenhuma intervenção seja feita sobre eles. Neste primeiro contato, o espectador tem a oportunidade de observá-los em sua forma original. O fundo preto, por sua vez, serve como uma moldura que evidência os limites que os enquadramentos escolhidos

⁵⁷ Transcrição de trecho do **off** de **No passarán, álbum souvenir** (2003). A tradução é minha.

pelos fotógrafos impõem. Ao trazer para o filme uma reflexão sobre os detalhes que cercam o momento da tomada de uma das fotos da série, o cineasta confessa que olhando atentamente para as imagens, as pessoas nelas parecem cada uma mais enigmática que a outra. Enquanto mostra os postais para o espectador, Imbert lê as legendas impressas no verso deles. Ao fundo, o barulho do mar do primeiro plano imprime um tom de suspensão do tempo. Em conjunto à serenidade da voz do diretor, o barulho de mar traz um certo ar de monotonia ao documentário.

As poucas imagens em movimento usadas em **No pasarán, álbum souvenir** dão a impressão de que Imbert filmou menos que em **Sur la Plage de Belfast**. Pelo menos é o que os escassos e repetitivos planos em movimento sugerem. Neste documentário além das fotografias impressas nos postais, o diretor também utiliza fotos em outros momentos para mostrar lugares visitados por ele no presente. Por outro lado, o tempo dedicado a este filme parece ter sido mais longo. Segundos as palavras do diretor: "por anos eu guardei esses cartões como imagens misteriosas, sem nunca chegar a entendê-las"⁵⁸. Imbert tem o costume, nos dois filmes, de passar grande parte da informação através de seus **ofTs**. Algumas vezes ele coloca trechos das conversas que teve com as pessoas que encontrou no meio do caminho. Porém, muitas vezes ele apenas descreve o evento relatando com as próprias palavras o que a pessoa contou sem nem ao menos mostrar o rosto do entrevistado. Nestes momentos da narrativa, os cartões postais, as tomadas poéticas do mar e os planos sequência de estradas filmadas de dentro de um veículo em movimento se alternam na função de imagens de cobertura. O mar, aliás, é uma paisagem recorrente em **No pasarán, álbum souvenir** e surge nos momentos de contemplação, quando um respiro se faz necessário, o que nos remete novamente ao texto **O tempo passa** de Woolf:

"As ondas quebrando pareciam a noite jogando a cabeça para trás e deixando, desesperadamente, cair a sua escuridão, e meditando e pranteando como se lamentasse a fatalidade que afogava a terra e

⁵⁸ Transcrição de trecho do **off** de **No pasarán, álbum souvenir** (2003). A tradução é minha.

extinguiu suas luzes e de todos os navios e vilarejos nada deixava restar. A onda varre a praia; a noite pranteia o infortúnio humano; a beleza do mar consola; assim o vento pode ter respondido aos adormecidos, aos sonhadores que palmilhavam a areia perguntando: Por que nos embrulhar na beleza do mar, por que nos consolar com o lamento das ondas quebrando, se, em verdade, tecemos essa roupa por puro terror, urdimos essa vestimenta para nada?" (WOOLF, 2013, p.4)

Nos embrulhando na beleza do mar, Imbert narra o destino de centenas de espanhóis que, ao fugirem para a França, acabam confinados pelo governo francês em campos de concentração. É possível que o mar cumpra no filme a função de, com a sua beleza, consolar o infortúnio humano? O vai e vem das ondas apontam para uma relação cíclica entre passado e presente e ilustram a ideia de um eterno retorno, de um passado recente não superado e que pode ser reconhecido em novas situações e circunstâncias no presente. Na tentativa de refazer os passos dos republicanos espanhóis em solo francês, Imbert procura pelos locais exatos em que os campos foram montados. Curiosamente muito deles ficavam em praias. Comparando os postais de 1939 com as paisagens atuais, mal dá para imaginar que naquelas mesmas praias, onde hoje as pessoas se divertem, ali onde hoje encontramos campings, onde famílias passam suas férias, naquele mesmo lugar os primeiros campos de concentração foram implantados. Campos de concentração estes, que segundo o diretor, teriam servido de inspiração para os campos nazistas que vieram depois, com a Segunda Guerra Mundial. Mal dá para acreditar também que, ainda hoje, na mesma França, novos refugiados, desta vez fugidos de países do oriente médio, sofrem, mais de meio século depois, dramas muito parecidos com os de seus precursores espanhóis. Enquanto pesquisa sobre a existência dos campos de concentração franceses e a relação deles com os cartões postais de seus bisavós, o cineasta procura entre colecionadores e vendedores especializados os 23 exemplares que faltavam para completar a coleção. É assim que ele conhece alguns personagens interessantes, muitos dos quais testemunhas oculares dos eventos retratados no filme.

Campo e Extra-campo

Em uma conferência realizada em 1971 na Tunísia, Foucault analisa a partir de 12 obras do pintor impressionista Manet, as inovações artísticas introduzidas pelo artista francês que possibilitaram, segundo o filósofo, não apenas o surgimento de um novo movimento artístico, como abriram caminho para "toda a pintura posterior ao impressionismo" (FOUCAULT, 2011, p. 260). Assim, continua Foucault (2011), antes de Manet, a pintura representativa ocidental do **quattrocento** tinha uma forte preocupação em mascarar as limitações físicas do quadro. Era intenção deste tipo de arte criar um artifício que permitisse que o observador esquecesse que estava diante de uma pintura. Para apagar as linhas que separavam o mundo representado no interior da tela do mundo que servia de referência para a mesma, o principal recurso utilizado era o de criar uma ilusão de tridimensionalidade na pintura, mascarando a bidimensionalidade da tela.

"Era preciso negar que o quadro fosse um pedaço de espaço diante do qual o espectador podia se deslocar, em torno do qual o espectador podia girar, do qual ele podia, em consequência disso, perceber um canto ou eventualmente as duas faces, e é porque essa pintura, depois do quattrocento, fixava um certo lugar ideal a partir do qual, e somente a partir do qual, podia-se e devia-se ver o quadro; de modo que, se vocês quiserem, essa materialidade do quadro, essa superfície retangular, plana, iluminada realmente por uma certa luz e em torno da qual, ou diante da qual, podia-se deslocar, tudo isso estava mascarado e desviado por aquilo representado no próprio quadro; e o quadro representava um espaço profundo, iluminado por um sol lateral e visto como um espetáculo, a partir de um lugar ideal." (FOUCAULT, 2011, p. 261)

Conforme Foucault avança em sua apresentação, ele demonstra como a pintura de Manet explora justamente aquilo que o campo das artes negava até então: a materialidade da tela. No cerne da modificação que Manet introduz neste campo está a "invenção do quadro-objeto"

(FOUCAULT, 2011, p. 262). Ao longo da palestra Foucault analisa as telas de Manet sob três perspectivas:

"(...) primeiramente a maneira pela qual Manet tratou do próprio espaço da tela, como ele fez agirem as propriedades materiais da tela, a superfície, a altura, a largura, de que maneira ele fez agirem essas propriedades espaciais da tela naquilo que ele representava sobre essa tela. (...) na sequência, em um segundo conjunto, buscarei mostrar-lhes como Manet tratou do problema da iluminação, como nos seus quadros ele utilizou não uma luz representada que iluminaria do interior o quadro, mas sim a luz exterior real. Em terceiro lugar, como ele fez agir também o lugar do espectador em relação ao quadro; e, para esse terceiro ponto, eu não estudarei um conjunto de telas, mas uma apenas, que de resto resume, sem dúvida, toda a obra de Manet, que é, além disso umas das últimas e umas das mais desestabilizadoras de Manet, *Un bar aux Folies-Bergère*." (FOUCAULT, 2011, p. 262)

Ao longo de sua palestra, Foucault faz uma exposição interessante sobre como, através de suas telas, o artista francês levanta questões sobre temas que na época começavam a chamar atenção de outros campos como, por exemplo, o da psicanálise, da filosofia e da medicina. Uma destas questões era o problema da atenção que, de acordo o teórico Jonathan Crary (2013), se torna um assunto central a partir da modernidade. Assim como Foucault, Crary também recorre às obras de Manet para demonstrar como a noção de atenção e percepção se transformaram, desde o século XIX, e como isto ocorreu junto com o desenvolvimento tecnológico que possibilitou o surgimento de novas formas de entretenimento (cinema) e registro (fotografia). O objetivo de Crary é demonstrar como na modernidade "a visão é apenas uma das camadas de um corpo que pode ser capturado, modelado ou controlado por uma série de técnicas externas" (CRARY, 2013, p. 27). A análise dos trabalhos de Manet nos serve para pensar o papel da subjetividade na construção de uma obra audiovisual como um documentário.

Um dos pontos destacados por Foucault na obra de Manet é a iluminação de suas telas. Diferente do que era comum até a época, o foco de

luz que iluminava os espaços no quadro não estavam representados em seu interior. A luz não vinha de uma janela pintada no interior da tela. Ela vinha de algum lugar localizado fora do quadro, fora do campo de visão do público. Com isto, o pintor francês sugeria a existência de um campo exterior à tela, um extra-campo que de alguma forma se relacionava com o que era retratado sobre a tela.

Esta relação campo e extra-campo também pode ser explorada pelo documentário de forma a colocar em evidência o jogo entre o "real" e o "real capturado pela câmera". Mesmo na mais fiel reprodução do mundo, como pode ser o caso de uma fotografia, o instante capturado é apenas uma fatia do mundo feito sob influência do ponto de vista de quem escolheu o enquadramento e operou o registro. Ao posicionar a luz fora da tela, estaria Manet apontando para o seu próprio olhar? Como se o olhar observador do artista jogasse luz sobre as coisas do mundo? Nos dois filmes apresentados neste trabalho reconhecemos a importância do olhar do diretor para extrair sentidos dos objetos encontrados que ultrapassem aquilo que eles sugerem superficialmente. Existe um esforço nítido de Imbert em desbravar e apresentar ao espectador um pouco do extra-campo das imagens trabalhadas nos documentários. Em **No pasarán, álbum souvenir** o extra-campo surge em alguns momentos através de descobertas que Imbert faz sobre os eventos registrados nos postais em jornais de época pesquisados. Lendo as matérias é possível sentir o clima, perceber como a situação era retratada e transmitida à sociedade. Entender as circunstâncias históricas do momento tal como ele foi percebido pelos meios de comunicação, certamente dão outra dimensão às cenas em que os espanhóis marcham na esperança por liberdade, ou o soldado francês oferece um cigarro a um membro das tropas de Franco, enquanto um grupo de republicanos atravessa a fronteira da Espanha com a França.

Para Sylvie Lindeperg é fundamental que se volte "ao ponto de origem das imagens", para recuperar a "historicização do registro" (LINDEPERG, 2013, p. 10). No entanto, não é apenas através deste recurso que as imagens trazem para o primeiro plano o extra-campo situado ao seu

redor. Os relatos que o diretor coleciona ao longo do caminho também sugerem uma dimensão extra-quadro. As falas dos diversos atores que de alguma forma compartilham de uma mesma experiência e de um mesmo passado, produzem como efeito uma reflexão sobre os múltiplos olhares que convergem sobre um mesmo evento. Tanto **No pasarán, álbum souvenir**, quanto **Sur la Plage de Belfast**, transitam nos limites entre uma história universal e uma memória particular. Se as imagens que servem de inspiração para os documentários são oriundas de um espaço privado, a dimensão que o diretor consegue dar a elas transcendem tais limites. Ao filmar **Sur la Plage de Belfast** durante o processo de paz por qual a Irlanda do Norte passava no início da década de 1990, Imbert consegue transformar a história particular de uma família que perdeu um filme dentro de uma câmera em uma história sobre o cotidiano de pessoas que vivem em um contexto de longo conflito político. Sutilmente as trajetórias dos habitantes de Belfast são costuradas formando um mosaico de relatos simultaneamente únicos e complementares. Este é mais um ponto em comum entre os dois documentários. Os testemunhos que Imbert reúne ao longo do caminho permitem "elaborar uma história dos olhares e seus imbricamentos" (LINDEPERG, 2010, p. 335). A afirmação de Lindeperg foi extraída de uma entrevista publicada no Brasil em 2010 sob o título **Imagens de Arquivo: Imbricamentos de Olhares**. Destacamos a palavra "imbricamento", pois ela resume perfeitamente o cinema de Imbert. Na mesma entrevista, Jean-Louis Comolli reflete sobre os usos da imagem do arquivo no cinema e o que resulta disto:

"A história desemboca na História. Ao mesmo tempo, o fato de que se trata de planos, de imagens cinematográficas, convida a essa espécie de "desterritorialização": desde Vertov, o cinema joga com suas imagens cinematográficas como num jogo de cartas. Como se o cinema armasse um campo onde todos os jogos são permitidos e tentadores. Tomemos o exemplo do filme de Pelechian, *Nosso século*. Teria um funcionamento autônomo, específico, da 'bolha' cinematográfica onde poderíamos nos liberar das obrigações e pressões do tempo histórico e da dimensão política." (COMOLLI, 2010, p. 343)

O cinema é um campo possível de organização de imagens de arquivos familiares e íntimos como as trabalhadas nos filmes de Imbert. Por não se impor um compromisso rígido com a transmissão de um discurso de verdade, fiel à realidade, por alternar entre um olhar objetivo sobre as coisas do mundo e um outro subjetivo, Imbert caminha com liberdade, e parece transitar com certa facilidade entre os campos da História e o da memória. Para construir, ou revelar o extra-campo que circunda as imagens de arquivo trazidas a público, Imbert lança mão de três recursos: o primeiro diz respeito aos depoimentos subjetivos e pessoais que ele extrai dos personagens que conhece durante a jornada, o segundo às impressões do próprio diretor que aparecem por meio de seus **offs** e o terceiro recurso que identificamos é o esforço em atualizar as imagens no presente, buscando inclusive os locais exatos em que os registros foram feitos. Este último recurso confere aos filmes de Imbert uma estética de colagem em que é quase possível imaginar o diretor desenhando em torno da imagem a parte da paisagem que foi cortada do quadro original.

Bergson descreveu a imagem como "uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa - uma existência situada a meio caminho entre a 'coisa' e a 'representação'" (BERGSON, 1999, p. 1-2). Existe, portanto, segundo o filósofo uma dissociação entre a existência e a aparência de uma imagem e nós só somos capazes de perceber a existência de algo e deduzir aquilo que representa a partir de experiências anteriores guardadas em nossa memória que, por sua vez, determinam a aparência que a imagem assumirá para nós. Deleuze, por sua vez, reconheceu que o gesto de perceber é antes de tudo um gesto de subtração, em que subtraímos o que não nos interessa ou aquilo que não somos aptos a perceber. Para o filósofo "há sempre um menos na nossa percepção" (DELEUZE, 1992, p. 58). Será que ao voltar no tempo para reconstituir os eventos que aparecem parcialmente nas imagens encontradas (o rolo de super 8 e os 6 cartões postais), Imbert consegue driblar as armadilhas que a subjetividade coloca no caminho da nossa percepção?

Existe uma crescente preocupação de um certo documentário subjetivo em assumir as falhas, as lacunas e as incoerências que aparecem quando o assunto é memória. Quando uma imagem está descolada de seu lugar de origem, quando ela viaja no tempo e no espaço como o filme de família em **Sur la Plage de Belfast** ou os cartões esquecidos entre outros objetos de lembrança em **No pasarán, álbum souvenir**, como reconstruir as circunstâncias e as intenções que determinaram a produção das mesmas? Para Lindeperg a abordagem destas imagens exige

"(...) a adoção de uma 'visão próxima' do cinema, atenta aos detalhes e aos indícios, aos panos de fundo e aos personagens secundários. Ela se inspira no modelo estabelecido por Daniel Arasse para a pintura quando ele preconiza 'uma prática próxima do pincel e do olhar' e define o detalhe como o 'lugar de uma experiência' (Arasse, 1992, reed. 1996). Ela supõe que se entre em intimidade com o 'corpo dos filmes'. Ela passa pela descrição detalhada, a câmera lenta, os retornos pacientes diante da imagem. Os planos analisados abrem assim o caminho, até mesmo em sua fragilidade e em suas lacunas, para uma história do sensível próxima daqueles que fizeram o evento, foram seus vencedores ou suas vítimas." (LINDEPERG, 2013, p. 10)

No artigo **A noção de documento e a apropriação de imagens de arquivo no documentário ensaístico contemporâneo**, os autores indagam: "Seria essa perda de referentes o 'destino' inevitável das imagens do passado? Como trabalhar com imagens descoladas de seu contexto social, histórico e, ao mesmo tempo, evocar a história complexa dos olhares que se colocaram sobre elas?" (LINS, REZENDE, FRANÇA, 2011, p. 14). São os próprios autores que respondem a questão destacando a importância de se pensar como a

"mistura de tempos, lugares e circunstâncias, não resulta necessariamente em um projeto unificador mas, ao contrário, em uma prática que reconhece, nas imagens, singularidades que não podem ser lidas de outra forma sem uma significativa perda de seus referenciais" (LINS, REZENDE, FRANÇA, 2011, p. 14).

Conclusão

Em determinado momento do filme **No passarán, álbum souvenir** Imbert conhece Casimir Carbo, um velho espanhol que fixou moradia em Bram, na França, depois de ter passado por um dos campos de concentração da região. Haviam sugerido ao diretor procurar pelo senhor, pois ele era provavelmente a única pessoa que se interessaria pelos cartões nas redondezas. Em depoimento ao cineasta, Casimir Carbo contou que logo depois de receber os refugiados espanhóis, o governo francês reconheceu o governo de Franco. Por isso, muitos dos que haviam buscado abrigo em território francês acabaram "trancados" em campos de concentração. Apesar dos muitos anos que se passaram e de ter continuado na França mesmo depois do fim do regime franquista, o velho afirmou convicto para a câmera de Imbert que nunca tiraria a nacionalidade francesa. Ele era, segundo as suas palavras, "um filho da Catalunha"⁵⁹. Em seguida Carbo diz que não falaria mais nada, pois o cineasta sabia que haviam coisas que não podiam ser ditas. A entrevista termina assim, e Imbert pelo visto não conseguiu extrair muita informação daquele sobrevivente. Mesmo assim, ele inclui a conversa no filme. Sua função parece ser a de literalmente sustentar que existem certos lugares que não são fáceis de acessar ou simplesmente não podem ser acessados. Se Carbo não iria falar, havia um motivo para o seu silêncio e era preciso respeitá-lo. Sua recusa em se abrir era carregada de sentidos e de posicionamento político. Incluí-lo no filme era um gesto de respeito por sua experiência.

O documentário de Imbert se movimenta na fronteira poética entre a memória e a História. Sua voz em **off** é o que dá liga aos eventos históricos e aos depoimentos reunidos pelo diretor ao fim de sua busca. Talvez seus filmes não sejam apenas sobre os encontros, mas antes de tudo sobre o que nos cerca. O ato de perceber é muito próximo do de enquadrar. Ambos subtraem, mesmo que inconscientemente. Para recuperar o que foi

⁵⁹Tranccrição de trecho do **off** de **No passarán, álbum souvenir** (2003). A tradução é minha.

descartado é preciso interrogar cada detalhe. É preciso duvidar de nossa História institucional tanto quanto das lembranças pessoais e traiçoeiras.

No final, o que importa não é a reconstrução perfeita dos fatos, mas aceitar a imprecisão. O documentário subjetivo contemporâneo, representado por realizadores como Imbert, tem a capacidade de reunir em um só filme diversas visões, linguagens e formas de representar o real. Ao que parece, o caminho é o de reconciliação com nossos limites. Aceitar a miopia de nosso olhar.

Referências bibliográficas

GINZBURG, Carlo. Sinais, raízes de um paradigma indiciário. In: GINZBURG, Carlo. Mitos, emblemas, sinais. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

NORA, Pierre. Entre a memória e a história - A problemática dos lugares. Projeto História, PUC, São Paulo, v. 10, dez, 1993. Acesso em: 15 fev. 2016.

LINDEPERG, Sylvie. O caminho das imagens: três histórias de filmagens na primavera-verão de 1944. Revista Estudos Históricos, FGV, Rio de Janeiro. v. 26, n. 51, janeiro-junho, 2013.

WOOLF, Virginia. O tempo passa. In: TADEU, Tomaz (org). O tempo passa. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

SERRES, Michel. Tempo, erosão e sinais de bruma. In: TADEU, Tomaz (org). O tempo passa. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

FOUCAULT, Michel. 2010. A Pintura de Manet. Visualidades, UFG, Goiânia v.9 n.1, jul-dez, 2010. Acesso em: 15 fev. 2016.

CRARY, Jonathan. Suspensões da percepção - Atenção, Espetáculo e Cultura Moderna. São Paulo: Cosac Naif, 2013.

LINDEPERG, Sylvie; COMOLLI, Jean-Louis. Imagens de arquivos: imbricamento de olhares - Entrevista com Sylvie Lindeperg. Catálogo do forumdoc, UFMG, Belo Horizonte, Filmes de Quintal, 2010.

BERGSON, Henri. Matéria e memória. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DELEUZE, Gilles. Conversações. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

LINS, Consuelo; REZENDE, Luiz Augusto; FRANÇA, Andrea. A noção de documento e a apropriação de imagens de arquivo no documentário ensaístico contemporâneo. *Revista Galáxia*, PUC, São Paulo. n. 21, jun, 2011. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/issue/view/409/showToc>. Acesso em: 15 fev. 2016.

RANICÈRE, Jacques. O efeito de realidade e a política da ficção. *Novos Estudos*, CEBRAP, n. 86, março, 2010.

RANICÈRE, Jacques. *Aisthesis - Scenes from the Aesthetic Regime of Art*. Londres: Verso, 2013.

GUIMARÃES, Cesar. 2004. A experiência estética e a vida ordinária. *Revista eletrônica e-compós*, edição 1, dez, 2004. Disponível em: <http://www.compos.org.br/e-compos>. Acesso em: 01 fev. 2016.

Interface e estética: um levantamento das práticas que apontam a dinâmica da narrativa audiovisual contemporânea

Rafael Toscano - UFPB

Valdecir Becker – UFPB

Introdução

Este trabalho analisa as novas apropriações de interface e estética pela narrativa audiovisual e suas diversas formas de significação para a construção de sistemas audiovisuais inteligentes. De forma a dialogar com pesquisas já realizadas por meio de um estudo exploratório, este artigo aponta práticas potenciais para o processo de criação, distribuição e consumo de um produto, ou sistema, audiovisual contemporâneo. De modo geral, é possível identificar processos de migração dos dispositivos, das interfaces que buscam entender o cenário de exposição do conteúdo, das imagens que englobam cada vez mais dados, e por isso são escalonáveis, e principalmente do espectador, que cada vez mais se configura como usuário interator e co-autor da narrativa.

Dessa forma, torna-se pertinente analisar como novos recursos narrativos, baseados em uma postura mais ativa do espectador, afetam a extensão do universo narrativo. Tradicionalmente, histórias são contadas por diretores e produtores usando recursos técnicos e estéticos baseadas na sala escura, e, em menos escala, em sistemas de transmissão televisiva. Com a disseminação da internet e outros recursos interativos ocorreu uma pequena reestruturação da organização da narrativa, que pode ser completada nestes ambientes digitais (JENKINS, 2006). Dessa forma, abrem-

se potenciais narrativos que podem individualizar parte da experiência fílmica.

A inclusão de novos recursos, como sistemas inteligentes que moldam os produtos audiovisuais à experiência prévia do expectador, fazendo uso de bancos de dados e oferecendo interfaces de manipulação direta dos elementos narrativos, permite expandir ainda mais a individualização da experiência fílmica. A presente pesquisa analisa essa expansão, a partir de exemplos que fazem uso de diferentes recursos narrativos.

2. A relação entre usuário e universo narrativo

O estado da arte da narrativa contemporânea mostra uma condição de estreitamento dos formatos cinema, TV, vídeo, internet e infográfico. De forma a evitar o impasse acerca da natureza de um produto e avançar no entendimento das práticas potenciais, o presente trabalho usa uma nomenclatura mais abrangente do que tradicionalmente é praticado na literatura. O termo audiovisual, de acordo com (AUMONT; MARIE, 2003), se refere a "Obras que mobilizam a um só tempo, imagens e sons". A definição segundo o próprio autor, é vaga e não engloba as novas apropriações. Ao acrescentar novos elementos como interface, bancos de dados e automação, este trabalho reconhece estas produções como sistemas audiovisuais inteligentes.

Desde a concepção inicial de cinema, que surge como apropriação de um dispositivo e depois engloba o elemento narrativo, diversos recursos tecnológicos e comunicacionais passaram a ocupar espaços de transmissão de informação e contação de histórias. As novas mídias, Internet, computadores e dispositivos móveis (BIEGING; BUSARELLO, 2013) tem sido coeficientes de mutação do formato tradicional do cinema. Formato este que pode ser definido como integração de filme (narrativa visual), espectador, instituição (dinâmica cultural e econômica), e dispositivo (DUBOIS, 2013). Esse entendimento do cinema também pode ser obtido por

outra classificação: arquitetônica (condições de projeção de imagens); tecnológica (produção, distribuição das imagens); e discursiva (MACIEL, 2009). O paralelo entre Dubois e Maciel é extremamente válido para o avanço desse entendimento do que se tornou o cinema de culto à imagem, e a forma cinema. Maciel avança a discussão propondo que "Não devemos, portanto, permitir que a (forma cinema) se imponha como um dado natural, uma realidade incontornável". Prosseguindo o pensamento, Dubois elenca uma nova configuração de cinema que marca toda evolução, ruptura e correlação ao modelo tradicional. A este fenômeno o autor atribui o termo pós-cinema.

Outro elemento que aponta essa transferência de espaço, e dispositivo, é a própria fragilidade do ideal de cinema. Considerando que o ambiente ideal de projeção (sala escura, silêncio, equipamento de projeção e de áudio adequados) muitas vezes está ausente, e que nem sempre a narrativa é clássica, com uma história estruturada, muitos filmes são atracionais, abstratos ou experimentais (MACIEL, 2009). O modo de perceber as imagens ganhou um novo significado no momento em que o processo analítico e o manuseio técnico passaram a fazer parte da construção narrativa, em oposição ao consumo passivo por parte do público.

"A relação entre representação e realidade representada, uma vez que a obra digital já não é mais a marca de um sujeito (O autor, que dá sentido à obra), posto que ela é realizada por outro: o leitor usuário. Nesses termos, o espaço se configuraria como um campo de possíveis, em que o sujeito-enunciador fornece elementos e o sujeito-atualizador realiza a parte de suas possibilidades, podendo o usuário ser encarado como co-autor de uma obra digital já que contribui, de maneira efetiva, para sua formação. Nesse caso, não há um sentido preexistente à apreensão do usuário, pois é a própria experiência que constrói o sentido" (MACIEL, 2009)

Ainda sobre a dimensão do segundo sujeito da narrativa (o usuário), (CANNITO, 2010) afirma que o espectador não busca apenas a superfície da história, ele quer entrar na imagem. Essa imagem, por sua vez, está entre duas dimensões: o espelho ficcional e uma interface de controle do computador

(CANNITO, 2010). Com base neste levantamento teórico, é possível identificar o primeiro elemento de expansão. O leitor, ou espectador, se apresenta de forma ativa na relação com o universo narrativo. Essa relação entre usuário-universo pode ocorrer em diversas proporções, seja pela escolha ou expansão narrativa através de alternativas, seja pelo consentimento de dados, pelos rastros de navegação ou pela manipulação estética da estrutura visual.

2.1. Mídias digitais e os limites da narrativa

Da ordenação dos diversos cinemas, elencados por (MACIEL, 2009; (ALY, 2012), surge um "novo" paradigma na interpretação do pós-cinema. Um período/etapa do cinema apontando pelos autores como digital é a base para a construção dos exemplos a seguir. A possibilidade de uma representação numérica comum possibilita ao vídeo, que antes era uma experiência de fluxo, se relacionar como um sistema de arquivos flexíveis e manuseáveis. Essa dinâmica de narrativas fluídas e adaptativas trazem novos caminhos de fruição (CIRINO, 2010). De acordo com Manovich (2001), as características identificadoras das novas mídias são: representação numérica, automação, modularidade, variabilidade e transcodificação. Um pequeno aprofundamento nesses conceitos é importante para a identificação de apropriações estéticas que fogem da construção tradicional. (CIRINO, 2010) relaciona as definições propostas por Manovich e exemplifica no trecho a seguir.

As possibilidades das novas mídias permitem-nos tratar o filme como um conjunto de blocos narrativos (modularidade), manuseáveis (variabilidade), que podem ser vistos tanto no computador como em quaisquer outras mídias digitais (representação numérica). Esses blocos podem inclusive serem gerados aleatoriamente [...] (automação) e podem apresentar interfaces para que o usuário escolha que parte deseja ver do filme (transcodificação). (CIRINO, 2010)

A partir da análise da literatura será reconhecido por esse trabalho que, além da significação inicial, os sistemas narrativos têm como atributo a justaposição de blocos informacionais contendo cenas, ou pequenas unidades dramáticas, que podem ser conectadas entre si. A construção do coeficiente de adaptação, ou melhor, da responsividade (seção 4.2), é o que confere ao sistema a perspectiva de expandir os limites da narrativa.

3. Interface e estética da narrativa audiovisual

Analizando a estrutura visual, Nogueira diz que "A forma como dispomos os elementos em relação aos outros, constituirá, portanto, a primeira preocupação discursiva, e estética, na criação de uma imagem cinematográfica" (NOGUEIRA 2010). Na estrutura de cinema tradicional, a construção do quadro se dá pelo recorte visual da cena. Com a integração as novas mídias, o conceito de interface gráfica (GUI- Graphical user interface) passa a ocupar um lugar de importância. "Se a interface é o lugar comum da interatividade entre homem e máquina, faz-se necessário estudá-la como o veículo para a fruição das narrativas" (CIRINO, 2010). A interface ocupa não apenas a função de mediar, ou traduzir visualmente a relação entre usuário e estrutura narrativa fílmica tradicional, mas em muitos casos ela também integra o coeficiente narrativo. Aumont e Marie expandem o conceito de composição desta estrutura:

Ela pode ser considerada segundo o eixo da sucessão ou da simultaneidade: Formas de encadeamento por continuidade, rupturas, fusões etc, por um lado; relações entre os elementos co-presentes em um dado momento do filme, por outro (contrastes, encobrimentos parciais ou completos, contrapontos etc). (AUMONT; MARIE, 2003)

Podemos considerar ainda a abordagem de Crary, relacionada por (CIRINO, 2010), em que o interator está diante de dois modos de fruir o filme: através da visibilidade ou da fantasmagoria. Essa relação de presença ou não da interface é relevante pois existem experimentos das duas diretrizes

que proporcionam experiências complexas e ricas aos usuários. Neste trabalho iremos apresentar apenas estruturas narrativas que fazem uso da interface, contudo podemos citar o trabalho de (MORAIS et al., 2012), que através das linguagens interativas gestuais (LIG) realizou experimentos de narração a partir da ausência de interface implementação de multicritérios de elementos visuais e não visuais.

4. Práticas potenciais

A ruptura com o valor de culto trouxe a tona o valor do manuseio técnico e discursivo das imagens. Atrelado a um posicionamento ativo dos usuários, novas dinâmicas foram surgindo, como o cinema digital, o cinema expandido, o cinema expandido digitalmente, o cinema interativo, o cinema quântico/neurocinema e, finalmente, o live cinema (MACIEL, 2009; (ALY, 2012). De modo a dialogar com os estudos desenvolvidos e apresentados, este trabalho relaciona dinâmicas de apropriação de estética e interface, de forma a contribuir com o levantamento já documentado.

A seleção de obras/conceitos para a presente pesquisa se dá pela configuração de três grupos: 1) Práticas oriundas do empoderamento do usuário; 2) Sistemas narrativos inteligentes; 3) Convergências e apropriações estéticas; Cada conceito ou apropriação técnica/estética que será aprofundado, fará uso de um exemplo único, todavia esse agrupamento não exclui o objeto de conter mais de uma prática potencial. Os itens para análise são: Colaboração/crowdsourcing, historicidade/responsividade, construção generativa e campo exploratório.

4.1 Colaboração (Crowdsourcing)

O primeiro objeto de análise é o experimento realizado por pesquisadores franceses da Universidade de Toulouse em parceria com a Universidade Nacional de Singapura. Este trabalho apresenta uma aplicação

para o posicionamento ativo dos consumidores, que ao se deparar com vídeos de altíssima resolução (4k, 8k, 16k) em seus dispositivos móveis estão diante de uma perda de compreensão dos detalhes da imagem, e por isso fazem uso do escalonamento como subsidio ao consumo narrativo. Essa prática pode ser denominada de campo exploratório e, por questões de organização do trabalho, será abordada nas seções seguintes.

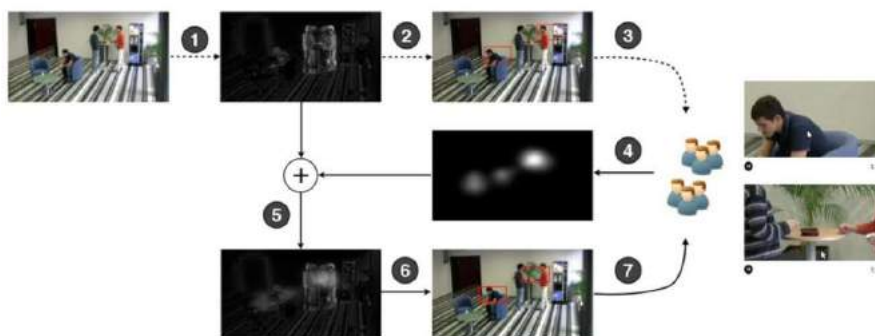


Figura 1. Diagrama de construção (1) Vídeo original (2) Mapa de importância (3) Vídeo para análise com grupo (4) Mapa de interesses (5) Junção dos mapas (7) Vídeo final. Fonte: (CARLIER et al., 2011)

A pesquisa propõem a criação de um vídeo com base na construção colaborativa de pontos de vista recomendados por usuários. As indicações de cada etapa da coleta de informações de feedback dos usuários é denominada crowdsourcing (CARLIER et al., 2011). O processo é construído a partir de um mapa de importâncias, predefinidos pela equipe de pesquisa e somados a um mapa de interesses com base na experiência de uso de um grupo de consumidores, conforme esquematizado na Figura 1.

Essa prática de construção colaborativa em vídeo é o resultado proposto para solucionar alguns problemas de experiência de consumo e produção, como por exemplo, o acompanhamento de objetos em movimento, uma vez que na expansão da imagem (zoom) o usuário teria que modificar a todo instante o posicionamento visual para acompanhar seu

objeto de interesse, caso ele não ocupasse mais a região selecionada. Embora exista a opção de automatizar esse processo, a equipe do projeto optou por realizar este procedimento de forma "manual", no qual cada movimento realizado em teste pelos voluntários é computado e inserido no sistema, como uma forma de biblioteca de interesses por perfil e gênero narrativo.

A compreensão do usuário acerca das possibilidades de pontos de vista durante o consumo da narrativa se dá pela inserção de uma interface gráfica que aponta o campo de possibilidades. Muito além da utilização da interface gráfica, este experimento aplica a narrativa como campo gerador de novas interfaces, uma vez que cada usuário, ao demarcar novos posicionamentos (escalonamentos), também computa um recorte e sugere um novo ponto de vista. Este processo é similar ao trabalho de (MORAIS et al., 2012), em que a simplificação ou redução da interface dá espaço a multicritérios de elementos visuais. O uso de sistema aberto a inputs possibilita uma dinâmica nova para compreensão narrativa. Além disso o experimento dialoga com as características das novas mídias de (MANOVICH, 2001), como automação, variabilidade e transcodificação.

A solução proposta nesse experimento apresenta grande potencial para aplicação em produtos audiovisuais de caráter colaborativo. O crowdsourcing, como ciclo de ressignificação e finalização do conteúdo, é um workflow potencial para esquemas de produção de sistemas narrativos inteligentes. A validação de "interesse" de pontos de vista recomendados sobre a trama é fundamental, uma vez que existem diversos níveis de engajamento por parte de usuários. Sendo assim, o agrupamento narrativo deve ser capaz de oferecer a melhor experiência de consumo para cada perfil, seja ele espectador ou usuário.

4.2 Historicidade e responsividade

O segundo elemento potencial se enquadra no grupo dois, Sistemas narrativos inteligentes. A relação estabelecida por Cirino da análise da construção do cinema interativo feitas por (RAFAELLI, 1998) e

(MANOVICH, 2001) permite interpretar o sistema audiovisual como um agrupamento de módulos organizáveis a partir da intervenção direta do espectador. O enfoque da historicidade está na compreensão apresentada por MACIEL (2009) em que a construção da narrativa se dá pela relação com o campo de possibilidades narrativas, obtendo, assim, uma abertura do universo narrativo. (CIRINO, 2010) aponta a possibilidade de integração destes módulos por meio de uma nova dinâmica de produção, que ao invés de uma divisão em cenas, busca um agrupamento com foco na responsividade de suas ligações.

Uma ressalva que surge ao se deparar com o conceito de historicidade é sua diferença para os filmes interativos que dispõem de uma interface meramente reativa. De acordo com RAFAELLI citado por CIRINO (2012), "as trocas de informações de um ambiente interativo devem considerar todo um percurso de construção da informação e não apenas um último estímulo". Deste modo o autor faz a diferença do que considera um sistema simples de reação para um sistema inteligente capaz de programar respostas narrativas ao histórico de navegação do usuário.

De forma a exemplificar o potencial dos conceitos apresentados, é destacado o caso *The sound of energy*⁶⁰ (Figura 2), um vídeo interativo agrupado em blocos (modularidade) e manuseável pelo usuário através de uma interface gráfica em overlay ao vídeo. O sistema tem a capacidade de processar a historicidade de forma dinâmica e estabelecer a responsividade dos blocos de maneira a criar um clipe personalizado para cada execução do usuário. Outro atributo é a capacidade de variabilidade do produto por parte do usuário, uma vez que suas escolhas resultam em novas composições narrativas e estéticas de enquadramento, edição de sons e imagem.

⁶⁰Disponível no site: <http://www.shell.com.au/aboutshell/lets-go-tpkg/sound-of-energy.html>



Figura 2. Campanha *The sound of energy*. Lado esquerdo (vídeo + interface gráfica) Lado direito (Tela final com gráficos do resultado do percurso) Fonte: <http://www.shell.com.au/aboutshell/lets-go-tpkg/sound-of-energy>

A interface desempenha o campo de interação no período de exibição do vídeo e no pós-vídeo, apresenta o trajeto de escolhas que o usuário realizou. Além do gráfico indicador das escolhas feitas, é possível rever o vídeo gerado (automação) sem a interface de criação e compartilhá-lo em mídias sociais. A aplicação do conceito de historicidade e responsividade representa um potencial para estruturas audiovisuais em que a relação com o processo de construção é fundamental. "O propósito do histórico é mostrar ao usuário quanto ele explorou [...] num vídeo educativo, faria muito sentido mostrar ao aluno onde ele está e o que há de vir." (MORAIS et al., 2012).

4.3 Construção generativa

O termo construção generativa foi utilizado neste trabalho para representar sistemas audiovisuais inteligentes que fazem uso de dados do usuário, ou do dispositivo de reprodução, para construir relações narrativas. A capacidade de um software gerar agrupamentos narrativos que se relacionam com a estrutura de módulos de forma responsiva é apresentada por (CIRINO, 2010) como o princípio da automação. Com o intuito de ilustrar essa dinâmica foi escolhido o projeto Bear 71⁶¹ desenvolvido pela National Film Board (Figura 3).

⁶¹ Disponível no site: <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>

O sistema audiovisual Bear 71, é uma aplicação audiovisual interativa e colaborativa que apresenta a história do Parque Nacional de Banff, com foco na conscientização da relação do homem e espaço (fauna e flora). A premissa inicial do projeto é acompanhar o trajeto de um urso que foi identificado pelo rastreador de número 71. A partir desta apresentação, o usuário se depara com um ambiente virtual que representa toda a extensão geográfica do parque. Esta interface é extremamente rica em dados, como: câmeras de monitoramento, rastros de movimento do urso 71 e de outros animais, pequenos módulos de vídeos explicativos e instâncias de input de dados como áudio e vídeo. Ao contrário dos experimentos já apresentados, o bear 71 foi desenvolvido na direção de uma experiência de vídeo jogo e visualização de dados para a colaboração de múltiplos usuários em tempo real no universo narrativo. A experiência exploratória é inicialmente limitada a 20 minutos por acesso, contudo este tempo aumenta a medida que o usuário/interator dialoga com as funcionalidades do experimento.

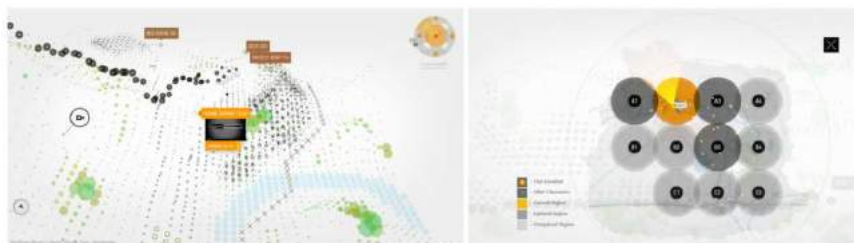


Figura 3. Captura de tela - Sistema audiovisual Bear 71. Fonte: <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>

Uma segunda significação pode ser atribuída ao termo construção generativa, relacionada à aplicação da estrutura de módulos narrativos para construir uma interface por meio da visualização dos dados. O bear 71 aplica essa dinâmica demodo a reforçar a espacialidade do parque. Pequenos módulos de vídeo são distribuídos pela superfície de acordo com seu posicionamento geográfico e pela composição da premissa narrativa do autor e dos usuários.

Estruturas audiovisuais com base nos dados do usuário são práticas potencias para geração de conteúdo personalizado. Outra aplicação dessa

dinâmica são as ações do facebook⁶², que através de um algoritmo constrói vídeos personalizados para cada um dos usuários com base nas atividades e interações na plataforma. De forma geral, essas aplicações são válidas para relacionar os rastros de navegação afim de retomar a historicidade do usuário e promover uma relação com a marca, ou simplesmente, com o universo temático narrativo em questão. Outro case que ilustra bem o potencial desta dinâmica é o documentário interativo Limbo⁶³. O filme coleta dados de email, mídias sociais, câmera e microfone, para inserir as informações na estrutura narrativa como mecanismo de validar o argumento do filme, mantendo um memorial coletivo e digital construído, que normalmente se perde ao longo dos anos.

4.4 Campo exploratório

O quarto objeto se configura entre os dois primeiros grupos, uma vez que se baseia no posicionamento ativo do usuário e na capacidade dos sistemas audiovisuais de oferecer uma dinâmica visual para melhor compreensão da narrativa. A relação entre mundo real e mundo da tela se dá pelo recorte visual escolhido pelo diretor, logo pontos de interesse do usuário podem ficar de fora (BLOCK, 2010). "Desse modo elementos do extra quadro são desconsiderados como parte consumível. [...] No entanto, há cenários em que os elementos tanto do extra quadro quanto do intra quadro possuem relevância." (TOSCANO; BECKER, 2015). Somado a essa questão dois fenômenos enriquecem a discussão: 1) Evolução constante das resoluções em vídeo (4K,8K,16K); 2) Crescimento do consumo de vídeo por dispositivos móveis; Sobre esta relação,

Com os recentes sistemas de captura de vídeo UHD, novos tipos de experiências de mídia são possíveis, onde os usuários finais têm a possibilidade de escolher o seu nível de direção, de visualização e zoom

62 Disponível no site: <http://newsroom.fb.com/news/2016/02/friends-day/>

63 Disponível no site: <http://inlimbo.tv/en/documentary>

[...] Por exemplo, no setor de entretenimento, soluções de aplicativos para celular e web streaming estão disponíveis para cobertura de eventos com uma câmera de vídeo de 360 graus. (REDI; D'ACUNTO; NIAMUT, 2015)

Essa relação de transferência da responsabilidade, retratada como campo exploratório (REDI; D'ACUNTO; NIAMUT, 2015) é uma dinâmica de expansão da narrativa visual por meio da relação com a interface. Ainda sobre o papel das imagens em altíssimas resoluções a produção da escalabilidade é uma das motivações principais (ALMEIDA, 2014).

O empoderamento do usuário em direcionar o recorte visual de um registro, ou seja sua capacidade de priorizar novos elementos, gera questionamento sobre as formas de consumo do universo temático. Dialogando com essa questão, Manovich (2014) apresenta uma resposta que relaciona a divisão de superfície (BLOCK, 2010) como estratégia de manter a dimensão macro e micro ao mesmo tempo (ALMEIDA, 2014). "Em outras palavras, como você continua a ver a imagem inteira enquanto examina os detalhes, o sentido de contexto em que cada detalhe se encaixa permanece." (MANOVICH, 2014).

Como exemplo dessa dinâmica, podemos citar o Instituto Fraunhofer, que desenvolveu um experimento objetivando a criação de imagens panorâmicas de altíssima resolução para eventos ao vivo, através de 5 câmeras 2K. O agrupamento das câmeras de forma a originar uma imagem super wide com uma deformação óptica possibilita ao usuário que se depara com a imagem escalável em um dispositivo móvel uma experiência diferenciada. É possível definir essa nova percepção através da aplicação de dois conceitos básicos do audiovisual: deformação óptica e movimento relativo, em que o usuário tem a percepção de espacialidade e profundidade do movimento. Ao invés dos experimentos tradicionais de zoom que simulam unicamente o deslocamento de uma máscara virtual nos eixos X e Y da imagem, o experimento do instituto apresenta uma dinâmica de captura, processamento, distribuição e interação viabilizadas totalmente pela rede de internet. Nesse experimento, para evitar o tráfego de informação

altíssimo, no qual cinco câmeras 2K emitem sinal ao mesmo tempo, foi desenvolvido um sistema de processamento apenas dos dados em quadro e um pré carregamento das áreas mais próximas. Solução semelhante ao experimento apresentado por (REDI; D'ACUNTO; NIAMUT, 2015) que nomeia essa divisão de visualização por Tiled Streaming.



Figura 4. Imagem formada pelas 5 câmeras e ao lado seleção feita pelo usuário. Fonte: (GADDAM et al., 2014)

Este conceito de campo exploratório apresenta grande potencial para a relação entre vídeos de altíssimas resoluções e dispositivos móveis, redirecionamento de pontos de interesse e relação ativa do usuário. Como vimos, outras aplicações que expandem este conceito são a integração com a colaboração de usuários, vídeo 360 graus e realidade virtual.

Conclusão

O presente estudo sistematizou práticas que indicam potencialidades para a narrativa audiovisual contemporânea. A junção de diferentes recursos, configurações e agrupamento de formatos de interface e estética podem gerar sistemas audiovisuais inteligentes, viabilizando uma infinidade de recursos narrativos. Toda essa atribuição de significados na relação entre interface e narrativa atua como elemento integrador e catalizador da fruição e expansão do conteúdo. Os experimentos audiovisuais discutidos tornam-se, paulatinamente sistemas complexos. Em comum, possuem três características chave: 1) O posicionamento ativo do usuário; 2) A capacidade de manipular, adaptar e reordenar a estrutura de acordo com ações de seu

contexto de consumo; 3) A convergência de novos elementos e apropriações estéticas.

Analisando possíveis evoluções da narrativa audiovisual, algumas características podem ser identificadas. A colaboração, tanto para consumo quanto para o fluxo de criação de narrativa, é um elemento central no desenvolvimento de novas práticas estéticas e narrativas. Além disso, a capacidade dos sistemas em dialogar com a historicidade do usuário, e deste modo, ofertar um conteúdo personalizado através da relação construída na plataforma e pelos rastros de navegação do usuário na internet tende a gerar uma quantidade significativa de novos produtos audiovisuais. A experiência sensorial e imagética da percepção fílmica se individualiza, criando obras esteticamente diferentes a cada visualização. Neste ponto, pode-se inclusive questionar conceitos consolidados na teoria cinematográfica. Temas centrais, como filme e cinema, carecem de releituras analíticas no âmbito das novas tecnologias e do pós-cinema.

Finalmente, a capacidade do manuseio da imagem e do som, de modo a valorizar a interface exploratória da narrativa, altera processos de consumo e compreensão no usuário. Dessa forma, as potencialidades identificadas no presente trabalho expandem a capacidade de contar histórias (e compreendê-las) quando ofertadas em paralelo, podendo ainda agregar valor se somadas a campos de atuação como realidade virtual, neurocinema ou cinema quântico e internet das coisas. Os impactos destes elementos a cargo de estudos futuros, na continuação desta pesquisa.

Referências

- ALMEIDA, J. DE. Dossiê escalabilidade. Revista Trama interdisciplinar, v. 5, n. 1, p. 3237, 2014.
- ALY, N. desdobramentos contemporâneos do cinema experimental. Teccogs, v. 6, p. 6192, 2012.
- AUMONT, J.; MARIE, M. Dicionário teórico e crítico de cinema. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. Papirus ed. Campinas, SP, 2003.

BIEGING, P.; BUSARELLO, R. I. Experiências de consumo contemporâneo pesquisas sobre mídia e convergência, 2013.

BLOCK, B. A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. Tradução Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Elsevier, 2010.

CANNITO, N. G. A televisão na era digital: Interatividade, convergência e novos modelos de negócio. Elsevier ed. São Paulo: [s.n.].

CARRIER, A. et al. Combining content-based analysis and crowdsourcing to improve user interaction with zoomable video. Proceedings of the 19th ACM international conference on Multimedia - MM '11, p. 43, 2011.

CIRINO, N. N. A interface do filme interativo e sua usabilidade narrativa II seminário Histórias de roteiristas: Artes e comunicação na Era dos roteiristas. Anais... São Paulo: seminário Histórias de roteiristas, 2010

CIRINO, N. N. As Fronteiras da Interatividade no Cinema. Revista Eletrônica do Programa de Pós Graduação da Faculdade Cásper Libero, v. 4, n. 1, p. 10, 2012.

DUBOIS, P. Aula Magna com Philippe Dubois. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>>. Acesso em: 23 fev. 2016.

GADDAM, V. R. et al. Interactive Zoom and Panning from Live Panoramic Video. Proceedings of Network and Operating System Support on Digital Audio and Video Workshop, p. 19:19-19:24, 2014.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. Aleph, 2015.

MACIEL, K. A Forma Cinema: Variações e Rupturas. In: Transcineamas. Contra cap ed. Rio de Janeiro: p. 431, 2009.

MANOVICH, L. Efeitos de escala. Revista Trama interdisciplinar, v. 5, n. 1, p. 107-114, 2014.

MANOVICH, Lev. The language of new media. MIT press, 2001.

MORAIS, C. M. DE et al. Linguagem Interativa Gestual (LIG): Hipertexto e Vídeos Interativos. Intercom, n. IX, p. 1-15, 2012.

NOGUEIRA, LUÍS. Manual de cinema: Planificação e Montagem (ALY, 2012) em. Beira Interior - Portugal: LabCom Books, 2010. 191 p.

RAFAELI, Sheizaf. "In teractivity: from new media to communication". In : Sage annual review of communication research: advancing communication science. Beverly Hills: Sage, 1988. p. 112-134.

REDI, J.; DACUNTO, L.; NIAMUT, O. Interactive UHDTV at the Commonwealth Games Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video - TVX '15. Anais...2015 Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2745197.2745203>>

TOSCANO, R.; BECKER, V. Potenciais narrativos de interatividade para videos de altíssimas resoluções no campo da videocolaboração 2015

O Desenho de Som no primeiro Episódio de House of Cards

Wellington César Martins Leite – FIB

Os esforços de cineastas e produtores audiovisuais em criar sons, ruídos e música para preencher (e enriquecer) as cenas de seus trabalhos é um esforço de aparente preciosismo e que nos lembra dos primeiros criadores de efeitos especiais no rádio.

Assim, analisando o primeiro episódio da websérie House of Cards, produzido pelo portal de vídeos por streaming Netflix, nosso texto divide-se em:

- 1) breve levantamento histórico e técnico sobre a série, seus prêmios e indicações;
- 2) sucinta descrição teórica sobre Desenho de Som;
- 3) e traçar paralelos entre os usos do som na série e os ensinamentos de Kaplún

Dessa maneira, esperamos chamar atenção para o planejamento e criação de som, bem como, suscitar novas iniciativas de produção audiovisual populares e análises e pesquisas que possam ser aplicadas aos produtos audiovisuais contemporâneos.

1) Breve levantamento histórico e técnico sobre a série

Um barulho de fredda brusca soa antes do personagem principal de *House of Cards*, Frank Underwood, aparecer em frente a sua casa e poder ouvir alguém dizer, em *off*, “o que você está fazendo?”.

É o início da série, que logo fechará a cena com o protagonista e seu segurança olhando o ocorrido: o cachorro dos vizinhos, os Warton, foi atropelado por um Toyota Camry azul.

Até o cão agonizante, os sons dos sapatos de Frank e seu guarda-costas os acompanham, enquanto são enquadrados de frente, caminhando para a câmera. Os sons também se encarregam de substituir o cão de raça ignorada, apenas sofrendo a fria ação de Underwood: uma eutanásia. Logo, o personagem fala para nós, olhando para a câmera – uma das marcas da série - que detesta “a dor inútil”.

Frank Underwood consola os vizinhos e promete solução. Após esse momento a música é suave. O personagem aparece lavando as mãos, como se estivesse simplesmente eliminando a sujeira e olha para a câmera, como se já soubesse que o público é seu cúmplice. Vai até a mulher, sobe o zíper das costas de seu vestido (ouvimos perfeitamente este efeito) e a elogia.

Na cena seguinte, o *réveillon* de 2013 e a festa de posse do novo presidente dos EUA. O som se encarrega de mostrar a alegria dos convivas. Frank aplaude sorrindo e, novamente, se volta para a câmera: diz que não gosta do empossado, descreve as pessoas com certo desdém, diz-se vital para o novo governo, sem saber que logo será traído, não terá o cargo que tanto almeja.

Essa será sua motivação em uma escalada de poder usando todos os meios possíveis. A quarta temporada do drama político, inspirado no romance de Michael Dobbs e adaptado por Beau Willimon para o serviço de *streaming*, está marcada para março de 2016. As três primeiras temporadas exibiram trinta e nove episódios⁶⁴.

Entra a vinheta de abertura da série da Netflix, basicamente o tema principal acompanhando paisagens da capital norte-americana, Washington, sem pessoas. O tema é orquestral, grandiloquente e um pouco

⁶⁴ [https://pt.wikipedia.org/wiki/House_of_Cards_\(s%C3%A9rie_americana\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/House_of_Cards_(s%C3%A9rie_americana)) acesso em fevereiro de 2016.

tenso, propício ao drama político. Sopros e cordas com algumas distorções de guitarra e piano, uma criação do trompetista Jeff Beal.

House of Cards ancora-se muito em diálogos e efeitos sonoros, muitas vezes sem música de fundo – em nossa opinião, um texto muito bem feito e bem interpretado pelos atores, sempre deixando claro que boas intenções e experiência nunca superam as habilidades de obter doações em dinheiro e adesões de grandes grupos. A música entra em momentos específicos da cena, como por exemplo, quando Frank é enquadrado de baixo para cima e a trilha surge grandiloquente. Ao saber-se traído, silêncio. E assim, intercalam-se música (solos de piano, violino), trechos da trilha de abertura, *foleys* diversos e precisos. Neste primeiro episódio, fica claro o cuidado com a captação de diálogos e a produção de efeitos. Não percebemos discrepâncias graves de profundidade, por exemplo. Quando os personagens estão na igreja, os atrasos comuns a ambientes propícios à produção de eco, quando estão em salas fechadas, o som não é tão límpido como se estivesse em um estúdio⁶⁵.

O uso de sonoridades não-diegéticas continuam, como quando Underwood está jogando videogame, um de seus passatempos, mas ouve o som de orquestra em seu fone de ouvido – efeito habilmente interrompido quando a esposa o chama para ir deitar levantando os fones.

Já sonoridades diegéticas reforçam não somente os diálogos, mas também o uso de *foleys* como se fossem vinhetas de passagem de cena (uma porta batendo ou copos quebrando quando o personagem principal é contrariado são exemplos).

A apresentação dos personagens e tramas iniciais acontece gradualmente e, pouco antes do fim, Frank Underwood finaliza seu primeiro

65 Em 2014 *House of Cards* ganhou o Emmy do Primetime por melhor mixagem de som em série e uma indicação em 2015, na categoria série dramática como podemos ver no link [https://www.google.com.br/search?q=house+of+cards&oq=house+of+cards&aqs=chrome..69i57j0l5.6126j0j7&sourceid=chrome&es_sm=93&ie=UTF-8#q=Melhor+Mixagem+de+Som+em+S%C3%A9rie+\(1+hora\)&stick=H4sIAAAAAAAAAAOPgE-LSz9U3yDAuKrOsUAKzsy0yqiyqtGSzk630E8sTi1IgZHX5Zl5eapEVmFMMACsH6E45AAAA](https://www.google.com.br/search?q=house+of+cards&oq=house+of+cards&aqs=chrome..69i57j0l5.6126j0j7&sourceid=chrome&es_sm=93&ie=UTF-8#q=Melhor+Mixagem+de+Som+em+S%C3%A9rie+(1+hora)&stick=H4sIAAAAAAAAAAOPgE-LSz9U3yDAuKrOsUAKzsy0yqiyqtGSzk630E8sTi1IgZHX5Zl5eapEVmFMMACsH6E45AAAA) acesso em fevereiro de 2016.

golpe de vingança: a publicação dos primeiros planos da reforma educacional, culpando inocentes e complicando a vida de seus inimigos políticos. O desenho de som durante todo o episódio varia entre diálogos sem fundo musical, diálogos acompanhados por música, silêncios, mas muitos efeitos sonoros e *foleys*.

O episódio acaba com o olhar frio do personagem respondendo ao seu garçom que gostaria de outro prato de costelas, pois estaria com uma “fome de tubarão”. Como se a guerra lhe aumentasse o apetite – tudo ao som da trilha original. Não sem antes sabermos que o carro que atropelou e “matou” o cachorro dos vizinhos foi localizado pela polícia – enfatizando a ideia de que a personagem tem muito cuidado com sua reputação, apesar de jogar sujo nos bastidores.

Resumidamente, é assim que ouvimos o primeiro episódio de *House of Cards*. Sem dúvida, um trabalho muito bem planejado e realizado (usado por nós em aulas sobre Desenho de Som, especialmente quando tratamos da pós-produção, ou seja, dos elementos inseridos após o término da captação de imagens).

A série, admirada pelo presidente dos EUA, Barack Obama, foi a primeira série *online* a ser indicada ao Emmy, um marco interessante na relação dos espectadores com o *streaming*. Outro dado interessante é que *House of Cards* teve outra edição, uma minissérie de quatro capítulos, produzida e exibida pela BBC de Londres⁶⁶. O ator Kevin Spacey, que interpreta o protagonista, é também produtor executivo da série. Outro produtor executivo, David Fincher (diretor de Clube da Luta, entre outros), dirigiu os dois primeiros capítulos da série, que conta com diversos outros diretores⁶⁷.

2) Descrição teórica sobre Desenho de Som

66 <https://junkiesdeconteudo.wordpress.com/2015/02/27/13-curiosidades-sobre-house-of-cards/> acesso em fevereiro de 2016.

67 www.netflix.com acesso em fevereiro de 2016.

Sabemos qual o papel do ouvido na opinião de McLuhan. “Hipersensível”, “mais envolvente e inclusivo” são alguns dos adjetivos que o autor dá ao ouvido no mundo tribal (oral, não letrado), encantado e tirânico (2005, p.179). “Hiperestético”, “intolerante, fechado e exclusivo” podemos ler mais adiante quando ele compara o ouvido ao olho “aberto, neutro e associativo” (2005, p. 339).

De fato, o som preenche lacunas do que vemos ou cria imagens quando não podemos ver. Quando falamos de mídia, o áudio pode ser independente ou combinado com outros recursos visuais, “mudando e enriquecendo a experiência dos recursos visuais autônomos” (ROBERTS-BRESLIN, 2009, p.119). Não nos referimos apenas ao diálogo e à narração, fundamentais para compreensão de produções audiovisuais. O som ambiente pode ajudar a sentir melhor a narrativa.

Mais do que captar sons, o desenho de som é o planejamento do que o espectador ouvirá, com maior ou menor ênfase. *Sound Design*, Projeto de Som, Estudos de Som, Design Sonoro são alguns dos termos usados para enfatizar que, assim como a captação de imagens, a captação sonora também requer planejamento. Além da fala humana (diálogos e narrações) e da trilha sonora, nos preocuparemos em mostrar a “ambiência”, ou seja, o som do espaço onde ocorre a cena, os “efeitos sonoros”, sons extras que podem substituir sons naturais, complementar, criar e até substituir uma imagem (2009, p.151) – como ocorreu na cena da eutanásia do cachorro descrita no início do artigo. Em outras palavras, desenhar o som é pensar o som (SÁ; COSTA, 2012, p.12).

Evidentemente, é preciso registrar, que não estamos defendendo a independência do som em relação ao filme. A relação de imagem e som é simbiótica, sendo o desenho de som um dos elementos que constituem o todo que é o produto audiovisual. O estudioso do som de cinema Michel Chion chega a afirmar que a pista sonora não existe⁶⁸. Assim, nosso trabalho

68 <http://www.proppi.uff.br/ciberlegenda/%E2%80%9Cpista-sonora-n%C3%A3o-existe%E2%80%9D> acesso em fevereiro de 2016.

tem o intuito claro de ressaltar a importância do som ao enfatizarmos emoções na obra audiovisual, especialmente nos estudos sobre a prática audiovisual.

Cláudia Gorbman, em artigo sobre o canto amador em várias obras cinematográficas (SÁ; COSTA, 2012, p.23), traduzido por José, enfatiza as sensações que o canto diegético, à capela, treinado para parecer despretenso em uma cena de cinema, ou seja, sem tratamento de musical, não “profissional” pode gerar no público: pode passar despercebido, pode significar tristeza ou alegria, cumplicidade entre personagens, pode ser um ritual, pode significar que a personagem está distraída, enfim, pode significar muitas coisas. Mas, ela afirma, “certamente, é uma forma de evocar personagens, subjetividade e inter-relações” (idem, p.40).

Bruna Reppetto, em sua dissertação “Quando a Música entra em cena” (2011, p.15), a música “é um dos fios condutores, se não o principal, que leva o público para o caminho da subjetivação”. A autora nos recorda que, nos primórdios, a música ambiente de “pianeiros”, era usada para cobrir o barulho dos projetores. Logo, o cinema-mudo é mais um conceito que uma realidade – ou como diria Luiz Manzano “o filme era mudo por não reproduzir fisicamente o som”, mas “se pretendia sonoro” por “sugerir sons” (2003, p.11).

Pra encerrar esse breve levantamento sobre os efeitos da música, Suzana Reck Miranda lembra que “associar sentimentos à música tem gerado intensos debates desde a Grécia Antiga” (SÁ; COSTA, 2012, p.51). Neste nosso trabalho não nos importa se a música tem o poder de suscitar um sentimento específico, o que poderia gerar algum debate sobre subjetividade – o que não nos interessa. Mas sim, se consegue enriquecer a experiência audiovisual das diversas audiências.

José Cláudio Castanheira nos lembra que, na história do cinema, o uso de sons que acompanhavam as imagens projetadas, causava dúvidas sobre o melhor acompanhamento, o que deixa patente o quanto o cinema demorou a se “harmonizar” enquanto forma (SÁ; COSTA, 2012, p.80). E ele arremata:

Os estudos de som, por sua abrangência e flexibilidade, podem [...] ajudar nessa investigação da experiência do cinema. [...] Abrem-se novas perspectivas sobre o estudo do som que, cinematográfico ou não, faz parte de uma relação com o mundo muito maior do que o que temos nos permitido “ver” até agora. (SÁ; COSTA, 2012, p.106).

3) Paralelos entre os usos do som em *House of Cards* e os ensinamentos de Mario Kaplún

Ao tomarmos conhecimento das diversas técnicas de sonorização dos produtos audiovisuais, imediatamente, pensamos no rádio. O uso criativo e, por vezes, improvisado de apetrechos inusitados para gerar um som, criar ambiência para as narrativas, foi realidade nos primórdios do rádio. Depois, a caricatura mostrada em programas de TV e filmes de sonoplastas manejando cascas de coco para criar o trotar de cavalos, folhas de zinco para simular o barulho do trovão, entre outros, ficaram impregnados em nossa mente.

Ao lermos “Kaplún, intelectual orgânico. Memória Afetiva” de Gabriel Kaplún, filho de Mario Kaplún, no livro “Educomídia: alavanca da cidadania” (MELO et al, 2006, p.35), especialmente a passagem que fala do início profissional do pai no rádio:

Ao que parece, aqueles programas eram bastante retóricos e grandiloquentes e Mario recordava mais desses dias a aprendizagem de um ofício: escrever dois roteiros por semana, dirigir equipe de atores e técnicos, ir ao ar com um mínimo de ensaio, criar uma ambientação sonora convincente com efeitos artesanais [...] e tudo ao vivo, sem gravações. (MELO et al, 2006, p.36). Tradução nossa.⁶⁹

Notamos que Kaplún, como homem a frente de seu tempo, unia crítica social com os sonhos dos que ouviam rádio e nunca poderiam escrever

69 Según parece aquellos programas eran bastante retóricos y grandilocuentes y Mario rescataba de esos días más bien el aprendizaje de un oficio: escribir dos guiones por semana, dirigir um equipo de actores y técnicos, salir al aire con un mínimo de ensayo, crear una ambientación sonora convincente con efectos artesanales [...] y todo directamente al aire, sin grabaciones.

um roteiro (não por incapacidade, mas por falta de oportunidade). Unia humor e poesia, razão e rigor ao seu fazer radiofônico e novelístico.

Como sabemos, Mario Kaplún conseguiu levar sua formação de educador aos meios de comunicação e publicidade. Rechaçava o “didatismo” usando as melhores técnicas de comunicação e, principalmente, “atenção ao receptor” (MELO et al, 2006, p.38). A isso, Gabriel atribui à experiência do pai, nos anos 1970, na “prática como comunicador com grupos de base” (idem, p.39).

Assim como no rádio, percebemos que as orientações de Kaplún ainda são úteis e interessantes no fazer audiovisual. É possível perceber isso ao assistirmos aos *making ofs* de animações e filmes em geral: a criação do som (não o uso indiscriminado das chamadas bibliotecas de áudio) é trabalhosa e exige muita criatividade. E para quê? Para ampliar a experiência e imersão do público na narrativa.

E por quê? Porque as gravações ou filmagens das cenas não captam o som com a qualidade requerida atualmente, exigindo um longo trabalho de pós-produção (ROBERTS-BRESLIN, 2009, p.137). Igualmente comum é a “substituição automática do diálogo” (idem, p.151), a dublagem dos atores de suas próprias falas, mas em estúdio, com mais qualidade e isolamento. O mesmo vale para o *scoring*, sincronização de cada movimento com “seu” som respectivo (onde também entram os *foleys*, muito usados na série). Na série *House of Cards* a pós-produção da terceira temporada em 6k, ou seja, seis vezes mais definição que o HD, custou soma vultosa, não divulgada⁷⁰ (as duas primeiras foram gravadas em 4k).

Em nossa visão, como já dissemos, o som bem planejado ajuda a aumentar a emoção da cena, logo, o engajamento por parte do público. Para um drama político, além de poder e elegância, a magnificência deve amedrontar, causar tensão, parecer intransponível às leis a que nós temos que responder. Pensamos que os produtores de *House of Cards* conseguem

70

<http://tecnologia.terra.com.br/terceira-temporada-de-house-of-cards-usou-tecnologia-6k,f08a1c607ba0c410VgnVCM3000009af154d0RCRD.html> acesso em fevereiro de 2016.

isso – além de desnudar a prática política atual, mais propensa aos que conseguem levantar somas de dinheiro e apoio político do que aos idealistas e bons administradores.

E é sobre a narrativa e seus caprichos que Kaplún parece atual e necessário, especialmente quando falamos da possibilidade de produções audiovisuais populares.

Lições que o rádio ainda guarda e que Kaplún escreveu para orientar futuros radialistas (de rádio e de televisão) – época em que, em sua região, o rádio alcançava 61% da população, a televisão 34% e a imprensa 21% (1999, p.27). Por vezes, o uso indiscriminado de BG (música de fundo) e locução no rádio, faz parecer que os estudos de som são mesmo criação e não apenas exclusividade do cinema.

O rádio, como toda mídia sonora, deve usar seu poder de sugestão. Ao planejarmos uma emissão sonora, assim como é feito em *House of Cards*, é ensinado por Kaplún: abusemos de imagens auditivas (idem, p.69). O que seriam: o ganido do cachorro, o som forte de porta batendo para mostrar insatisfação, o som de vidros quebrando para mostrar raiva (poupando copos), enfim, esses sons não precisam acompanhar uma imagem, bastam soar. O público completa a cena.

Kaplún afirma que o poder de criar som é vastíssimo e isso é verdade na produção audiovisual também: há inúmeras possibilidades. Uma vez criado o som, aliado à imagem, não importa como o som foi produzido. A partir daquele momento, aquele gesto tem o som que criamos - não limitado a efeitos, mas a palavras e silêncio (idem, p.71).

Devido a sua experiência na TV, Mario Kaplún sabe da capacidade maior dos produtos audiovisuais manterem a atenção do público⁷¹. Assim, ele reparou na necessidade de usarmos músicas intercaladas ao diálogo. Por diversas vezes no primeiro capítulo da série, percebemos o uso econômico

71 http://www.infoamerica.org/documentos_word/Mario%20Kapl%FAn.htm acesso em fevereiro de 2016.

de música, especialmente na hora de enfatizar ideias ou clímax das armações do personagem principal – ora com solos de piano, ora com o tema original.

Quando Mario Kaplún menciona a comunicação afetiva como ferramenta para incrementar a comunicação entre quem fala e o público (idem, p.72), imediatamente nos recordamos das falas dirigidas de Frank Underwood à câmera, invadindo o que se chama “quarta parede” – ou seja, ele fala para nós, excluindo os outros personagens. O efeito disso é, em nossa visão, grande diferencial da série, pois joga-nos como cúmplices de Underwood. Nesse caso, a “palavra-emoção” (idem, p.74) de Frank Underwood são confissões inescrupulosas, cheias de vícios e maldades. Ademais, a série estimula a sensação de participação do público com isso (idem, p.136).

Porém, quando Kaplún menciona a empatia (idem, p.76), ocorre algo, em nossa opinião, inusitado, ao assistirmos *House of Cards*: o personagem principal coloca-nos em seu lugar. Ele jamais se coloca como alguém como nós, ou seja, inverte o papel empático proposto por Kaplún, inspirado por Luis Ramiro Beltrán. cremos que isso ocorra devido o grande apelo da interpretação de Kevin Spacey ao fazer as confissões. Claro que a série não é baseada em um monólogo, há diálogos, apesar de pouca ação. Mas a linguagem é acessível e as ideias previamente apresentadas à audiência, outro ponto defendido por Kaplún (idem, p.104).

A veemência com que Frank Underwood reforça seus atos e a maneira clara com que traça seus objetivos, também deixam a narrativa fácil de acompanhar. É o que Mario Kaplún chamaria de decodificação (idem, p.106). A mensagem como um todo é facilmente captada.

Como a série é, basicamente, gravada em ambientes fechados, há pouco espaço para ruídos externos. Todas as falas têm grande clareza e pureza. Dessa maneira, *House of Cards* também têm outra característica para uma boa comunicação, segundo Kaplún: a ausência de ruído (idem, p.115). Somado ao diálogo fácil, bem feito, em que personagens ora perguntam, ora reafirmam suas ideias (numa redundância discreta), contamos outro ponto de clareza (idem, 135).

Conclusão

Nosso intuito com este trabalho foi mostrar o que, muitas vezes, o ouvido capta, mas não registra: o som em simbiose com a imagem, que pode passar despercebido. Mas, ao experimentarmos apenas ver um produto audiovisual, sem ouvi-lo, perceberemos que quase todas as sensações e emoções esvaíram-se com o áudio. Portanto, o som é fundamental para a experiência audiovisual.

A comparação que fizemos com os ensinamentos de Kaplún teve um objetivo único: mostrar a simplicidade e preciosismo daqueles que constroem os sons das narrativas. Assim, esperamos que futuras produções audiovisuais possam permitir um novo olhar (novo ouvir?) das obras e permitir um aumento da imersão da audiência, facilitando o engajamento do público. Como todo trabalho audiovisual, muito trabalhoso, que exige capricho. Mas não é impossível de reproduzir.

Como produtores de conteúdo para mídias diversas, cremos que o intuito é, cada vez mais, mostrar a facilidade de produzir conteúdo de qualidade a baixo preço.

Se a série analisada, por um lado, teve orçamento imenso e elenco estelar (à frente e por trás das câmeras), esperamos ter deixado claro que seus principais atributos foram o diálogo bem feito, sons nítidos e efeitos sonoros primorosos, em que nem tudo foi mostrado ao público, mas tudo o que era necessário à narrativa estava presente. E isso é escolha do produtor.

Referências bibliográficas

KAPLÚN, Mario. Producción de programas de rádio. El guión – La realización. Quito: Ediciones Ciespal, 1999.

_____. El comunicador Popular. Quito: Ediciones Ciespal, 1985.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MCLUHAN, Herbert Marshall. Os meios de Comunicação como Extensões do Homem. Trad. Décio Pignatari. 17ª Edição. São Paulo: Cultrix, 2005.

REPPETTO, Bruna. Quando a música entra em cena. Porto Alegre: EdUPUCRS, 2011.

ROBERTS-BRESLIN, Jan. Produção de Imagem e Som. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

SÁ, Simone Pereira de; COSTA, Fernando Morais da (orgs.). Som + Imagem. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2012.

O jornalismo audiovisual em 360º: uma análise das produções “VICE NEWS VR: Millions March” e “A Esperança de Mariana”

Andressa Kikuti – Faculdades Secal

Bruno Guerra – Faculdades Secal

Introdução

O fazer jornalístico é marcado por mudanças influenciadas por avanços tecnológicos. No século XXI, a principal delas foi a criação e popularização dos dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, que transformou tanto a produção (agora é possível contar com aplicativos diversos para ajudar na apuração e registro de informações) quanto a circulação (o crescimento destes dispositivos intensificou o uso de redes sociais como o Facebook, Youtube e Twitter para disseminação de notícias) e o consumo (a leitura possui um padrão mais ágil, e cresce a importância da personalização de conteúdos). A realidade virtual, utilizada principalmente para fins militares desde os anos 1950, expande seus usos no século XXI e passa a ser aplicada (com o auxílio de dispositivos móveis) em diferentes áreas, como os *games*, a arquitetura, e tem gerado experimentos também no jornalismo.

Robert Hernandez (2015), em seu artigo intitulado “*The Year Virtual Reality Becomes Reality*”, produzido para a série *Predictions for Journalism in 2016*, do Nieman Lab, afirma que o maior desafio para a indústria do jornalismo é descobrir como investir e inovar em tecnologias emergentes que ainda não se tornaram *mainstream*, como a realidade virtual (RV). Para ele,

é hora de o jornalismo se preparar para liderar experimentos nesta área, mesmo que alguns projetos falhem, outros pareçam forçados, pois é através destes rascunhos que se poderá chegar perto de compreender o que o jornalismo será quando se tornar vestível e imersivo.

Empresas de tecnologia têm investido no desenvolvimento de produtos que possibilitem o uso desta tecnologia, como os óculos virtuais. Só em 2016, foram anunciados⁷² os lançamentos do *Oculus Rift* (do Facebook), do *HTC Vive* (da Valve) e do *Playstation VR* (da Sony). O CEO de uma empresa de comunicação e RV, Guilherme Campos, afirmou⁷³ durante palestra na *Campus Party Brasil 2016* que a realidade virtual é uma tecnologia que em breve fará parte do cotidiano das pessoas, e que alternativas de baixo custo como o *Cardboard*⁷⁴ – protótipo de realidade virtual lançado pelo Google, feito de papelão e com código aberto –, são a prova de que a tecnologia tem espaço para se popularizar.

Uma das possibilidades geradas pela realidade virtual e que começam a ser utilizadas pelo jornalismo são os vídeos em 360°, que para Hernandez (2015) são os frutos maduros da RV. A técnica de gravação em 360° utiliza câmeras interligadas que capturam todos os ângulos possíveis em uma cena. A tecnologia consiste em seis câmeras com lentes olho de peixe posicionadas uma de costas para a outra (em formato de cubo), e um *software* específico para a junção de todas as imagens. Este sistema foi desenvolvido para acompanhar as tecnologias de realidade virtual já empregadas em *games* e produções 3D que utilizam óculos de RV.

Os vídeos 360° permitem que o usuário explore qualquer ângulo dentro da cena que está se desenrolando, e pode fazê-lo a partir de três experiências físicas diferentes: usando um óculos de RV, que permite

72 Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/playstation-vr-chega-as-lojas-na-segunda-metade-do-ano/55202>. Acesso em 21/02/2016 às 18h48.

73 Disponível em: <http://m.olhardigital.uol.com.br/noticia/realidade-virtual-e-a-maior-revolucao-desde-a-tv-diz-especialista/54710>. Acesso em 21/02/2016 às 18h36.

74 Disponível em: https://www.google.com/intl/pt-BR_ALL/get/cardboard/get-cardboard/. Acesso em 22/02/2016 às 11h22.

acompanhar o movimento da cena com o movimento da cabeça; com o cursor do *mouse* do computador, que permite a mudança de ângulo em todas as direções ao clicar e arrastar em qualquer parte do vídeo; ou com o toque dos dedos em telas *touchscreen*, que substituem o *mouse* em tablets, *smartphones* e monitores com esta tecnologia.

A popularização destas produções se acentuou partir do momento em que algumas das principais plataformas de conteúdo conhecidas atualmente, como o Facebook e o YouTube⁷⁵, começaram a suportar tais formatos. Assim, obter *hardwares* e *softwares* específicos para RV deixou de ser pré-requisito para acessar tais produções, pois é possível assisti-las usando plataformas simples e populares. No entanto, de acordo com um estudo produzido por Sarah Jones (2016) divulgado no *VR UK Festival*, a experiência com gadgets próprios para RV aumenta a imersão, porque não há possibilidade de distração do público, como ocorre ao assistir TV, por exemplo, quando o usuário assiste ao programa e mexe no *smartphone* ao mesmo tempo, o que os tornam ferramentas poderosas para o jornalismo.

Este artigo propõe uma breve análise de duas produções audiovisuais que utilizam a tecnologia de captura de imagem em 360° para a geração de produtos jornalísticos: a reportagem “*Millions March*”, realizada pela *Vice* em janeiro de 2015, e “*A Esperança de Mariana*”, feita pela *startup* de realidade virtual DIVR. As duas produções foram escolhidas para esta pesquisa porque propiciam duas análises diferentes no campo do jornalismo ao utilizarem o sistema 360° com linguagens diferentes. A primeira é um documentário em movimento, no qual os jornalistas – repórter e cinegrafista – acompanham uma caminhada no centro da cidade de Nova York, junto com 60 mil populares que protestavam contra a brutalidade exercida pela polícia na comunidade afrodescendente. A segunda é uma produção universitária e experimental, que reúne uma série de entrevistas com as

75 Canal de vídeos em 360° do YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCzuqhhs6NWbgTzMuM09WKDQ/featured>. Acesso em 22/02/2016 às 11h50.

vítimas do desastre ambiental na cidade de Mariana (MG) devido ao rompimento de uma barragem da mineradora Samarco.

Os pontos de análise foram escolhidos para encontrar as possibilidades do fazer jornalístico ao se apropriar do formato 360°, tendo em vista as técnicas de enquadramento e captação de imagem e conceitos de narrativa. O mais interessante é ter em mente que jornalistas estão produzindo e pensando na melhor forma de contar uma história utilizando esta nova técnica, e isto implica em considerar uma série de fatores que podem resultar na quebra de convenções previamente estabelecidas para a produção audiovisual. De acordo com Jones (2016), a grande diferença com relação a assistir uma notícia na televisão e em 360° é que na TV se assiste apenas uma vez, enquanto no outro tipo de conteúdo os usuários costumam assistir repetidamente ao material, para ter certeza de que viram tudo – o que levanta questões sobre o lugar dessas produções no jornalismo.

1. A participação como alicerce do jornalismo imersivo

Falar sobre a produção do jornalismo em vídeos de 360° aponta a necessidade de abordar conceitos-chave para o seu entendimento. O principal deles é a imersão, que tem a ver diretamente com a experiência do usuário. Outros são noções de perspectiva e de composição do audiovisual, como enquadramento e planos, pois estes são reconfigurados no momento em que o usuário faz intervenções no vídeo durante o ato de assistir. A seguir, traz-se uma breve discussão de tais conceitos, e a sua relação com o tema desta pesquisa.

Há distintas maneiras de compreender o conceito de imersão dentro do jornalismo. Uma delas é no sentido do envolvimento e participação de repórteres nos eventos noticiosos, de forma a reportá-los de maneira mais aprofundada e complexa. Antônio Brasil e Samira Frazão (2013) dão como exemplo de grupo de mídia que utiliza esta estratégia o coletivo Mídia NINJA (sigla para Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação), cuja estratégia é cobrir manifestações públicas no meio da multidão, opondo-se às práticas

regulares da mídia tradicional de “subir no telhado” ou até mesmo utilizar helicópteros para filmar os protestos de rua, distanciando-se da realidade. Como define Ana Carolina Temer et.al. (2014, p.80), a inserção de repórteres no ambiente dos acontecimentos tem o objetivo de “compreendê-los no bojo de seus contextos (...) e a reportá-los de maneira complexa em formas de expressão que assim os permitem, como é o caso da reportagem”. Esta interpretação de imersão no jornalismo possui, portanto, uma perspectiva antropológica, focada nos produtores da notícia e no método de apuração das informações.

Outra interpretação do que se pode denominar jornalismo imersivo é descrita pelas autoras Geane Alzamora e Lorena Tárchia (2012), para as quais o conceito está mais ligado ao consumo das notícias do que a apuração dos fatos. Nesta perspectiva, utilizam-se tecnologias digitais para que a produção jornalística proporcione ao público a oportunidade de experimentar as situações e eventos descritos em uma reportagem no papel de protagonista. Para as autoras, o jornalismo imersivo está associado ao jornalismo transmídia, e sua ideia fundamental seria “permitir ao participante entrar em um cenário representativo da história, criado virtualmente” (ALZAMORA e TÁRCIA, 2012, p.31). Esta é a compreensão que adotamos como base para a proposta deste artigo, cujo aspecto central é avaliar produções de vídeos em 360º no jornalismo.

Entre todas as linguagens disponíveis para a web 2.0, a linguagem audiovisual é a que mais apresenta proximidade com a realidade, segundo os autores Catalina Mier e Denis Porto-Renó (2009), por conta de sua imagem em movimento, som e efeitos presentes desde a criação do cinema. Quando se amplia o plano de filmagem a ponto de cobrir todos os ângulos possíveis de visão de uma cena, como nos vídeos produzidos em 360º, o resultado é um material que aproxima ainda mais o espectador da realidade, pois permite ver a cena de forma integral, podendo direcionar o olhar até mesmo para o lado oposto de onde estaria a câmera em um vídeo comum. Este processo amplia a experiência de imersão, pois atinge a sensorialidade visual do público ao transportá-lo diretamente para a cena relatada.

Gonçalo Noronha (2012) explica que o nível de imersão de um vídeo pode ser medido pela forma como o utilizador o experiencia, ou seja, pelo grau de envolvimento do espectador com o produto. Logo, ele depende não somente da qualidade dos conteúdos, mas também da forma como o vídeo é apresentado e das funcionalidades que estão à disposição do utilizador para tornar a visualização mais cativante. Segundo o autor, há dois tipos de imersão possíveis nos vídeos: a imersão física, que estimula os sentidos físicos do utilizador, como a visão e o tato, e há também a imersão de participação, onde quem assiste é estimulado a interagir no desenrolar da cena em sua experiência de visualização. Os vídeos produzidos em 360° cobrem estas duas bases e, como tal, tornam-se conteúdos altamente imersivos, pois além de estimular o sentido da visão e da audição, dependem da interação (participação ativa) do utilizador - que pode trocar de ângulo, aumentar ou diminuir o zoom - na construção de sentido. Nesta perspectiva, não há uma única forma de consumir o conteúdo apresentado, e sim várias formas, ficando a critério do usuário decidir e personalizar a sua própria experiência.

Em outras palavras, as narrativas utilizadas para produções em 360° são ao mesmo tempo lineares e não lineares. Vicente Gosciola (2003) define a narrativa não linear como aquela que possibilita uma leitura livre da história, onde o espectador pode seguir um caminho próprio. Este fator ocorre em todas as produções que utilizam o recurso 360°. Ao mudar o ângulo da imagem o espectador acaba criando seu próprio percurso, e isso ocorre mesmo em narrativas que discorrem de forma linear, como é o caso da *Millions March*, que acompanha a sequência dos acontecimentos em ordem cronológica, e também em *A Esperança de Mariana*, na qual os entrevistados contam a sequência dos acontecimentos de acordo com a sua vivência particular e a relevância que atribuem aos fatos.

2. Enquadramento, plano e profundidade em 360°: noções do audiovisual rediscutidas

É interessante observar como as possibilidades de participação oferecidas pelos vídeos em 360° rediscutem noções básicas da composição

das produções audiovisuais, como enquadramento, plano e profundidade. Estas decisões, antes pertencentes exclusivamente aos produtores, agora passam a ser compartilhadas também com o público, pois este passa a escolher o ângulo e a distância em que observa a cena, influenciando também na sua percepção da história. Usando a definição de John Hedgecoe (1996), o enquadramento é a “moldura”, ou seja, a escolha do que irá compor a produção, que exerce uma influência direta na forma como o espectador irá perceber as imagens da história que está sendo contada. Estética e narrativa estão entre os fatores mais presentes dentro do enquadramento quando se refere a um produto cinematográfico ou documental, o que faz do enquadramento uma ferramenta de linguagem.

Para decidir o enquadramento é necessário levar em conta o plano, que é a distância entre a câmera e o objeto capturado, e o ângulo, horizontal e vertical. Outras noções importantes são o foco – ponto principal a ser ressaltado em uma imagem - e a profundidade de campo – que é a área focada na imagem. Estes fatores definem a qualidade e compreensão da narrativa, influenciando diretamente no resultado das produções. Ao produzir uma imagem (ou vídeo) em 360°, na qual a premissa é a utilização de várias câmeras com ângulos distintos, não é possível focar em apenas um ponto específico ou usar uma profundidade de campo reduzida, pois é preciso deixar que o usuário defina onde quer focar. Os planos também precisam ser pensados para que o usuário consiga explorar a cena, mas tomando cuidado para que a grande quantidade de elementos não desvie a atenção do elemento principal, causando confusão. Sendo assim, para aproveitar melhor as potencialidades deste formato, toda a elaboração do produto deve levar em conta quais imagens ficam melhores seguindo estas características e quais não, o que cria um desafio para as produções deste escopo.

O ângulo de visão humana estático compreende uma média de 180° do campo na horizontal, por isso a composição de cenas neste formato é entendido como mais natural. Pintores, fotógrafos e cineastas se apoiaram por séculos neste fundamento para desenvolver enquadramentos de acordo com a realidade, sem causar estranheza aos observadores de tais obras. Já as

produções em 360° abrangem um novo caráter dentro deste fator realidade da visão humana, o movimento. Olhar não é apenas fixar um panorama e observar aquilo que os olhos alcançam, mas também a movimentação que contribui para que nenhum limite deixe de ser explorado. Isso que torna natural a observação orgânica remete a questões inexploradas no campo audiovisual com o sistema 360°.

Com os olhos é natural movimentar a cabeça para ver melhor o que está ao lado, uma vez que indivíduo é seu próprio diretor e decide o que quer ver e por que. Em um documentário tradicional, a narrativa se apoia principalmente no enquadramento das cenas que são oferecidas para o espectador. Não é ele que decide o que vai ver, apenas aceita o desenrolar das cenas já enquadradas, editadas e disponibilizadas na sequência decidida pelo diretor, o que possibilita a maior compreensão da narrativa proposta. Nas produções em 360° o diretor decide o local e a hora dentro de um acontecimento e, embora possa escolher a câmera principal a partir da qual o vídeo será apresentado, o enquadramento fica a cargo do espectador, que tem o controle da visão em todos os lados.

3. Análise das produções audiovisuais jornalísticas em 360° “*Millions March*” e “A Esperança de Mariana”

Para a análise proposta nesta pesquisa foi escolhido o método exploratório, uma vez que as produções em 360° no jornalismo ainda são recentes, e não possuem padrões de produção identificados, ou mesmo de análise consolidados por outras pesquisas. A pretensão foi observar e descrever o que foi encontrado nos dois produtos selecionados - “*Millions March*” e “A Esperança de Mariana” -, a partir de duas categorias: 1) enquadramento e captação da imagem, e 2) imersão da narrativa. Os vídeos foram assistidos a partir do computador e dos *smartphones* dos pesquisadores (para obter duas experiências com o material investigado), ambos na plataforma YouTube.

3.1. *Vice News VR: Millions March*⁷⁶

Na reportagem *Millions March*, produzida pela *Vice* em dezembro de 2014, as imagens são capturadas no meio de uma manifestação de populares contra a brutalidade das ações da polícia de Nova York na comunidade negra. Em qualquer ângulo que o espectador direcione a câmera (exceto o céu e o chão), é possível ver algum acontecimento relacionado ao tema da narrativa. Porém, em todas as cenas existe um ponto principal, marcado como a frente da câmera, que também é utilizado como referência para a equipe de produção e também para o espectador. É deste ponto que abre o *fade-in*, e surgem caracteres e vinhetas. No caso de *Millions March*, em vários momentos o ponto principal é marcado pela presença da repórter, que narra os acontecimentos e acompanha a caminhada.



Figura 1: abertura de *Millions March*, em panorâmica, vista no YouTube pelo computador

Os diferentes ângulos possibilitam uma experiência diferente para cada espectador de *Millions March*, pois há inúmeros detalhes para analisar: expressões fisionômicas, movimentação das pessoas, veículos parando e diversos acontecimentos que ocorrem no entorno da manifestação. O enquadramento flexível contribuiu com a produção da *Millions March*, pois mesmo em cenas de entrevistas, as informações contidas nas adjacências contribuíam com a narrativa, reforçando a sensação do espectador de estar em um ambiente de protesto, onde várias coisas aconteciam ao mesmo

⁷⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=N9cZRfp6mOA>. Acesso em 22/02/2016 às 15h20.

tempo. As vozes que estavam inicialmente fora do alcance da câmera principal compunham uma espécie de *off*, que se transformavam em sonoras ao redirecionar a câmera para a direção na qual se ouvia a voz, utilizando o *mouse* (ou o dedo, no caso dos *smartphones*).

Em *Millions March* o som e as imagens da manifestação transportam o espectador para o acontecimento, e com isso vem a sensação de “estar presente” no momento em que os fatos ocorriam, além da possibilidade já descrita de interagir com os ângulos da cena. Isso deixa claro o caráter imersivo da narrativa, cobrindo as duas bases descritas por Noronha (2012) para a imersão física e de participação. Além disso, a produção da *Vice* possui também outro tipo de imersão: aquela focada nos produtores da notícia e no método de apuração das informações, com a repórter e cinegrafista que “mergulham” na manifestação para obter os seus relatos, inclusive com a câmera em movimento.

3.2. *A Esperança de Mariana*⁷⁷

A *Esperança de Mariana*, primeiro documentário em 360° no Brasil⁷⁸, foi produzido de maneira independente pela *startup* de realidade virtual DIVR. A produção retrata os desabrigados dos distritos de Mariana (MG), que foram vítimas da lama decorrente do rompimento das barragens da mineradora Samarco em 05 de novembro de 2015 – considerado um dos maiores desastres ambientais do país.

A maneira mais imersiva de assistir ao documentário, de acordo com seus criadores, é utilizando um óculos de realidade virtual como o Google *Cardboard* acompanhado de um *smartphone*. Por não possuímos o aparelho, optamos por assistir da maneira “menos imersiva”, que é assistir

77 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LAACneKwS8c>. Acesso em 22/02/2016 às 15h20.

78 De acordo com notícia do Portal R7, “Primeiro documentário em filme 360 graus no Brasil retrata o desastre ambiental de Mariana”. Disponível em: <http://noticias.r7.com/dino/brasil/primeiro-documentario-em-filme-360-graus-do-brasil-retrata-o-desastre-ambiental-em-mariana-09122015>.

Acesso em 24/02/2015 às 01h25.

ao vídeo na plataforma YouTube 360°, pelo computador e pelo *smartphone*. É a partir desta experiência que se obteve os resultados descritos a seguir.



Figura 2 abertura do documentário *A Esperança de Mariana*, visto através do Youtube

A captação da imagem foi feita com planos abertos, que permitiam visualizar todo o entorno da cena. Tal possibilidade se refletiu em vantagem quando se tratava das cenas que mostram as consequências do desastre, o amontoado de lama cobrindo o que antes foram ruas, casas, carros e pessoas, ampliando para o público a noção da tragédia. No entanto, há outras cenas gravadas em locais cujo cenário não possui informações relevantes para o tema em todos os ângulos – o que seria ideal para o formato de 360° –, desestimulando o espectador a mudar o ângulo do vídeo. É o caso, por exemplo, de uma escola onde foram feitas boa parte das entrevistas. A imagem da escola em si não acrescenta informações para as falas dos entrevistados, e as crianças correndo, outras pessoas assistindo à entrevista e o barulho do entorno chegam a tirar a atenção do foco principal, que são os depoimentos. Tal percepção leva a pensar que, para este tipo de cena, um enquadramento de vídeo tradicional, fechado na fonte e direcionando toda a atenção para a fala, talvez enriquecesse mais o material do que o modelo 360°.

Esta constatação dificulta uma imersão profunda no conteúdo, no sentido da participação, ao menos no formato disponível no Youtube.

Possivelmente a experiência neste sentido específico seja melhor aproveitada com o uso de óculos de realidade virtual, pois seu pressuposto é utilizar a tecnologia para fazer o espectador sentir-se parte da cena. Diferente de *Millions March*, A Esperança de Mariana foi gravada após o acontecimento, e não durante, e por isso a imersão no sentido da apuração não acontece. No entanto, o esforço de produzir um material de grande interesse público e relevância social, em um formato ousado e novo para o jornalismo, é certamente digno de atenção.

4. Conclusão

A breve análise proposta neste artigo possibilitou conhecer e explorar duas produções jornalísticas em 360° a partir de dois eixos: do enquadramento e captação das imagens, e da imersão da narrativa. Esse modelo de produção começa a ganhar força no jornalismo na medida em que as tecnologias (de produção e consumo) vão sendo popularizadas, e mais experimentações vão sendo feitas. Além das plataformas que hospedam o formato e acessórios que otimizam a experiência, como os já mencionados óculos virtuais, a possibilidade de captura de cenas em 360° com *smartphones* foi anunciada em fevereiro de 2016, por empresas como a Samsung e a LG, com lançamentos previstos para o segundo semestre do mesmo ano. É um grande passo para tornar a utilização do formato mais popular, criando um novo relacionamento da sociedade com o consumo da RV. Fatores como este fortalecem a importância do uso do sistema pelo jornalismo, e recuperando a afirmação de Hernandez (2015), “2016 será o ano em que a realidade virtual se tornará realidade”. Cabe às empresas jornalísticas decidirem se aceitam o conselho e passam a experimentar as novas possibilidades, ou se aceitam ficar para trás.

Os resultados encontrados permitem criar um panorama inicial sobre esse modelo de produção. O fato de haver poucos estudos anteriores na área (o mais relevante encontrado foi o de Jones (2016), apresentado fora do país) foi um desafio a ser enfrentado. No entanto, este fator reforça a

relevância deste estudo inicial, pois poderá contribuir com outras pesquisas similares na área, sobretudo no Brasil.

Millions March e *A Esperança de Mariana* têm em comum o fato de terem sido produzidas com a tecnologia 360°, mas vêm de fontes distintas: a primeira é uma reportagem produzida pela empresa de mídia *Vice*, que possui estrutura e modelos de produção mais consolidados, e a segunda produção tem um caráter mais experimental, produzida por uma *startup* brasileira. A escolha de analisá-las foi interessante, pois permitiu verificar níveis distintos de utilização da técnica, e ao mesmo tempo perceber como as produções surgem de vários lugares.

Na categoria enquadramento e captação, o planejamento do local e a ocasião das filmagens se mostram relevantes nas produções em 360°, pois os jornalistas precisam ter em mente que todos os lados do ambiente serão capturados, e podem ser enquadrados por meio da interação do espectador, se assim ele quiser. Se houver excesso de vazios informativos na cena, ou informações que não contribuem para a narrativa que se pretende mostrar, o produto se tornará cansativo. Portanto, a composição das cenas deve ser pensada de forma minuciosa, respeitando as características do formato. No caso da profundidade de campo, ela deve ser elaborada de forma a permitir que o espectador tenha uma visão ampla da cena, e ao mesmo tempo detalhada, no caso de a produção possibilitar o uso de zoom. O foco, portanto, torna-se variável.

No aspecto da narração o leque se abre, e desabrocham possibilidades de criar uma narrativa linear e não linear concomitantemente. *Millions March* trouxe em primeiro plano a narrativa linear, seguindo a sequência dos acontecimentos em ordem cronológica, mas pelas mãos do espectador ela pode transformar-se em não linear, pois ele poderá mudar a direção da câmera e acompanhar os acontecimentos por meio de fatos paralelos ao central, desprezando a visão dada pelo jornalista.

Fruto da web 2.0, a produção em 360° tira sua maior vantagem para o jornalismo na imersão. Em algumas cenas, *A Esperança de Mariana* leva o espectador a locais onde ele pode se sentir de frente com a tragédia, vendo os

resultados do desastre causado pela lama ao mesmo tempo em que escuta o depoimento dos sobreviventes. *Millions March* se aproveita do ambiente caótico de manifestação para causar efeito semelhante, imergindo o público numa sensação de estar dentro do protesto. Essa interação possibilitada pelo sistema colabora para o fazer jornalístico para a web, pois proporciona um relacionamento sensorial com a informação. Esse aspecto faz do sistema de gravação em 360° uma ferramenta poderosa para o webjornalismo, embora a produção destas narrativas seja desafiadora para quem faz, pois ninguém possui uma ideia exata de como a audiência irá se engajar com elas. Utilizando a afirmação de Jones (2016, tradução nossa), “a preocupação do momento é que temos uma ferramenta em potencial, mas se não a usamos apropriadamente, pode ser muito prejudicial, então estudos precisam ser feitos para ver o que está funcionando e o que as pessoas esperam⁷⁹”.

Referências bibliográficas

ALZAMORA, Geane; TÁRCIA, Lorena. Convergência e Transmídia: galáxias semânticas e narrativas emergentes em jornalismo. In: **Brazilian Journalism Research**. V. 8 N. 1. 2012.

BRASIL, Antônio; FRAZÃO, Samira Moratti. Drones no ar e ninjas nas ruas: os desafios do jornalismo imersivo nas mídias radicais. In: **Revista Sessões do Imaginário**, v. 18, n.30, pp. 127-136. Porto Alegre, 2013.

CANAVILHAS, João. **Webjornalismo: Da pirâmide invertida à pirâmide deitada**. Beira: BOCC, 2011.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. 2003, SP: SENAC, 2ª Ed., 2008.

HEDGECOE, John. **Guia completo de fotografia**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

⁷⁹ "The worry at the moment is that we have a great potential tool, but if it is not done properly, it could be really detrimental, so studies need to be done to see what is working and what people want."

HERNANDEZ, Robert. The Year Virtual Reality Becomes Reality. **Nieman Lab**, 2015.

Disponível em: <http://www.niemanlab.org/2015/12/the-year-virtual-reality-becomes-reality/>. Acesso em 24/02/2016.

MIER, Catalina; PORTO-RENÓ, Denis. Blogosfera y Youtube como espacios para la exhibición de productos audiovisuales interactivos. In: **Palabra Clave**. V. 12, n. 2. Pp. 207 – 214, Dezembro – 2009.

JONES, Sarah. Disrupting the narrative: Telling stories with 360-degree video. What do audiences want from immersive news stories – and what works? Journalism.co.uk., 2016.

Disponível em: <https://www.journalism.co.uk/news/disrupting-the-narrative-telling-stories-with-360-degree-video/s2/a609976/>. Acesso em 24/02/2016.

NORONHA, Gonalo Nuno Sousa da Piedade. Sight Surfers: partilha e geonavegao em vdeos 360°. Dissertao de Mestrado em Engenharia Informtica. Departamento de Informtica: Universidade de Lisboa, 2012.

TEMER, Ana Carolina Rocha Pesso; ASSIS, Francisco de; SANTOS, Marli dos. Mulheres Jornalistas e a prtica do jornalismo de imerso: por um olhar sem preconceito. In: **Media & Jornalismo**, N 25, Vol. 14, Media & Jornalismo, 2014.

ComunicaNER

Antonio Francisco Magnoni – UNESP

Barbara Cristina Meireles Alves – UNESP

Mateus Filippini Caetano de Mello – UNESP

Sillas Carlos dos Santos – UNESP

Introdução

O projeto Comunica-NER é desenvolvido pelos bolsistas e voluntários do Projeto Interdisciplinar de Educação Tutorial de Rádio e TV (PET-RTV), como atividade semanal de extensão à comunidade, que é realizada durante o período letivo com um grupo de alunos do Núcleo Municipal de Ensino Renovado (NER). O Comunica-NER mantém uma parceria anual com a equipe da “Locomotiva”, empresa júnior do Curso de Rádio e TV da FAAC-UNESP/Bauru. O objetivo principal das atividades desenvolvidas é de aproximar as crianças e adolescentes do NER, das linguagens e das técnicas para produção crítica e criativa de formatos audiovisuais, além de ensiná-los a fazer uso consciente das novas mídias digitais e das redes sociais. As atividades são guiadas por temas sociais contemporâneos, que são escolhidos a cada mês para guiar as atividades semanais realizadas pelos alunos do NER e pelas equipes do PET-RTV e da Locomotiva Jr., na sala-laboratório do projeto. Os alunos recebem informações sobre a produção de roteiros, registro de imagens e edição audiovisual, conhecimentos e técnicas de expressão artística e comunicativa, que atraem gerações de nativos digitais acostumados a produzir empiricamente, pequenos fragmentos de peças audiovisuais para difundir nas redes sociais.

Nos dias atuais, a maioria das pessoas que vive em sociedades com alguns recursos e hábitos modernos são dependentes das novas redes informáticas, dos versáteis aplicativos e dos dispositivos multimídia domiciliares ou portáteis. A internet é, acima de tudo, um sistema informático de transmissão de dados com diversas finalidades, um veículo público com fluxos multilaterais instantâneos para difundir comunicação oral, escrita, imagética e audiovisual.

Foi a partir da disseminação da computação como ferramenta múltipla e adaptável para a realização de incontáveis atividades humanas, sejam materiais ou simbólicas, que se tornou viável para os arranjos capitalistas pensarem na globalização das telecomunicações, dos mercados financeiros, e especialmente, na padronização e ocidentalização das várias formas de comunicação midiática e de cultura de massa.

O desenvolvimento das tecnologias digitais não foi motivado pelas necessidades de evolução das sociedades civis e tampouco teve origem pacífica. As pesquisas iniciais sobre os computadores atendiam durante a “guerra fria”, as demandas bélicas e estratégicas dos EUA seus aliados europeus. No entanto, o uso empresarial civil e militar da informática serviu objetivamente para alavancar a partir da década de 1970, o primeiro surto capitalista de automatização industrial e dos sistemas de telecomunicações terrestres e por satélites.

Foi também, a partir do desenvolvimento e comercialização dos primeiros consoles de videogames e dos microcomputadores pessoais, que a informática alcançou a sociedade civil e também os diversos setores comerciais de produção de conteúdo e de mensagens para a comunicação de massa, como as artes gráficas, a editoração e todas outras formas de produção de conteúdos e de formatos noticiosos, ficcionais e as variedades lúdicas que sustentaram desde os primeiros instantes do século 20, o amplo desenvolvimento das indústrias criativas do capitalismo cultural.

O entretenimento e o consumo de massa, que são refinados instrumentos ideológicos da cultura capitalista contemporânea, passaram a

adquirir com as redes e os dispositivos informáticos, uma abrangência infinitamente maior que aquela alcançada pelos veículos e os produtos comunicacionais produzidos na “era analógica”. A emergência e a propagação de tais tecnologias durante as últimas três décadas do século 20, permitiram articular com as bases da economia tradicional, uma nova plataforma produtiva e cultural constituída por meios de informação sempre mais velozes, precisos e envolventes.

No entanto, sempre é pertinente lembrar ao leitor, que comunicação comercial de massa é um fenômeno relativamente novo na cultura mundial, porque se consolidou primeiramente com o aperfeiçoamento do maquinário gráfico combinado com um modelo de negócio editorial, que passou a ser viável em todas as cidades comerciais e industriais dos EUA e da Europa, com populações escolarizadas e com crescente hábito de leitura, além de renda suficiente para comprar jornais, revistas, livros ou assistir espetáculos teatrais e musicais.

A imprensa se desenvolveu sistematicamente durante a segunda metade do século 19, como um negócio editorial sustentado pela conjugação da venda de anúncio publicitário, de assinaturas e de exemplares avulsos, além dos editores venderem “sigilosamente” matérias de interesses diversos, que eram publicadas com “vernizes jornalísticos”. A prática do “jabá”, ou seja da publicidade disfarçada de notícia, já nasceu com o jornalismo. Desde os primeiros instantes do século 20, imprensa e a publicidade estiveram presentes na formação da opinião pública das parcelas alfabetizadas, enquanto a ambiciosa indústria do entretenimento projetava em enormes salões populares, ou em teatros requintados, as novidades do cinema mudo e as atrações musicais populares e clássicas; enquanto isso, vendia fonógrafos e vitrolas de corda para os consumidores mais abastados.

A comunicação midiática contemporânea foi se consolidando e ampliando a sua abrangência populacional, conforme eram desenvolvidos ao longo do século 20, novos veículos de comunicação. Todos eles adaptaram e mesclaram técnicas de produção e difusão de mensagens e até as práticas comunicativas de meios mais antigos, com novas técnicas e novos

conhecimentos sobre a produção de gêneros, de formatos e linguagens comunicativas.

Nesta lógica de evolução sucessiva, a imprensa, o jornalismo, a publicidade, a literatura e as artes dramáticas transferiram as suas experiências expressivas para o rádio e o cinema sonoro. A televisão absorveu linguagens e recursos profissionais já mais amadurecidos pela comunicação radiofônica e cinematográfica, seja dramatúrgica, noticiosa, ou de entretenimento; também a produção musical das gravadoras e dos musicais do cinema, além dos programas humorísticos e os famosos programas radiofônicos de auditório, que sobrevivem até hoje na televisão aberta.

A evolução dos veículos eletrônicos e da comunicação no Brasil

A partir da década de 1920, radiodifusão ampliou mundialmente a abrangência da cultura de entretenimento e de consumo, que fora criada pelas revoluções industriais iniciados no século anterior, em alguns países da Europa e nos EUA. No Brasil, desde 1923 até o início da década de 1930, foram instaladas em todo o país, cerca de 40 emissoras, que funcionavam sustentadas por associações de ouvintes-contribuintes. Todas elas estavam concentradas nas regiões brasileiras mais desenvolvidas e geridas pelas parcelas ricas, que podiam importar os caros receptores e pagar as taxas de ouvinte associado. Não havia uma política governamental para legalizar o funcionamento comercial das estações instaladas. O levante político e militar liderado por Getúlio Vargas pôs fim à velha república e ao ciclo das emissoras associativas, que não conseguiram resistir à concorrência das rádios-empresa e as novas exigências para o exercício da radiodifusão,, que foram estabelecidas pelo Decreto presidencial nº 21.111 1º de março de 1932.

Na prática, a sociedade brasileira não teve oportunidade para conceber outros modelos de emissoras, a não ser a fórmula comercial mais eficiente e lucrativa, que os grupos privados escolheram para explorar a radiodifusão em escala local, regional e nacional. A programação das emissoras comerciais, desde o início, já era destinada ao entretenimento e

a promoção do consumo de mercadorias. A informação jornalística também adquiriu regularidade e importância editorial na programação e o rádio comercial logo firmou a sua identidade nacional, sustentado pela expansão urbano-industrial, o principal projeto do Governo de Getúlio Vargas. O governo de Vargas criou o Ministério da Educação como parte da mesma estratégia modernizadora do país, e estimulou a instalação de salas de exibição de cinema sonoro em cidades e povoados pelo interior do país. Vargas também intensificou a distribuição de concessões de emissoras comerciais para cidades com potencial de desenvolvimento econômico. O início da indústria brasileira do audiovisual também foi induzido pelo governo federal, que deu recursos para Roquette Pinto organizar em 1936, o Instituto Nacional do Cinema Educativo. (MAGNONI, 2001, p.29)

A partir da década de 1950, a potência da comunicação de massa seria muitíssimo fortalecida pela televisão. Entre os países menos industrializados e importadores de tecnologias, o rádio e o cinema sonoro haviam conseguido incluir entre o público da cultura de massa, os milhões excluídos da comunicação jornalística e da cultura livresca, seja literária, educativa, didática especializada, religiosa etc.

Com a expansão da comunicação midiática e com o desenvolvimento da publicidade, até em locais muito isolados foi possível estimular nas populações, novas necessidades de consumo, que permitiram sustentar novas estruturas de produção e de comercialização de mercadorias industrializadas. Assim, os mercados internos e externos dos países industrializados foram sendo ampliados rapidamente. Durante os anos fartos que antecederam a grande depressão econômica dos anos 1930, uma profusão de mensagens sonoras foram difundidas pela indústria eletroeletrônica de rádios, fonógrafos e discos. Elas inundaram o mercado interno dos EUA e dos países ocidentais sob a influência comercial ianque (MAGNONI, 2001).

No começo da década de 1930, os brasileiros viviam duas grandes incertezas: a primeira era causada pelos efeitos desestabilizadores da crise internacional iniciada em 1929, que incidia impiedosamente sobre a frágil

economia interna, agropecuária e exportadora de matéria-prima. A segunda derivava dos ressentimentos causados pelo levante político e militar liderado por Vargas, que havia encerrado o ciclo da “república velha” e aliado temporariamente do poder central, as poderosas oligarquias agropecuárias, especialmente, as dos paulistas e dos mineiros. O projeto modernizador de Getúlio Vargas foi desfechado em meados daquela década, período em que a radiodifusão comercial e a educação pública começaram a ser desenvolvidas pelo Estado brasileiro, como peças complementares da mesma estratégia nacionalista e desenvolvimentista, que o caudilho havia adotado como diretriz política e econômica de seu governo. Assim, o populismo varguista inaugurou no Brasil, desde o momento em que optou pelo projeto pragmático de distribuir concessões públicas de emissoras, o modelo autoritário e concentrador de radiodifusão, que ainda persiste no início do século 21. (MAGNONI, 2001, p.27)

Durante os anos 1940 houve aceleração das mudanças em vários setores da sociedade brasileira, como resultado do crescimento da economia industrial e comercial, da ampliação da estrutura burocrática do Estado e do aumento do fluxo de urbanização da população. Cresceram o operariado, as camadas sociais médias e o mercado de bens de consumo em geral. O rádio, o cinema sonoro e a propaganda se firmaram naquela década, como componentes decisivos da ordem econômica, política e como instrumentos de referência para a complexa cultura nacional. Tais fatores exigiram dos meios de comunicação uma readequação estrutural constante para atender a nova realidade brasileira, que de fato se modernizava. Em 1945, ocorreu a deposição de Getúlio Vargas da presidência da República e começou no Brasil, uma relativa redemocratização política, com a convocação de eleições gerais e a aprovação de uma nova Constituição em 1946, um contexto que favoreceu o crescimento das organizações classistas e da atuação política dos trabalhadores brasileiros. (MAGNONI, 2001)

Os anos 1950 marcaram ao mesmo tempo, o apogeu econômico e profissional do rádio como meio de comunicação eletrônica mais popular e abrangente, e o início de um ciclo permanente de decadência do faturamento comercial das emissoras, que foi motivado pela instalação experimental e

pela gradual ascensão da televisão comercial. Nos primeiros 20 anos da televisão brasileira, houve a multiplicação de emissoras comerciais apenas nas grandes cidades. Os anos 1950 e 1960 representaram o período de consolidação técnica, profissional e publicitária de um meio caro, ainda de difícil produção e que tinha apenas transmissão local, uma vez que a transmissão nacional dependia ainda de redes de telecomunicações, uma infraestrutura que seria construída pela ditadura militar, no final de década de 1960.

Os estrategistas da ditadura de 1964 entenderam logo no começo do regime militar, que uma rede nacional de televisão comercial bem gerida e articulada com todos os setores dominantes serviria como instrumento essencial para difundir e unificar com ações publicitárias e informações massivas, os propósitos ideológicos, econômicos e culturais que garantiam os interesses comuns entre a iniciativa privada nacional, os conglomerados multinacionais que aqui haviam se instalado e o projeto capitalista bastante conservador, que era então patrocinado pelo Estado autoritário brasileiro.

Durante os 21 anos de militarismo e autoritarismo político, o oligopólio constituído por redes de rádio e de televisão conjugadas com outros meios de comunicação passou a exercer em enormes populações urbanas pobres e pouco escolarizadas, uma ação ‘informativa e pedagógica’ com capacidade de doutrinar milhões de pessoas, de forma “gratuita”, domiciliar e diária. A Rede Globo começou a se formar efetivamente em 1º de setembro de 1969, quando foi inaugurada a transmissão do Jornal Nacional. A sintonia nacional da TV carioca tornou-se possível com o uso das estações repetidoras de microondas do governo federal. Além disso, a rede de televisão de Roberto Marinho convenceu prefeitos e vereadores a custear com dinheiro público, a instalação de antenas receptoras municipais.

Nos anos 70, o governo investe na criação de canais de microondas, estações repetidoras, ampliando a Rede Embratel, da qual a Globo foi a emissora que tirou maior proveito, espalhando rapidamente seu sinal pelo território brasileiro. Segundo Maurício Shermann, em entrevista concedida à Funarte em 1981: ‘A Embratel fez apenas dois links

brasileiros, e a Globo aluga um deles em tempo integral.' É claro que nenhuma emissora poderia arcar com as despesas das instalações das torres retransmissoras de sinais de televisão [...], de modo que a Embratel é a dona de todos os links, impondo as regras do jogo da transmissão em rede por todo o país. Ao mesmo tempo aluga a quem pode pagar, o que na opinião de Maurício Shermann é injusto: se é um serviço público, não poderia ser concedido a quem tem o maior poder econômico, mas deveria haver algum tipo de concorrência ou sorteio para decidir qual emissora poderia ocupar o link e em que horário etc.. (KEHL et al., 1986. p.191)

A televisão em rede construiu rapidamente uma linguagem que utiliza a imagem com alta definição como principal atrativo, mas que sustenta de fato sua interação com o público na narrativa oral/sonora, que foi constituída ao longo de três décadas de experiência acumulada pelo rádio brasileiro, antes que a televisão se firmasse como um veículo de massa (MAGNONI, 2001).

Em 1972, a Rede Globo implantou o sistema em cores (PAL-M) também financiado pelo governo federal. O presidente General Emílio G. Médici inaugurou a primeira transmissão brasileira em cores durante a Festa da Uva de Caxias do Sul, realizada em 10 de fevereiro. Ao dispor de uma posição privilegiada, a Globo pode impor seu padrão de qualidade, ao apresentar ao público um nível técnico de transmissão e recepção de que nenhuma outra emissora dispunha, e uma programação com excelente qualidade de produção de linguagem e de formatos, e com imensa competitividade publicitária. Assim, conseguiu desenvolver um modelo de gestão racionalista e “científico” para orientar sua programação com pesquisas permanentes de opinião (hoje em dia a mensuração de audiência ocorre em tempo real) e pode direcionar seus programas de acordo com o “gosto” do público, fator que a colocou rapidamente na liderança da programação nacional e entre as melhores emissoras comerciais do mundo.(MAGNONI, 2001, p. 140)

Para Ortiz (1988), a expansão dos meios de comunicação, da indústria cultural e do mercado publicitário desde a década de 1960, também estiveram vinculados aos recursos do Estado, principal investidor naquele

período. É por conta desse papel de Estado “patrocinador” que os proprietários dos meios de comunicação e de cultura conviveram e suportaram a censura de peças, livros, filmes, etc. durante a ditadura militar: “eles têm consciência que é o Estado repressor que fundamenta suas atividades”. Durante os anos 1970, a época do “milagre brasileiro”, a TV em rede foi a principal responsável pelo estímulo ao consumo de todo o tipo de mercadorias, essenciais e supérfluas, produzidas pela indústria brasileira e também pela propaganda massiva que sustentou a ditadura militar durante o período mais conturbado do governo dos generais.

Nesse contexto, a TV se tornou, no decorrer das décadas de 1970 e 1980, o meio de expressão encarado pela intelectualidade brasileira como o lugar da genuflexão aos poderosos de plantão, do acatamento acrítico a tudo que o novo regime tentava impor à população. Enquanto o cinema, o teatro, as artes plásticas e a MPB manifestavam uma posição crítica, a TV se voltava para a telenovela escapista, de clara inspiração no melodrama mexicano [...]. A Tupi, a Excelsior e a recém-inaugurada TV Globo mergulharam de cabeça no gênero. Esta última adotou uma linha popularesca em sua programação, destacando Dercy Gonçalves, Silvio Santos e o programa Casamento na TV, apresentado por Raul Longras [...] [A TV brasileira] adere de corpo e alma aos projetos da ditadura militar, cuja prioridade era afastar de cena pública, os artistas e intelectuais mais influentes, substituindo-os por gente mais cordata, convencida pelas teses de segurança nacional.” (BUCCI, 2000. p.70-1).

Para Magnoni (2001), quando a Rede Globo assumiu em 1978 a tarefa de implementar o Telecurso 2º grau, ela ampliou ainda mais seu poderio ideológico perante a sociedade, porque sua ação, que antes se restringia ao território do entretenimento, passou, com a teleeducação, ao território formal da educação e da cultura. Ao tornar-se braço institucional e remunerado do Ministério de Educação e Cultura, subjetivamente a Globo passou a significar para as classes populares, o espaço real da própria educação e da cultura nacionais.

O lançamento experimental do Telecurso em São Paulo foi tão bem sucedido que em poucas semanas o projeto foi estendido para todos os Estados e as teleaulas passaram a ser retransmitidas por 40 emissoras de televisão, dando origem à Rede Nacional de Telecurso de 2º Grau. A “cruzada educativa televisual”, promovida pela sociedade da Globo com o regime militar e custeada majoritariamente pelo erário público, mobilizou a grande imprensa paulista e nacional e os órgãos representativos do grande empresariado na sustentação política e estrutural ao Telecurso. (MAGNONI, 2001 p. 110)

No começo da década de 1980, a comunicação audiovisual do cinema e da tevê ganhou reforço do videocassete. O aparelho doméstico é derivado do videoteipe profissional desenvolvido nos EUA em 1956. Naquela década, também surgiram no mercado eletrônico câmaras e gravadores de vídeo semi-profissionais que permitiram ao vídeo desenvolver-se como um formato comunicativo independentemente da televisão. O videocassete se firmou rápido, tanto como equipamento alternativo para produção de conteúdos e mensagens para múltiplas finalidades, quanto como meio de entretenimento domiciliar adequado para reprodução de fitas comerciais de filmes e para realizar gravações da programação de televisão.

No Brasil, o fato da tevê por assinatura ter surgido só nos anos 1990 e ter permanecido restrita a uma faixa de assinantes da classe média para cima ajudou bastante a expansão do videocassete, em primeiro lugar como meio de entretenimento complementar à tevê: uma profusão de videolocadoras se espalharam pelas cidades brasileiras, com lançamentos de títulos novos e antigos, de produção dos EUA, em sua maioria. Mas o vídeo projetou-se também como um meio versátil e eficiente para veicular manuais de instrução de equipamentos, como meio de formação e treinamento profissional, como veículo de registro de aulas, palestras e conferências e como veículo de comunicação pedagógica em sala de aula, etc.

Em 1980, a Globo manipulou claramente as informações sobre as greves dos metalúrgicos do ABC e em 1984 ela foi a última emissora a noticiar a mobilização nacional que exigia eleições diretas e a redemocratização do Brasil. No final daquele ano, a emissora aderiu à candidatura de Tancredo

Neves, depois que o ex-governador baiano Antônio Carlos Magalhães, amigo pessoal de Roberto Marinho e proprietário de estações filiadas à Rede Globo, abandonou o “barco avariado” da ditadura e embarcou no “encouraçado” da chapa presidencial que derrotou os militares no Colégio Eleitoral. No dia da votação no Colégio Eleitoral, a Globo que transmitia noticiários para os brasileiros há 20 anos, usou pela primeira vez o termo “regime militar” durante o Jornal Nacional. ACM, com a adesão oportuna à chapa Tancredo e Sarney, tornou-se ministro das Comunicações da Nova República e assegurou a continuidade dos privilégios das Organizações Globo no regime democrático que se iniciava.

Nos anos 1990, o hábito massificador da televisão começou a arrefecer a partir da possibilidade de uma comunicação por demanda, que surgiu com a digitalização dos conteúdos sonoros e audiovisuais e com o gradual aperfeiçoamento da difusão de tais linguagens pela internet, graças às tecnologias de *streaming*. Desde a década anterior, que as redes de computadores passaram a ser utilizadas para automatizar e racionalizar as estruturas produtivas e financeiras, por meio da unificação de todos os sistemas isolados de informação e de comunicação.

No Brasil, mesmo a notável expansão das várias plataformas e dispositivos digitais ainda não afetou significativamente o exuberante patrimônio econômico, político e cultural das grandes emissoras de televisão, que foi acumulado em mais de meio século de existência privilegiada. As grandes redes souberam armar, graças aos artifícios legais para explorar simultaneamente vários campos de atividades simbólicas e de serviços públicos de comunicação, grande conglomerados que ainda garantem a sobrevida lucrativa de suas atividades analógicas, em plena escalada digital. É pela experiência acumulada durante quase meio século que as grandes redes (e a Globo mais que todas) obviamente não esperam passivas que o governo defina por elas o rumo dos negócios bilionários e monopolizados da televisão brasileira.

Os grandes conglomerados continuam pautando o debate sobre as políticas públicas, sobre os interesses estratégicos do universo privado e sobre as grandes manifestações sociais e culturais da população. Apesar do

avanço considerável das tecnologias informáticas, o rádio e a TV conservam as suas posições como os meios eletrônicos mais populares (MAGNONI, 2010), e com a digitalização passaram a integrar definitivamente o ciberespaço e a incorporar também todas as possibilidades comunicativas da internet. A comunicação de massa sempre se desenvolveu transferindo de um veículo para outro, as matrizes técnicas, conceituais, os gêneros, os formatos e as linguagens; além de processos produtivos e práticas profissionais.

Os estrategistas e os profissionais sempre manejaram pragmaticamente modelos e ferramentas de acordo com as necessidades técnicas, econômicas, publicitárias e comunicativas, existentes em cada meio. Na era digital, o processo de hibridização de técnicas e tecnologias e de sincretismo de linguagens alcança e padroniza as informações jornalísticas, de utilidade pública, os repertórios musicais, a programação de entretenimento e os conteúdos publicitários de todos os veículos partícipes da indústria cultural.

O Brasil é principal mercado latinoamericano de televisão comercial, com sintonia aberta em 97% dos domicílios brasileiros, o que pode significar audiência próxima de 175 milhões de pessoas. A indústria de conteúdos para a televisão brasileira produz 70 mil horas/ano de programação informativa, de entretenimento, publicidade e prestação de serviços. Quase 70% do conteúdo veiculado é de produção nacional, uma atividade contínua que sustenta mais de 200 mil postos de trabalho, diretos e indiretos.

Os novos recursos e cenários para a comunicação audiovisual brasileira

No Brasil, a eventual aprovação de uma nova regulação para proibir a propriedade cruzada dos meios comerciais e estabelecer a exigência de produção e exibição de conteúdos regionais poderia ampliar imensamente o mercado interno. Seria uma expansão tão significativa, que as estruturas de produção existentes ou novas teriam que receber enormes investimentos públicos e privados para conseguir atender em médio prazo a demanda por

produtos audiovisuais. Se a nova legislação impusesse cotas de exibição para conteúdos internacionais na televisão e no cinema, o mercado interno para os conteúdos nacionais se tornaria ainda mais amplo. São bandeiras fundamentais, mas que exigem coragem política e amplo apoio social.

A internet comercial, ao intensificar desde a década de 1990, a digitalização de todos os suportes, veículos e linguagens comunicativas, foi também se desenvolvendo como um canal mundial para difusão de conteúdos e linguagens de outros meios, enquanto era favorecida pela evolução tecnológica contínua do ciberespaço. A Web 2.0 e 3.0 transformaram as redes e comunidades virtuais em canais autônomos para produção e transmissão multilateral de conteúdos e de todas as formas de mensagens midiáticas, além de permitir a multiplicação incontável de aplicativos para produção e transmissão comunicativa e de espaços virtuais para a postagem e recepção de informações individuais e grupais.

Com a popularização da internet, e com o crescimento inevitável da digitalização e da convergência midiática, cada nova tecnologia de comunicação massiva adaptou as suas linguagens e processos específicos para poder formatar e transmitir pela rede, os conteúdos informativos, publicitários e de entretenimento e buscou ampliar as suas possibilidades de interação com os internautas. Ou seja, as rápidas mudanças tecnológicas passaram a incidir diretamente no resultado econômico, na ação profissional, nos sentidos da linguagem e da estética dos meios, tanto em seus canais convencionais, quanto nos nichos que eles conseguiram criar nas redes do ciberespaço. No entanto, a maior mudança havida em mais de duas décadas de evolução da internet, ocorreu na maneira do público receber, interpretar e interagir com as mensagens recebidas pelos diversos terminais e dispositivos digitais.

O desenvolvimento da informática vai gerando continuamente tecnologias híbridas, que já não separam mais a comunicação midiática e os serviços comerciais de telefonia e de telecomunicações, da comunicação pessoal e interpessoal. Os meios digitais estão gerando em os seus usuários, novos hábitos de recepção e de fruição de informações, que são bem distintos

daqueles oferecidos pelos meios analógicos. Os sistemas virtuais e as redes sociais do ciberespaço, além de servir como ambientes digitais para armazenar informações e também como canais multilaterais para difusão e recepção de diferentes formas de comunicação, tanto interpessoais, quanto midiáticas, também oferecem aplicativos bastante aptos para realizar inúmeros tipos de atividades produtivas, individuais e grupais, tanto as simbólicas, quanto as materiais. Depois do desenvolvimento e popularização da internet comercial, cujo foco concentra-se na organização de redes sociais voltadas para a comunicação interpessoal, para a difusão midiática, para a difusão publicitária de bens de consumo e de entretenimento, o teletrabalho pela rede se tornou uma realidade efetiva e crescente em inúmeras atividades produtivas da atualidade.

As sucessivas versões da rede *web* passaram a interferir nas antigas formas e processos de edição e publicação de conteúdos, especialmente dos formatos sonoros e audiovisuais e também causaram alterações significativas nos modos de seleção, captação e difusão de informações - um exemplo são as novas práticas de cobertura jornalística, que permitem publicação multimidiática em tempo real. A convergência induziu uma mescla maior de formatos e a produção de linguagens cada vez mais sincréticas, enquanto a unificação dos suportes de difusão introduziu mudanças radicais nas maneiras de recepção e de fruição *online*.

O veloz movimento informacional passou a interferir e até desarticular antigos arranjos produtivos, a superar rapidamente modelos consagrados de captação de recursos publicitários. A digitalização é irreversível e intangível para os meios, produtos e culturas mediadas de comunicação, que se desenvolveram desde os primórdios da imprensa. Os veículos que entraram no fluxo da internet, gradativamente agregam notáveis reforços comunicativos da multimediação, da interatividade e da transmediação.

No caso da televisão digital brasileira, que ainda não completou a transição tecnológica (e ainda realiza intentos para desenvolver a visualização em segunda tela e busca recursos mais eficazes de interatividade

ou formas de sustentar a multiprogramação), a cultura de recepção prioritária pelos dispositivos móveis praticada pelos jovens deveria preocupar mais os estrategistas das redes de emissoras. Afinal, para as gerações mais recentes, a segunda tela será sempre a televisão. Os jovens nascidos com a internet já constituem a primeira geração de adultos nativos digitais. O que eles assistem e conhecem de TV aberta, quase sempre, foi visto pelas telinhas dos dispositivos informáticos e, muitas vezes, consumido de modo não linear.

Entre o final dos anos 90 e o início dos anos 2000, um movimento cultural de origem periférica tomou conta do cenário audiovisual brasileiro, ora dividindo espaço com outros gêneros, ora retratando outras manifestações da cultura suburbana, como o *rap*, o grafite e o *funk*, que logo passam a narrar as suas histórias utilizando os novos recursos de registro e edição e os canais digitais de difusão. Ao mesmo tempo, o cinema brasileiro ensaiou um recomeço dinâmico, depois da intensa crise dos anos 90. As novas produções audiovisuais também destacaram a importância da cultura suburbana, em produções como *O invasor* (2001), de Beto Brant, *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meirelles, *Carandiru* (2003), de Hector Babenco, *O prisioneiro da grade de ferro* (2004), de Paulo Sacramento, e *Tropa de elite*, de José Padilha (2007). As histórias dramáticas das camadas sociais periféricas e marginalizadas ganharam destaque e público na “tela grande” e garantiram uma vasta gama filmográfica, sobretudo, do gênero documental. É o caso de *Arte na Perifeira* (2007), de Peu Pereira, *A Periferia é o Centro* (2014), do Coletivo Ponte, *A Batalha do Passinho* (2012), de Emílio Domingos, entre tantos outros.

Foi um recomeço marcado por filmes completamente autênticos, que apresentaram discursos autônomos, tanto de forma como de conteúdo, repercutindo em mostras e festivais cinematográficos internacionais, antes frequentados pelas elites do cinema brasileiro. Dessa forma, surgiu um novo mercado com novas pretensões discursivas, colocando em voga a cultura marginalizada em seus pormenores, criando suas próprias referências, dando espaço para novas vozes da indústria audiovisual e do cinema independente.

Diante dessas transformações, as minorias passam a enxergar suas vivências como atos políticos, de resistência social e preservação cultural.

Assim, denota-se a importância desse tipo de cinema e a multiplicação de outras produções audiovisuais independentes, no sentido cultural, ideológico e econômico, como formas expressiva para firmar uma identidade pública, social, para a juventude negra e periférica que passou, enfim, a se reconhecer em histórias e narrativas complexas, e livre das caricaturas marcadas nos mesmos papéis de classe, que foram formatados pela televisão brasileira, em suas representações massivas, novelescas e estereotipadas. É neste cenário de disponibilidade de novos recursos de produção e de renovação das representações simbólicas do audiovisual brasileiro, que destaca a importância de empoderar e conscientizar o jovem periférico quanto ao seu poder de transformação social.

O grupo ComunicaNER mantido pelo Programa de Educação Tutorial interdisciplinar em Rádio e Televisão (PET-RTV) em parceria com A Locomotiva Empresa Jr. e a Escola Municipal de Ensino Fundamental Lydia Alexandrina Nava Cury (EMEF-NER) tem como objetivo desenvolver temáticas audiovisuais presentes no cotidiano das crianças e jovens participantes do projeto. O objetivo principal das atividades desenvolvidas é de aproximar as crianças e adolescentes do NER, das linguagens e das técnicas para produção crítica e criativa de formatos audiovisuais, além de ensiná-los a fazer uso consciente das novas mídias digitais e das redes sociais. O projeto trabalha a produção audiovisual ligada à questões do universo existencial e cultural destes adolescentes, ao mesmo tempo que discute a democratização da produção e consequente o fortalecimento da representatividade do jovem suburbano no audiovisual.

As atividades são guiadas por temas sociais contemporâneos, que são escolhidos a cada mês para guiar as atividades semanais realizadas pelos alunos do NER e pelas equipes do PET-RTV e da Locomotiva Jr., na sala-laboratório do projeto. Os alunos recebem informações sobre a produção de roteiros, registro de imagens e edição audiovisual, conhecimentos e técnicas de expressão artística e comunicativa, que atraem gerações de nativos digitais

acostumados a produzir empiricamente, pequenos fragmentos de peças audiovisuais para difundir nas redes sociais.

Métodos e materiais

O projeto estrutura-se em ciclos compostos de quatro a seis encontros, organizados de forma semanal, sendo que primeiramente é trabalhado o tema-chave de concepção de um vídeo. Em seguida, é discutida a técnica para tal explorando as três grandes etapas de realização de um produto audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção, respectivamente. O projeto busca nos assuntos abordados desenvolver e explorar elementos condizente a realidade dessas crianças, que distribuem-se numa faixa etária entre 9 e 12 anos, todas cursando o Ensino Fundamental.

O primeiro ciclo seguiu a proposta de trabalhar o uso consciente de mídias sociais para a elaboração de um curta ficcional. Para produzirem o filme, os jovens utilizaram as reflexões e discussões levantadas nos primeiros encontros sobre o seu uso pessoal de redes sociais e de dispositivos para registro de imagens e vídeos. Os encontros conduziram um debate dinâmico que os instigou a pensar sobre a sua exposição nas mídias, a veracidade dos fatos encontrados em notícias e artigos espalhados pela internet, a imagem que passam ao compartilhar, postar e comentar diversos assuntos no meio virtual, os efeitos que podem causar em outros usuários e até mesmo sobre o tempo que passam conectados na rede.

A questão do *cyberbullying* foi outro tema de grande relevância desenvolvido durante as discussões. O grupo organizou um encontro exclusivamente para conversar sobre o que é o *bullying* de internet. Foram trabalhadas as mais diversas maneiras de se identificar o *bullying* virtual, bem como formas de se prevenir, defender e, acima de tudo, reportá-lo, salientando não ser apenas uma prática imoral, mas criminosa e altamente nociva.

Nos demais encontros, foi trabalhada a parte técnica de produção audiovisual, com oficina e produção de roteiro – onde os alunos criaram o

enredo, o problema vivido pelo personagem principal e uma solução para o mesmo. Durante esse processo, o ciclo também abrangeu aulas técnicas sobre o uso de equipamentos para a gravação do microcurta, além de um encontro especificamente voltado a edição de vídeo pelo *Adobe Premiere*.

O segundo ciclo abordou conceitos de sustentabilidade traduzidos num formato mais lúdico, o *stop motion*. Foram quatro encontros apenas, sendo que o primeiro trouxe referenciais de vídeos, abordando a história do *stop motion* e a técnica empregada, testou o conhecimento dos jovens acerca da durabilidade e tempo de decomposição de certos materiais descartados no lixo, dando alternativas de reaproveitamento e descarte consciente para cada um deles, além de alertá-los a respeito do desperdício de recursos naturais no dia a dia, levando-os a perceber tal realidade em seus cotidianos.

No segundo encontro, os alunos organizaram-se em grupos e elaboraram um *storyboard*, criando a narrativa, personagens e cenários, de forma a confeccioná-los depois em plasticina colorida e materiais reciclados. Quando toda a pré-produção já estava concebida, realizaram as fotografias *frame a frame* do vídeo, concluindo a elaboração do produto audiovisual em sua edição.

Ao final de ambos os ciclos, o grupo realizou uma pequena mostra para que os alunos pudessem apreciar a conclusão de seus projetos, salientando os conceitos técnicos aprendidos, o resultado pessoal dos temas articulados em suas vidas e fomentando a nova visão adquirida pelos jovens sobre a viabilização do audiovisual enquanto linguagem democrática, podendo trabalhar-se assuntos das mais variadas matrizes e formatos com a finalidade de passar uma mensagem.

Resultados e discussões

Ao fim dos dois primeiros ciclos pode-se entender a relação dos alunos com as novas tecnologias de informação e perceber o resultado do projeto na percepção das crianças e na relação delas com a produção audiovisual.

Em cada ciclo um tema diferente foi abordado e as discussões destes temas resultaram pequenos curtas-metragens produzidos pelas crianças e adolescentes. O primeiro ciclo, cujo o tema abordado foi o uso consciente das novas mídias, os alunos participantes produziram ao final do curso dois curtas-metragens, que discutiam a questão dos *cyberbullying* e das novas formas de se relacionar com as mídias. No segundo ciclo, foram produzidos outros dois curtas de animação, através da técnica de *Stop Motion* que trataram a questão do descarte do lixo.

Conseguimos trabalhar questões relevantes e sugeridas pela coordenação da escola de forma lúdica e eficaz. Para produzirem os roteiros de seus curtas, os alunos precisaram debater e discutir as questões propostas, imergindo e propondo soluções e reflexões sobre as problemáticas trabalhadas por eles. Deste modo, a produção de conteúdo audiovisual surgiu serviu como meio reflexão sobre assuntos considerados relevantes pela coordenação da escola para melhorar o convívio dos estudantes.

Indo além das produções realizadas, foi possível observar importantes questões relacionadas aos jovens que participaram do projeto. No decorrer dos encontros eram promovidas rodas de conversas para conhecer melhor a relação deles com o audiovisual. A maioria dos jovens declarou preferir conteúdos disponibilizados em plataformas digitais como o *YouTube* a conteúdos veiculados nos meios de comunicação tradicionais como a televisão. Outra característica interessante é a intenção de alguns deles de se tornarem *YouTubers*⁸⁰ famosos. Alguns, inclusive, já tinham tido a experiência de produzirem vídeos para alimentarem seus canais no site. No entanto, desistiram com o passar do tempo. Ao término do primeiro ciclo, um dos alunos retomou seu canal onde posta vídeos sobre *games*.

Também pode-se ratificar a familiaridade que estes jovens têm com as novas tecnologias de comunicação e a importância de se proporcionar o aprendizado correto da linguagem audiovisual para eles. Todos os alunos participantes do projeto portavam *smartphones*, e celulares. Comumente

80 Produtores de conteúdo audiovisual para a plataforma YouTube.

registravam o momento através de aplicativos como *Snapchat* e *Instagram*. Muitos deles já operavam equipamentos de captura de vídeo e fotografia, mesmo que sendo os mais simples, como o celular. Ao ensinar-se a base da linguagem audiovisual, percebeu-se a facilidade deles de aplicar este conhecimento às suas produções.

Conclusão

O PET-RTV por meio do projeto Comunica NER constrói laços de aprendizado e ensino com as crianças e todos os envolvidos no programa. Então, por meio dos ciclos que foram utilizados nas dinâmicas ocorridas no projeto, foi possível visualizar o interesse dos jovens pelas tecnologias e as funções possíveis na linguagem audiovisual. Ao trabalhar com a questão do *cyberbullying* e da sustentabilidade, temas recorrentes do cotidiano, as crianças puderam através da linguagem audiovisual explorar ainda mais essas temática.

Ao desafiar os estudantes do NER a produzir produtos audiovisuais, explicamos alguns dos processos da confecção desse gênero de projeto. Desde a elaboração de roteiros em um *brainstorm* até a pós-produção. Por meio desse processo, os estudantes passam a entender um pouco mais da dinâmica dos produtores do audiovisual, além de terem sido estimulados a desenvolver um olhar mais crítico para os produtos que se vê por aí. Afinal, o receptor não deve ser passivo, como adverte Jesus Martín-Barbero. Hoje o *Youtube* se transforma em uma plataforma de oportunidades e de elementos que compõe o aprendizado desta geração de crianças e adolescentes com as quais o grupo PET-RTV trabalhou no Comunica NER.

O projeto converge também a apropriação técnica dos fazeres comunicacionais na produção audiovisual, assim tornando as crianças e adolescentes capacitadas de adentrar no cenário vigente da comunicação e criando um patamar de inclusão nas mídias sociais, desde as publicações até o funcionamento técnico dos elementos apropriados para a difusão de conteúdos atualmente situados em grande escala nas redes sociais da internet.

Portanto assim, construindo essa relação de produção e de idealização de projetos, em que se dá voz e se cria um novo parâmetro para que as crianças e adolescentes possam se utilizar da linguagem audiovisual. Seja por meio de uma análise de um produto que viu no *Youtube* ou na televisão. Assim como na construção de um produto autoral e que traz o diálogo dessas crianças e adolescentes com as questões que eles abordam nos trabalhos sobre o Cyberbullying e Sustentabilidade, ou em projetos futuros. A importância do domínio da linguagem audiovisual também se associa com o alcance que os estudantes podem dar para seus projetos. Se um produto está na internet, basta se obter o *link* para se assistir aquele conteúdo se for um vídeo. Dando assim margem para ações expressivamente relevantes com a linguagem utilizada por crianças e adolescentes.

Referências bibliográficas

MAGNONI, A. F. **Primeiras aproximações sobre pedagogia dos multimeios para o ensino superior**. 2001. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2001.

MAGNONI, Antônio F. **Relatório de Atividades de Pós-Doutoramento**, apresentado à Pró-Reitoria de Pesquisa da Unesp, realizado na Universidad Nacional de Quilmes, Argentina, 2010.

ZANETTI, D. **Do vídeo à televisão: a periferia e suas (próprias) representações**. Disponível em <http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/lusocom/8lusocom09/paper/viewFile/195/171> Acesso 8 de fevereiro de 2016.

MARTIN-BARBERO, J. **Dos Meios às Mediações**. Disponível em <https://notamanuscrita.files.wordpress.com/2014/08/jesus-martin-barbero-dos-meios-as-mediacao3a7c3b5es.pdf>

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**: do mercado de massa para o mercado de nicho. São Paulo: Campus, 2006.

BIONDI, Antonio; CHARÃO, Cristina. Terra de Gigantes. **Revista Adusp**, n. 42, 2008.

BORDIEU, P. A. **Economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1982.

BOUÇAS, Cibelle. Internet entra na TV e chega à 'era do sofá'. **Valor Econômico**, 16 jun. 2010.

_____. Ministério das Comunicações. Investimento em mídia. Disponível em <http://www.mc.gov.br>. Acesso em: 30 jan.2011.

_____. Ministério das Comunicações. Novas Emissoras vão transmitir o sinal de TV Digital. Disponível em: <http://www.mc.gov.br/noticias-do-site/22890-novas-emissoras-va-transmitir-o-sinal-de-tv-digital> Acesso em: 30 nov. 2010.

BUCCI, E. **A TV aos 50**. São Paulo: Perseu Abramo, 2000.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DIZARD, W. **A nova mídia**: a comunicação de massa na era da informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

FEDERICO, M. E. B. **História da comunicação**: rádio e TV no Brasil. Rio de Janeiro: Vozes, 1982.

FÓRUM DO SISTEMA BRASILEIRO DE TELEVISÃO DIGITAL. Disponível em:<http://www.forumsbtvd.org.br/> Acesso em: 30 set. 2010.

GONTIJO, S. A voz do povo: o IBOPE do Brasil. São Paulo: Objetiva, 1996.

HAUSSEN, D.F. **Rádio e política**. Tempos de Vargas e Perón. 2. ed. Porto Alegre: Edipucrs, 2001.

JOHNSON, S. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KEHL, M.R. et al. Um país no ar: história da TV brasileira em três canais.

São Paulo: Brasiliense/FUNARTE, 1986.

KERCKOVE, Derrick. **A pele da cultura**. São Paulo: Annablume, 2009.

LIMA, Venicio A. TV Brasileira-sessentona e desregulada. **Observatório da Imprensa**, 7 set. 2009.

Disponível em:
<http://www.observatoriодаimprensa.com.br/artigos.asp?cod=606TVQ001> Acesso em: 24 out. 2010.

LOJKINE, J. **A revolução informacional**. São Paulo: Cortez, 1995.

LOPES, L. C. **A TV aberta brasileira**: economia política, cultura e comunicação. UNirevista, v.1, n.3, jul.2006. Disponível em:
http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_LCLopes.PDF Acesso em: 30 out. 2010

NEGROPONTE, Nicolas. **A vida digital**. São Paulo: Cia. Das Letras, 1997

NOVAIS, Fernando; SCHWARTZ, Lilia Moritz (org.). **História da Vida Privada no Brasil**. Contrastes da intimidade contemporânea. v.4. São Paulo: Companhia das Letras, 1998

OLIVEIRA SOBRINHO, José Bonifácio de. **50 anos de TV no Brasil**. São Paulo: Globo, 2000.

ORTIZ, R. **A moderna tradição brasileira**. Rio de Janeiro: Brasiliense, 1988.

REDAÇÃO ADNEWS. 20% dos jovens têm TV pelo celular, diz MTV. ADNews. Disponível em: <http://www.adnews.com.br/internet/108110.html> Acesso em: 30 nov. 2010

_____. Globo divulga balanço anual. ADNews. Disponível em: <http://www.adnews.com.br/midia/101360.html> Acesso em: 30 nov. 2010

REVISTA da SET. **O avanço do ISDB-Tb na América Latina**. São Paulo, Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão, v.19, n3, mar. 2010.

ZALLO, Ramón. **Economía de la comunicación y la cultura**. Madrid: Akal, 1988.

ZALLO, Ramón. **El mercado de la cultura**. *Estructura económica y política de la comunicación*. Donostia: Tercera Prensa, 1992.

Sense8: Classificação de estrutura e gênero segundo Robert McKee

Driele Fernanda da Silva – UNESP

Leticia Passos Affini – UNESP

Introdução

As séries de televisão estão se tornando cada vez mais populares; com uma maior liberdade de criação para os autores e sofisticação do texto, e um público cada vez mais assíduo, é crescente a migração de roteiristas, autores e atores do cinema e teatro para a televisão. E a popularização dos serviços de *streaming* complexificam questões relativas ao futuro da TV. O sistema é simples e, com apenas um clique, o assinante assiste a conteúdos audiovisuais, ao contratar o serviço o assinante tem acesso a um vasto catálogo.

Entre diversas marcas (Amazon, Apple TV, Hulu etc.), a Netflix lidera esse segmento até o momento. Fundada em 1997, a Netflix está presente em 190 (cento e noventa) países, com uma média de 75 (setenta e cinco) milhões de assinantes. Segundo informações da própria empresa: “O assinante Netflix pode assistir a quantos filmes e séries quiser, quando e onde quiser, em praticamente qualquer tela com conexão à Internet. O assinante pode assistir, pausar e voltar a assistir a um título sem comerciais e sem compromisso”⁸¹. Além disso, a empresa não interfere no conteúdo de suas séries originais. Após a aprovação do roteiro, o mesmo já é encaminhado para a produção.

81 Disponível em https://media.netflix.com/pt_br/about-netflix.

O objetivo desse artigo é fazer um estudo de caso com base no teórico Robert K. Yin. Selecionou-se como objeto o roteiro e como corpus a primeira temporada da série original Netflix, *Sense8*, dirigida pelos irmãos Ana e Andy Wachowski e roteirizada por J. Michael Scaczynski. Observou-se que os autores fazem uso das estruturas clássicas de roteiro. Assim, o estudo busca compreender o que o torna uma obra de alta complexidade. A partir da observação de cada personagem e de seus conflitos, estabeleceu-se o triângulo da história e os gêneros cinematográficos utilizados.

Sense8 conta a história de 8 (oito) pessoas, cada uma delas vinda de uma parte do mundo, com culturas diferentes. Capheus “Van Damme” (Aml Ameen), de Nairóbi, Quênia, é um homem humilde, que ganha a vida dirigindo uma van de transporte público na sua cidade e cuida de sua mãe, portadora do vírus HIV. Sun Bak (Doona Bae), de Seul, Coreia do Sul, é uma economista que convive com o machismo do pai e do irmão na empresa da família, e também é uma lutadora nas horas vagas. Nomi Marks (Jamie Clayton), de San Francisco, EUA, é uma *hacker* transexual e lésbica, que sofre com o preconceito e a falta de aceitação da mãe sobre seu gênero e sexualidade. Kala Dandekar (Tina Desai), de Mumbai, Índia, é uma jovem cientista, farmacêutica, que convive com o dilema de casar sem amar o noivo, apenas para fazer a vontade da família. Riley Blue (Tuppence Middleton), de Londres, UK, é uma DJ com um passado perturbado. Will Gorski (Brian J. Smith), de Chicago, EUA, é um policial que é assombrado por um assassinato mal resolvido na sua infância. Lito Rodriguez (Miguel Ángel Silvestre) é um ator que esconde a sua homossexualidade para preservar sua imagem de galã e o sucesso com as mulheres. E, por fim, Wolfgang Bogdanow (Max Riemelt), de Berlim, Alemanha, é um ladrão, especialista em arrombar cofres, que possui problemas mal resolvidos com o falecido pai e seus parceiros de trabalho.

A partir do momento que essas oito personagens têm a visão de Angélica, elas se tornam *sensates* e passam a compartilhar das mesmas visões, pensamentos, habilidades e sentimentos. Isso faz com que passem a interagir entre si, quebrando as fronteiras físicas de seus lugares de origem. Até o final

da temporada, os protagonistas não encontraram explicações para tudo que vem acontecendo a eles.

Robert Mckee propõe em seu livro, *Story*, 25 (vinte e cinco) gêneros cinematográficos que seriam os mais utilizados pelos roteiristas na ficção. Há uma evolução nos 25 gêneros e, conforme roteiros são escritos, surgem subgêneros, ou seja, uma ramificação dos gêneros. Identificam-se:

1. *Estória de Amor*. Seu subgênero, *Salvação do Amigo*, substitui o amor romântico pela amizade.
2. *Filme de Terror*. Esse gênero divide-se em três subgêneros: o *Mistério*, em que a fonte do terror é assombrosa, porém sujeita a explicações “racionais”, como seres de outros planetas, monstros criados pela ciência, ou um maníaco; o *Sobrenatural*, em que a fonte do terror é um fenômeno “irracional” do reino dos espíritos; e o *Supermistério*, em que o público tenta adivinhar a fonte do terror entre as duas possibilidades acima.
3. *Épico Moderno* (o indivíduo contra o estado).
4. *Faroeste*. A evolução desse gênero e seus subgêneros é brilhantemente traçada em *Six Guns and Society*, de Will Wright.
5. *Filme de Guerra*. Apesar de a guerra ser frequentemente pano de fundo para outro gênero, como a *Estória de Amor*, o filme de guerra é especificamente sobre o combate. Pró-Guerra contra Antigueria são seus subgêneros primários. Filmes contemporâneos geralmente se opõem à guerra, mas, por muitas décadas, a maioria glorificava-se secretamente, até mesmo em sua forma mais terrível.
6. *Trama de Maturação* ou a estória sobre a vinda da idade.
7. *Trama de Redenção*. Aqui, o arco do filme é focado em uma mudança moral interior do protagonista, indo do mal para o bem.
8. *Trama de Punição*. Nesse tipo de filme, o bom rapaz torna-se mau e é punido.

9. *Trama de Provação*. Estórias sobre a força de vontade contra o desejo de se render.
10. *Trama de Educação*. O arco desse gênero é focado em uma mudança profunda na visão do protagonista sobre a vida, sobre as pessoas ou sobre si mesmo, indo do negativo (ingênua, cética, fatalista, autodepreciativa) ao positivo (sábia, crente, otimista, autoconfiante).
11. *Trama de Desilusão*. Uma mudança profunda na visão de mundo, do positivo ao negativo.
12. *Comédia*. Subgêneros vão da *Paródia* à *Sátira*, passam pelo *Sitcom* e a *Comédia Romântica* até o *Pastelão*, a *Farsa*, o *Humor negro*, todas com diferentes focos para o ataque cômico (asneiras burocráticas, modos das classes mais abastadas, paqueras adolescentes etc.) e graus de ridicularização (branda, cáustica, letal).
13. *Crime*. Subgêneros variam primordialmente de acordo com a resposta para a seguinte pergunta: de qual ponto de vista enxergamos o crime? *Mistério de assassinato* (PV do detetive-chefe); *Caper* (PV do chefe do crime); *Detetive* (PV do policial); *Gângster* (PV do mafioso); *Thriller* ou *Conto de Vingança* (PV da vítima); *Tribunal* (PV do advogado); *Jornalístico* (PV do repórter); *Espionagem* (PV do espião); *Drama de prisão* (PV do prisioneiro); *Filme Noir* (PV de um protagonista, que pode ser parte criminoso, parte detetive e parte vítima de uma *femme fatale*).
14. *Drama social*. Esse gênero identifica problemas na sociedade – pobreza, sistema educacional, doenças contagiosas, os desfavorecidos, revoltas contra a sociedade e assim por diante – e, então, constrói uma estória demonstrando uma cura. Ele tem um número de subgêneros com focos bem específicos: *Drama Doméstico* (problemas com a família), *Filmes Femininos* (dilemas como carreira contra família, amante contra crianças), *Drama*

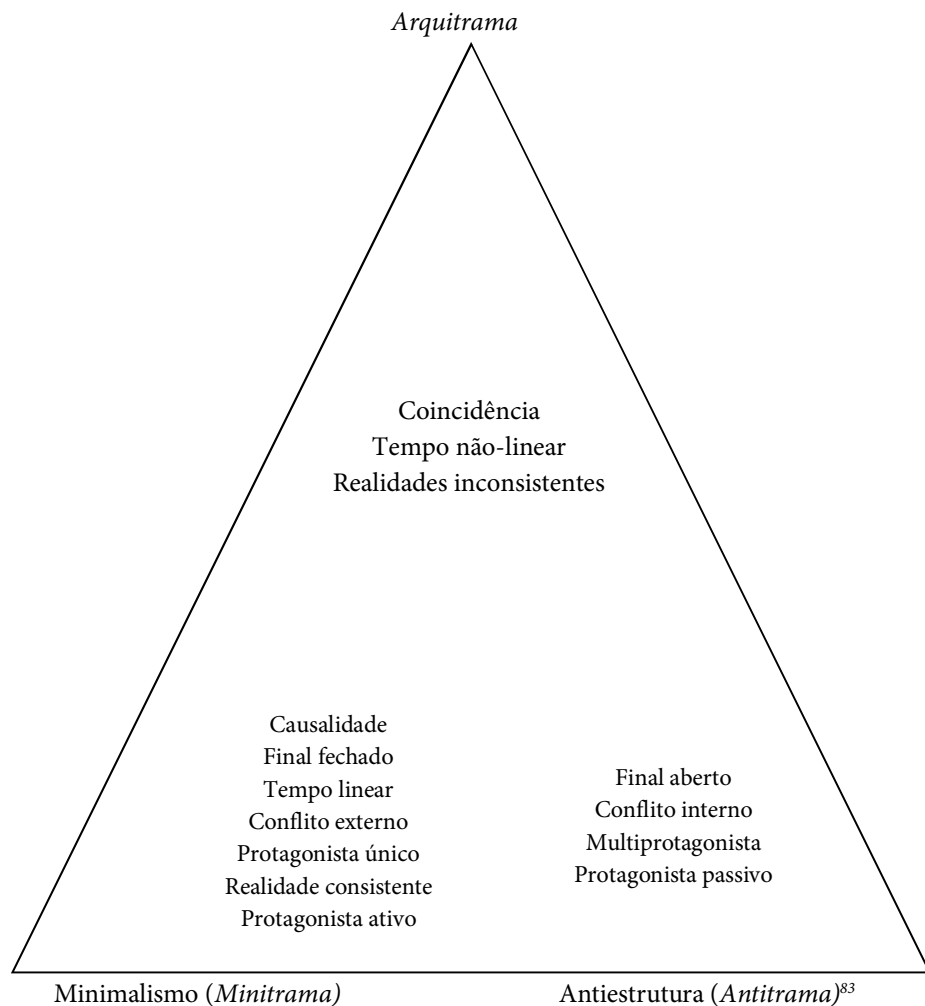
- político* (corrupção na política), *Ecodrama* (batalhas para salvar o meio ambiente), *Drama Médico* (lutas contra doenças físicas), *Psicodrama* (lutas contra doenças mentais).
15. *Ação/Aventura*. Esse gênero frequentemente empresta aspectos de outros gêneros, como Guerra ou Drama Político, como motivação para ação explosiva e arrojados. Se um filme de Ação/Aventura incorpora ideias como destino, hubris⁸² ou espírito, ele torna-se o subgênero Alta Aventura. Se a Mãe Natureza é a fonte do antagonismo, é um filme de Desastre/Sobrevivência.
 16. *Drama Histórico*. A história é uma fonte inesgotável de material para a estória, e abrange todo o tipo de narrativa imaginável. O baú do tesouro da história, porém, é selado com esse aviso: o que é passado tem de ser presente. Um roteirista não é um poeta que espera ser descoberto após a morte. Ele deve procurar um público que é contemporâneo. Portanto, o melhor uso da história, e a única desculpa legítima para ambientar um filme no passado e, portanto, adicionar milhões ao orçamento, é o anacronismo – usar o passado como um vidro transparente, através do qual nos mostra o presente.
 17. *Biografia*. Esse primo do Drama Histórico é focado em uma pessoa, em vez de uma era. A Biografia, porém, nunca pode se tornar uma simples crônica. O fato de que alguém viveu, morreu e fez coisas interessantes nesse ínterim é de interesse meramente acadêmico. O biógrafo deve interpretar os fatos como se fossem ficção, encontrar o significado da vida do sujeito e, então, colocá-lo como protagonista de um roteiro do gênero que for adequado.
 18. *Docudrama*. Um segundo primo do Drama Histórico, o docudrama é centrado em eventos recentes, em vez do passado.

⁸² Hubris: do grego, orgulho ou autoconfiança exagerada, que resulta em uma retribuição fatal. (N. do T.).

19. *Mocumentário*. Esse gênero finge ser enraizado na verdade ou na memória, comporta-se como um documentário ou autobiografia, mas é pura ficção.
20. *Musical*. Descendente da ópera, esse gênero nos apresenta uma “realidade” em que os personagens cantam e dançam suas histórias.
21. *Ficção científica*. Em futuros hipotéticos, que tipicamente são infernos tecnológicos de caos e tirania.
22. *Filmes esportivos*. Esporte é um ambiente típico para mudança de personalidade.
23. *Fantasia*. Aqui, o autor brinca com o tempo, o espaço e o corpo físico, transformando e misturando as leis da natureza e do sobrenatural.
24. *Animação*. Aqui, as leis do metamorfismo universal imperam: qualquer coisa pode virar outra.
25. *Filme de Arte*. A noção de vanguarda sobre escrever fora dos gêneros é ingênua. Ninguém escreve no vácuo. Após milhares de anos de história, nenhuma história é tão diferente a ponto de não ter nenhuma similaridade com tudo aquilo que já foi escrito. O Filme de arte transformou-se em um gênero tradicional, divisível e dois subgêneros, Minimalismo e Antiestrutura, cada qual com seu complexo de convenções formais de estrutura e cosmologia. Assim como o Drama histórico, o Filme de arte é um supragênero que envolve outros gêneros básicos: História de amor, Drama político etc.
(MCKEE, 2006, p.78-92).

Dentre esses 25 gêneros, procuram-se identificar, na série Sense8, os gêneros predominantes, analisam-se as personagens principais da série e o arco dramático em que as mesmas estão inclusas. Dentro dos conceitos de trama e estrutura propostos por Mckee no triângulo da história, estão:

Quadro 1 – Triângulo da Estória
Design Clássico



83 MCKEE, 2006, p.56.

Compreendendo cada conceito do triângulo, temos Arquitrama, Minitrama e Antitrama. A Arquitrama é o Design Clássico da estória:

Design Clássico é uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis (MCKEE, 2006, p.57).

Portanto, Segundo Mckee, para haver uma Arquitrama, é necessário que haja causalidade:

Causalidade conduz uma estória que as ações causam efeitos que, por sua vez, se transformam em causas de outros efeitos, e assim interligando os vários níveis de conflito em uma reação em cadeia de episódios até o Clímax da Estória, expressando a interconectividade da realidade (MCKEE, 2006, p.62).

E também que possua um Final Fechado: “Um clímax da Estória com mudanças absolutas e irreversíveis que responda a todas as questões levantadas pela narrativa e satisfaça todas as emoções do público é um *final fechado*” (MCKEE, 2006, p.58). E trabalhe com o tempo linear: “Uma estória com ou sem flashbacks e arranjada em uma ordem temporal de eventos que o público pode seguir é contada em *tempo linear*.” (MCKEE, 2006, p.61).

Predominar Conflitos Externos:

A Arquitrama coloca ênfase no conflito externo. Apesar de os personagens frequentemente lidarem com seus fortes conflitos internos, a ênfase recai sobre sua luta nos relacionamentos pessoais, instituições sociais e as forças do mundo físico (MCKEE, 2006, p.59).

E um Protagonista único:

A estória classicamente contada, geralmente coloca um único protagonista – homem, mulher ou criança – no coração da narrativa. Uma

estória maior domina o tempo de duração do filme e seu protagonista tem o papel de grande estrela (MCKEE, 2006, p.59).

E ainda, Realidade consistente:

Realidades Consistentes são ambientes ficcionais que estabelecem modos de interação entre os personagens e seu mundo, mantidos consistentemente ao longo da narrativa para explicitar seu significado (MCKEE, 2006, p.63).

No canto esquerdo do triângulo encontra-se a Minitrama:

Minitrama não significa sem trama, pois a estória precisa ser tão bem executada quanto na Arquitrama. Na verdade, o minimalismo procura a simplicidade e a economia enquanto absorve o suficiente de clássico, de maneira que o filme ainda assim satisfaça ao público e faça-o sair do cinema pensando “que estória boa!” (MCKEE, 2006, p. 56).

Na Minitrama, o final é aberto. “Um Clímax da Estória que deixe uma ou duas questões não respondidas e algumas emoção não satisfeita é *final aberto*” (MCKEE, 2006, p.58).

As personagens vivem predominantemente num conflito interno:

Na Minitrama, ao contrário, o protagonista pode lidar com fortes conflitos externos com a família, a sociedade e o ambiente, mas a ênfase recai sobre as suas batalhas com seus próprios pensamentos e sentimentos, consciente ou inconscientemente (MCKEE, 2006, p.59).

Há mais de um protagonista:

Porém se um escritor divide o filme em várias estórias relativamente pequenas, com o tamanho de uma subtrama, cada uma com um protagonista diferente, o resultado minimiza a dinâmica da montanha-russa da Arquitrama e cria uma variação da Minitrama, a Multitrama, que cresceu em popularidade desde os anos 1980 (MCKEE, 2006, p.59).

E os protagonistas são passivos: “Um *protagonista passivo* é externamente passivo enquanto busca o desejo internamente, em conflitos com aspectos de sua própria natureza.” (MCKEE, 2006, p.60).

E, por fim, na Antitrama:

No canto direito está a Antitrama, a contrapartida do cinema para o antirromance ou Novo Romance e o Teatro do Absurdo. Esse agrupamento de variações da antiestrutura não reduz o Clássico, mas reverte-o, contradizendo as formas tradicionais para explorar, talvez ridicularizar, a ideia dos princípios formais. O criador de Antitramas raramente quer suavizar sua visão, ou mostrar uma austeridade quieta; geralmente, para deixar claras suas ambições “revolucionárias”, o filme tende para a extravagância e o exagero autoconsciente (MCKEE, 2006, p.56).

Na Antitrama, há coincidência:

Coincidência conduz um mundo ficcional onde ações não motivadas engatilham eventos que não causam mais efeitos, portanto, fragmentando a estória em episódios divergentes, e leva a um final aberto, expressando a desconexão da existência (MCKEE, 2006, p.62).

O tempo narrativo não é linear:

Uma estória que salta aleatoriamente através do tempo, ou que obscureça tanto a continuidade temporal que o público não consiga entender a ordem dos acontecimentos, é contada em tempo não linear (MCKEE, 2006, p.61).

E a realidade é inconsistente:

Realidades inconsistentes são ambientes que misturam modos de interação de uma maneira que os episódios da estória pulem inconsistentemente de uma “realidade” para a outra, criando um senso de absurdo (MCKEE, 2006, p.63).

Materiais e métodos:

Busca-se fazer um estudo de caso (YIN) sobre a série *Sense8*, mais especificamente sobre sua trama e gênero, aplicando os conceitos de Robert Mckee sobre os mesmos. Para tanto, faz-se necessário empreender uma análise sobre seus personagens e os conflitos vividos. Utilizam-se como categorias para a análise os 25 gêneros cinematográficos clássicos propostos por Mckee; os gêneros são recorrentes e aplicados em renomados roteiros cinematográficos ao redor do mundo. Com essas classificações, é possível compreender alguns dos elementos que a tornam tão popular entre os assinantes do serviço de streaming. Recomenda-se ao leitor do artigo que assista a série, para uma melhor compreensão da mesma.

Resultados e discussões:

Com a análise, pode-se observar que *Sense8* não se encontra em um extremo do triângulo da estória. Há causalidade, ou seja, tudo ocorre por uma razão, nada é obra do acaso. O final é aberto, por se tratar de uma série que se encontra ainda na primeira temporada; ter questões em aberto é comum para que se obtenha o gancho e, ao mesmo tempo, atraia o público para assistir a uma nova temporada. O tempo é linear. Há oito protagonistas na trama, os oito *sensates*. Os protagonistas, apesar de não estarem isentos de um conflito externo, vivem predominantemente em um conflito interno, na condição de sensitivos. Assim como são protagonistas ativos em seus conflitos externos, porém passivos nos conflitos internos. A realidade é consistente dentro das regras estabelecidas pela fantasia de *Sense8*.

Todas as características de trama citadas acima transitam entre Arquitrama e Minitrama. Segundo Robert Mckee:

Todas as possibilidades da narrativa estão distribuídas dentro do triângulo do design da estória, mas pouquíssimos filmes são tão puros em sua forma a ponto de se localizar nos vértices. Cada lado do triângulo é um espectro de escolhas estruturais, e os roteiristas deslizam suas estórias na área do

triângulo, misturando ou emprestando elementos de cada extremo (MCKEE, 2006, p.65).

Encontrou-se, entre os vinte e cinco gêneros propostos por McKee, a predominância de: História de Amor, Trama de Redenção, Trama de Provação, Crime, Drama Social, Comédia, Ação/Aventura e Fantasia.

Sobre os gêneros de McKee encontrados em *Sense8*, têm-se:

Tabela 1 – Gênero e personagens

<i>Gênero</i>	<i>Personagens</i>
Estória de amor	Nomi e Amanita; Lito e Hernando; Wolfgang e Kala; Riley e Will; Angélica e Jonas
Trama de Redenção	Wolfgang Bogdanow desistindo do crime para ajudar o amigo
Trama de Provação	Will não desistindo de salvar Riley dos sussurros
Comédia	Lito (Comédia Romântica)
Ação/Aventura	Wolfgang e a máfia alemã (Alta Aventura); Lito como ator
Crime	Capheus “Van Damme” contra os bandidos que roubam os remédios de sua mãe (<i>Thriller</i>); Capheus e Peter, quando o primeiro passa a trabalhar para o segundo (<i>Gângster</i>); Will Gorski na sua função de policial (<i>Detetive</i>); Wolfgang e Max em seus roubos (<i>Gângster</i>).
Drama Social	Sun, Kaang e Joong (Drama Doméstico); Nomi e sua mãe (Drama doméstico); Capheus e Chichi (Drama doméstico e médico); Will e o menino que ele salva; Riley e o problema com as drogas.
Fantasia	Toda a série; os <i>sensates</i>

Fonte: *Sense8/Netflix*⁸⁴

No universo da escrita de roteiro é quase impossível abordar apenas um gênero; um conflito acaba alimentando outros e, assim, cria-se uma teia complexa no mundo da ficção:

⁸⁴ Disponível em <<https://www.netflix.com/br/>>

Apesar da lista ser razoavelmente abrangente, nenhuma lista pode ser definitiva ou completa, pois as fronteiras entre os gêneros sobrepõem-se frequentemente, e eles influenciam-se e fundem-se uns aos outros. Gêneros não são estáticos ou rígidos, e sim, flexíveis e expansíveis, mas ainda são firmes e estáveis o suficiente para serem identificados e trabalhados, assim como um compositor brinca com os movimentos maleáveis dos gêneros musicais (MCKEE, 2006, p.93).

Conclusão:

Destaca-se a utilização de oito dos 25 gêneros cinematográficos propostos por McKee: Estória de Amor, Trama de Redenção, Trama de Provação, Trama de Provação, Crime, Drama Social, Comédia, Ação/Aventura e Fantasia. No entanto, uma história pode conter elementos de vários outros gêneros, caminhando para subgêneros já classificados e, muitas vezes, criando novos. Assim, as personagens têm o potencial de vivenciar alterações de comportamento e/ou afetiva ao longo da história, podendo culminar em uma alteração do gênero proposto pelo roteirista ou em uma impossibilidade de classificação em gêneros.

A trama de Sense8 possui elementos do Design Clássico da Arquitrama e do Minimalismo da Minitrama, mesclando elementos de cada trama, mas ainda utilizando elementos de estruturas clássicas; o roteirista escapa das classificações absolutas e contribui para uma maior sofisticação do texto, sendo essa uma das razões para muitos roteiristas preferirem a televisão e as empresas de *streamings* ao cinema. A Netflix proporciona liberdade para os roteiristas na criação de séries, e por sua facilidade e preço acessível traz comodidade e maior público.

É na criação de uma rede de conflitos internos e externos que Sense8 consegue prender um público cada vez mais crítico, que conhece todos os gêneros e desafia o roteirista a surpreendê-los. E a resposta para esse desafio está no sucesso que Sense8 vêm propagando ao redor do mundo. Trata-se de uma obra audiovisual de alta complexidade, que cria ênfase nos conflitos mentais, semelhantes em todas as personagens e conflitos externos totalmente distintos. Tem-se, em Sense8, uma obra que manipula com perfeição a construção narrativa.

Referências bibliográficas

MCKEE, R. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba. Ed: Arte & Letra, 2006.

YIN, R. K. **Estudo de Caso**: planejamentos e métodos. Porto Alegre. Ed: Bookman, 2010.

SILVA, M.V.B. **Cultura das séries**: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. São Paulo. Ed: Galáxia, 2013.

TEXTO sofisticado sustenta bonança das séries. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2012/12/1197187-texto-sofisticado-sustenta-bonanca-das-series.shtm>>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2016.

O FENÔMENO Netflix e o futuro da TV. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/monitor-da-imprensa/o-fenomeno-netflix-e-o-futuro-da-tv/>. Acesso em: 11 de fevereiro de 2016.

SENSE8. Disponível em: <pt.wikipedia.org/Sense8>. Acesso em: 11 de Fevereiro de 2016.

‘STREAMING’, o cabo das tormentas da TV tradicional. Disponível em: <<http://www.dn.pt/media/interior/streaming-o-cabo-das-tormentas-da-tv-tradicional-4952276.html>>. Acesso: em 13 de fevereiro de 2016.

FIRST Trailer For The Wachowskis’ Sense8 Released. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/first-trailer-wachowskis-sense8-released/>>. Acesso em: 13 de fevereiro de 2016.

SOBRE a Netflix. Disponível em: <https://media.netflix.com/pt_br/about-netflix> Acesso em: 13 de fevereiro de 2016.

Visual Novel como gênero de audiovisual interativo e educativo

Janaina Azevedo – UNESP

Antonio Francisco Magnoni – UNESP

Introdução⁸⁵

Este artigo apresenta uma breve análise sobre os jogos digitais do tipo *Visual Novel*, (ビジュアルノベ, em romaji – versão em alfabeto românico do silabário japonês – *bijuaru noberu*), apresentando uma breve análise do gênero enquanto audiovisual interativo. Os *Visual Novels* são *games* de ficção interativa caracterizados principalmente por gráficos estáticos ou por pouquíssimas animações que utilizam estéticas de *anime* ou de mangá (histórias gráficas japonesas), HQs e Comics, que são histórias gráficas americanas e europeias, e até mesmo *live-action*, que é uma espécie de fotonovela em que os atores encenam a história com registro fotográfico ou videográfico, com falas reproduzidas por escrito. Entendemos que a análise deste gênero se justifica por sua importância midiática, uma vez que os *Visual Novels* podem ser considerados um desdobramento digital dos chamados livros-jogos, que foram a principal influência mundial para a produção dos jogos digitais, analógicos e RPGs (*Role-Playing Game*) de aventura e fantasia; e que são os produtos de entretenimento

85 Assinalamos aqui que este artigo é parte do desenvolvimento da Dissertação de Mestrado da autora, e que muitas das referências, além das citadas na bibliografia ao final (que deram embasamento à pesquisa e aos conceitos aqui apresentados, mas não foram citadas integralmente, direta nem indiretamente), não foram inseridas por estarem, principalmente, em língua japonesa, em processo de estudo e tradução formal. Este artigo é um esboço da pesquisa documental e dos levantamentos pertinentes à Dissertação em desenvolvimento.

contemporâneos responsáveis pelo grande interesse dos produtores de séries e pelas franquias de versões para TV e cinema.

Visual Novels são um gênero distinto dentre os jogos de narrativa interativa, destacando-se de outros tipos de jogos pela sua jogabilidade extremamente minimalista – usualmente a interação do está condicionada e limitada a clicar para manter o texto, os gráficos e o som em atividade.

A maioria de tais narrativas interativas digitais apresenta várias histórias e inúmeros finais, que dependem das escolhas dos jogadores; as mecânicas consistem, habitualmente, de apresentam pontos de decisão (encruzilhadas), com escolhas múltiplas intermitentes, em que o jogador escolhe uma direção para a qual deseja levar o jogo.

Consideramos que os *Visual Novels* podem ser lidos e entendidos como uma tecnologia de produção gráfica animada, que poderá gerar formatos com linguagens interativas bastante propícias para se produzir conteúdos didáticos-pedagógicos para diversos suportes e plataformas multimidiáticas, que poderão atender os vários níveis de educação escolar, como recursos de desenvolvimento educacional presencial ou virtual, especialmente para as áreas de ciências sociais e de linguagens.

Os novos instrumentos pedagógicos audiovisuais que dispõem de recursos de multimedialidade facilitam as ações pedagógicas com finalidades interdisciplinares, além de atualizar as possibilidades educacionais e estimular os professores a realizarem experimentações didáticas, tanto em aulas presenciais, como em sistemas remotos de ensino. Os recursos audiovisuais “gameificados” permitem o desenvolvimento de novos métodos mais “vivos e ativos” para ensinar conteúdos de áreas mais teóricas e interpretativas, como é o caso de história e geografia, de filosofia, letras, sociologia, antropologia, artes e outras áreas que exigem interpretações conjunturais, contextuais e culturais, que derivam de conceitos ou de referências mais abstratas. Com o uso pedagógico de conteúdos didáticos apresentados em animações ao estilo *Visual Novels*, todas as temáticas abordadas, por mais abstratas e complexas que sejam, com certeza conseguirão despertar mais atenção e interesse dos públicos escolares

compostos por crianças, adolescentes e jovens, porque estarão utilizando uma linguagem muito mais familiar e atraente para as novas gerações, que os recursos didáticos convencionais. Sem contar que as aulas “animadas” poderão reproduzir um fenômeno comum entre as gerações de “nativos digitais”: eles assistem primeiro as versões de livros adaptados para TV, cinema ou *games* e depois buscam os originais para ler e interpretar a história de maneira mais profunda ou completa.

Os *Visual Novels*, como instrumentos didáticos tecnológicos, poderão promover a interação midiática na educação escolar facilitando a entrega de conteúdos de ensino e o desenvolvimento pedagógico mais satisfatório para professores, que são os usuários intermediários e aplicadores das mensagens educativas e os alunos, que são os usuários finais de um sistema educacional, que se renova e se torna mais eficiente ao conseguir transmitir conteúdos clássicos utilizando instrumentos e linguagens, que para as novas gerações, são plenamente contemporâneas e assimiláveis. O modelo de aplicação proposto neste artigo servirá para desenvolver interfaces que sejam compatíveis com os níveis de convergências de tecnologias, de linguagens, de formas de recepção de informações e de interações culturais, com as quais a maior parcela dos alunos das gerações de nativos digitais está habituada a lidar nas suas relações cotidianas.

O objetivo de pesquisa é conseguir desenvolver produtos audiovisuais educativos e no formato de jogo digital (para plataformas fixas e computadores pessoais, consoles e mobile) que possam abranger e atender os perfis majoritários dos estudantes brasileiros. Afinal, vivemos em contexto social e cultural, que se torna indispensável que os professores dos sistemas escolares públicos passem a dispor e a utilizar conhecimentos, tecnologias, suportes, formatos e linguagens audiovisuais interativas. Só assim, será possível criar condições de ensino-aprendizagem para que as gerações em formação tenham plenas condições de se inserir de maneira abrangente e competitiva, na pretensa sociedade da informação e do conhecimento.

Uma pesquisa focada neste tipo de jogo digital também contribuirá com o desenvolvimento de uma cultura cognitiva com repertórios

sistematizados acerca de uma série de conteúdos, de linguagens, de relações e de comportamentos interpessoais-virtuais, que já estão integrados ao cotidiano da cibercultura. As áreas das Ciências Humanas e de Linguagens, que constituem uma série de temas e referências obrigatórios, que são sempre transversais ou direcionais para a educação escolar e para a cultura em geral, serão as principais contribuintes e também as maiores beneficiárias dessas novas formas de construção em dispositivos digitais, de narrativas audiovisuais didáticas para ensino-aprendizagem. Os novos enredos interativos dispostos em suportes virtuais e transmidiáticos, podem adotar sequências narrativas lineares ou descontínuas, que são muitos familiares aos indivíduos habituados ao uso cotidiano dos recursos virtuais do ciberespaço e ao sofisticado manejo dos consoles de *games*. Para as novas gerações, mesmo quando não se tratam de recursos para entretenimento ou para interação interpessoal lúdica, fica mais fácil ensinar ou aprender com o uso das linguagens e dos dispositivos derivados do universo informático, cujas interfaces mais elementares são há muito tempo, multimidiáticas, audiovisuais, interativas, cooperativas e utilizáveis em terminais individuais e portáteis.

Histórico brevíssimo

As primeiras manifestações deste subgênero, dos *Visual Novels*, estão relacionadas na verdade, aos livros-jogos, que são conhecidos em inglês como livros de *Choose Your Own Adventure* (ou CYOA) – histórias narrativas em texto, com páginas em cujo final o jogador assume o papel do protagonista fazendo escolhas que o redirecionariam a uma nova página, que poderia ou não estar dispostas em sequência linear, pois as sequências narrativas dependem de suas ações. Havia diferentes finais, além de um habitual final canônico, em geral mais longo, bem desenvolvido e “triumfante”, ao qual o jogador poderia chegar ou não, pois era dependente de suas próprias ações. Os *Visual Novels* podem ser considerados um desdobramento midiático digital dos chamados livros-jogos, que foram a

principal influência mundial para a produção dos jogos digitais, analógicos e RPGs de Aventura e Fantasia. A popularidade deste tipo de literatura, seja mítica, aventureira, ou fantástica, também foi responsável pelo grande interesse pela produção de séries e franquias como *Dungeons & Dragons*, que também migraram dos *games* para o cinema e para às séries de televisão, e que hoje constituem produtos audiovisuais em franca expansão.

Os primeiros livros-jogos de que se tem registro formal, entre a Europa, a Rússia e a América do Norte, surgem entre meados de 1940 e 1950, para apresentar conteúdos pedagógicos e educativos. Os primeiros livros-jogos voltados ao entretenimento começaram a despontar nos mesmos locais no final da década de 1960 e ganharam efetiva popularidade na década de 1970. A obra Packard's *Sugarcane Island* (*A Ilha do Canavial*, tradução livre) inaugurou o gênero comercialmente em 1976. O livro foi publicado por Constance Cappel's and R. A. Montgomery's Vermont Crossroads Press, sobre o conceito artístico de Edward Packard da série *Adventures of You* (*Aventuras de Você*, tradução livre).

Os *Visual Novels* desenvolveram-se a partir das narrativas interativas calcadas nos princípios desenvolvidos pelos livros-jogos, em meados dos anos 1990. Eles foram constituídos e se firmaram no Japão, como jogos de ficção interativa. Naquele país, até hoje os produtos de *Visual Novels* que são lançados têm larga aceitação. Lá, a procura por estes jogos populares representa cerca de 70% das vendas nacionais de *games* para PC e para outros dispositivos móveis. Atualmente, as plataformas como *STEAM*, *PlayStore* e *Windows Marketplace*, ou consoles pessoais como *Nintendo DS* e *PSVita* estão promovendo larga divulgação e comercialização dos produtos das *Visual Novels* no mundo ocidental.

Sakura Taisen publicada pela *Sega* em 1996 (com continuação até meados de 2005), foi a obra que “inaugurou” e deu “origem” formal ao gênero, com uma série de produções bem sucedidas, que até hoje são as principais referências para um séquito mundial de fãs. A segunda grande produção do gênero viria logo em 1997: *To Heart* publicada pela *Leaf*, foi quem deu o tom às produções seguintes que norteariam toda a indústria de

games. A franquia de *To Heart* continua em produção e é um dos grandes filões lucrativos de toda a cadeia industrial relacionada com os setores de jogos digitais e de entretenimento multimidiático interativo.

Os *Visual Novels* japoneses chegaram ao ocidente em meados de 2008 graças aos esforços de blogueiros do *Hau Omochikaeri*, que divulgavam discussões e traduções (em inglês) sobre todos os volumes de *Visual Novels* que eram lançados mensalmente no Japão – e o fazem até os dias atuais. O *Hau Omochikaeri* é o único blog que mantém com disposição e método, um registro de como as mídias de *Visual Novels* foram trazidas ao ocidente.

O gênero, naquele momento havia crescido tanto, que muitos jogos foram adaptados para formato *anime* e, posteriormente, para edições de *mangás*. Isto gerou um movimento que até então, era contrário às realizações do mercado e que havia sido fracassado em outras modalidades de jogos – isso por que a adaptação para narrativas mais lineares, em suportes analógicos e com linguagem menos interativas dependia de profundidade na criação do texto, da literatura, da estrutura de roteiro, além de densidade narrativa que permita a adaptação e a transposição para outras mídias.

As *Visual Novels*, em seus suportes originais tendem a apresentar pouca jogabilidade, e se constituem de narrativas básicas centradas nas decisões tomadas pelo jogador, que assiste uma história se desdobrar perante seus olhos e dependentes das decisões que vai tomando e cujas consequências ele também sofre; as ações de quem joga consiste em manter os cliques ou toques para continuar a “rolagem” de texto, a movimentação de personagens, dos cenários e das cenas. Tal qual os livros-jogos, os *Visual Novels* possuem múltiplos caminhos narrativos, que podem desencadear em distintos finais. No entanto, são os enredos e o desenvolvimento muito mais complexo e profundo, tanto de cenários, quanto de personagens, os fatores que podem permitir a fixação de uma variedade de ferramentas narrativas. A não-linearidade das histórias permite mais liberdade de escolha aos jogadores, com uma gama de variações de resultados que estabelecem curvas de aprendizado exponenciais, tanto relacionadas às narrativas inerentes – que podem ser das mais diversas – quanto das emergentes.

Dadas as características aqui apresentadas, consideramos que os *Visual Novels* sejam uma das ferramentas narrativas e interativas com excelente potencial para o desenvolvimento de jogos digitais educativos para as Ciências Sociais e Linguagens, desde que sejam desenvolvidos, delimitados e apresentados com parâmetros claros de desenvolvimento técnico, pedagógico, narrativo e de conteúdos específicos para ensino-aprendizagem escolar. Além disso, os projetos de *Visual Novels* com finalidades didáticas oferecem boa viabilidade de produção e de financeiro para os desenvolvedores e, por fim, ótimos parâmetros históricos, culturais, e filosóficos, quanto à pertinência das temáticas abordadas nos modelos de aplicação propostos.

Narrativas Ramificadas, RPGs Híbridos & Interatividade

As ramificações dos veios narrativos das *Visual Novels* são, em geral, não-lineares e frequentemente usam várias ramificações que dependem da interatividade e das ações do jogador para atingir múltiplos finais diferentes, permitindo a liberdade de escolha ao longo do caminho não-linear. As encruzilhadas de decisão dentro de uma *Visual Novel* apresentam frequentemente a opção de alterar o curso dos acontecimentos durante o jogo, levando a muitos resultados possíveis diferentes. Um exemplo aclamado é 999.



Figura 3 - Visual Novel 999, exemplo.

O jogo baseia-se no conceito de 9 veios narrativos que se desdobram em outros tantos, diversos. “Nove horas, nove pessoas, nove portas”: quase toda ação e todo diálogo pode levar a escolha inteiramente novos caminhos de ramificação e finais. Cada caminho só revela certos aspectos do enredo geral e é só depois de descobrir todos os caminhos possíveis diferentes, somando todos os resultados por meio de múltiplos *playthroughs*⁸⁶, é que isso tudo se aglutina para formar uma história coesa e coerente.

Como dissemos anteriormente, as narrativas interativas encontradas nas *Visual Novels* são uma evolução dos livros-jogos do tipo “Choose Your Own Adventure”, contudo, há que se considerar que o meio digital permite melhorias significativas na jogabilidade, nas interfaces e na interação, sendo que é possível explorar uma infinidade de aspectos técnicos e perspectivas de uma história. Em “Fate / stay night”, por exemplo, a forma como o personagem do jogador se comportou com personagens diversos, no curso do jogo afeta a maneira como eles reagem ao personagem do jogador em cenas posteriores. Por exemplo, influencia como eles escolhem, ou não,

86 Tradução livre: percurso de jogo, do início ao fim.

ajudar nos problemas, nas tomadas de decisão, ou mesmo nos riscos. Isso seria muito mais difícil de controlar com os livros físicos.



Figura 4 - Fate / stay night, exemplo.

Uma das grandes vantagens de trabalhar com as *Visual Novels* é que estas não enfrentam as mesmas restrições de edição, tamanho, ou mesmo conteúdo que um livro físico. Para uma pequena comparação, tomemos a tradução oficial para o idioma inglês (a partir do japonês) do mesmo jogo citado anteriormente, “Fate / stay night”: considerando todos os caminhos de ramificação, a contagem de palavras e de laudas traduzidas excede, em

muito, a contagem de palavras e laudas, por exemplo, de uma grande obra como O Senhor dos Anéis.

Justamente por isso, o gênero consegue apresentar narrativas longas e complexas, com temas transversais e educativos, discussões de temas sociais, de gênero, entre outros, em formatos consistentes que integram o audiovisual e a interatividade de forma que os livros físicos e mesmo jogos de outras categorias (como plataforma, *point and click*, aventura, etc), anteriormente, não conseguiam fazer, pois estavam limitados pelo físico.

Outra característica comum às *Visual Novels* é que elas tenham vários protagonistas, o que confere à narrativa uma diversidade de perspectivas sobre a história. Uma *Visual Novel* que inovou nesse quesito foi “EVE Burst Error”, de 1995, da C’s Ware.



Figura 5 - EVE Burst Error, exemplo.

Este jogo introduziu uma mecânica interessante no sistema, que permitia ao jogador alternar entre os protagonistas a qualquer momento

durante o jogo, ao invés de ter de terminar o jogo com um protagonista, antes de poder jogar com outro. Além disso, os protagonistas são obrigados a cooperar com uns aos outros em vários pontos durante o jogo, com opções de que o que um faz afete o cenário dos demais. “Fate / stay night” é outro exemplo que apresenta múltiplas perspectivas.

Outros exemplos notáveis de narrativa não-linear no âmbito das *Visual Novels* incluem YU-NO (1996), da produtora ELF, que contou com uma trama de ficção científica que gira em torno viagem no tempo e universos paralelos. O jogador viaja entre mundos paralelos usando um dispositivo que emprega um número limitado de pedras para marcar uma determinada posição como um local de retorno, de modo que se o jogador decidir refazer os passos, ele pode ir para um universo alternativo ao tempo utilizando o dispositivo e suas pedras, para rever e reviver a história. Para tanto, utilizou-se um sistema original chamado ADMS ou Sistema de Mapeamento Divergente Automático, que exibe uma tela em que o jogador pode verificar a qualquer momento a direção em que estão indo ao longo das linhas de enredo de ramificação.

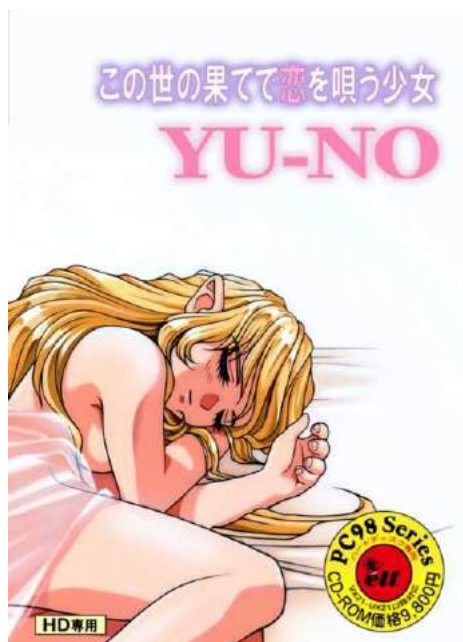


Figura 6 - YU-NO, exemplo.

As *Visual Novels* são comumente caracterizadas com caixas de diálogo e *sprites* denotando o alto-falante. O gênero evoluiu seguindo uma forma estilística diversa dos romances de impressão, o que faz com que estes jogos sejam mais propensos a serem narrados na primeira pessoa do que na terceira, e apresentem os eventos do ponto de vista de apenas um personagem por vez – ainda que haja uma troca de protagonista. É bastante comum que a unidade estrutural primária seja o dia, desde quando o personagem acorda, até o momento em que ele vai se deitar, tornando as narrativas o mais próximo do cotidiano possível. Há, naturalmente, muitas exceções a estas generalizações.

Assim, na *Visual Novel* típica, os gráficos compreendem um conjunto de fundos genéricos (normalmente apenas uma para cada local no jogo), com *sprites* de personagens, e a perspectiva sendo em primeira pessoa,

mantém o protagonista sem ser visto durante a aventura, apenas nas artes conceituais.

Quanto ao conteúdo, podemos dizer que estas *Visual Novels* se centram, usualmente, em torno do drama pessoal, da construção do caráter do indivíduo com base em uma ocorrência particular, em geral envolvendo temas ou família, havendo também aquelas narrativas que envolvem ficção científica, fantasia e terror.

Potencial para a Educação

Por desenvolver-se em torno de narrativas interativas que se constroem a partir das escolhas dos jogadores-alunos, este gênero específico dos *Visual Novels* propicia o incentivo à leitura, o desenvolvimento da interpretação de texto e a interação com os fatos literários, históricos, políticos e culturais de maneira efetiva, favorecendo a interlocução constante e o entendimento aprofundado acerca dos conteúdos apresentados, nas áreas de Ciências Sociais e Linguagens na Educação Básica. As *Visual Novels*, por toda a sua estrutura e densidade lúdica, são ideais, por exemplo, para a produção de jogos que abarquem:

1. Temas transversais (como questões étnico-raciais, diversidade de gênero, orientação sexual, entre outros);
2. Temas complementares da LDB (como aqueles delimitados por leis federais como a 10.639/03 e a 11.645/08, que versam sobre a obrigatoriedade de temas relacionados ao ensino de história, cultura, sociedade e linguagem de África, dos povos afro-brasileiros e indígenas);
3. Temas integrados ou próprios do ensino de idiomas (especialmente, inglês e espanhol)
4. Adaptações literárias e fatos históricos apresentados como narrativas transmidiáticas interativas;
5. Temas sobre cidadania e diversidade social e cultural, entre outros.

Dadas as características apresentadas, consideramos que os *Visual Novels* sejam uma das ferramentas mais apropriadas ao desenvolvimento de jogos digitais educativos para as Ciências Sociais e Linguagens, desde que sejam desenvolvidos, delimitados e apresentados parâmetros claros de desenvolvimento técnico, pedagógico, narrativo e de conteúdo, de viabilidade de produção e viabilidade financeira e, por fim, parâmetros históricos, culturais, e filosóficos, quanto às temáticas abordadas para os modelos de aplicação propostos.

Na medida em que delimitamos e definimos os jogos digitais como uma tecnologia propícia para produção de conteúdos e de linguagens interativas viáveis como suportes midiáticos aos diversos níveis de educação escolar, os *Visual Novels* podem ser utilizados para o desenvolvimento e disseminação de conteúdos multimidiáticos com finalidades educacionais e pedagógicas, especialmente para as áreas de ciências sociais e linguagens, com contatos com a interdisciplinaridade que norteia o programa.

No que se refere à caracterização dos ambientes midiáticos, propor um jogo desta espécie voltado a conteúdos educacionais configura-se como uma produção interdisciplinar, com caráter de inovação ao gerar recurso para a difusão da ciência e tecnologia, trazendo e adaptando uma técnica ao Brasil, empreendendo a formação de uma nova ambiência digital no âmbito escolar.

Por fim, entendemos que as *Visual Novels* se configuram como instrumentos tecnológicos para promover a interação midiática na educação facilitando a entrega de conteúdos e o desenvolvimento pedagógico a partir destes, entre usuários intermediários aplicadores (professores) e usuários finais (alunos). É necessário, assim, empreender pesquisas acerca desta modalidade de audiovisual interativo para que se desenvolvam interfaces que sejam compatíveis com os níveis de convergências em que os alunos nativos digitais estão inseridos, que consiga abranger o perfil majoritário dos estudantes brasileiros, no contexto da pretensa sociedade da informação e do conhecimento e que contribua com o desenvolvimento de uma cultura cognitiva acerca de uma série de conteúdos da cibercultura, das áreas das

Ciências Humanas e de Linguagens, e de uma série de temas transversais da educação escolar e da cultura em geral.

Considerações Finais

A partir de tudo quanto se apresentou neste artigo, entendemos que a utilização das *Visual Novels*, como instrumentos didático-pedagógicos pode representar um maior e melhor desenvolvimento de séries e linhas de publicação digital de baixo custo de reprodução e distribuição, caracterizando-se como uma alternativa mais barata e acessível que os atuais livros didáticos e paradidáticos, que muitas vezes não chegam a todas as unidades escolares, nem tampouco estabelecem pontes efetivas com as tecnologias digitais, plataformas, dispositivos, conteúdos e linguagens que as caracterizam.

Também pode caracterizar-se como um elemento de integração efetiva dos conteúdos das Áreas de Ciências Sociais e Linguagens, propiciando integração dos jovens alunos nativos digitais, hoje os mais afastados das tecnologias durante as atividades didático-pedagógicas, prioritariamente analógicas, com a tecnologia;

E pode abrir a possibilidade de reproduzir com fidedignidade e sem a ocidentalização ou exotização, num ambiente midiático digital e de fácil difusão internacional, as características das narrativas tradicionais e da oralidade das culturas representadas, especialmente as características das culturas e das linguagens regionais brasileiras, que precisam de um modelo narrativo que abarque uma grande quantidade de conteúdos e informação, ao mesmo tempo em que se adapta às necessidades dos nativos digitais, levantando questões de ordem social, histórica, tecnológica e científica. Todas as proposições devem ser tomadas e avaliadas a partir da abrangência e das possibilidades de desenvolvimento e mudança que os estudos e a pesquisa podem gerar, como promover a aproximação, o desenvolvimento e a instrumentalização dos conteúdos relacionados – especialmente as Novas

Mídias, dentre as quais os jogos digitais, e mais especificamente, as narrativas interativas.

Bibliografia

CAVALLARO, Dani. **Anime and the *Visual Novel*: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games**. McFarland & Company. 2010.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge MIT Press. 2005.

KASAVIN, Greg. **"Everything is Possible": Inside the Minds of Gaming's Master Storytellers**. GameSpot. CNET Networks. 2005.

REN'PY. **The Ren'Py *Visual Novel* Engine**. The First Free *Visual Novel* Engine Released, Softpedia. Ren'Py. Retrieved 4 February 2013.

R.U.A. Realidade Urbana Aumentada - M.A.U. Mapeamento artístico Urbano em Bauru e a prática audiovisual na qualidade de agentes do patrimônio cultural contemporâneo

José dos Santos Laranjeira – UNESP

Lilian Amaral – UNESP

A experiência urbana contemporânea nos desafia na arte a estabelecer com a realidade, além de um processo árduo de leitura, análise e interpretação, uma exigente disposição a fazê-lo com viés poético, qualidade estética e primor reflexivo e crítico, próprios da atividade artística.

A realidade urbana, nos provoca, nos instiga, nos desafia. Impõe e sobrepõe em suas camadas inúmeros desafios ao transitar sobre uma topografia diversa e complexa. Afinal, transitar entre territórios tem-se convertido em uma condição humana contemporânea. Territórios culturais, afetivos, religiosos, para muito além dos geográficos, territórios que tem configurado novas possibilidades de ação artística em cartografias cognitivas.

A experiência realizada no projeto artístico workshop "R.U.A. - REALIDADE URBANA AUMENTADA / M.A.U. - MAPEAMENTO ARTÍSTICO URBANO - BAURU (Figura 1, p.3) ministrado pelos artistas-pesquisadores Profa. Dra. Lilian Amaral (MediaLab UFG) e o Prof. Dr. José Laranjeira (FAAC-UNESP Bauru), encara esses desafios concebendo um

espaço criativo interdisciplinar, para onde convergiram artistas, arquitetos, ativistas, alunos de artes visuais e pessoas interessadas no desenvolvimento de cartografias artísticas e sociais em contextos urbanos, no âmbito da confluência entre Arte-Ciência-Tecnologia-Sociedade.



Figura 1: Banner do Workshop.

O workshop "R.U.A. BAURU: REALIDADE URBANA AUMENTADA /M.A.U. - MAPEAMENTO ARTÍSTICO URBANO" partiu do desafio geral de confrontar a realidade urbana brasileira/latino-americana a partir de uma pequena amostragem, de um trecho periférico da cidade de Bauru, interior do Estado de São Paulo. Amostragem singela, embora relevante o suficiente para entusiasmar, pois, apesar de estar circunscrita e ser uma realidade urbana local específica que detêm circunstâncias e características muito próprias, estas não lhe são, absolutamente, exclusivas. Ao contrário, elas são reveladoras, de circunstâncias e características que

integram a realidade urbana do Brasil e de boa parte da América Latina. Circunstâncias e características que revelam muito do perfil antropológico e os estágios de desenvolvimento comportamental, social e cultural do continente Latino Americano.

R.U.A./M.A.U-Bauru explorou as possibilidades das narrativas audiovisuais não lineares e os processos artísticos colaborativos que ajudam a visualizar zonas de conflito e os complexos processos de transformação que tem lugar nos contextos urbanos contemporâneos. Durante o desenvolvimento do mesmo foram apresentados os conceitos que norteiam ações artísticas em contextos urbanos, assim como a elaboração de mapas, cartografias, convertendo-as em territórios poéticos. Ao longo de três encontros de pesquisa foram apresentados conceitos sobre arte contemporânea e abordadas questões e estudos de caso que estruturam a ação artística em dialogo com a cidade como patrimônio cultural contemporâneo.

Dentro desse contexto tratou-se do caminhar como prática estética, práticas da deriva, deambulações e percursos urbanos. Entendemos as cartografias como formas de abordar as distintas camadas de memórias, palimpsestos urbanos que configuram as heterocromias e as distintas fisionomias da cidade.

Se tratou de aprofundar os conhecimentos sobre “geopoética” apresentando estratégias para efetuar a coleta de dados multisensoriais em contextos diversos. Estratégias que tiveram a finalidade de qualificar a ação artística e compor uma cartografia sensorial e crítica da zona sul da cidade de Bauru, território da favela, denominada “Villaggio Zero”.

O evento preparatório ocorreu nas instalações do SESC/Bauru, na Sala de Uso Múltiplo ao tempo que a elaboração propriamente da cartografia poética teve lugar no OEDH-Observatório de Educação em Direitos Humanos, câmpus universitário da UNESP em Bauru. A cartografia poética foi desenvolvida a partir do material coletado em "PerfoDerivas - atividades de campo" realizadas pelos alunos e pesquisadores participantes, autores da edição, montagem e georeferenciamento das paisagens sonoras, visuais, olfativas, gustativas, etc.

Para qualificar a preparação e aprofundar as experiências, contou-se, ainda, com a realização de uma videoconferência internacional com artistas-pesquisadores do IEMBA- Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes da UDELAR- Universidad de la República do Uruguai e liderados pelo pesquisador Daniel Argente. A videoconferência celebra a Rede de Narrativas Hipertextuais [NHT] e a Rede de lo Patrimoniable América Latina / Rede Internacional de Educação Patrimonial-RIEP, Espanha.

Pretende-se que, nas artes, particularmente, no âmbito das artes visuais e sonoras, a relação com a realidade urbana esteja sempre pautada por uma disposição intrínseca à observação profunda, dinâmica, relacional, criativa e crítica dessa realidade. Na arte, a observação deverá explorar ao máximo as capacidades perceptivas dos sentidos e intuição. Curiosamente, essa disposição a usufruir plenamente da capacidade sensorial e intuitiva, constitui-se na principal plataforma sensível para outorgar significados no plano intelectual, semântico e criativo. São esses significados particulares que emergem do contato sensível e intuitivo que, confrontados aqueles outros significados que já integram o âmbito coletivo e social, âmbito da cultura e universo simbólico, haverão de tecer as expressões artísticas. A expressão

artista adquirir, neste sentido, a responsabilidade de consolidar plenamente no pensamento e na linguagem, a qualidade estética e ética com função poética.

Baseamo-nos na capacidade que possuímos de desenvolver leituras e interpretações do mundo, das realidades sociais, por meio das práticas culturais, artísticas e educativas que incorporam o âmbito corporal, amplificando a percepção através da observação mais aguçada e reveladora de diversas camadas que complementam a ação e intervenção no território como prática artística.

A experiência urbana R.U.A./M.A.U-Bauru, revelou aspectos fundamentais que convertem a cartografia numa representação artística e cultural da realidade que hoje trabalha com a dinâmica da mudança, cria fluxos entre o visível e o invisível e adquire concretude, precisamente nesses mapas resultantes da experimentação e de interpretação de uma realidade que opera simultaneamente em vários níveis, do local ao global, do real ao virtual.

Os “mapas” e cartografias artísticas trazem imagens, sons, cheiros, sentimentos, sensações, estados de espírito e sonhos que são tão necessários de serem realizados, quanto outros, como os topográficos, de estradas e redes de comunicação. Como propõe Merleau-Ponty, não se trata de proporcionar apenas mais informação, mas o que realmente se faz necessário é deixar o testemunho. E este testemunho que ora aportamos como narrativa audiovisual, na qualidade de agentes do patrimônio cultural contemporâneo.

A provocação dos sentidos na arte contemporânea acende novos e velhos repertório. Tem colocado a existência humana no centro de suas ações com efusiva persistência, como se esta constitui-se verdadeiramente sua

pauta fundamental. A existência humana vem sendo para a arte um acontecimento singular, descontínuo, ahistórico e passível de infinitas transformações. De certo modo, a experiência da contemporaneidade é como se nos permitisse uma “ultrapassagem” capaz de impulsionar o “construir sobre o construído”, e ainda, colocando-nos fora dos limites tradicionais. Entre suas principais funções destaca-se “a resistência”, entendida esta, como um questionamento constante dos próprios limites, dos próprios axiomas, do próprio lugar, seja, em sua relação com o público, seja no âmbito de sua realização, onde se nos permite adotar o disfarce, a negação, o hibridismo, a contestação e a transformação.

Referir-se às ações de arte contemporânea demanda, entretanto, estabelecer ou possuir um vínculo com o presente, na vivência dos acontecimentos, eventos e processos que ocorrem no eixo diacrônico, e sem subestimar, ao mesmo tempo, a percepção sutil e sofisticada que emana das sincronicidades como instancias qualitativas que alinhavam uma experiência extensa da realidade no espaço/tempo.

Se levarmos em consideração que contemporâneo é pertencente ou relativo ao tempo ou época em que vivemos, podemos permitir-nos situar com pertinência e segurança a contemporaneidade a partir das próprias referências pessoais que possuímos. Nada mais contemporâneo do que a própria vivência, particularmente, aquela que aporta uma experiência qualitativa e sensível e que vimos acumulando ao longo do tempo como experiência artística e cultural. Repertórios que acumulamos no âmbito da percepção, significação e reflexão da realidade a partir do andar, do caminhar e a deriva como principais estratégias de ação.

Trata-se de instalar o andar como prática artística, como exercício privilegiado cuja ação nos impele a confrontar a realidade com um impulso dinâmico do caminhar à deriva e seu potencial criativo. A criação como uma instância qualitativa única de tradução, reflexão e poiésis.

A contemporaneidade é um período que se revela fecundo e relevante para arte e a comunicação. Principalmente, se levamos em consideração o uso cada vez mais intenso de todos os recursos tecnológicos e mídias hoje disponíveis. A ocorrência de um incremento substancial na produção de ambas, apesar de ser muito recente, é responsável por impulsionarem uma verdadeira revolução cognitiva. Uma revolução que se alicerça na “disponibilidade” de meios e repertórios que estendem nossas experiências perceptivas, reflexivas, expressivas e críticas sobre a realidade.

Tudo isto se reflete e se torna evidente quando focamos a produção artística contemporânea que emerge da vivência urbana, de sua percepção e desdobramentos poéticos. A cidade como foco, o ambiente urbano como instância de expressão e linguagem. Afinal, “a percepção urbana é uma prática cultural que concretiza certa compreensão da cidade e se apoia, de um lado, no uso urbano e, do outro, na imagem física da cidade, da praça, do quarteirão, da rua...” (FERRARA, L. 1988, p.3)

Assim como a palavra enunciada é prática da língua, o passeio pela cidade é uma prática do sistema urbano, um ato de enunciação da cidade, um exercício da espacialidade que nos permite traduzir a experiência com expressões criativas e poéticas. O caminhar se integra como ação fundamental, como um exercício privilegiado da experiência urbana.

Parafraseando Certau (1998), nossa história também começa e se faz ao rés do chão, com passos cuja agitação traz um inumerável de

singularidades e onde os jogos dos passos que adotamos moldam os espaços. Tecem lugares e é sob esse ponto de vista que nossa motricidade de pedestres forma um sistema real cuja existência faz efetivamente a cidade.

Como ele lembra ,

“os jogos dos passos moldam espaços, tecem os lugares e certamente os processos de caminhar podem reportar-se em mapas urbanos de maneira a transcrever-lhes os traços e as trajetórias. Traços que nos remetem à ausência daquilo que experimentamos, vivenciamos, refletimos. Os destaques do percurso perdem o que foi: o próprio ato de passar a operação de ir e de poder vagar o nosso olhar, a atividade de passantes é transposta em pontos, pontos que transportam a experiência a sua representação, uma linha dinâmica, “totalizante e reversível”. (CERTAU, 1998, p.176)

Só conseguimos captar o resíduo colocado no “não-tempo” de uma superfície de representação, uma representação visível na projeção.

O visível como operação de registro cartográfico se torna possível. Uma forma de fixar a memória e reverter o seu esquecimento. O traço no mapa recupera a experiência, a prática, o exercício da percepção espacial. Se manifesta a voracidade que o sistema geográfico tem e o seu poder de metamorfosear o agir com legibilidade, deixando de lado outras maneiras de estar no mundo.

O ato de caminhar adquire, segundo Certau, o mesmo caráter da enunciação verbal:

“uma comparação com o ato de falar permite ir mais longe e não se limitar somente à crítica das representações gráficas, visando, nos limites da legibilidade, um inacessível além. O ato de caminhar esta para o sistema urbano como a enunciação (o speech act) está para a língua ou para os enunciados proferidos. Vendo as coisas no nível mais elementar, ele tem com efeito uma tríplice função enunciativa”: é um processo de

apropriação do sistema topográfico pelo pedestre; é uma realização espacial do lugar (assim como o ato de palavra é uma realização sonora da língua); enfim, implica relações entre posições diferenciadas, ou seja, “contratos” pragmáticos sob forma de movimentos(assim como a enunciação verbal é alocação”, coloca o outro em face” ao locutor e põe em jogo contratos entre locutores). O ato de caminhar parece, portanto, encontrar uma primeira definição como espaço de enunciação. “(CERTAU,1998, p.177)

Ou seja, essa problemática se estende aos atos de representação, atos expressivos capazes de transportar as relações à elementos sintáticos. Uma forma que obtemos de codificar a experiência do urbano que em sua lógica supõe o reconhecimento da sintaxe para, através da forma, identificar a experiência do caminhar .

Se bem é verdade que existe uma ordenação na realidade espacial que organiza o território como conjunto de possibilidades, é o artista, ao caminhar que as atualiza e as destaca. Somos nós, nos registros e inclusão visual ou sonora que assumimos a responsabilidade de fazer ser, destacar, fazer aparecer certa ordem espacial e não outra. Exercemos o poder de deslocar e inventar privilegiando certos aspectos e ocultando outros. No próprio processo de deslocamento insere-se o poder de enfatizar ou ocultar certos aspectos dos lugares, provocando destaques ou concedendo inércia, ou, ainda, condenando ao desaparecimento. No caminhar temos o poder de criar um discurso, um poder retórico intrínseco à caminhada. Caminhar configura-se, assim, em um ato narrativo.

A localização necessariamente implicada pelo ato de andar é indicativa da apropriação dinâmica que fazemos do espaço. A cidade, através do andar como discurso poético, torna-se crítica. As propriedades do território são identificadas e classificadas articulando a reflexão e situando

características que resultaram dos processos de ocupação, uso e gestão desse território. Percebem-se neles os níveis de investimento, ou descaso, que provêm da indiferença, do desvio ideológico e que resultam na segregação, na contaminação, na doença, e na morte da natureza.

O passeio pela cidade transforma-se em um exercício do sistema urbano, um ato de enunciação, onde a cartografia assume a disposição criativa de articulação da vivência no território, como apropriação e texto poético.

A experiência cotidiana do território ao imaginar percursos e conceber a sua representação cartográfica no mapa produz uma geografia da ação ordenando a realidade urbana como metáfora dela mesma.

O enfoque metodológico investido na ação poética é qualitativo. A atenção à realidade ocorre de maneira a privilegiar a ação indagativa de forma dinâmica e em vários sentidos, explorando fatos e gerando suas interpretações de forma flexível. As atividades exploratórias serviram para apontar quais seriam as questões mais relevantes, para aprimorá-las e problematizá-las por meio das proposições corporais, textuais, visuais e sonoras que integraram o trabalho de cartografia artística e social.

O raciocínio oscilou entre a indução e a abdução. Ao partir do particular ao geral, assume-se claramente o caráter indutivo. Entretanto, quando se fazem descobertas que impõem a alcançar explicações gerais, próximas à “lógica da invenção”, assume-se, então, o caráter abdutivo. Imprime-se em tais raciocínios uma dinâmica circular, ora indutiva, ora abdutiva, formas de agir que, entende-se, implementam a capacidade de enfrentar e interpretar com maior flexibilidade e criatividade, a complexidade intrínseca da realidade urbana contemporânea.

O percurso realizado no território, ou seja, a caminhada na região do “Villaggio Zero” (Figura 2) durante a experiência RUA / MAU Bauru, apesar de sua aparente e singela especificidade, permitiu identificar nitidamente algumas instâncias gerais que integram a experiência antropológica do espaço, onde a dicotomia homem/espaço traz apenas um dos desdobramentos estéticos e éticos possíveis, sendo, ainda, reveladoras de outras tantas questões que puderam ser categorizadas, como por exemplo, a relação homem/natureza, homem/cidade, homem/periferia, importantes dicotomias que estão diretamente vinculadas à presença, ou não, do homem no território e que portanto, são reveladoras de suas ações e seus comportamentos, de sua vivência social e de seus valores simbólicos. Instâncias fundamentais que revelam, das mais diversas formas, as estratégias de ocupação e uso adotadas no território enquanto experiência coletiva, social e cultural. Enfim, um universo com características que se assentam em valores simbólicos transformados em instrumentos e suportes de ação poética e de emponderamento e, portanto, instrumentos de análise e reflexão crítica.

A experiência durante a caminhada no projeto artístico processual RUA / MAU Bauru, ainda revelou outras possíveis dicotomias como cidade/natureza e, principalmente, aspectos que referendam seus limites e fronteiras, faixas periféricas onde se pode identificar com maior nitidez a transição e o jogo da sobreposição, da intersecção ou da proporção dos valores imbricados no território.

A cidade, a natureza e a periferia ganham destaque como elementos de um organismo urbano regido por valores simbólicos instrumentais de

emponderamento. Elementos que, apesar da tentativa de serem regidos pela fragmentação, são altamente interdependentes.

A experiência que desencadeou os primeiros contatos com a realidade do “Villaggio Zero”, na cidade de Bauru, esteve pautada por vários níveis de aproximação que se integraram como experiência singular e única, acumulada sobre esse território ao longo de mais de vinte anos. Experiência múltipla e diversa de uma realidade complexa, pois implicou vários níveis de atravessamentos - poéticos, éticos e estéticos, envolvendo distintos planos de percepção.

É na sobreposição desses vários níveis de aproximação e atravessamentos onde associam-se as diversas condições que determinaram a relação como sujeitos e que nos definiram, ora como cidadãos, enquanto moradores e vizinhos, ora como profissionais, como educadores, professores de arte e artistas.

No projeto R.U.A./M.A.U. - Bauru pautou-se pelo aprofundamento dos estudos da paisagem sonora articulando-os, concomitantemente, com as diferentes possibilidades e dimensões narrativas, textuais e audiovisuais. Acreditamos que estas possuem um significativo potencial expressivo e comunicacional capaz de proporcionar-nos, além de uma garantida visibilidade, uma perspectiva promissora de provocação, que poderão resultar na transformação efetiva de algumas circunstâncias problemáticas desse território.

Como estratégia preparatória à realização do workshop, optamos inicialmente por realizar com os alunos do curso de artes visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp de Bauru, interessados em participar do evento, algumas expedições de contato prévio

com a realidade do território escolhido. Seguindo um percurso, que fora também, previamente determinado de acordo com critérios que emergem da experiência acumulada pelo artista-pesquisador José Laranjeira e que põe em evidência e destaque as três instâncias principais identificadas no traçado da cartografia e que se encontram diretamente relacionadas às dicotomias já mencionadas, homem/cidade, homem/natureza e homem/periferia, respetivamente.

Esse contato prévio teve a intenção de promover nos alunos um envolvimento mais profundo com as referidas instâncias, particularmente aquelas que detêm naturalmente uma maior capacidade de estranhamento para a maioria dos participantes e que está vinculada à dicotomia homem/periferia, pois inclui a crua realidade da favela no “Villaggio Zero”.

O roteiro da caminhada não foi improvisado, ao contrario, seguiu-se um traçado predeterminado que fora elaborado baseado na experiência acumulada e no conhecimento que o pesquisador adquiriu sobre esse território, não só enquanto artista-pesquisador, mas principalmente, como morador e vizinho dessa região da cidade. O traçado teve a intenção de permitir aos participantes da caminhada um contato inicial pautado pela sensibilização.

A sensibilização do grupo permitiu a realização de uma experiência reveladora desse território. Uma experiência que foi disponibilizando inúmeras sensações à medida que a caminhada avançava e que permitiram efetuar um contato intenso e profundo com as qualidades e os índices que caracterizam as três instâncias principais. Instâncias identificadas enquanto unidades dicotômicas, pois como já mencionamos, estão associadas diretamente às relações homem/cidade, homem/natureza e

homem/periferia, respetivamente. Relações que resultam do desenvolvimento nesta região da cidade na apropriação do território durante a ocupação e uso do mesmo e que conseguimos identificar como se se tratasse de unidades relacionais dicotômicas independentes, pois embora se integrem no território, diluindo abruptamente suas fronteiras, permanecem autónomas e indiferentes entre si.

Acreditamos que o contato prévio dos alunos participantes seria um aliciente importante, e por vários motivos. Entre eles, torna-se evidente o estímulo à perspectiva criativa capaz de capturar determinadas características e qualidades contidas no percurso, que por destacarem as instâncias dicotômicas dessa realidade seriam capazes de incitar-lhes insights.

Duas expedições foram realizadas com o objetivo de mapear, catalogar, analisar e sistematizar os dados e vivências previamente para, posteriormente compartilhar esse material com todos os participantes a fim de co-pesquisarem e co-criarem narrativas geopoéticas multisensoriais.



Figura 2: experiências no território.

Do contato e experiência das expedições, resultou um material visual e sonoro precioso acerca da realidade desse território. Um território antes circunscrito a uma experiência pessoal. A experiência realizada desta forma exercitou com plenitude uma dimensão poética, política e pedagógica, incorporando, principalmente, a dimensão cidadã que promoveu o engajamento dos participantes numa discussão reflexiva profunda sobre a realidade encontrada. Uma discussão reflexiva que se alicerçou qualitativamente na dimensão política por meio da prática artístico-crítica, coerente com a cartografia crítica.

Uma experiência acumulada durante todo o processo do workshop, por tratar-se de uma vivência coletiva e processual, permitiu aprofundar com bastante ênfase, também, a dimensão performativa.

Tivemos o objetivo de preparar o corpo dos pesquisadores participantes para uma intervenção performativa com a intenção de produzir narrativas audiovisuais compartilhadas publicamente. Pretendíamos produzir e criar um contexto investigativo dentro do IX Encontro de Arte e Cultura.

Foi assim que, ao longo de três dias, o grupo de pesquisadores liderados e coordenados por artistas-pesquisadores Profa. Dra. Lilian Amaral e Prof. Dr. José Laranjeira compartilhou no evento uma série de conceitos e projetos de arte urbana contemporânea, debruçando-se sobre conceitos e práticas de arte que subsidiariam, assim, a escolha de estratégias e proposições metodológicas para sair a campo com vistas ao desenvolvimento das ações poéticas a partir do encontro efetivo com o território. A análise do território foi exaustiva, pois considerou amplas possibilidades do ponto de vista sensorial - visual, auditivo, tátil, olfativo, etc., semântico, recuperando memórias e atribuindo significados, e principalmente, no nível pragmático, onde a experiência coletiva e colaborativa confrontou a crueza do universo simbólico, da exclusão e do descarte urbano e humano.

Foi no segundo dia, divididos em grupos, que os pesquisadores partiram para o mapeamento coletivo, a coleta, documentação e registro das distintas paisagens e situações encontradas, verdadeiros índices crus da realidade confrontada.

Uma vez realizados o mapeamento e os registros, esse material foi analisado e processado coletivamente durante o workshop.

As ações poéticas, iniciadas com a conversa onde foram expostos os conceitos que regem este tipo de prática artística, deslocaram-se para o território, e por fim, ganharam corpo e concretude em inovadoras e colaborativas narrativas audiovisuais, textuais e performativas, resultados que no mesmo e ultimo, dos três dias de imersão, foram apresentadas publicamente aos participantes do IX Encontro de Arte e Cultura, no auditório do SESC BAURU.

O projeto processual previu a apresentação e compartilhamento também junto à comunidade do “Villaggio Zero”, inscrevendo, assim, uma nova instancia narrativa que implicaria na perspectiva dos próprios moradores do “villaggio” virem a tornar-se narradores e, tal vez, agentes da transformação efetiva dessa realidade.

A convivência e o vínculo afetivo existente com a comunidade permitiu alcançar um convívio poético singular envolvendo os moradores como co-criadores, *artógrafos* [artistas co-autores de uma mesma narrativa ou texto poético, segundo Rita Irwin, 2008], permeados por sentimentos de familiaridade e cumplicidade. Um fenómeno significativo e uma circunstância indispensável, se levamos em consideração que a comunidade é fechada e seu território restrito, pois, não aceita com facilidade a presença de pessoas estranhas e sem nenhum vínculo direto com aquele contexto, uma vez que vivem em áreas ilegais e em frágeis condições vida.

O vínculo estabelecido ao longo do tempo permitiu que o convívio poético se transformasse numa perspectiva emancipatória, criando a perspectiva dos próprios moradores gerarem textos e narrativas em primeira pessoa.

A ideia principal que norteou nossas ações, enquanto cidadãos prevê que os próprios moradores possam ser os principais agentes de transformação. Assumindo o papel de sujeitos das ações de transformação, onde o trabalho com arte pode lhes permitir melhorar consideravelmente a autoestima, ganhar folego e poetizar sobre a realidade, amplificando a reflexão de certas questões e conflitos, tornando-os visíveis ao ponto de legitimar, nas narrativas cartográficas, suas genuínas reivindicações e anseios por respeitabilidade, visibilidade e mudança.

Finalmente, podemos concluir com satisfação que o R.U.A. / M.A.U. Bauru, conseguiu imprimir novas relações aos entornos urbanos, significando-os e re-significando-os como experiência urbana cotidiana. A atividade artística obteve novas relações na cidade como campo poético e político ao representar esses trajetos de interterritorialidades como caminhos dialógicos e relacionais, reafirmando a importância da cartografia social contemporânea como vivência profunda do território vivido e mapeado, convertido em uma nova experiência criativa, singular, individual e ao mesmo tempo, coletiva.

Entretanto, sabemos que o processo não se esgotou, pois, apesar de termos alcançado resultados significativos nas proposições e narrativas realizadas, ainda, resta-nos muito a fazer visando promover nos moradores do “Villagio Zero” a perspectiva de inscrever com intensidade suas reflexões nas próprias narrativas, legitimando reivindicações e anseios por respeitabilidade, visibilidade e mudança.

A “caminhada” continua...

Referências Bibliográficas

- ANJOS, Moacir dos. **Local/global: arte em trânsito**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Radicante**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2009.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia**. Vol. 1, São Paulo: Editora 34, 1995.
- CAUQUELIN, Anne. **A arte contemporânea**. Portugal: Editora Rés, 1993.
- CERTAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. Artes do fazer. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- CRAMPTON, Jeremy W., KRYGIER, John. **Uma introdução à cartografia crítica**. In ACSELRAD, Henri (org). **Cartografias sociais e território**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional, 2008.
- DODGE, Martin, KITCHIN, Rob. **Rethinking maps. Progress in Human Geography**, 2007. Disponível em <http://phg.sagepub.com/cgi/content/abstract/31/3/331> Acesso em 21 de junho de 2013.
- FERRARA, Lucrécia D. **Ver a Cidade**. São Paulo: Nobel, 1988.
- MASSEY, Doreen. **Pelo Espaço: uma nova política da espacialidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.
- ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental, transformações contemporâneas do desejo**. Porto Alegre: Sulina, Editora da UFRGS, 2007.
- SANTOS, Milton. **A natureza do espaço. Técnica e Tempo. Razão e Emoção**. São Paulo: Editora Hucitec, 1996.
- SANTOS, Milton. **Técnica, espaço, tempo: Globalização e Meio Técnico-Científico Informacional**. São Paulo: Editora Hucitec, 1994.
- VENTURELLI, Suzete. **Cartografia colaborativa** (verbetes). Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia, 2009. Disponível em www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tikiindex.php?page=cartografia+colaborativa - Acesso em 18 de julho de 2013.

Daemonium: websérie ou filme episódico?

Rosângela Fachel de Medeiros – URI Alto Uruguai e das Missões

A ascensão das Webséries

É notório o papel da internet como plataforma de entretenimento, principalmente, através da exibição de material audiovisual seja disponibilizando tanto produções televisivas e cinematográficas (legal ou ilegalmente), quanto produções originalmente produzidas para o ambiente da internet, as quais tem o YouTube e o Vimeo como plataformas norteadoras. Pela facilidade de acesso a seus conteúdos (através de computadores, *tablets*, celulares), e pela liberdade em relação às grades de programação da televisão convencional, permitindo ao espectador escolher o local e o momento em que deseja assistir a um filme, a um programa ou a uma série, a internet (através de diferentes plataformas, como a Netflix, o Youtube e o Odeon, entre tantas outras) transformou-se no mais eficiente meio de acesso à produção audiovisual nacional e internacional.

Dentre os múltiplos formatos de produtos audiovisuais realizados, especificamente, para o ambiente da internet vem ganhando destaque as webséries, cujo formato deriva diretamente das produções audiovisuais seriadas, que na contemporaneidade, muitas vezes, assumiram a liderança na reconfiguração, transformação e inovação da linguagem audiovisual. Apesar de sua ligação original com um modelo consagrado pela televisão, sem esquecer que as narrativas seriadas advêm dos primórdios da produção industrial cinematográfica, as Webséries possuem características específicas, que respondem às especificidades do meio a que se destinam e que as

diferenciam de suas correlatas televisivas. Conforme a definição de Paula Hernandez:

Las webseries son series de ficción creadas para ser emitidas por Internet. Se trata de una nueva forma de producción de ficción, dirigida a un nuevo público y emitida en un nuevo medio, que presenta características propias diferentes a las ofrecidas por las ficciones de los medios tradicionales. (HERNÁNDEZ, 2014)

Uma das principais diferenças é a duração dos episódios, enquanto as séries convencionais têm em média quarenta e cinco minutos, os capítulos das Webséries não possuem uma duração padrão, sendo geralmente mais curtos, mas podem variar de capítulos enxutíssimos, de dois ou cinco minutos, a capítulos que se assemelham ao formato tradicional de quarenta e poucos minutos. Além disso, a Websérie nasce como produto destinado a uma audiência específica da internet, a audiência 2.0, e, por isso, apresenta um formato ágil e hipertextual, orientado para um consumo rápido, viral e curto.

A audiência 2.0 deriva da ideia de Web 2.0; que marca a transição de sites estáticos para sites dinâmicos, que possibilitam e fomentam a participação, criação e o compartilhamento de informações, nesse sentido, são audiências que abandonam a posição passiva e se inserem como coprodutores dos conteúdos que consomem seja através da ação de adaptá-los a seu tempo, seus gostos e suas referências, ou ainda assumindo a autoria, atuando como criadores dos próprios conteúdos multimídia audiovisuais que desejam consumir, entrando em competição com os meios tradicionais e meios digitais.

O desenvolvimento das câmeras digitais de alta resolução, bem como de outros aparatos com câmera de boa qualidade, como celulares e tablets, facilitou que jovens realizadores produzissem obras audiovisuais de qualidade com custos muito baixos, os quais em seguida podiam ser disponibilizados sem custos tanto para exibidores quanto para espectadores nas plataformas de vídeo da internet (YouTube, Vimeo), estando

irrestritamente disponíveis, vinte e quatro horas do dia, a partir de qualquer dispositivo com conexão à Internet. Hernández lista algumas das características que devem ser levadas em consideração para a produção de Webséries:

Optimización página web: Es la primera impresión de nuestro producto, la cara vista. Tener una buena plataforma transmite buenas sensaciones, y de esta forma parece que la webserie vaya a ser también de buena calidad.

Crear para nichos: La distribución en la Red es gratuita y la creación puede llegar al mundo entero (siempre y cuando tenga acceso a Internet). Si tenemos en cuenta la filosofía de la long tail (Anderson, 1961) cada nicho de la sociedad tiene su público y si creamos para un nicho específico se suelen sentir más identificados y se convierten en fans de la producción.

Inexistencia marco regulador de contenido: Permite una libertad de contenidos inexistente en los medios tradicionales. Aspecto que nos puede ayuda a testear formatos o temáticas imposibles en otros medios.(HERNANDEZ, 2014)

E, além disso, estas plataformas “ainda” estão livres de um marco regulador, permitindo a disponibilização de todo tipo de conteúdo. A liberdade criativa encontrada no formato da Websérie é destacada por Santiago Bianchetti, um dos fundadores da produtora Mancha e diretor da Websérie argentina de sucesso *Embarcados* (2008):

A la tele es muy difícil llegar con tu idea tal como la pensaste, no importa tanto el contenido sino cuestiones más políticas. En Internet, hay que rebuscárselas porque los costos son mucho más bajos, pero los proyectos se mueven con energía. Por eso se ven cosas que en la tele no aparecen, temáticas marginales que están ahí, esperando salir. (BIANCHETTI apud TURCO, 2013)

Não podemos deixar de lado, no entanto, o fato de que já existe uma linha de produção “profissional” de Webséries, como as produzidas pelo Netflix (*House of Cards*, *Orange is the New Black* e *Narcos*)

Atualmente, estimamos que existam aproximadamente quarenta e dois festivais destinados a Webséries no mundo, dentre os mais prestigiosos estão o LAWebFest, de Los Angeles, criado em 2010; o HollyWeb Festival, em atuação desde 2012; o London Web Fest, desde 2013; e o FEW Webfest, que estreou em 2014.

Desde novembro de 2013, está no ar o sítio argentino FWTV⁸⁷, primeiro canal de WebTV da América Latina, cuja programação é pensada exclusivamente para Internet, que vem ganhando espaço principalmente com obras direcionadas a adolescentes. E a disseminação e repercussão das Webséries no contexto cultural da América Latina, resultou na criação do BAWebFest (Buenos Aires Web Festival)⁸⁸, em 2015, primeiro festival internacional dedicado às Webséries realizado na América do Sul, que acontece em Buenos Aires, Argentina, sob os auspícios da Universidad Del Cine e do Centro Cultural Ricardo Rojas. A respeito das especificidades da Websérie, Martín Lapissonde, diretor do festival, destaca que:

Si pensamos en el soporte en el que habitualmente es consumido este tipo de contenido, se debe tener en cuenta una composición de cuadro simple, una iluminación poco contrastada y un sonido muy claro en los diálogos que se emiten. No importa la cantidad de capítulos que tenga pero sí la duración de éstos, porque un capítulo corto es rápidamente consumido y compartido por diferentes redes sociales, generando la viralización y difusión que la Red ofrece hoy en día. (LAPISSONDE apud SOTO, 2015)

A primeira Websérie argentina, *El Mono Mario*, estreou em 2000, sendo seguido por outras pioneiras: *Amanda O*, *El Vagoneta* e *Plan B*. Atualmente, há universidades argentinas funcionam como incubadoras para a realização de Webséries nacionais como, por exemplo, a Universidad Tres de Febrero, onde foram produzidas as Webséries: *Eléctrica*, *Tiempo Libre* e *Buscando a X*; ou a Universidad Nacional de Quilmes, que produziu a Websérie *Cuatro Cuartos*.

87 FWTV: <https://www.fwtv.tv/>

88 BAWebFest: <http://www.bawebfest.com/>

***Daemonium*: do YouTube para as salas de cinema**

Projeto transmidiático, independente, coletivo e autofinanciado, *Daemonium* faz parte de um movimento de ascensão dos gêneros de horror, fantasia e ficção-científica no audiovisual argentino, que fomentou a profissionalização dos efeitos especiais e o surgimento de produtoras, como a Studio Patna e a Rabbid FX. Das quais fazem parte Daniel Casco e Simon Ratzel idealizadores do projeto que iniciou com as fotos de personagens, que estrelariam o trailer de um filme que não existiria. Convidado a dirigir esse trailer, Pablo Parés, da Farsa Produções, propôs que a história desses personagens fosse contada. Assim, ao invés de um trailer *fake*, foi filmado o primeiro capítulo de *Daemonium*, websérie idealizada como um filme episódico. Os capítulos eram lançados sempre ao final do ano:

Daemonium: Capítulo 1 – Bautismo (13min), foi lançado em dezembro de 2011; *Daemonium: Capítulo 2 – La hora cero* (23min), foi estreada em dezembro de 2012; *Daemonium: Capítulo 3 – Hanya Shibari* (40min), estreada em dezembro de 2013, e *Daemonium: Capítulo 4 – El lobo y el mago* (23min), estreada em dezembro de 2014.

Os episódios não apresentam uma estrutura formal fixa, possuindo durações diferentes. E, apesar de estarem intrinsecamente conectados pela trama e pelos personagens que os perpassam, cada um dos episódios possui uma identidade narrativa e estética própria, que permitiu inclusive repensar a estrutura e a sequência narrativa quando de sua remontagem para o formato longa-metragem.

O projeto durou cinco anos, envolveu mais de trezentas pessoas e acumulou mais de cinquenta jornadas de rodagem, disponibilizado um capítulo por ano, na página *DaemoniumSaga*⁸⁹ no YouTube, até novembro de 2015, quando *Daemonium: soldado del inframundo* foi lançado no Buenos

89 *DaemoniumSaga*: <https://www.youtube.com/user/DaemoniumSaga>;
Facebook: <https://www.facebook.com/DAEMONIUMSAGA/?fref=ts>

Aires Rojo Sangre, sendo eleito o Melhor Filme do festival pelo voto popular. E, na edição 2015 do Festival de Mar del Plata, o longa-metragem recebeu o *Prêmio Ventana Sur*, Melhor Filme de Panorama Midnight Screening. No entanto, por uma estratégia comercial, o filme foi lançado na época em que deveria ser disponibilizado o quinto e último capítulo, que, até então, segue inédito e os capítulos anteriores só estão disponíveis em links privados.

Daemonium nasceu transmidiaticamente expandindo-se das fotos que criaram os personagens para os capítulos da série e do *comic*, narrativas que foram reconfiguradas pela edição, que alterou a ordem dos capítulos e inseriu novas cenas para a criação do filme, e que seguem se expandindo risomaticamente rumo ao videogame e a um jogo de cartas, que retornará às fotografias originais.

***Daemonium*: mosaico de citações da cultura pop**

A história de *Daemonium* acontece em um futuro pós-apocalíptico e distópico, no qual a tecnologia e a magia coexistem e estão intimamente relacionadas à vida e à morte das pessoas. Nas idas e vindas temporais da série, o primeiro episódio da saga conta o meio da trama, acompanhamos a acessão de Razor de um simples mercenário a um déspota poderoso graças ao pacto que faz com um demônio. No entanto, esse pacto tem um prazo, e o motor da trama será a busca de Razor por Fulcanelli, o Mago, único capaz de reverter sua sentença. Enquanto, a esposa de Razor é sequestrada pelos inimigos do esposo, e ao sentir-se abandonada une-se a seus algozes na busca por vingança.

Daemonium se configura como um Aleph de gêneros, que combina sem hierarquia elementos do Cyberpunk, do Anime, de Pulp e do cinema comercial de ação e de terror, em uma superfície narrativa intertextual que parece de expansão infinita.

A trama da narrativa remete a uma lista intrincada de referências cinematográficas e televisivas reconfiguradas e entrelaçadas pelos roteiristas e diretores: ficção científica estadunidense, mangas japoneses, magia e

demônios da literatura e do cinema de Clive Barker, e muitos tiros. Com referências que vão desde os filmes de Steven Spielberg, a *Mad Max* e *Kill Bill*, passando pelas séries de TV da década de 1980.

Essas referências foram decisivas na composição estética da Websérie, que não por acaso nasceu justamente da composição visual e imagética de seus personagens, absolutamente, norteadas pelas memórias visuais dessas obras.

Sobre a configuração híbrida de gêneros “marginais” em Daemonium discorrem seus realizadores na apresentação da página da Websérie:

Durante muchos años, nuestro país solo nos brindó cine de unos pocos géneros, centrándose en el drama, la comedia y el policial. Dejando afuera a un segmento de público enorme que, sin opción, se volcó por el cine de otros países. Pero poco a poco esto comenzó a cambiar, con la aparición de productoras especializadas en cine de géneros inusuales, como el terror, la fantasía o la ciencia ficción y empresas que se dedicaron profesionalmente a la realización de efectos especiales. DAEMONIUM es el resultado de la asociación de varias de estas productoras, con el objetivo de realizar una saga de ciencia ficción que eleve el standard de calidad medio. Un proyecto multimedial que abra las puertas a otros géneros y a más diversidad de ideas.⁹⁰

As series de TV foram também a referência decisiva para escolha pela dublagem da Websérie ao espanhol neutro, emulando a estética das séries apresentadas na televisão argentina na década de 1980. E para reforçar essa memória foram contratados dubladores famosos na Argentina, como Humberto Vélez, Paty Acevedo, René García e Mario Castañeda, cujos nomes talvez não sejam reconhecidos pela maioria dos espectadores, mas, com certeza, serão identificadas as vozes de Homer e Lisa Simpson, e as de Goku e Mc Gyver. Essas vozes familiares, escutadas durante anos na televisão, vozes que estão no imaginário dos espectadores, que

⁹⁰ Apresentação da série no site Daemonium Tumblr:

<http://daemonium.tumblr.com/>

imediatamente estabelecem a conexão, foram as vozes escolhidas para as personagens de *Daemonium*. E, conforme os idealizadores, essa não foi apenas uma decisão estética, mas também comercial, acreditando que o espanhol neutro tornaria mais fácil a circulação da Websérie na América Latina.

Mas, apesar da intrincada rede de referências e citações, *Daemoinum* não se parece diretamente com nenhuma dessas obras, revelando assim o sucesso dos processos de transculturação que realiza.

A qualidade narrativa e estética da Websérie foi reconhecida pelo *International Academy of Web Television* – AWTV, que, em 2015, a premiou como a Melhor Série Estrangeira, como os Melhores Efeitos Especiais e como a Melhor Maquiagem. Assim como o trabalho de Pablo Pares como diretor da Websérie, premiado no Bilbao Web Fest 2015, Espanha. É Pares quem define de maneira simples, porém contundente, o objetivo da equipe que se uniu para realizar *Daemonium*:

En el cine independiente y en el industrial hay dos ramas bien marcadas: los que lo hacen sólo por diversión, sin preocuparse mucho por el resultado, y los que apuntan a obras que trasciendan un poco más. Nuestro foco está en hacer una película que pueda ser disfrutada los próximos 20 o 30 años. (PARES apud ZUCARELLI, 2013)

Só o tempo dirá se *Daemonium*, como Webserie e/ou filme seriado, deixará um legado para a produção audiovisual argentina e latino-americana.

Considerações finais

Cada vez mais é difícil delimitarmos territórios para as produções audiovisuais, formatos e plataformas se imbricam e as narrativas deslizam de um formato a outro de uma plataforma a outra se ramificando transmidiaticamente. O modo particular como *Daemonium* foi produzido e exibido, bem como a forma como foi assistido (na internet e nas salas de cinema, como Websérie e como longa-metragem), mais do que revelar as

possibilidades de produção e de consumo audiovisual instauradas por essas novas tecnologias e plataformas anuncia novas formas de pensar a sociedade. Pois, como já anunciava Marshall McLuhan em 1964:

“O meio é a mensagem” significa, em termos da era eletrônica, que já se criou um ambiente totalmente novo. O conteúdo deste novo ambiente é o velho ambiente mecanizado da era industrial. O novo ambiente reprocessa o velho tão radicalmente quanto a TV está reprocessando cinema. (McLUHAN, 1974, p. 11)

Pensando a partir dessa perspectiva mcluhaniana de que o meio é a mensagem, uma vez que a transformação que esse meio acarreta no ambiente e a “mudança de cada escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (McLUHAN, 1974, p. 22), é mais importante do que o conteúdo que ele veicula; deveríamos, mais do que analisar o conteúdo das Webséries, refletir sobre o que essas produções e a forma como as consumimos, de maneira fugaz, elíptica e móvel, têm a dizer de nossa sociedade, de nós e da maneira como vivemos.

Referências bibliográficas:

McLUHAN, Marshall. **O meio e a mensagem: os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

HERNÁNDEZ, Paula. **Conferencia: Estrategias creativas para el desarrollo de formato s web de ficción**. 2014. Disponível em: <http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/8592/Conferencia%20Paula%20Hern%C3%A1ndez%20RIUMA.pdf?sequence=1> Acessado em: 25 de mar. de 2016.

SOTO, Ivan. Webseries: breves, ágiles y siempre disponibles. In: Revista de Cultura. **Clarín**. Buenos Aires. 25 de mar. 2015. Disponível em: http://www.revistaen.clarin.com/escenarios/Webseries-BAWebFest-Breves-agiles-siempre-disponibles_0_1316268392.html Acessado em 25 de mar. de 2016.

TURCO, Lucia. Webseries: latelevision sin horarios. Escenario – televisión. **Revista de Cultura N. Clarín**. Buenos Aires. 06 de agos. de 2013. Disponível em:

http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/television/Webseries-TV-internet_0_967703273.html Acessado em: 25 de mar. de 2016.

ZUCARELLI, Stephanie. Furor anticipado por el tercer episodio: “Con Daemonium hicimos cine pochoclero”. Suplemento NO. **Página 12**. Buenos Aires. 21 de nov. de 2013. Disponível em: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/no/12-6718-2013-11-21.html> Acessado em: 25 de mar. de 2016.

CINEMA E ARTES VISUAIS

Pautas metodológicas para estudiar el videoclip desde una perspectiva crítica

Ana María Sedeño Valdellos – Universidad de Málaga

1. Introducción: El videoclip en el panorama audiovisual contemporáneo.

Como formato de referencia en el complejo panorama audiovisual contemporáneo el videoclip musical se asienta sobre nuevas bases de creación, más colectiva en relación con su producción procedente del fan y el usuario empoderado y de difusión, generalizada en el ámbito transmedia. Si el videoclip fue en los ochenta, el género puntero en la televisión, campo de prueba de todos los novedosos efectos videográficos de esta década, en la primera década del siglo XXI se ha consolidado esta idea de experimentalidad extrema, con la salvedad que se ha desarrollado su interrelación con otros géneros.

Creemos con Brisset (2011) que la actitud analítica y el sentido crítico son indispensables para la correcta formación humana. Pretendemos incorporar una serie de conceptos teóricos al análisis del videoclip como realización publicitaria que sea a su vez una guía en el camino de la investigación pero también una herramienta didáctica. Como dicen Jacques Aumont y Michel Marie “habrá análisis de filmes mientras haya enseñantes, investigadores, animadores, críticos para practicarlos (pero) la historia estética y formal todavía no ha conseguido integrar los avances de los análisis filmicos estructurales” (AUMONT y MARIE, 1990, p. 181). Y ello puede aplicarse a cualquier formato audiovisual, como fuente para despertar el interés de los alumnos de comunicación hacia los formatos audiovisuales.

La imagen se convierte en una herramienta con la que pensar otras realidades, gracias a su potencial si la pensamos como huella, síntoma, fantasma, gesto... (DIDI-HUBERMAN, 2009). Estamos convencidos entonces de la capacidad de análisis epistemológico de la imagen, como bien defienden por ejemplo el propio Didi-Huberman y el antropólogo Hans Belting. Nos disponemos a aproximarnos al videoclip desde posiciones cercanas a paradigmas de pensamiento y reflexión crítica de la imagen.

Este es un objeto de investigación nuevo que necesita de su encuadre epistemológico, no siempre fácil en este caso: existen algunas dificultades. En primer lugar, el videoclip musical ha sido abordado por el ámbito académico desde fechas ciertamente recientes. En segundo lugar, se ha prestado escasa atención desde el núcleo de la teoría y el análisis audiovisual, debido quizás a su ubicación como formato intermedia, que se produce en unas condiciones y se difunde y disfruta en multitud de canales, además de género que se desarrolla en los intersticios de los lenguajes del cine, la televisión y la red, junto a todas sus referencias.

De esta forma, la identificación de la materialidad del videoclip se produce de manera relacional con otros formatos televisivos: si suponemos que el público posee un mapa de expectativas y usos comunicacionales, cada formato ocupará en tal mapa un lugar particular, en el que existen vías de comunicación. Se establece un contrato tácito de producción-consumo entre creadores y espectadores, una forma práctica y muy elemental, aunque no simple, de establecer qué es, en este caso, un videoclip y qué no.

Creemos que el videoclip puede ser un componente esencial para el análisis del imaginario de la sociedad contemporánea, cuya estructura del imaginario es, según Martín Barbero y Muñoz (1992, p. 35) generada como mezcla de "los espacios y objetos que "puestos en imágenes" producen atmósferas y climas dramáticos identificadores o proyectores; los tiempos referidos o eludidos en la producción de diferentes verosímiles: el del pasado remoto, el sin tiempo; y las oposiciones simbolizadoras entre lo noble y lo vulgar, lo moderno y lo tradicional, lo rural y lo urbano, lo masculino y lo femenino".

El carácter social del videoclip lo hace fluctuante y dinámico en tanto que admite la posibilidad de modificación o evolución diacrónica de difícil seguimiento. Algunos teóricos de la comunicación han descrito su carácter híbrido de toda la historia del cine mediante el concepto de intergénero:

Es el género más intrínsecamente posmoderno. Intergénero: mezcla de música, imagen y texto. Transtemporal: reúne melodías e imágenes de varias épocas, cita despreocupadamente hechos fuera de contexto; retorna lo que habían hecho Magritte y Duchamp, pero para públicos masivos.

Algunos trabajos aprovechan la versatilidad del video para engendrar obras breves, aunque densas y sistemáticas: *Fotoromanza*, de Antonioni, *Thriller* de John Landis, *All Night Long* de Bob Rafelson, por ejemplo. Pero en la mayoría de los casos toda acción es dada en fragmentos, no pide que nos concentremos, que busquemos una continuidad. No hay historia de la cual hablar. Ni siquiera importa la historia del arte o de los medios; se saquean imágenes de todas partes, en cualquier orden. (CANCLINI, 1990, p. 286.)

Si bien Oliveira de Araujo (2009) ha dirigido ya su enfoque a la reflexión sobre el videoclip como tecnología social, al modo en que Foucault hablaba de tecnología del yo (FOUCAULT, 1990), entendiendo como tal el entramado de elementos que los individuos se dan a sí mismos para configurarse en sujetos éticos, creemos que este enfoque de análisis crítico del vídeo musical no se agota aquí.

Creemos que el análisis crítico de los textos es necesario incluso cuando se trata de productos efímeros y procedentes de la industria musical. Entendemos como Didi-Huberman, con su concepto de imagen-síntoma que llega desde su acepción freudiana, que en la imagen se articulan significaciones complejas, escondidas pero actualizadas al momento contemporáneo y sus particularidades. Si la imagen trae desde un tiempo anacrónico algo que había quedado en el inconsciente, la imagen se vuelve incómoda en la representación: "La imagen es un síntoma de un tiempo cronológico que rescata algo que está en el inconsciente de la historia" (diDIDI-HUBERMAN, 2006, 64)

2. Reflexión sobre el videoclip y su estudio desde una perspectiva crítica.

Los videoclips son portadores de mensajes y valores que van más allá de un contenido literal y conducen a lo simbólico y la creación de imaginarios: el videoclip se enmarca plenamente en la concepción espectáculo- mercancía dominante en la sociedad contemporánea de la que hablaba Débord: “El mundo al mismo tiempo presente y ausente que el espectáculo deja ver es el mundo de la mercancía dominando todo lo vivido” (DEBORD 1995: aforismo 37).

De esta manera, igual que el packaging o el aspecto visual del producto, los expertos en marketing, los AR (art and repertory) y los productoras, construyen la imagen pública de los intérpretes, a través de su puesta en escena, mezcla de gestualidad, vestuario, look y estética visual.

A comienzos de los años noventa, Goodwin (1992) ya señaló cómo la industria musical persigue la creación de una narrativa en torno a todo artista (solista o grupo). La suma de una serie de técnicas y medios diversos en torno al producto musical y sus creadores constituyen un texto-estrella. Se trata de un concepto genérico diferenciador que supone una mezcla de ficción, narrativa personal e identidad. En este contexto, el videoclip ha tenido un papel importante como creador de sentido, junto a elementos como la portada del disco, puesta en escena del concierto, entrevistas... a su vez, este conjunto de ideas e imaginario en torno al artista influye sobre la recepción del discurso de cada videoclip o conjunto de videoclips de un artista, en un bucle continuo de creación de sentido. Este mecanismo permite que convivan más de una identidad del artista dentro del mismo texto: la importancia que algunos artistas como Madonna o Bowie han depositado en el videoclip como gestor de su personalidad frente a sus públicos, puede dar una idea de ello.

Existen otros factores de definición del texto-estrella, como los provenientes de los géneros musicales y sus universos de puesta en escena. El rap, el rock, el heavy, todos los géneros musicales básicos de la música

popular buscan una puesta en escena básica y tienden a consolidarla a través de los diferentes “textos” con los que se visibiliza y proporciona a través de diferentes medios. Por ello parece necesario iniciarse en el análisis y la reflexión en dos variables en todo clip: el cuerpo y el rostro.

El cuerpo se ha convertido en un componente esencial en los estudios de ciencias sociales, que se han ocupado en controlar sus múltiples facetas y potencialidades para el análisis social y cultural. El cuerpo es un objeto polisémico para las ciencias humanas.

El cuerpo es la base materialista, un campo metodológico para investigaciones sobre política, historia e identidad. El cuerpo es simultáneamente evidencia y testimonio material del proceso de metamorfosis aquí incorporado. Esa metamorfosis es el resultado de innovaciones radicales en la ciencia, en la medicina y en la tecnología. (Kauffman, 1997: 13)

Como apunta Comolli, los textos son espectáculos mediales en tanto el ambiente social se incorpora en el cuerpo de los individuos que son mediados (*Documento y espectáculo*, 2014).

También desde posicionamientos fenomenológicos se ha conformado una metodología sólida para el estudio de la existencia humana y la experiencia física del cuerpo a través de términos como tactilidad o *embodiment*: la encarnación del cuerpo en el mundo es un motivo de análisis contemporáneo fructífero en la actual sociología de la imagen y antropología visual. También ha sido abordado desde la filosofía del arte. Belting describe el cuerpo como “un concepto general que se define constantemente según la situación histórica y social concreta” (BELTING, 2011). El cuerpo es aquello que nos permite interactuar con el entorno pero este sólo se concretiza a través de la imagen, que está en cambio permanente.

Por su lado, Katherine Hayles en *How we became postuman: Virtual bodies in cybernetics, Literature and informatics*, habla de virtualidad encarnada (embodied virtuality (HAYLES, 1999, p. 15), para situar cómo el ambiente audiovisual y cultural hipermediatizado contemporáneo se encuentra integrado incluso corporalmente, tanto en la construcción del

cuerpo de artistas, músicos, actores y demás personajes mediáticos, como en el de los receptores.

Como apunta Juan Anselmo Leguizamón, "el videoclip moviliza cuerpos, corporiza el imaginario social y el imaginario del cuerpo". (LEGUIZAMÓN, 1998, p. 55). Recientemente, el trabajo de investigación "Videoclip y cuerpo: el entre-lugar de los corpus mutantes" (OLIVEIRA DE ARAUJO, 2009) explora las implicaciones del cuerpo-videoclip, analizando mediante categorías del cuerpo mutante, el monstruo... las posibilidades de mutación de la identidad del artista a través de conceptos procedentes de las más famosas investigaciones de Donna Haraway, Judith Butler y comparándolos con las prácticas artísticas del performance y el body art de Orlan, Stelarc, etc.

Por su lado, Vernallis (2004) realiza una revisión de cómo el vestuario, las localizaciones, la iluminación, la composición y la planificación y demás códigos visuales son planteados por el director para apoyar el look del artista o banda y su encuadre dentro del género audiovisual determinado.

"Para vender la banda y la canción, un vídeo muy a menudo emplaza al cantante en el frente y en el centro. (...) El cantante permanece perpetuamente en movimiento girando a veces para dirigirse a nosotros, a veces hacia las figuras del fondo. Esta continuidad del movimiento trabaja para mantener el flujo de la imagen contra la música". (Vernallis, 2004).

El videoclip permite que el individuo contemporáneo desarrolle una mirada a las formas normativas de identidad y reconocimiento social (a través de su comparación con los artistas musicales): "disemina arquetipos de conducta, maneras de comportarse, vestirse, peinarse. Y por supuesto, hay un elemento que juega un papel muy importante en medio a todo eso: el cuerpo; el del cantante –o de los músicos de determinada formación musical–, pero también el del público, cuerpo mediador de la fruición musical". (OLIVEIRA DE ARAUJO, 2009, p. 27).

En el videoclip se construye cierta idea de autenticidad del grupo o músico a través del videoclip, como aparece en las ideas de Simon Frith, que ha estudiado el tema desde una aproximación de la sociología de la música

popular.

La implicación en la emocionalidad que supone el cuerpo en movimiento nos permite ver en algunos clips una forma emergente, híbrido entre lo que es un videoclip performance (basado en la actuación del cantante) y uno conceptual... La ventaja para esta parte conceptual se resuelve en la generación del cuerpo como discurso rítmico emocional, posibilitando la creación de significación visual, no ligada a una narrativa sino a un componente kinético de interrelación corporal: Pavis, afirma que el bailarín atrae el cuerpo del espectador en su totalidad. (...). La percepción del bailarín está ligada a la imagen corporal del observador y es ante todo motriz y kinestésica (2002, p. 137). En *Saint Claude* de Christine and the Queens⁹¹ se responde a un concepto de autenticidad a través del gusto por la transformación del cuerpo en movimiento a través de plug-ins de distorsión de imagen y el juego de su levitación final. En videoclips como este o *Nuit 17 a 52*, se traduce un interés por el tema del doble, la confusión de géneros y cuerpos (la cantante asume todos los roles de género y dramáticos). En este caso, se repite la superación de las limitaciones físicas corporales y la construcción de cuerpo humano superior, que ya decíamos (Sedeño, 2002) que era una característica del videoclip musical desde sus inicios: multiplicación, superación de la coherencia espacio temporal, vuelo o levitación, resistencia física... todos son efectos que el videoclip ha utilizado para hacer que el cantante aparezca como un ser superior o excepcional.

En cuanto al segundo de nuestros conceptos clave, se trata de establecer las formas de encuadrar el rostro del artista (especialmente del frontman y/o cantante). Como apuntaba ya Goodwin (1992) "Las exigencias de la discográfica incluyen la necesidad de gran cantidad de primeros planos; el artista puede desarrollar motivos que se repiten a través de su trabajo (un estilo visual)". Este estilo visual parece ser necesario para un culto a la personalidad, fundada en la individualidad y en una mostración del rostro en la explicitación de sus rasgos.

91<https://www.youtube.com/watch?v=ZzFYmz2lfT4>

En este gusto por el primer plano como intensificación del rostro se localiza una doble componente, por un lado, el gusto por la singularidad y la adjetivación del producto publicitado, la dimensión física única facial. Por otro, su inserción en un plural singular que vincula el rostro humano con su pertenencia a la especie. En palabras de Didi-Huberman (2014): "el aspecto humano en el espacio histórico donde este se despliega siempre de manera diferente". Según el autor es algo completamente diferente a lo opuesto entre identidad y alteridad, es un cruce entre lo que en un rostro aparece como genérico y sus rasgos particulares.

Para Deleuze "el efecto-primer plano hace perder al rostro sus aspectos individuante, socializante, comunicante, para conferirle la impersonalidad del afecto" (AUMONT, 1998, p. 103). Deleuze habla de *gestus*, fórmula que trata de explicar la capacidad del cine moderno (imagen-tiempo) de operar suertes de desmenuzamiento, disolución o fragmentación sobre el cuerpo. En *La imagen-tiempo* el autor dibuja buena parte del cine francés de los ochenta en torno al vínculo cine-cuerpo-pensamiento, donde "las categorías de la vida son precisamente las actitudes del cuerpo, sus posturas" (DELEUZE, 1987, pp. 251-295). Como han descrito Jacques Aumont (1998) y Gilles Deleuze (1987), el primer plano es utilizado en su función específica mucho después de su origen (ya en el cine primitivo se empleaba pero no con su potencial de liberación de la expresión) y el cuerpo completo se transforma por su efecto, deviniendo en *medium* para exponer los afectos. Tanto Balázs como Bonitzer o Eisenstein se han posicionado en torno al rostro y el primer plano. Si para los dos primeros supone una unidad orgánica (el primer plano es la "condición técnica del arte cinematográfico" en tanto que permite que con el rostro se planteen todos los problemas del film), para el segundo supone desmembramiento y desconexión.

El primer plano del cantante o *frontman* resulta una fuente de significación en tanto contiene su propia retórica y aspectos de significación. Por su escasa duración temporal, los planos en este tamaño vienen editados, con frecuencia, con planos de alta fragmentación -muy breves-, que dejan en cuadro gestos muy concretos de los cantantes. Esta intensificación del gesto

es propia del cine mudo y experimentos gestuales de prácticas escénicas de las segundas vanguardias provenientes como el *happening*, el *performance* o el arte de acción...

Siguiendo esta tradición el videoclip performance retomó un modelo de presentación artística dirigida directamente al espectador donde se construye visualmente un icono musical. El cuerpo en el clip establece a veces una suerte de multiplicación. Este efecto no parece constituir una novedad específica, si se conoce el detalle específico de su existencia desde *Bohemian Rhapsody* de Queen (1975). En *Not the same*⁹² de Tanlines, el duo formado por Jesse Cohen y Eric Emm van apareciendo consecutivamente con diferente vestuario e instrumentos a lo largo de un plano secuencia con ritmo en el tempo musical de la canción.

La tendencia del videoclip a usar la presencia física del *frontman* como recurso conceptual o descriptivo de la situación emocional de la canción se puede encontrar en ese gusto por el primer plano que se observa por encarar la implicación y honestidad de la mirada a cámara (al espectador) del intérprete vocal: en *Nothing compares to you* de Sinéad O'Connor la fórmula tuvo éxito y desde entonces se ha convertido en un estándar del videoclip de cantante femenina en solitario.

En videoclips como *Close-up* de Zendaya⁹³ la exposición física frontal en todo tipo de planos editados bajo las características de modificación de parámetros musicales de la canción permite una sincronía minimalista con los cambios visuales de plano y ritmo visual.

El videoclip musical del tema *No me canso*⁹⁴ se estructura sobre una hibridación de performance de la cantante sobre un fondo poblado por multitud de personajes que representan corporalmente las opciones sexuales o modalidades del amor en la actualidad: parejas heterosexuales, homosexuales (gays y lesbianas), de diferente edad... se combinan para aportar detalles al concepto de la canción y su letra.

92 <https://www.youtube.com/watch?t=141&v=UlmRLktGPII>

93 https://www.youtube.com/watch?time_continue=73&v=LkWJkPqvqmE

94 <https://www.youtube.com/watch?v=L5JcZAo2VBA>

3. Conclusiones

Como formato pionero de la estética contemporánea, el videoclip puede emplearse como campo desde el que reflexionar sobre sus debates centrales. El cuerpo, su relación con la imagen, y su función en la creación del sujeto contemporáneo o como aspecto desde el que problematizar el universo social actual son algunas de las facetas que, desde un punto de vista social, podrían abordarse.

Por un lado, sería interesante afrontar a través del videoclip como creación industrial de la música contemporánea y dirigir la mirada sobre las formas en que se construye y despliega el cuerpo de cantantes y músicos y cómo se consigue establecer una autenticidad en los mensajes simbólicos de la industria musical.

En la actualidad, el aparato crítico de la fenomenología, la antropología y la posthumanismo permiten abordar cómo el panorama cultural contemporáneo se encarna en el cuerpo del ser humano, en su modificación, en sus posibilidades de generar narrativa.

Referencias bibliográficas

ARDEVOL, E. y MUNTAÑOLA, N. *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: UOC Press, 2009.

AUMONT, J. y MARIE, M. *Estética del cine*. Barcelona: Paidós. 1990.

BELTING, H. *Imagen y culto*, Madrid: Akal, 2009.

BELTING, H. "Cruce de miradas con las imágenes. La pregunta por la imagen como pregunta por el cuerpo. GARCÍA VARAS, A. *Filosofía de la imagen*, 2011.

BRISSET, D.E. *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: Universidad Abierta de Cataluña, 2011.

DEBORD, G. *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: Biblioteca de la Mirada, Editorial La Marca, 1995.

OLIVEIRA DE ARAUJO, T. (2009). *Videoclip y cuerpo. El entre-lugar de los cuerpos mutantes*. Trabajo de investigación para Programa de Doctorado en Teoría de la literatura y Literatura comparada de La Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España.

DELEUZE, G. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine II*. Barcelona: Paidós, 1998.

DIDI-HUBERMAN, G. *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2008.

DIDI-HUBERMAN, G. *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*, Buenos Aires, Manantial, 2014.

DIDI-HUBERMAN, G. *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid, Machado, 2008.

FOUCAULT, M. *Tecnologías del yo y otros textos afines*, Barcelona, Paidós, 1990.

FREEDBERG, D. *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*. Chicago and London: University of Chicago Press, 1991.

FRITH, S.: *Music for Pleasure. Essays in the sociology of pop*, Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

GARCIA CANCLINI, N. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México DF: Editorial Grijalbo, 1990.

GARCÍA VARAS, A. *Filosofía de la imagen*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.

HAYLES, K. *How we became postuman: Virtual bodies in cybernetics, Literature and informatics*, N. Chicago: University of Chicago, 1999.

KAUFFMAN, L. *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y en el arte contemporáneo*. Valencia: Frónesis Cátedra, 1997.

MARTIN BARBERO, J. y MUÑOZ, S (coords). *Televisión y melodrama, tercer Mundo*, Bogotá, 1992.

SANTAELLOA, L. Y NÖTH, W. *Imagen. Cognição, semiótica, midia, Iluminaras*, Sao Paulo, 2001.

LEGUIZAMÓN, J. A. (1998). El videoclip como formato o género. Ciudad: Santiago del Estero. Trabajo de tesis de grado. Disponible en <http://www.archivo-semiotica.com.ar/Leguiiz.html>

VERNALLIS, C. *Experiencing music video*. Nueva York: Columbia University Press, 2004.

Aproximación a la narrativa, lenguaje y estética del cineminuto

Carlos Ignacio Trioni Bellone - Universidade Nacional de Córdoba

Introducción

El volumen, calidad y éxito de los cineminutos realizados en el país y el mundo durante los últimos años conduce a pensar en la relevancia adquirida por el formato dentro del ecosistema mediático actual. Museos, galerías de arte, tradicionales festivales de cine, la televisión y, sobre todo, las redes sociales están dirigiendo su atención a los mismos ya sea por lo atractivo de la premisa (narraciones audiovisuales de sesenta segundos de duración), la originalidad de sus relatos, el uso creativo de los recursos estéticos o la facilidad de acceso a los mismos. Paralelamente, ya sea por su practicidad o asequibilidad, pero fundamentalmente por la imperiosa necesidad de una rigurosa planificación, el cineminuto ha sido revalorizado en el ámbito académico como una importante herramienta pedagógica para la enseñanza en el campo audiovisual.

Dicho contexto obliga necesariamente a considerarlo como un formato con una interesante potencialidad y productividad. Pero sabemos poco y nada acerca del mismo. Evidentemente un cineminuto, videominuto o filminuto es mucho más que una película de sesenta segundos de duración. En principio se percibe como una pieza que presta especial atención sobre ciertos elementos de la narrativa, el lenguaje y la estética cinematográfica que permiten resolver mejor la premisa de contar historias en poco tiempo. La anécdota, el encuadre que privilegia la elipsis, el fuera de campo visual y la acusmática conjugados con el montaje expresivo son algunos de los recursos que le permiten configurar un entramado audiovisual propio, a su vez

influenciado por las condiciones y usos de Internet y las nuevas tecnologías, alternativas de producción, distribución y exhibición más acordes al formato y su público potencial.

La observación y el análisis de la vasta producción surgida en el último tiempo confrontada con la teoría clásica del cine (intentando determinar de qué forma dichos conceptos atraviesan el planteo, se adaptan o no a las exigencias del género y presentan relación alguna con los diferentes lenguajes multimedia) ha sido la metodología escogida para recopilar, sistematizar y dar a conocer ciertos conocimientos y planteos en torno al estudio del formato en cuestión: la elaboración de una definición de *cineminuto* como aporte al proceso de construcción del objeto de estudio y la enumeración y descripción de las características narrativas, técnicas, estéticas y de realización fundamentales del mismo han sido hasta el momento los avances más importantes del presente trabajo de investigación sobre la que considero es una de las tendencias más innovadoras en relación a contar historias audiovisuales.

En busca de una definición

En principio, se puede determinar que el *cineminuto* es una forma particular de cortometraje que guarda ciertas similitudes narrativas, estéticas, técnicas y de realización con algunos otros formatos tales como la publicidad audiovisual, el videoclip y/o el tráiler cinematográfico. Indudablemente, el abismo de tiempo y contenido entre uno y otros es considerable y ninguna de las conceptualizaciones preexistentes se ocupa de ir más allá de los sesenta segundos como elemento determinante. Por ello, es necesario encontrar y/o elaborar una definición más acotada, apropiada o específica.

Al igual de lo que sucede con el cortometraje, una definición de *cineminuto* debe contemplar mucho más que una cuestión numérica. El tiempo acotado no se trata de un objetivo en sí mismo ni de una restricción, sino más bien de un desprendimiento lógico de aquel contenido que se quiere

transmitir. Es el propio mensaje el que demanda e impone una duración determinada y si para resolver su planteo insume entre uno y sesenta segundos, podemos decir que estamos frente a un cineminuto. Pero no cualquier tipo de argumento es factible de ser tratado en este formato. Un cineminuto plantea una acción concreta, una situación determinada, una anécdota aislada muchas veces sin consecuencias o transformaciones trascendentales en los personajes y/o su mundo, y que obligadamente necesita de la concisión para poder revelarse y no perder efectividad. Se trata de un estallido, un suceso aplastado entre un principio y un final, atrapado entre un antes y un después.

El cineminuto utiliza muchas de las herramientas o recursos de otros formatos más fuertemente desarrollados pero a la búsqueda de resultados diferentes, novedosos o poco explorados. La selección y significación de forma precisa y exacta de cada una de las partes constitutivas de la obra (encuadres, duración de los planos, movimientos de cámara, piezas escenográficas o de vestuario, iluminación, presencia o ausencia de líneas de diálogo, ruido o música, etc.) es quizás el proceso determinante de todo cineminuto, influyendo además en cada una de las distintas fases creativas.

Resumiendo: el cineminuto se trata de una forma audiovisual ultra-breve, una narración de una duración máxima de sesenta segundos, que plantea una situación concreta la cual generalmente no provoca transformaciones trascendentales en el universo propio del relato, y que se plasma en pantalla a partir de la toma precisa de decisiones narrativas y estructurales y la selección específica de cada uno de los elementos (visuales y sonoros) que componen la obra.

Estrategias y estructuras narrativas

Al igual que en toda obra audiovisual, el desarrollo del guion es el punto de partida para la creación de cualquier micro-relato. El factor tiempo, tal como ha sido señalado, incide considerablemente tanto en la elección del argumento como en la forma en que se lo trabaja. En ese sentido, el

cineminuto aplica, potencia e incluso lleva al límite de sus posibilidades la mayoría de las estructuras y estrategias narrativas utilizadas en el cortometraje. Los conceptos vertidos por Irene Ickowicz (2008) en relación a dicho tema son fundamentales, paradigmáticos y una referencia obligada para la siguiente descripción.

En primera instancia, podemos señalar que todos y cada uno de los elementos constitutivos de un cineminuto, que responden obligadamente a un mismo tema, trabajan básicamente en función del *climax*. El desarrollo no es tan importante o trascendente como lo es la resolución, cuya importancia se funda en la resignificación que le otorga a la acción o el suceso previamente visto y oído; generalmente descubriendo algo que se mantenía oculto o sorprendiendo ante una acción imprevista. El cineminuto *Game* (GROSEVA, 2006) presenta a un niño relatando desde la ventana de su habitación un partido de fútbol disputado por un grupo de pares en la calle. La situación adquiere otro valor al revelarse su invalidez hacia el final del metraje. Como vemos en este ejemplo, el sometimiento o subordinación de las partes tiene como objetivo alcanzar una concentración de información innegable que se traduce en la intensidad necesaria para que el relato logre cierta efectividad, más aun teniendo en cuenta el escaso tiempo disponible. Este aspecto, distintivo y característico del formato, en ocasiones también puede resultar contraproducente, transformando al cineminuto en un artificio, un vehículo efectista para provocar un susto, generar una sorpresa o simplemente contar un chiste.

En segundo lugar se encuentran aquellas consideraciones referidas a los *personajes*. Indudablemente, el escaso tiempo disponible no permite enseñar demasiados matices de los mismos. Debido a ello, los personajes intervinientes en un cineminuto responden a estructuras de modelización clásicas o tipo (e incluso también de estereotipo): presentan rasgos físicos, psíquicos y/o morales conocidos de antemano por los espectadores lo que permite un fácil y rápido reconocimiento. En *Chop Chop* (BLADES, 2012) el protagonista es un valiente príncipe, en *A new prayer* (Pene, 2010) Jesucristo y en *Náufrago* (MELER, 2010) un hombre perdido en una isla desierta. Por

otra parte, la transformación de los personajes es casi inexistente. En pantalla no presenciamos más que una simple experiencia o un hecho aislado de su vida cotidiana. Por ende no se distinguen cambios significativos en sus entidades o mundos de referencia. Esto, que podría derivar en el desinterés por parte del espectador respecto a la obra (como seguramente ocurriría en una estructura de largometraje o incluso de cortometraje), se compensa a partir de las características que hacen del cineminuto algo único: la anécdota se presenta en un tiempo muy breve y el clímax imprime una fuerza particular al conjunto de la narración permitiendo que el relato nunca pierda impulso, aún ante la ausencia de cambios en los personajes. Asimismo, la cantidad interviniente es otro dato importante a destacar y tener en cuenta. La regla del cineminuto parece ser la presencia de sólo uno o dos protagonistas, que obligadamente se relacionan entre sí a partir de un solo hecho, suceso o evento concreto que indefectiblemente los involucra.

Por último es preciso referirse a las *estructuras narrativas* utilizadas en los micro-relatos audiovisuales. Si bien es casi imposible despegarse totalmente del clasicismo aristotélico, por lo general el cineminuto incluye un solo punto de acción que da inicio a la narración y que además conduce a la conclusión del relato. Es casi imposible hacer una diferenciación exacta o definir la proporción de los diferentes actos (introducción, desarrollo y desenlace) ya que los mismos se presentan de forma difuminada, todos al mismo tiempo o individualmente, generalmente privilegiando el tercero. El cineminuto *Loop* (MORENO, 2011) es un ejemplo perfecto de ello: el relato comienza directamente con un personaje que ha sufrido un grave accidente.

Las bases de un lenguaje propio: de la publicidad al cineminuto

La publicidad televisiva, el video clip y el avance cinematográfico son referencias obligadas del cineminuto. No sólo se nutre de sus estructuras y estrategias narrativas, también toma prestados varios elementos del lenguaje o herramientas técnicas y estéticas de la puesta en escena y puesta de cámara de dichos formatos.

La condensación, que parece ser la regla general en torno al tema, no sólo se aplica a la narración, también a la composición. La síntesis y superposición de elementos (visuales, sonoros o gráficos) en el encuadre permiten destacar o agrupar una mayor cantidad de elementos. Los planos cortos y las tomas breves combinadas a partir de una edición acelerada y un montaje rítmico, también contribuyen a ello. *Hamburgz* (SCHMELZER, 2011), mediante la predominancia de primeros planos, tomas ultra-breves y un montaje subordinado a la música, plantea una estética propia del video clip. Por su parte, *Fun time* (ANDRIANOV, 2006) explora sin complejos el recorte de la duración de las tomas que lo componen. La mirada a cámara, otra estrategia propia de la publicidad, también ha sido explorada y aprovechada al máximo por el cineminuto. *No man's land* (CHAMBERS, 2011) y *Good Bye Mr. Nice Guy* (ILIESIU, 2010) hacen un excelente uso de este recurso, sin el cual no se alcanzaría la eficacia del relato.

Otro aspecto a destacar en torno a dichos procesos de realización es el referente a la utilización de material previo. La técnica del *found footage*⁹⁵, nacida con la publicidad misma y tan explorada por el cine en la actualidad, también ha sido aplicada por muchos de los realizadores de cineminutos. Archivos fílmicos y videográficos de distinta índole han sido apropiados, reciclados, reutilizados y resignificados con enormes dosis de creatividad, ya sea a partir del código del documental, la ficción o el cine experimental. *Dan's L'ombre* (MATHIEU, 2011) toma como materia prima las películas del cine negro clásico; *The days before that* (BAKER, 2011) a partir de imágenes de archivo y una estructura de falso documental construye un relato de ciencia ficción; y *Elvira en el río Loro* (VILLAFANE, 2009) trabaja la técnica desde el género documental.

El tiempo fílmico en el cineminuto

95 El un tipo de práctica utilizada para elaborar películas mediante la técnica del collage y a partir de material previamente utilizado en otros filmes.

Marcel Martin (2002) formula que el tiempo es el factor encargado de diseñar, de un modo fundamental y concluyente, el plan de todo relato cinematográfico. Teniendo en cuenta la importancia y trascendencia que el cineminuto le adjudica al mismo, creo necesario detenerse en las formas, usos y relaciones en torno al manejo de las distintas estructuras temporales.

Los conceptos previamente desarrollados parecerían indicar que a los relatos breves obligadamente le corresponde la utilización del **tiempo condensado**. La supresión de los tiempos débiles o inútiles (aquellos que no participan de forma directa en la definición y el progreso de la acción dramática), con el objetivo de evidenciar una continuidad causal y lineal, produce una notable densificación en el relato; característica a la que he referido innumerable cantidad de veces como un objetivo central de los relatos breves. En relación a dicha estructura, entra en juego el concepto de **elipsis**. "El cineasta, capaz de mostrar todo y conociendo el formidable coeficiente de realidad que impregna a todo lo que aparece en la pantalla, puede recurrir a la alusión y hacerse comprender en media lengua" (MARTIN, 2002, p.83). Su vocación no es tanto suprimir los momentos perdidos como sugerir lo sólido y lo pleno, dejando fuera de representación aquello que la inteligencia del espectador puede suplir sin dificultad. Todo lo que se muestra en pantalla ha de ser significativo, mucho más en el cineminuto. Por ende, la utilización de la elipsis, en especial aquellas motivadas por razones dramáticas se constituye como una de las principales herramientas con la que cuenta todo realizador que desea embarcarse en la difícil tarea de contar más en menos tiempo.

Pero el cineminuto también puede alcanzar sus metas, sacar provecho o ver beneficiada su eficiencia a partir de otras estructuras temporales. Estructuras diferentes que necesariamente no se orientan a la condensación, aunque ello parezca contradecir las bases fundantes del formato. Los relatos ultra-breves también hacen un uso especial del llamado **tiempo fiel**, una forma de organizar el relato que trata de respetar el transcurso del tiempo en su totalidad, representando en pantalla una acción cuya duración es idéntica a la del film mismo. De difícil aplicación en el

largometraje (al menos en su totalidad), la concisión concerniente a los sesenta segundos de duración y las condiciones argumentales propias del formato (tal como señalamos anteriormente, por lo general el cineminuto cuenta una anécdota simple, una acción concreta, un momento particular) han permitido su uso y práctica constante. Y en ocasiones lo hace a partir del *plano secuencia*, toma de larga duración que instaura una continuidad espacio-temporal en la cual la duración es determinante. Tal es el caso de *Quick* (PAPAI, 2008) o *I'll get the ice-creams* (GROVES, 2012).

En resumen, el tiempo no puede ni debe constituir un objetivo en sí mismo. La forma en que se lo emplea es quizás mucho más determinante y trascendente para entender tanto al cine en general como al cineminuto en particular.

El espacio fílmico en el cineminuto

La naturaleza del espacio en el cine, según palabras de Noel Burch (1970), necesariamente debe considerarse a partir de dos facetas: la que comprende al campo y la que está fuera de campo. La primera incluye todo lo que el ojo distingue en pantalla y que habitualmente se percibe como la única parte visible de un espacio mucho más amplio que sin lugar a dudas existe a su alrededor. La segunda es más compleja de determinar. Es un espacio invisible que prolonga aquello visible y se estructura a partir de seis segmentos. Los confines inmediatos de los cuatro primeros están determinados por los bordes del encuadre, configurándose como proyecciones imaginarias de los mismos. El quinto se refiere al espacio ubicado detrás de la cámara; y el último a todo aquello que se encuentra detrás del decorado. El fuera de campo, en todas sus dimensiones, está ligado esencialmente al campo, puesto que solo existe en función de éste.

Muchas veces la importancia de un espacio fuera de campo iguala o supera a la de un espacio incluido en el campo. Pues puede aportar información novedosa y valiosa para el desarrollo del relato de un modo

totalmente diferente. Un realizador puede valerse de dicha dimensión a partir de las siguientes formas:

- Entradas y salidas al campo: cada vez que un personaje y/u objeto ingresa o egresa, las partes invisibles del espacio se materializan para el espectador. Fun time y Quick proponen un uso dramático del espacio fuera de campo a partir de esta forma.
- Miradas en off: es una de las diversas interpelaciones directas del fuera de campo a partir de un elemento incluido en el campo. En ocasiones, la mirada de un personaje, en primer plano o plano cercano y dirigida hacia otro ubicado en el fuera de campo, es tan intensa que el otro adquiere tanta o más importancia que aquel que está encuadrado. Por ejemplo, en *Good Mr. Nice Guy* el personaje femenino mira y habla hacia el espacio fuera de campo, otorgándole una importancia crucial, la cual se potencia al descubrir la naturaleza de su interlocutor.
- Personajes o elementos del campo: si una parte de sus cuerpos se halla fuera del encuadre, automáticamente la existencia de un fuera de campo que contiene sus partes no visibles queda implícita. Pero, cabe destacar que el fuera de campo tiene una existencia episódica o fluctuante a lo largo de cualquier filme. Y es la estructuración de dicho flujo de información lo que puede forjarse como un instrumento poderoso en manos del realizador. Por ejemplo, *Game*, *No man's land* y *Quick* utilizan el encuadre ocultador con fines dramáticos. Y el descubrimiento del espacio fuera de campo sirve para resolver la trama y potenciar el clímax.

Por último, es importante destacar la importancia del campo vacío. Cuanto más se prolonga en el tiempo, el fuera de campo toma la delantera sobre el espacio incluido en el encuadre, dando lugar al nacimiento de una tensión particular, tal como ocurre en *Dark Valley* o *The Black Hole* (SANSOM, 2009). Los realizadores de cineminutos pueden servirse de esta

dialéctica con fines estructurales, aprovechando aquellos elementos que quedan fuera y pueden ser sugeridos.

Pero la escena fílmica no se define únicamente por los rasgos visuales, por aquello que se ve o deja de verse. La dimensión sonora es muy amplia y también juega un rol importantísimo a partir de su capacidad de evocación espacial. Va más allá de la recreación de los ambientes que los incluye y se materializa principalmente por medio del plano sonoro y la acusmática. El primero equivale a distancia aparente y su función es dar la impresión de lejanía o de proximidad a la fuente. La segunda se refiere a aquello que se escucha sin ver la causa. Michel Chion (1993) plantea que la noción fundamental de la escritura audiovisual se apoya precisamente en la oposición entre lo acusmático y lo visualizado. Y con ello hace referencia nada más y nada menos que al fuera de campo, concepto previamente desarrollado desde la dimensión visual. En relación al mismo, la espacialidad sonora puede estructurarse en:

- Sonido in: es aquel sonido cuya fuente aparece en imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca.
- Sonido fuera de campo: es el sonido cuya fuente es invisible temporal o definitivamente. Por ejemplo, en *Loop* el ruido de un teléfono descolgado, que no vemos en pantalla, es utilizado con fines dramáticos; en *Quick* escuchamos los gemidos de una pareja, lo que sugiere algo que nunca se ve en pantalla; y en *No man's land* el ruido fuera de campo de la horca permite completar aquello que se ve en pantalla.
- Sonido off: es el sonido cuya fuente supuesta, además de ausente en la imagen, es no diegética. O sea, está situada en un tiempo y un espacio ajenos a la situación directamente evocada.

Al igual que lo que ocurre en el espectro visual, muchas veces un sonido fuera de campo o sonido off (ya sea voz, música, ruido o silencio) puede superar en importancia o jerarquía a los sonidos in o ambiente. Básicamente porque saben desprenderse de aquello que se ve en pantalla, aportando información diferente, complementaria o de gran peso para la

narración. Los hacedores de cineminutos también pueden valerse de ello para el diseño de una puesta en escena compleja y completa, que permita incluir más elementos o información valiosa para el relato.

Cineminuto y montaje

El *montaje* es el fundamento más específico del lenguaje audiovisual. Según palabras de Marcel Martin, "es la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración" (MARTIN, 2002, p.144). Su aspecto más sencillo e inmediato resulta de la reunión de planos según una secuencia lógica o cronológica con vistas a relatar una historia. Pero esa no es su única función. El montaje puede crear movimiento, ritmo o generar una idea a partir del encuentro de dos imágenes, dejando de ser un medio para convertirse en un fin en sí mismo.

Los caracteres generales de la imagen fílmica se relacionan en forma dialéctica con el espectador en un complejo afectivo e intelectual. El significado que adquieren en pantalla depende tanto de la actividad mental del espectador como de la voluntad creadora del realizador. La relativa libertad interpretativa recae en el hecho de que toda realidad, acontecimiento o gesto es un signo. Asimismo, el significado de una imagen depende en gran medida de su confrontación con las contiguas. En definitiva, todo lo que la pantalla muestra tiene un sentido y un segundo puede aflorar a partir de la reflexión, pues toda imagen implica más de lo que explica. La mayoría de las películas son interpretables en varios niveles dependiendo del grado de sensibilidad, imaginación y cultura que tenga el espectador. Su mérito es sugerir más allá de la inmediatez dramática de una acción. El empleo de los símbolos y metáforas en el cine consiste precisamente en recurrir a imágenes capaces de sugerir más de lo que la sola percepción del contenido aparente puede brindar.

Marcel Martin (2002) define la *metáfora* como la yuxtaposición de dos imágenes mediante el montaje, cuya confrontación necesariamente debe producir un golpe psicológico en la mente del espectador con el fin de

facilitar la percepción y la asimilación de la idea que el realizador desea expresar. La primera de estas imágenes suele ser un elemento de acción; pero la segunda generalmente constituye un hecho cinematográfico sin relación alguna con dicha actuación y su valor está dado en relación con la imagen precedente. *Loop* propone un interesante ejemplo de metáfora. Luego de que el personaje resbala y cae, vemos que el teléfono también lo hace, generándose un paralelismo entre ambas acciones.

Por el contrario, el autor se refiere a *símbolo* cuando el significado reside en la imagen misma. Se trata de planos o escenas que además de su significado directo se hallan cubiertas de un valor mucho más profundo y amplio. Un símbolo es mejor cuando menos visible es desde un principio y cuanto menos fabricado y artificial parece. Su proceso normal consiste en hacer brotar un segundo significado a partir del contenido inmediato y evidente. *Quick* plantea un claro ejemplo de la utilización de símbolos visuales. En pantalla vemos a dos niños que por medio del juego con muñecos representan la acción que sucede fuera de campo. En *How to use time flexibly* (KRUSE, 2010) vemos distintas acciones visuales combinadas con elementos sonoros (el ruido del reloj) o inscripciones que subrayan el sentido de la acción (las didascalias que ironizan sobre los distintos usos del tiempo).

El montaje puede irrumpir en la mente del espectador y hacer más vívida la idea expresada por el realizador y traducida por la confrontación de los planos. Las distintas prácticas y técnicas mediante las que se disponen y relacionan cada uno de los elementos intervinientes en un filme permiten sistematizarlo en torno a categorías. Marcel Martín (2002) propone en primer lugar la de *montaje rítmico*, que es la forma primaria, elemental y técnica del montaje. Dicha clasificación propone un aspecto métrico que concierne a la longitud de las tomas, determinada por el grado de interés psicológico que suscita su contenido. El ritmo cinematográfico se define como la coincidencia entre la duración de cada plano y los movimientos de atención que suscita y satisface. Por lo general, los cineminutos recurren a las tomas cortas (tal como ocurre en la publicidad o el video clip) en detrimento

de las largas, consiguiendo un efecto rápido, nervioso, dinámico y/o fácilmente trágico, tal como ocurre en *Hamburgz* o *Fun time*. El ritmo acelerado imprime un sentido de velocidad y creciente tensión, de acercamiento al nudo dramático, mientras que un ritmo lento, signado por tomas largas, conduce a una impresión de aplacamiento, languidez u ociosidad. Aunque ello no es privativo. Como hemos señalado anteriormente, los micro-relatos recurren en ocasiones a la utilización de un solo plano o plano secuencia, cuya duración equivale a la de todo el metraje. También es importante destacar que un cambio brusco de ritmo puede crear vigorosos efectos sorpresa, artificio al que los micro-relatos acuden con frecuencia.

La segunda categoría corresponde al *montaje ideológico*, el cual designa las relaciones entre tomas destinadas a comunicar una idea, un sentimiento o un punto de vista más o menos preciso y general. El montaje cumple una función intelectual propiamente dicha al crear o manifestar relaciones entre acontecimientos, objetos o personajes. Afinagao da interioridade (BERLINER, 2008) y Masturbagao (GRAZIOSI, 2005) utilizan este tipo de montaje. En el primer caso, el desorden en la organización de los planos remarca la dificultad que tiene el personaje para expresarse. En el segundo, el recorrido hacia el clímax narrativo se corresponde con el de la acción mostrada en pantalla.

Por último, el autor propone la categoría de montaje narrativo como aquel que tiene por objetivo relatar una acción, desarrollar una serie de acontecimientos. A veces se refiere a relaciones entre toma y toma, pero en especial a aquellas entre escena y escena o secuencia y secuencia, lo cual nos conduce a considerar al filme como una totalidad. Se diferencian cuatro tipos de montaje narrativo, a los cuales se reducen las diversas clases de narración:

- Montaje lineal: designa la organización de las acciones de una película siguiendo un orden lógico y cronológico. Es la forma de montaje utilizada con más frecuencia por el cineminuto.
- Montaje invertido: es aquel que altera el orden cronológico en favor de una temporalidad subjetiva y eminentemente

dramática, que salta del pasado para volver al presente. Debido a su naturaleza, el formato del cineminuto no es propenso a adoptarlo con naturalidad o facilidad, aunque existen algunos casos, como Fun time.

- Montaje alternado: es el montaje basado en la contemporaneidad estricta de dos (o varias) acciones yuxtapuestas que, por otra parte, terminan reuniéndose al final de la película. Su combinación con un montaje acelerado es capaz de expresar con notable vigor la clase de unanimidad y fusión dramática que se puede producir entre dos personajes dentro del mismo curso fatal de acontecimientos. Debido a la concisión del tiempo y sus características argumentales, es una forma poco usual en el cineminuto aunque en Garbage (KOVACEVICH, 2010) se percibe la utilización de este tipo de montaje.
- Montaje paralelo: es aquel en el que dos acciones se hacen simultáneas mediante la intercalación para que de su confrontación surja un significado. En una estructura narrativa brevísima, como lo es la del cineminuto, dicha confrontación puede presentarse como una metáfora, generalmente en el cierre del relato, creando un efecto sorpresa y disparando una reflexión en el espectador, inquietud que puede perdurar más allá de la proyección.

La presentación o articulación de distintos elementos visuales y sonoros no específicos al cine (como la iluminación, el vestuario, el decorado, el color o el desempeño actoral) también pueden aportar significados distintos a los explicitados en la imagen. Estas herramientas del lenguaje audiovisual permiten exponer contenidos, informaciones, mensajes o ideas de forma simultánea a la acción dramática. Servirse de ellas puede resultar en un mejor desarrollo de la obra fílmica, enriqueciéndola aún más. Y el cineminuto no puede ignorar esto. Al aprovecharse de las metáforas, los símbolos y los distintos usos del montaje, los realizadores pueden aportar

multiplicidad de significados a las imágenes y sonidos que presentan en pantalla, favoreciendo una vez más la constante de contar más en menos tiempo.

Reflexiones finales

Tal como señalan las ideas expuestas en el presente trabajo, el formato del cineminuto propone un uso particular de las distintas formas del lenguaje audiovisual, evidenciando un entramado narrativo, técnico y estético propio.

Teniendo en cuenta cierto vacío bibliográfico sobre el tema, los primeros conceptos surgidos a partir de este análisis resultan de gran importancia para futuras teorizaciones; aun cuando los mismos han de redefinirse en un futuro cercano debido a la propia naturaleza evolutiva del formato y del medio de comunicación en el que se encuentra inmerso.

Referencias Bibliográficas

- AUMOUNT, J. *Estética del cine*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1985.
- BORDWELL, D. *La narración del cine de ficción*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1996.
- BORDWELL, D., THOMPSON, K. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1995.
- BURCH, N. *Praxis del cine*. Madrid: Ediciones Fundamentos, 1970.
- CHION, M. *La audiovisión*. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993.
- CHION, M. *Como se escribe un guion*. España: Editorial Cátedra, 2002.
- COOPER, P., DANCYGER, K. *El guion de cortometraje*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1994.
- GARCÍA JIMÉNEZ, J. *Narrativa Audiovisual*. España: Editorial Cátedra, 1993.

- ICKOWICZ, L. I. *En tiempos breves: apuntes para la escritura de cortos y largometrajes*. Buenos Aires: Paidós, 2008.
- IRVING, D. K., REA, P. W. *Producción y Dirección de Cortometrajes y Videos*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1998.
- MARTIN, M. *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa Editorial, 2002.
- MARTÍNEZ SAÉNZ, J. *Branded Content o Advertainment: ¿Un nuevo escenario para la publicidad audiovisual?* Madrid: Universidad Cardenal Herrera CEU, 2003.
- MATTELART, A. *La Publicidad*. Barcelona: Editorial Paidós, 1991.
- RODRÍGUEZ BRAVO, A. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1998.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel, 2002.

Filmografía

- ADRIANOV, A. (Director). *Fun time* [Cinta cinematográfica] Rusia: 2006.
- ARNARSON, O. (Director). *Dark Valley* [Cinta cinematográfica] Islandia: 2009/2010.
- BAKER, S. (Director). *The days before that* [Cinta cinematográfica] Australia: 2011.
- BERLINER, R. (Director). *Afinacão da interioridade* [Cinta cinematográfica] Brasil: 2008.
- BLADES, A. (Director). *Chop chop* [Cinta cinematográfica] Inglaterra: 2012.
- CHAMBERS, D. (Director). *No man's land* [Cinta cinematográfica] Australia: 2011.
- GRAZIOSI, G. (Director). *Masturbacão* [Cinta cinematográfica] Brasil: 2005.
- GROSEVA, K. (Directora). *Game* [Cinta cinematográfica] Bulgaria: 2006.
- GROVES, A. (Director). *Hi get the ice creams* [Cinta cinematográfica] Inglaterra: 2012.
- ILIESIU, A. (Directora). *Good bye Mr. Nice Guy* [Cinta cinematográfica] Rumania: 2010.
- KOVACEVICH, D. (Director). *Garbage* [Cinta cinematográfica] Croacia: 2010.
- KRUSE, E. (Director). *How to use time flexibly* [Cinta cinematográfica] Alemania: 2010.
- MATHIEU, F. (Director). *Dan's L'ombre* [Cinta cinematográfica] Francia: 2011.

MELER, J. (Director). Náufrago [Cinta cinematográfica] España: 2010.

MORENO, A. (Director). Loop [Cinta cinematográfica] España: 2011.

PAPAI, P. (Director). Quick [Cinta cinematográfica] Hungría: 2008.

PENE, D. (Director). A new prayer [Cinta cinematográfica] Rumania: 2010.

SANSOM, P. (Director). The black hole [Cinta cinematográfica] Inglaterra: 2009.

SCHMELZER, J. (Director). Hamburgz [Cinta cinematográfica] Estados Unidos: 2011.

VILLAFañE, J. (Director). Elvira en el Río Loro [Cinta cinematográfica] Argentina: 2009.

A estética transversal entre o cinema de Lars Von Trier e a gravura de Dürer em Melancolia

Cristina Susigan – Universidade Presbiteriana Mackenzie

Introdução

O termo melancolia se origina do grego **melagcholíá** (mélas, negro, e cholé, bÍlis). A melancolia nasceu como uma doença, um estado mórbido caracterizado pelo medo e a depressão, tal como o médico grego Hipócrates (406 a 377 aC), considerado o "pai da melancolia", fundou a teoria dos quatro humores corporais. Hipócrates assim diagnosticava a melancolia: uma afecção sem febre, na qual o espírito triste permanece, sem razão, fixado em uma mesma idéia, constantemente abatido. E cujos sintomas eram citados: perda de sono, falta de apetite, desejo de morte, falta de entusiasmo, etc. A melancolia, segundo Hipócrates, teria influência de Saturno, que seria o responsável por escurecer o humor e a alma do indivíduo, provocando nele a secreção excessiva de bÍlis negra, fria e seca. Contudo, não há, concretamente, vestígios dessa substância até hoje, nos organismos do ser humano. A teoria dos humores é um marco histórico, pois a ciência biológica começa a se sobrepor ante a mitologia através do início de uma observação clínica mais contundente.

Um momento central na história da melancolia deu-se com Aristóteles, em seu problema XXX ao questionar:

Por que todos os homens de exceção, no que concerne à filosofia, à ciência do Estado, à poesia ou às artes, são manifestamente melancólicos, e alguns a ponto de serem tomados por males dos quais a bile negra é a origem (...)? (PIGEAUD, 1998, p. 78). Tal texto é a fagulha inicial da associação entre

melancolia e genialidade, que vai gerar inúmeras imagens de artistas e pensadores como homens de exceção por conta da melancolia que os constitui. Na proposição acima, Aristóteles considera que todo o homem excepcional é melancólico, universalizando seu objeto de estudo e interrogando qual seria a derivação desse propósito, ou seja, por que isso acontece?

Diferentemente de Hipócrates, não aborda o temperamento melancólico, a princípio, mas as doenças que acometem os melancólicos. No caso de Hércules, referindo-se aos seus excessos de crises epiléticas, úlceras, fúria contra os filhos, etc. o comportamento é consequência de suas dores físicas -úlceras, feridas e de situações mentais - loucura, cólera.

Aristóteles apresenta ainda outros exemplos e, em qualquer um deles, esses homens, considerados excepcionais, apresentam-se com comportamentos que a medicina antiga julga relacionados às doenças do humor melancólico. O filósofo faz a seguinte diferenciação: seres humanos normais podem ser arrebatados pela melancolia, porém ao gênio existe uma predisposição natural, ou a doença advém da natureza (**physis**) congênita da própria bÍlis. Tal qual o vinho que possui a característica de atuar sobre a mente, a própria bÍlis negra do gênio atuaria de forma correspondente naturalmente.

Nessa medida, os gregos, notadamente Aristóteles, interferem e influenciam a medicina apresentando uma relação indissociável entre corpo, mente (psichê) e alma. Dessa forma, a melancolia, a partir de Aristóteles, começa a ser melhor compreendida como uma doença relacionada ao desequilíbrio não mais de fluidos corporais, mas de alma e corpo.

Marsilio Ficino, filósofo italiano, considerava a melancolia por acidente, como uma manifestação do anseio humano com relação à eternidade. Ele reforça a idéia de Aristóteles de que todo gênio é melancólico por essência, naturalmente (**physis**). Já na Inglaterra, a melancolia foi compreendida como influência de "anjós maus" que se "intrometiam" nos humores dos sensibilizados, porém os mesmos eram destituídos de qualquer culpa por isso.

Segundo Nietzsche, lembra-nos Deleuze, artistas, assim como filósofos, tem uma saúde frágil:

porque viram na vida algo de grande demais para qualquer um, de grande demais para eles, [trazem em si então] a marca discreta da morte. Mas esse algo é também a fonte ou o fôlego que os faz viver através das doenças do vivido. (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 224)

Iconologia: a gravura de Albrecht Dürer

O conceito de iconologia pode tornar-se chave para encaminhar a análise imagética da gravura de Albrecht Dürer, **Melancolia I**, uma vez que permite "passear" pela interligação conjunta das imagens visuais e não visuais que compõem as sociedades. Para W. J. Mitchell (2009), a iconologia é uma crítica ideológica a partir da noção de imagem, que toma seu objeto como imagem e observa as diversas interligações visuais e não visuais. A iconologia permite a problematização da cultura visual, e insere o cinema numa dinâmica da história das representações e suas sucessivas crises.

A noção de iconologia remete à tradição dos estudos da história da arte alemã, em especial, aquela desenvolvida por Aby Warburg, cuja percepção ampliada de uma "ciência da imagem" já fazia o que os atuais estudos visuais almejam. Alguns historiadores (BURUCUA, 2003) sustentam que Warburg pensada na sempre interessante discussão do significado da "volta da vida ao antigo" (**das Nachleben der Antike**), ou sobrevivências das imagens.

Se transpormos o pensamento de Leopoldo Waizbort, na apresentação de seu livro "Histórias de Fantasma para Gente Grande", o filme de Lars Von Trier, *Melancholia* é uma "viajante", uma imagem sobrevivente da gravura de Dürer, ou seja, segundo Waizbort:

O objeto (uma tela, uma gravura, etc.) permanece irradiando sentido, que pode ser recebido, negligenciado ou perdido (...); para Warburg, as imagens são tanto objetos materiais como formas de pensamento, modos

de conceberm de pensar, de assimilar, de formular (um pensar com imagens). (WAIZLORT, 2015, p. 19)

Isso implica compreender que Von Trier faz uma analogia da gravura sem ao menos colocá-la em cena, como acontece com outras telas. Neste caso transpõe para o filme, através de seus personagens, as figuras simbólicas da gravura: o anjo, o cão, utilizando-se da teoria de Warburg: as imagens no filme adquirem dimensões simbólicas, impregnadas de sentidos, marcadas por transformações, que ganham novo sentido. Para Warburg também era importante os estudos da astrologia. No filme, o personagem John é um homem ligado as ciências, estuda os movimentos astrais, - neste caso a astronomia - a aproximação do planeta Melancholia da terra. Desde muito cedo, olhar os astros foi uma forma de o homem perceber e determinar a posição do mundo e no cosmos, e se orientar. Se na gravura de Dürer vislumbramos o astro rei, o sol, no filme, vemos num primeiro momento a referência à um planeta vermelho, Antares, na constelação de Escorpião, distante da Terra, que posteriormente vai se aproximando: o planeta Melancholia. E assim como na gravura de Dürer, todo o conhecimento e tecnologia representados pelos instrumentos - compasso, serrote, pregos, ampulheta, a esfera perfeita, o poliedro, a tábua dos números - vai ser inútil, o telescópio, o automóvel, a limusine, o carrinho de golf, o computador, o conforto e a segurança do próprio castelo, também serão.

No entanto, "melancholia" torna-se uma palavra de duplo sentido dentro do filme: liga-se ao planeta e a ciência que estuda os astros, mas também ao sentido melancólico que afeta os personagens, e neste sentido, mais uma vez a relação de sobrevivência das imagens, ressaltada por Waizort na citação acima: a sobrevivência de pensamentos. O agenciamento de tradições aparentemente estranhas umas às outras em contextos históricos diversos é um dos traços da tradição de Aby Warburg e de estudiosos a ele relacionados.

Albrecht Dürer (1471 - 1528), séc XV, foi entre outras coisas, pintor e ilustrador alemão. Humberto Eco considera sua obra **Melancholia I** um

emblema da época, na qual a melancolia se encontra com a geometria e adquire alma, enquanto a melancolia se apropria do racionalismo pleno, fazendo imergir a beleza melancólica.



Melancholia I, Albrecht Dürer, c. 1514 - gravura: 31 x 26 cm

Na obra de Dürer, vemos em primeiro plano, um anjo, melancólico, entediado, costas curvadas, mão no queixo, cabeça inclinada, olhar perdido, em direção ao chão, de "asas caídas", à espera de algo, de mudança.

O escritor brasileiro Moacir Scliar faz a seguinte análise da obra de Dürer:

A Melancholia, na gravura, é representada como uma mulher de asas potencialmente capaz de altos voos intelectuais. Mas ela não está voando. Está sentada imóvel, na clássica posição dos melancólicos, com o rosto

apoiado em uma das mãos (...) a cabeça lhe pesa, cheia que está de mórbidas fantasias. Os músculos da nuca, que deveriam manter erguida aquela cabeça, de há muito cansaram. No ansioso esses músculos estão sempre tensos; é uma tensão arcaica, a mesma que faz o herbívoro erguer a cabeça, alarmado quando fareja um carnívoro. Na *Melancholia I*, às voltas com demônios interiores, a ameaça externa, real ou imaginária, não importa muito. Permanece imóvel como se lhe faltasse ânimo para movimentar-se ou (...) a figura encontra-se em intenso transe visionário(...). Sua fronte está coroada com plantas aquáticas destinadas a combater a secura que, como vimos, é uma das características dos melancólicos. (SCLIAR, 2003, p. 8285)

Junto à *Melancholia*, um cão adormecido. Dizia-se então que o organismo do cão é dominado pelo baço (...). Na gravura ainda há uma profusão de objetos usados no cotidiano, em vários ofícios e na ciência: uma balança, uma ampulheta, uma sineta, martelo, serrote, pregos. Aparentemente eles não estão ali para serem usados; ao contrário, sugerem imobilidade - a mesma imobilidade que transparece na própria *Melancholia* e no sono do cão. O tempo está congelado: os dois compartimentos da ampulheta contém a mesma quantidade de areia. Uma tábua numérica cujos números somados dão sempre o mesmo resultado, na horizontal ou na vertical - uma alusão à geometria, muito valorizada então como fonte de conhecimento não apenas teórico. As chaves na cintura e a bolsa no chão - chave significa poder e a bolsa, riqueza. Estas são anotações do próprio Dürer.

Ela tem tudo isso, mas falta disposição para ir em busca de novos espaços. A bolsa remete à avareza característica tradicionalmente atribuída aos melancólicos. Aliás, a *Melancholia* se apresenta com o punho cerrado, o *PUGILLUM CLAUSUM* que até hoje é um símbolo clássico da avareza. Walter Benjamin chama a atenção para a pedra. Dura e fria, é um símbolo da melancolia e da loucura também. No final da Idade Média havia um procedimento para tratar os loucos: fazia-se uma incisão no crânio do doente 'abrindo-lhe' a cabeça. Depois era lhe apresentar uma pedra supostamente dali retirada, a pedra 'causadora da loucura'.

Walter Benjamin, em seu estudo sobre o drama barroco, tece e agrega considerações importantes à teoria da melancolia, referindo-se a noções antigas e medievais, tais como: Aristóteles, planeta Saturno, deus Cronos e à bile negra. O filósofo associa a melancolia à noção de perda e de desinteresse pela vida. Segundo Benjamin, a melancolia pode relacionar-se historicamente como reação ao acúmulo de catástrofes, a um estado geral de perda. A história, sob a ótica Benjaminiana, é marcada pela humilhação e morte de inúmeros seres humanos e dessa forma só pode ser avaliada melancolicamente.

Para o filósofo alemão existe uma relação entre a postura melancólica e o pensamento contemplativo. A bile negra seria a responsável pela motivação do espírito conduzindo-o a contemplação. O anjo contempla o passado e, horrorizado com o que vê, torna-se melancólico, sobre o prisma Benjaminiano, em Dürer, os objetos e utensílios estão dispersos no chão, sem serventia. A contemplação melancólica não se restringe ao passado. Existe uma relação direta inegável entre passado e presente, pois, o tempo que escreve a história é segundo Benjamin, em *Origem do Drama Barroco*, tese XIV, "saturado de ágoras".

Albrecht Dürer teria representado os quatro humores hipocráticos em sua obra *Os Quatro Apóstolos*, em mil quinhentos e vinte e seis, na qual cada humorteria sua equivalência a um determinado apóstolo: São João, o melancólico; São Pedro, o sanguíneo; São Paulo, o colérico e São Marcos, o fleumático.

O devir na Melancholia de Lars Von Trier

Em *Melancholia* (2011), o diretor dinamarquês Lars von Trier constrói uma repositivação da melancolia retomando a associação entre tristeza aguda e gênio criativo, numa representação cinematográfica atualizada do mal do século. Tragédia dividida em um prólogo e duas partes, a obra declara sua filiação à estética romântica já na sua apresentação

introdutória, na qual os personagens estão representados em planos fixos, numa evocação à pintura, notadamente a do século XIX.

Nesses pequenos "quadros", os tons frequentes do neo-classicismo romântico francês assim como os aspectos narrativos estão fortemente enfatizados⁹⁶. Os personagens estão presos num espaço - o cenário de um ambiente natural - que se degrada: pássaros caem mortos enquanto o olhar vazio da protagonista procura no do espectador a confirmação de seu estado de impotência. Aqui, toda ação será inútil.



Os Caçadores na Neve, Pieter Bruegel, o Velho, c. 1565 - óleo sobre painel: 117 x 162 cm, Kunsthistorisches Museum, Viena

O trágico será anunciado com mais vigor no plano que mostra a pintura **Caçadores na neve** (Pietter Bruegel, 1565) convertendo-se em cinza. Em **slow motion** e ao som do **Préludio de Tristão e Isolda**, de Wagner, mais

⁹⁶ Tais quadros, que mostram diferentes representações das protagonistas Justine e Claire, acompanhadas pela criança, são variações livres de um paradigma pictórico no qual o tema da melancolia está associado à figura de anjos.

que introduzir, o prólogo resume a narrativa. Todos os elementos dramáticos que a comporão aí estão apontados, ainda que não linearmente: o casamento - símbolo máximo de uma sociedade em decadência cujos rituais de renovação estão esvaziados (que serão representados pelas imagens geométricas de Kazimir Malevich); o caos - insetos que voam para trás e a dupla sombra dos arbustos; a impossibilidade de fuga - Claire, que afunda no terreno de golfe abraçada ao filho, e Justine, em cujas pernas prendem-se amarras que a impedem de caminhar. O pequeno Leo, filho de Claire, afiando um graveto no meio da floresta, o possível anjo da pintura de gravura de Lucas Cranach, o Velho, mais uma referência, um devir, uma imagem que volta a ter sua força, uma resignificação que transpõe o tempo e o espaço. E a catástrofe final, inevitável.



Melancholy, Lucas Cranach, o Velho, c. 1528 - óleo sobre painel: 119,4 x 83,2 cm Columbus Museum of Art, Ohio

Mostrada do interior da biblioteca, a imagem do início do choque do Melancolia contra a terra na paisagem longínqua. Além de remeter à

aproximação do fim do mundo, a uma sensação de inutilidade, indiferença, de falta de sentido, tais como os objetos que cercam o anjo de Dürer, metaforicamente, é uma alegoria à influência de Saturno sobre os melancólicos e alude ao planeta que também se anuncia na *Melancolia I* de Dürer.

Seguida de um plano no qual Justine, vestida de noiva, "jaz" numa espécie de ataúde natural traçado pelo leito de um rio. Inspirado no quadro **A morte de Ofélia** (1852) - representação do personagem de Hamlet feita pelo pintor inglês John Everett Millais -, o plano sublinha o aspecto trágico e reitera a associação entre natureza e fatalidade⁹⁷, afogada, à semelhança da Ofélia desiludida, melancólica, suicida.



Ofélia, John Everett Millais, cerca de 1851 - óleo sobre tela: 76,2 x 111,8 cm Tate Britain, Londres

Ao mesmo tempo trás uma **Ofélia** moderna que, de certo modo, também se suicida ao entregar-se à depressão-acedia-melancolia-spleen-morteemvida. Sua imagem radiante do início, vai se desfazendo, apagando

97 Lembremos que, na peça de Shakespeare, *Ofélia é encontrada morta por afogamento*.

aos poucos a maquiagem, desmanchando o cabelo, rasgando o véu, tirando o vestido que, de lindo, passa a ser um enorme estorvo que a impede de caminhar. Um vestido que também se assemelha ao vestido do anjo na gravura de Dürer. Quem renasce é outra Justine, serena, segura e generosa como um anjo da morte que segura nossa mão nos instantes finais, que nos abriga em mágicas cavernas de gravetos. Justine na forma da sabedoria de Saturno.

O filme narra a vida de duas irmãs protagonistas: Justine e Claire. O filme se divide em duas partes que levam os nomes de ambas, respectivamente. No início do filme, Justine - que pode ser associada ao cão da gravura de Dürer - aparece extremamente feliz com seu noivo Michael em uma limosine, em direção à festa do seu casamento que está sendo realizada na mansão de sua irmã Claire. Nesta primeira parte do filme, através da festa do casamento, Lars Von Trier apresenta não apenas todo o espaço no qual a ação do filme inteiro irá se realizar, bem como todos os personagens e seus dramas. Justine, uma mulher aparentemente feliz, amorosa com seu noivo, durante a festa, começa a demonstrar traços de "perturbação mental", melancolia, pontuados a partir do materno e, **a posteriori**, com as quais a irmã-mãe Claire acredita-se capaz de lidar.

Justine é a primeira pessoa a se sentir influenciada pelo planeta Melancholia que se aproxima e seu comportamento se modifica constantemente, especialmente, quando está ao ar livre, no lado exterior da mansão, quando tende à contemplação. Ela sente medo, ela sabe sobre algo extraordinário, tenta conversar com seus pais, em vão. Sua aparente fraqueza, sua melancolia, é sua sensibilidade e vai também se tornando sua fortaleza.



Oito Retângulos Vermelhos, Kazimir Malevitch, c. 1915 - óleo sobre tela: 80 x 62 cm Stedelijk Museum, Amsterdam



Composição Suprematista, Avião Voando, Kazimir Malevich, c. 1915 - óleo sobre tela: 58 x 49 cm MoMa, Nova York

Após um determinado diálogo entre as duas irmãs, Justine sente o impulso de trocar as páginas dos livros de arte expostos nas prateleiras de uma cômoda da casa, com obras geométricas, suprematistas, abstrações

geométricas ordenadas, claras, de ritmo dinâmico e progressivo de Malevich (representando um mundo ordenado, perfeito e estruturado) por obras já citadas como: Brueghel - **Os caçadores da Neve**, Millais - **Ofélia**, e a introdução de **Davi e Golias** de Caravaggio (uma possível alusão a mãe, Gaby, que durante a festa, faz um discurso devastador. Ela é uma mulher dominadora, castradora, que metaforicamente cortaria a cabeça de Justine. A partir daí, Justine inicia lentamente um processo melancólico. Já nada mais importa):



David com a cabeça de Golias, Caravaggio, c.1610 - óleo sobre tela: 125 x 100 cm Galeria Borghese, Florença

A **cocanha** de Brueghel, que faz referência a um lugar imaginário onde havia fartura inacabável até o fastio. Tudo era comestível: as árvores e as cercas do lugar eram feitas de bolos e pães. E as pessoas comiam tanto que acabavam prostradas, acometidas de uma 'acedia' imobilizante. Tudo isso, Brueghel representou magnificamente no seu quadro. E a escolha dele pelo diretor do filme, é bastante feliz se o compararmos à festa do casamento e, mais ainda, à e um detalhe do tríptico de **Os Jardins das Delícias Terrenas**,

de Jeronymmus Bosch, uma sociedade de luxo e consumo da Europa atual, cuja economia já começa a dar sinais de saturação e declínio:



A Cocanha ou Cocagne, Pieter de Bruegel, c. 1567 - óleo sobre painel: 52 x 78 cm Alte Pinakothel, Munique



Os Jardins das Delícias Terrenas, Jeronymmus Bosch, c. 1504, óleo sobre madeira: 220 x 389 Museu Nacional do Prado, Madrid

No meio de tantas figuras inquietantes, há um pequeno ser humano, bem no centro, assumindo a pose clássica da melancolia. Assim como Justine, que vai se tornando cada vez mais melancólica no meio da fartura e de todas aquelas 'delícias terrenas'.



Detalhe do tríptico de Bosch

Claire, a partir de então, demonstra sintomas do comportamento melancólico contemplativo. John, o marido de Claire, munido da ciência e o dinheiro, ao perceber que seu conhecimento e posses não servem para nada diante do planeta Melancolia, decide se matar (ou seja, vê-se inutilizado como os instrumentos da gravura de Dürer). Em paralelo, a melancólica Justine vai aprofundando sua soturna quietude, em relação de correspondência com o planeta mortal que se aproxima, banhando-se na sua influência (um pouco como o olhar da mulher que descansa a mão na gravura). Ela não teme, pois não tem nada a perder. A mulher aparentemente forte, a mãe, controlada, no decorrer do filme, vai se mostrando cada vez mais frágil e incapaz de lidar com o fim, ela pode ser associada ao anjo de cabelos longos da gravura de Dürer. Para ela, a melancolia é tão acidental como o acidente do Melancholia com a terra, e, através dela, sentimos a

inutilidade dos objetos, do dinheiro, ante ao fim trágico. Seu filho, Leo, simboliza a ingenuidade, a inocência; como não entende o que está acontecendo, a ignorância evita seu sofrimento e o mantém forte até o fim.

Sobrevivências da imagem: considerações finais

É neste momento particular, de descoberta de uma permanência de certos valores expressivos, capazes de sobreviverem e superarem os seus referentes históricocronológicos, que se funda parte integrante dos princípios que dão origem ao sistema de construção de história/memória introduzido por Warburg na modernidade. Existe, segundo o autor, uma espécie de vida póstuma das imagens, que permite reconhecer as fórmulas expressivas do passado nas formas imagéticas do presente através de uma vida em movimento inscrita na memória da humanidade, que ecoa complexas relações que perturbam ainda como fantasmas, como propõe George Didi-Huberman (2002). De acordo com esta noção, cada imagem comporta, pois, uma vida passada, que está activa no presente e lida com os seus próprios fantasmas.

É curioso notar que Lars von Trier não tenha escolhido a gravura **Melencolia I**, de Albrecht Dürer, que é a representação mais discutida na história da arte sobre a bile negra, para a cena no escritório. Na gravura, vemos uma mulher que descansa a cabeça sobre a mão, como se estivesse diante de um problema sem solução, e para o qual seus instrumentos parecem não servir. As interpretações dessa obra são inúmeras, destinadas a se propagarem ao infinito, pois trata-se uma cifra visível do invisível, para as quais as palavras parecem nunca bastar.

Na concepção warburguiana de história, é precisamente por isto que o passado não estará nunca concluído e emergirá, ainda que involuntariamente, nas realizações do presente. Neste sentido, foi enquanto estruturas sintomáticas que George Didi-Huberman (2002) definiu as *Nachleben*. Estas existem no pensamento de Warburg enquanto imagens simbólicas que, na relação que promovem entre o passado e o presente,

quebram o continuum da história, pelo menos da história contada de forma evolutiva ou sequencial. A História da Arte, segundo esta acepção warburguiana, é encarada nos termos de uma memória de imagens que regressam constantemente como sintomas, apelando a uma psicologia histórica da expressão humana. Segundo Warburg, a cultura seria um processo de sobrevivência - de *Nachleben* - isto é, de transmissão, recepção e polarização.

Referências bibliográficas

BENJAMIN, W. **Origem do Drama Barroco Alemão**. São Paulo, Brasiliense, 1984

BERLINCK, L. C. **Melancolia: Rastros de dor e de perda**. São Paulo: Editora Humanitas, 2008.

DELEUZE, G. & GUATTARI, F. **O que é a filosofia**. São Paulo: Ed. 34, 1992. DIDI-HUBERMAN, G. **Imagens apesar de tudo**. Cachopo. KKYM, 2012. ECO, H. **Historia da beleza**. São Paulo: Editora Record, 2012.

HIPPOCRATES. **Corpus Hippocraticus, I-V**. Harvard University Press, Cambridge, 1995. MITCHELL, W.J.T. **Teoría de la Imagen**. Madrid: Akal, 2009.

PIGEAUD, J. **O homem de gênio e a melancolia**. Rio de Janeiro, Lacerda Editora, 1998

SCLIAR, M. **Saturno nos trópicos: a melancolia européia chega ao Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003

WARBURG, A. **El Renacimiento del Paganismo** Alianza Editorial, 1999. **Referências Filmográficas:**

Melancolia. Direção: Lars von Trier. Zentropa Entertainments, 2011. 1 DVD (130 min), NTSC, color. Título Original: Melancholia.

VideoHQescultura: Imagem-Tempo e Visão Tátil

Fábio Purper Machado – UFG

Rosa Maria Berardo – UFG

A videoHQescultura

Entre as possibilidades de criação oriundas de um trabalhar nos limites entre disciplinas institucionalizadas, esta pesquisa se foca em movimentos entre o vídeo, a escultura e a história em quadrinhos (HQ). Este texto aborda, a partir daí, a criação de narrativas audiovisuais aqui chamadas videoHQesculturas, noção que compreende sequências não fixas envolvendo certos procedimentos de criação: a elaboração de roteiros, a modelagem de esculturas e de elementos estéticos de HQ, e captações e edição audiovisuais. Junto a detalhamentos destes processos, estão a seguir algumas relações suas com conceitos como a imagem-tempo de Gilles Deleuze e a visão tátil de José Val Del Omar.

Modelar visões tácteis

A filmagem de uma escultura já não é mais uma escultura, ela não tem como representá-la ou substituí-la. Partindo-se de um fazer manual, tridimensional, tátil, ocorre ao se manusear o vídeo digital um movimento em direção a um domínio imaterial, de imagens bidimensionais numéricas. Na videoHQescultura essa passagem ocorre a partir de esculturas estruturadas em ferro e papel e revestidas por papietagem (papel colado, técnica de construção que possibilita massa reduzida e textura rugosa). Que

rumos tomam essas texturas, essa expressividade, essa tridimensionalidade, ao habitarem o domínio do vídeo?



Imagem da videoHQuescultura “A Quem” (2015, 5min14s. Fábio Purper)

Tratamos aqui de esculturas criadas já no intuito de se tornarem atores, personagens e objetos de narrativas audiovisuais, servindo sua textura tanto para uma expressividade desejada quanto em função de sua transposição para a linguagem do vídeo, momento em que o visual deve ser inundado pelo tátil. As captações de vídeo digital circundando estas esculturas por diferentes ângulos (alguns conforme roteiros, outros mais livremente) enfatizam sua tridimensionalidade e exploram possibilidades narrativas de diferentes enquadramentos, planos e movimentos de câmera e luz.

É recorrente entre as cenas que compõem algumas das narrativas desta pesquisa uma gestualidade que alude à oratória, ao discursar, à eloquência. Isso se dá tanto na modelagem das esculturas quanto em suas filmagens, feitas no intuito de valorizar essa impressão através de enquadramentos em ângulos inferiores. Também conhecida como *contra-mergulho* ou *contra-plongée*, esta posição de câmera mostra o personagem

de baixo para cima, aumentando seu tamanho devido à perspectiva e atribuindo a ele uma sensação de poder ou força (MARTIN, 2005).

Tanto a luz ambiente quanto a proporcionada por luminárias, focos, lanternas e mesmo um monitor de vídeo (reproduzindo luzes pulsantes de relâmpagos) incidem sobre as esculturas nessas tomadas de vídeo, a fim de valorizar sua tridimensionalidade e textura, e também de contribuir para uma atmosfera narrativa.

Essa relação com as luzes teve em vista uma relação com a Teoria da Visão Tátil, do cineasta espanhol José Val Del Omar (1904-1982), que lida com a valorização, no vídeo, da substância e temperatura vital de corpos tridimensionais, através do trabalho com luzes em relação a eles. No curta-metragem “Fuego en Castilla (Tactilvisión del páramo del espanto)” (1960), referencial para este trabalho, Val Del Omar explora por movimentos de câmera a tridimensionalidade de esculturas do século XVI, e banha suas superfícies com luzes pulsantes e desenhadas em padrões geométricos, acrescentando novo impacto narrativo a suas materialidades.

Uma linguagem cinematográfica peculiar foi estabelecida por Val Del Omar. Nela o estímulo visual evoca o tátil, e em “Fuego en Castilla” a região espanhola de Castilla cede à linguagem do vídeo seus elementos arquitetônicos e esculturas vinculadas a narrativas religiosas. Em texto publicado posteriormente à produção, o autor define sua obra como um “ensaio sonâmbulo de *TactilVisión* sobre as esculturas religiosas do francês Juan de Juni e do espanhol Alonso de Berruguete, em um cinema que cruza de Ocidente a Oriente, da fuga ao êxtase” (1961).



José Val del Omar. Imagens de “Fuego en Castilla (Tactilvisión del páramo del espanto)” (1960, 17min51s). Fonte: <www.valdelomar.com>

É uma linguagem composta de luzes pulsantes sobre objetos filmados, por vezes em movimentos de câmera que também demonstram sua tridimensionalidade. Banhadas por essas luzes, as esculturas se apresentam, então, em diferentes ângulos, com materialidades acrescidas de um possível impacto narrativo que seria ausente, por exemplo, em registros técnicos das mesmas obras.

A arte de Val Del Omar passou a ser um referencial para esta pesquisa na 31ª Bienal de São Paulo (2014), onde os filmes “Aguaespejo Granadino” e “Fuego em Castilla” estavam expostos no formato de projeções cinematográficas sobre superfícies planas em salas escuras. Principalmente no contato com o segundo filme, onde sobre um suporte bidimensional figuram filmagens de diversos ângulos e iluminações de esculturas, ficou evidente a possível contribuição desse artista para o projeto, não só por ser propiciada uma noção da tridimensionalidade dessas esculturas. Também por ser possível de alguma forma sentir a textura polida da madeira usada nas esculturas filmadas, ter uma noção da profundidade de seu entalhe, assim como de uma aura febril de sentimentos religiosos da cultura cristã historicamente predominante em Castilla, ainda que percebendo uma abertura para outras sensações ou alusões temáticas que possam também ser provocadas pela dramaticidade de suas luzes e sons.

Esta sensação é especialmente trabalhada com o uso de elementos cinematográficos como o plano fechado (*close*), cuja função é definida, no cinema por Marcel Martin (2005) e nos quadrinhos por Gian Danton (2010), como a de propor ao espectador a sensação de entrar no espaço psicológico dos personagens, adicionando uma carga dramática aos seus semblantes. Em considerável parte das cenas esses planos fechados de Val Del Omar se dão também no enquadramento do contra mergulho, com os rostos das esculturas vistos de baixo. Um desvio à monumentalidade, um tom de grandiloquência dado a seus martírios como santos ou devotos cristãos? Em determinados momentos a câmera se movimenta (*traveling*) em torno destas, que ao mesmo tempo recebem pulsações de luzes vindas de diferentes ângulos alternados. Além disso tudo possibilitar uma noção da tridimensionalidade da escultura, uma ilusão de movimentos e mesmo uma pulsação de vida também são sutilmente suscitadas. Pontos como os olhos de uma delas, por exemplo, alternam rapidamente entre a escuridão proporcionada por uma luz dura vindo de cima e uma variedade de outras luzes desenhadas em estampas que acabam por suscitar movimentos oculares, tanto de abertura e fechamento quanto de desvio de atenção.

As videoHQesculturas diferem da visão tátil de Val Del Omar por priorizarem o uso de esculturas próprias e não apropriadas, no entanto elas são criadas com motivações em comum com as dele: além de que uma possível narratividade seja sugerida pelas escritas e imagens dos vídeos, um dos objetivos de sua criação é possibilitar uma visualidade evocadora de sensações tácteis como a rugosidade material da papietagem e mesmo do detalhe em plástico. Assistida por luzes pensadas de forma a evidenciar tais texturas, a câmera percorre seus volumes, suas formas, pontos onde parte da estruturação em arame é propositalmente evidente, outros onde os furos do papel-toalha se insinuam por ter havido menor quantidade ou intensidade de pinceladas de cola sobre eles, e nesse trajeto demonstram seu fazer material ao mesmo tempo em que narram ou suscitam algo a ser narrado.

Tatear imagens-tempo

Para o filósofo Henri Bergson (*apud* DELEUZE, 2005), em crítica ao cinema escrita nos anos iniciais de seu estabelecimento, o movimento, diferentemente do espaço percorrido, escapa em sua duração concreta ao ser reconstituído através de cortes imóveis. É assim impossível para o vídeo captar o movimento em sua real duração, a não ser por fragmentos a serem ilusoriamente reunidos pelo olhar do público. O conceito de “imagem-tempo”, desenvolvido por Gilles Deleuze (2005) a partir dessas mesmas ideias, se relaciona a uma revisão de prioridades que marca a transição entre o cinema conhecido como “clássico” e o “moderno”, da libertação da câmera do ponto fixo onde antes era operada. Contextos de cinema experimental, como a *Nouvelle Vague* e o Neorrealismo italiano e a própria Visão Tátil de Val Del Omar, trabalham na criação de blocos de sensação ópticos e sonoros através dos quais experimentamos algo da realidade material autônoma dos objetos em cena. É assim possibilitado que a chamada “imagem movimento” do cinema se torne, segundo Deleuze, uma “imagem-tempo”, ou seja, uma apresentação direta do tempo de uma forma mais pura, livre da necessidade

de ser priorizada uma narração ou representação de fatos ou histórias passadas.

A criação dos roteiros para as videoHQesculturas se dá às vezes por escrito, outras na forma de rascunhos desenhados para as cenas, tendo em comum a já descrita relação tátil com a imagem e, em função disso, uma ligação com o conceito de imagem-tempo. Em vez de roteiros com toda a univocidade, complexidade e fixidez de uma indústria cinematográfica ou grande editora de HQ, estes são anotações mais modestas. Nelas constam uma breve descrição dos personagens e seus possíveis contextos (antes ou depois de as esculturas estarem prontas), o conflito - que é, segundo Gian Danton (2010), “o que move a história, tornando-a interessante” - e alguns apontamentos sobre a condução da narrativa, como a ordem a serem montados planos, ângulos, escritas e trilha sonora. Danton descreve o roteiro de quadrinhos como uma orientação do escritor para o desenhista; como na maioria das videoHQesculturas roteiro e arte visual são criados pela mesma pessoa, este planejamento pode ocorrer com variados graus de detalhamento, conforme as necessidades surgidas nos processos de criação.

Vale ser reiterado que o que esses roteiros geralmente priorizam não é uma narração unívoca ou linear, mas sim uma linha narrativa onde as sensações táteis produzidas pelas esculturas se articulam a ideias possivelmente suscitadas pelas informações textuais ali presentes. Estas estão em elementos como balões de fala, recordatórios e requadros, às vezes modelados em papietagem e compondo a cena no espaço, às vezes inseridos na edição dos vídeos a partir de manuscritos a nanquim ou apropriações fotográficas de referenciais impressos.

Movimentos como estes, em que o vídeo, em vez de trabalhado como uma linguagem específica e autônoma, se coloca como uma experimentação intimamente ligada a outros fazeres, são chamados de “extremidades do vídeo” por Christine Mello (2008). A autora se refere à contemporaneidade como uma condição “pós-mídia” em que as linguagens se expandem e os trânsitos do vídeo na arte atuam como uma interface agregadora de possibilidades poéticas antes tidas como estanques. Tais extremidades são

abordadas a partir de seu potencial de atuação como descontinuidades, falhas, fissuras, rupturas sígnicas, “processos acelerados de semiose [...] que introjetam no sistema simbólico uma informação nova, ou uma nova relação de sentidos” (MELLO, p.29). O vídeo adentra então o universo da arte contemporânea através de seus diálogos com outras linguagens, em possibilidades advindas de trocas ou de relações traçadas entre suas diversas especificidades.



*Registro de experimentação, em 2016, de iluminações com a escultura-HQ “Os Nomes e seus Homens”
(2012, Fábio Purper, com roteiro de Tamiris Vaz)*

As esculturas passam, na videoHQescultura, a ser personagens de uma narrativa, atores de um filme, e o que acontece com elas nesse filme é desenvolvido na forma de roteiro. Em escrita sobre a estrutura de uma história, Robert McKee (1997) coloca como princípio para uma produção de cinema que a cada cena aconteça alguma mudança nos personagens, a cada sequência de cenas algum evento de impacto maior, e, como arco geral,

alguma transformação irreversível. Tudo isso pode acontecer em cenas ricas em movimentações físicas, mas o escolhido aqui é que sejam deixadas subentendidas ou em dúvida possíveis mudanças ou diferenças ocorridas em âmbitos menos evidentes, na própria estaticidade de expressões corporais escultóricas.

Deixando de lado o vínculo à descrição de situações da ordem dos sentidos sensório-motores, a produção audiovisual que prioriza uma experimentação com a imagem-tempo propõe uma vivência com visualidades e realidades materiais que não precisam contar com precisão uma história real ou veríssima, emitindo moral e julgamento ao seu final. A partir da prioridade das videoHQesculturas em uma vivência material em vez dessa narração sensório-motora, é possível dizer que elas são visões tácteis e são também imagens-tempo. Assim como as próprias visões tácteis são imagens-tempo. Deleuze descreve em sua escrita movimentos em torno de uma função propriamente “háptica”, um tocar característico do olhar (2005, p.22), que pode ser pensado quando vemos - e parecemos estar tocando - as esculturas de Castilla no filme de Val Del Omar.

Na própria escrita do cineasta, por exemplo, temos que “a *TactilVisión* se produz por programada acumulação de presentes projetivas (não ópticas)” (1961). E ainda ao desenvolver a imagem-tempo, Deleuze acrescenta que “de acordo com Pasolini, ‘o presente se transforma em passado’ em virtude da montagem, mas este passado ‘aparece sempre como um presente’ em virtude da natureza da imagem” (2005, p.50). São imagens que acontecem, independentemente da necessidade de contarem histórias passadas; elas vivem e pulsam a cada vez que são reproduzidas, e não estão ali apenas para o deleite do olho, mas também para que no observador as sensações ópticas e sonoras (e o tato ou outros sentidos por elas evocados) venham a sempre compor uma criação de novas narratividades.



Imagem da videoHQescultura "A Quem" (2014, 1min09s. Fábio Purper)

Interessa para esta pesquisa pensar essa não necessidade de preocupação com representações de movimento, pois a videoHQescultura conta com esculturas em sua estaticidade, em uma narratividade que não depende de um movimento reproduzido no vídeo, mas sim de um que se encontra congelado no tempo. Os movimentos que ocorrem nas filmagens geralmente são os da câmera, estando a duração das ações dos personagens em aberto para contato com o público e seus diferentes processos de construção de sentidos.

Em suma

Ainda que em movimentos de luz, de câmera ou próprios (ou ilusão desses movimentos, pois após uma filmagem o que temos são instantâneos estáticos em sequência), a videoHQescultura conta com esculturas como objetos centrais de imagens-tempo, propondo não uma narração de ações de significado único, mas sim uma experimentação de sensações através da tridimensionalidade e da materialidade das esculturas e das evocações das escritas ao serem percorridas pelo olhar do público.

Os vídeos desenvolvidas nessa pesquisa não têm a intenção de se estruturarem como formas e significados estanques, eles são em vez disso visões criadas para serem imagens-tempo. E são visões também tácteis, pois conduzem o olhar por entre volumes e superfícies tomados de empréstimo da materialidade de esculturas feitas a mão, prestando-se a suscitar novas experiências visuais a partir delas em vez de simplesmente reproduzi-las ou simulá-las. Na exploração desse contraste entre uma imagem sintetizada em um código numérico, virtual, numa tela ou projeção bidimensional, e qualidades matéricas pertinentes a objetos físicos, tridimensionais, experimenta-se uma extremidade do vídeo que contempla e ao mesmo tempo questiona especificidades dos diferentes domínios por entre os quais transita.

Referências bibliográficas

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

Fuego em Castilla. Tactilvisión del páramo del espanto. Dirigido por José Val Del Omar. Espanha, 1960. Sonoro, preto e branco, 17min 51s.

DANTON, Gian. **O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: SENAC, 2008.

McKEE, Robert. **Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting**. Nova Iorque: Harper-Collins Publishers, 1997.

VAL DEL OMAR, José. Cubismo Luminoso. In: **Filmespaña**, suplemento nº 3, 1961. Disponível em www.valdelomar.com/cine3.php?lang=es&menu_act=5&cine1_cod=6&cine2_cod=15&cine3_codi=67. Acesso em: 10.nov.2014.

_____. Teoría de la Visión Táctil. In: BURUAGA, Gonzalo Sáenz; VAL DEL OMAR, María José (org.). **Val Del Omar sin fin**. Granada, Diputación de Granada, 1992. Pp.118-121.

Ficção de Qualidade: o amor e o humor na TV brasileira

Gabriela Borges – UFJF

Luma Perobeli – UFJF

Ficção de Qualidade

O debate da qualidade está presente nos estudos televisivos desde os anos 1980 e foi incorporado na legislação da mídia de diversos países, principalmente europeus, como tentamos demonstrar em estudo sobre o serviço público prestado pela televisão portuguesa (Borges, 2014). Na ficção televisiva, o conceito *quality television* surge com a entrada dos programas ficcionais seriados da televisão estadunidense nos anos 1990. O desenvolvimento tecnológico e o advento dos canais por cabo incentivaram a propagação de séries com esta denominação. O termo começa a ser usado como "um super gênero, uma fórmula em si mesmo", como nos relata Thompson (2007, p. xvii). Por um lado, os canais por cabo foram o espaço de experimentação na televisão no final dos anos 1990 e, por outro, adotaram este "super gênero" a fim de enquadrar seus programas e vendê-los mais facilmente. Com o surgimento da HBO e a sua denominação como "It's not TV. It's HBO" uma nova fase se inicia e séries como *Os Sopranos* (HBO, 1999-2007) marcam o tom do que poderia ser esperado da linguagem televisiva na chamada *post-network era*.

Nos anos 2000 o debate se encontrava acalorado, Cardwell (2007, p. 26) afirma que os programas de qualidade devem conter, no seu entender, certas características de conteúdo, estrutura, tema e tom. No que diz respeito aos programas de qualidade, a academia estadunidense tende a aceitar uma

série de convenções e atributos estilísticos que permitem entender televisão de qualidade como boa televisão. Os programas de qualidade são agrupados num mesmo gênero, que é caracterizado por partilhar características semelhantes, tais como altos valores de produção, estilo de atuação naturalista, atores de renome, um senso de estilo visual variado, entre outros (Cardwell, 2007, p. 26).

Porém, notamos que, em relação ao gênero ficcional humorístico, no que diz respeito às sitcoms, por exemplo, encontramos uma lacuna nos estudos televisivos brasileiros sob a perspectiva das discussões sobre a qualidade. O gênero humorístico está presente na televisão brasileira desde os seus primórdios, destacando-se pelo talento dos roteiristas e dos humoristas e pela originalidade dos formatos audiovisuais apresentados na TV aberta, principalmente nos anos 1980 e 1990. Nos anos 2000 é alavancado pela TV por assinatura, com a criação de formatos seriados ficcionais que trazem uma lufada de ar fresco para o gênero, que se tornou repetitivo devido à massificação.

Neste sentido, a pesquisa ora em andamento procura problematizar o conceito de humor de qualidade na criação de formatos seriados ficcionais. Entendemos por humor de qualidade aquele que ultrapassa o riso cômico, agregando valores e levantando discussões controversas que são relevantes na sociedade atual e levam à reflexão. Indagamos, por um lado, se os modos de representação utilizados promovem a diversidade e ampliam o horizonte do público, não reforçando estereótipos e, por outro lado, se há alguma forma de experimentação da linguagem audiovisual.

Parâmetros e Indicadores de Análise da Qualidade

Para a análise dos programas humorísticos dos canais da televisão aberta e por assinatura foram criados parâmetros de qualidade que estão articulados a partir de dois conceitos: modos de representação e experimentação. Os modos de representação estão relacionados à criação e desenvolvimento dos personagens, na medida em que estes podem ser tanto

caricatos, grotescos ou satíricos, independentemente das duas categorias estudadas. Estão ligados à reflexão sobre o papel desempenhado pelos personagens humorísticos na nossa sociedade, isto é, indagamos se reafirmam estereótipos e lugares-comuns; se criam bordões que se perpetuam; se criticam os costumes e/ou fazem algum tipo de crítica social; enfim, se contribuem para quebrar tabus e promover a diversidade em suas diversas acepções. Nosso interesse é perceber se a criação dos personagens humorísticos contribui de alguma forma para pautar temas relevantes socialmente e para deslocar a atenção da banalização social que a televisão reitera incessantemente na maioria dos seus programas.

A experimentação está relacionada com a utilização dos recursos técnico-expressivos característicos da linguagem audiovisual de forma inovadora e criativa. Isto é, investigamos se os programas humorísticos criam propostas audiovisuais originais ou apenas reciclam formatos já existentes; se os recursos técnico-expressivos contribuem para a construção de narrativas que promovem a diversidade e o debate de ideias e de pontos de vista. Além disso, discutimos também a forma como o programa incentiva a participação do público e dialoga com outras plataformas, principalmente na internet.

Os programas foram analisados utilizando a metodologia semiótica por meio da reflexão sobre os planos da expressão e do conteúdo e a mensagem audiovisual. A análise do Plano da Expressão, que contempla a forma do produto, a análise do Plano do Conteúdo, que é avaliado a partir de indicadores de qualidade do conteúdo e a análise da Mensagem Audiovisual, que também é composta por indicadores de qualidade.

Os aspectos considerados na análise do Plano da Expressão são os seguintes: Produção de sentido a partir dos elementos estéticos; Uso dos recursos técnico-expressivos (áudio, vídeo, edição e grafismo); Atuação dos personagens, apresentadores, entrevistados, comentadores. Sendo assim, a análise caracterizou os elementos estéticos do programa nos seguintes códigos: Visuais; Sonoros; Sintáticos e Gráficos.

Para operacionalizar a análise, definimos indicadores de qualidade do conteúdo e da mensagem audiovisual a fim de permitir uma avaliação da qualidade com caráter empírico. Sendo assim, os parâmetros de análise da qualidade (modo de representação e experimentação) nortearam o enquadramento das preocupações básicas a partir das quais os produtos são avaliados, enquanto os indicadores de qualidade foram criados para permitir a avaliação do conteúdo e da mensagem audiovisual. Para isso, cada indicador é avaliado a partir da seguinte escala: não consta (0), fraco (1), razoável (2), bom (3) e muito bom (4).

No plano do conteúdo, os indicadores de qualidade definidos são os seguintes:

- Oportunidade: Nesse indicador de qualidade leva-se em conta se o produto audiovisual se pauta na agenda midiática para escolher os seus temas, e se esses temas são relevantes e agregam valores para o público. Sendo assim, procura-se avaliar a pertinência e a relevância dos temas abordados em relação a uma dada conjuntura social, cultural e política.
- Ampliação do horizonte do público: procura avaliar se as propostas são, por natureza, polêmicas, contraditórias e férteis, no sentido em que farão o público refletirem sobre aquilo que está assistindo. Tais propostas devem contribuir para ampliar o repertório cultural do público, dando a conhecer novas problemáticas e pontos de vista. Os temas levantados devem ter determinada relevância ao ponto de ampliar a visão de mundo do público, contribuir na construção de valores éticos e estimular o pensamento e o debate de ideias.
- Diversidade de sujeitos representados: refere-se à representação dos diferentes grupos sociais bem como opiniões e pontos de vista pelo programa/canal. Para esse indicador devemos levar em consideração os mais diversos fatores que caracterizam a diversidade temática, geográfica, política, socioeconômica, cultural, étnica, religiosa, de gênero e sexual.

- **Estereótipo:** verifica se as formas de representação adotadas reforçam ou desconstróem estereótipos. O produto audiovisual reforça o estereótipo por meio do deboche e de situações que beiram o ridículo, generalizações e banalizações usadas que acabaram se consolidando ao longo dos anos. Como exemplo podemos citar as generalizações da loura burra, dos gordos, dos gays, etc.. No caso de desconstruir o estereótipo procuramos avaliar se os produtos fazem os espectadores pensarem, por meio de textos absurdos e improváveis e/ou pelo exagero das atuações, enfim, se leva a refletirem sobre o que estão assistindo. É importante ressaltar que este indicador é avaliado a partir da definição prévia se o produto audiovisual reforça ou desconstrói estereótipo.

Na análise da mensagem audiovisual foram definidos os seguintes indicadores de qualidade:

Originalidade/Criatividade: procura aferir em que medida o produto audiovisual apresenta um formato diferenciado com ideias novas que surpreendem o público, e experimenta com a linguagem audiovisual tanto em termos da apresentação e abordagem de temas quanto narrativos e dramatúrgicos.

Diálogo com/entre plataformas: verifica se o produto audiovisual tem capacidade para se adaptar à convergência midiática, possibilitando uma interação entre diferentes tipos de plataformas e conteúdos, com destaque para os crossovers, no caso de vídeos do YouTube, e das menções às outras plataformas e conteúdos, comumente vistas na TV.

Solicitação da participação ativa do público: refere-se à adoção de recursos técnico-expressivos e narrativos para estimular a participação ativa do público. Averigua as formas pelas quais o produto audiovisual pode apelar à curiosidade do público por meio dos sentidos visuais e auditivos e dos processos cognitivos de significação. Dentre as formas mais comuns estão a comunicação direta entre o emissor e o público; a citação do nome do espectador; o uso de gírias e/ou outras expressões e a forma de se dirigir ao público através da câmera.

Clareza da proposta: Procura aferir se o produto tem uma estrutura bem organizada, com um formato bem delineado que se repete ao longo das emissões, permitindo assim que o público reconheça os códigos visuais, sonoros, gráficos e sintáticos do produto audiovisual.

A seguir, a presença destes indicadores foi analisada nas séries Os Normais e Amor Veríssimo.

Análise de Os Normais

Dos criadores Jorge Furtado, Alexandre Machado e Fernanda Young, Os Normais é uma série brasileira exibida pela Rede Globo de televisão. No ar por três temporadas, a sitcom estreou em 1º de junho de 2001, e trazia nas noites de sexta-feira o cotidiano de Rui (Luiz Fernando Guimarães) e Vani (Fernanda Torres), um casal de noivos que há cinco anos vivia uma vida "normal", com mal-entendidos, brigas, confusões e reviravoltas, como todo casal da vida real. Com a direção geral de José Alvarenga Jr., Os Normais exibiu 71 episódios e ficou no ar até 3 de outubro de 2003. Três anos mais tarde foi lançada na mesma emissora de TV a série Minha Nada Mole Vida, com os mesmos criadores, diretores, formato e ator principal, que também abordava o cotidiano dos personagens, mas agora o de Jorge Horácio (Luiz Fernando Guimarães) com a ex-mulher e o filho.

Aparentando ser um típico casal de classe média, na faixa dos 30 anos de idade, Rui e Vani são, na verdade, cheios de manias, preconceitos, paranóias, superstições e falhas de caráter, aspectos que colocam em cheque a ideia de casal perfeito e caracterizam as pessoas normais. O programa usa frequentemente a metalinguagem, e os protagonistas falam direto com o espectador, interferindo no episódio e pedindo a aparição de "mini-flashbacks".

No plano da expressão, os aspectos destaques são a vinheta do programa, a linguagem e o cenário. Na abertura do seriado, a canção de fundo "Doida Demais", interpretada por Lindomar Castilho, compõe uma sequência de fotos aleatórias de rostos de pessoas desconhecidas, dos atores

Fernanda e Luiz Fernando, de uma criança e um cachorro. Fazendo careta, sorrindo ou com expressão séria, o objetivo das fotos é fazer jus ao nome do programa, já que essas são pessoas normais, de todas as cores e idades, que faziam parte da equipe de produção da sitcom. A trilha de fundo constitui-se apenas por um único refrão da música, o trecho "você é doida demais", que contrapõe o título do programa, já anunciando para o espectador o que se pode esperar: a personificação de pessoas normais, porém, loucas, já que aos olhos do outro, todo normal pode ser um pouco descontrolado.

Quanto ao vocabulário adotado, o programa apresenta uma linguagem coloquial, cotidiana e cheia de palavrões, como acontece no dia-a-dia de quase todo casal "normal". Os cenários utilizados não são variados, com a residência de cores saturadas e contrastantes de Rui sendo o principal local de gravação dos atores. Esses três elementos (vinheta, vocabulário e cenário) se complementam de modo que o espectador se identifique com o programa, pois ver na televisão algo que também acontece na sua vida, de maneira tão espontânea e credível, instiga e gera curiosidade no espectador.

Além do formato em comum, equipe de criação, direção, e ator principal, outra característica vista também no seriado *Minha Nada Mole Vida* é a da câmera em contra-plongée (câmera baixa, voltada para cima), apontando normalmente para o prédio em que Rui mora, com o intuito de situar o espectador no local onde a cena seguinte se passará.

No plano do conteúdo, o indicador de qualidade oportunidade recebeu nota 1 em todas as emissões analisadas devido ao fato de, assim como em *Minha Nada Mole Vida*, abarcar assuntos cotidianos da vida dos personagens, incluindo problemas, questionamentos e prazeres da vida a dois, e não necessariamente assuntos da agenda midiática.

O indicador ampliação do horizonte do público não foi muito observado no decorrer dos episódios, tendo quatro deles recebido nota 2, e um, nota 3. Na emissão do dia 6 de junho de 2003, por exemplo, a nota 3 é justificada pela abordagem mais longa da depressão, uma doença muito comum nos dias de hoje que necessita de atenção para que haja sempre informação sobre os sintomas e prejuízos ao paciente. Nas outras emissões,

o estímulo do público ao pensamento e ao debate de ideias se dá pela inserção de reflexões acerca de valores morais, como mentira, traição, felicidade, relacionamentos, sexo e amizade, porém de forma rápida e sem muita intensidade.

O indicador de qualidade diversidade de sujeitos representados foi avaliado como fraco em todas as cinco emissões analisadas. Apesar de abordar assuntos bem diversos, as pessoas representadas na série não são muito diferentes umas das outras: todas são jovens na faixa dos 30 anos de idade, de pele branca e de classe média. Negros e crianças não aparecem em nenhum momento dos episódios, e o que mais se diversificou quanto a esse indicador foi na emissão do dia 29 de junho de 2001, em que brevemente aparecem representantes de Nova Iorque, Tóquio e Berlim das filiais da empresa em que Rui trabalha.

No indicador de qualidade do plano do conteúdo afirmação ou desconstrução de estereótipos foi observado que a série faz constante uso do estereótipo para provocar o riso. Duas das cinco emissões foram avaliadas como muito bom, e as outras três foram avaliadas como boas. A sitcom aborda a normalidade de duas pessoas através do uso de estereótipos, alguns sendo reforçados e outros questionados, para deixar que o telespectador tire suas próprias conclusões. No episódio exibido no dia 15 de junho de 2001, por exemplo, aos 7 minutos e 17 segundos, Rui começa a categorizar meninas de programa de acordo com o anúncio delas no jornal, baseando-se, portanto, em alguns estereótipos para afirmar o que acha: Susi: 'Mulherão dominadora'. Bom, 'mulherão' significa que já passou dos 35, né, e 'dominadora' significa que vai dar uns tapas na tua cara. Não... Vivian: 'Morena, mignon, completa'. 'Mignon' quer dizer que tem um metro e meio, né, e 'completa', que tá desesperada e vai roubar teu aparelho de som. (Os Normais - episódio Brigar é normal 15/06/2001).

Abaixo, a tabela dos indicadores da qualidade do plano do conteúdo, com a avaliação de cada um deles:



No plano da mensagem audiovisual, *Os Normais* foi avaliado como razoável no indicador de qualidade originalidade/criatividade. A nota 2 que recebeu em todas as emissões se deve principalmente ao uso da metalinguagem, comprovada quando na trama os protagonistas falam do próprio programa. Um exemplo disso está no episódio *Um dia normal*, exibido no dia 29 de junho de 2001, que traz Rui e Vani sentados no sofá da sala jogando dama, enquanto nos bastidores cenário é montado. No momento em que Rui e Vani começam a interagir com o espectador que está do outro lado da tela, antes mesmo da vinheta de abertura, mostra-se um profissional do programa segurando o cartaz com as falas que serão ditas, e os atores (que se confundem com seus próprios personagens) olham para a câmera com se estivessem falando com o público. RUI: Oi gente, é pra gente voltar com o programa agora... VANI: ...Mas a gente pediu pra passar mais uns comerciais. RUI: É, porque nós estamos numa disputa importante. VANI: É, se eu ganhar o Rui vai ter que lavar toda a louça da casa. RUI: Não, mas ela não vai ganhar não.

VANI: E, não vou ganhar o quê, ó. RUI: Pera aí, você roubou. VANI: Ahh, roubei nada.

RUI: Você roubou enquanto eu estava falando com eles.

(*Os Normais* - episódio *Um dia normal* 29/06/2001)

Além da metalinguagem, outro momento criativo do programa é durante a publicidade de um produto, em que Os Normais faz uso do humor sobre a própria situação do merchandising para divulgar uma marca.

No indicador de qualidade diálogo com/entre plataformas, todas as emissões foram avaliadas como boas, pois é comum vermos nos episódios ao menos uma menção a outra plataforma, programa ou personalidade. Na exibição do dia 2 de maio de 2003, por exemplo, Rui questiona Vani sobre o fato dela não dar mais atenção a ele por causa da novela, quando Vani o interrompe: VANI: Peraí, que vai começar. RUI: Pô, ainda tá no Jornal Nacional, cara.

VANI: Não, mas agora é assim, eles colam o início da novela no fim do Jornal Nacional. Se você bobeia, você perde o início do capítulo, entendeu? (Os Normais - episódio Casal que vive brigando não tem crise 02/05/2003)

Após dialogar com um programa real (Jornal Nacional), a história continua e Vani mais uma vez menciona outro conteúdo que não é da trama, dessa vez com personalidades: "É, por exemplo, hoje, a Christiane Torloni e o José Mayer, antes mesmo da abertura da novela, eles vão tr ansar, brigar e transar de novo". Ainda na sequência, Vani novamente cita pessoas reais, o que mais uma vez justifica a avaliação do indicador diálogo com/entre plataformas: "Peraí, peraí, que a Fátima Bernardes e o William Bonner já estão dando aquela notícia divertida do fim do Jornal Nacional".

O indicador de qualidade solicitação da participação ativa do público foi avaliado como muito bom em todas as emissões, é um dos indicadores que mais se destacam no programa, e também pode ser exemplificado com o episódio mostrado acima. Na sequência da trama, ainda na discussão da novela, Rui conversa com Vani sobre saber antecipadamente o que vai acontecer nas novelas e no episódio que estão fazendo:

RUI: Por isso que eu não acompanho novela. Todo mundo já sabe o que vai acontecer, caramba.

VANI: Todo mundo já sabe que a gente vai passar o episódio discutindo, e nem por isso as pessoas param de assistir.

RUI: É, todo mundo já sabe que a gente vai ficar junto no final. Estão assistindo por causa de quê?

VANI: Não, não faz essa pergunta senão as pessoas trocam. Não! Não troca de canal. (Os Normais - episódio Casal que vive brigando não tem crise 02/05/2003) Além de usar a metalinguagem para falar do próprio programa, os personagens utilizam também esse recurso para falar do público e com ele. Como mostrado acima, nas duas últimas falas de Rui e Vani há uma mescla de diálogos: ora os personagens falam um com o outro, e ora voltam-se para o espectador. Em seguida à última fala de Vani, o programa faz uso de efeitos especiais para simular a troca de canal do espectador, e na tela é mostrada uma cena de tiroteio em que várias pessoas estão sendo mortas. Novamente o efeito especial é utilizado para simular que o espectador voltou para o canal do programa, e Rui vai ao banheiro, sozinho, para conversar com o público. Olhar e falar para a câmera, como se estivesse olhando para os olhos do espectador e esperando dele uma resposta faz dessa técnica, portanto, mais um instrumento de identificação e de aproximação entre o público e o programa.

O indicador de qualidade clareza da proposta foi, como o indicador anterior, avaliado como muito bom em todas as cinco emissões analisadas. Toda essa intensa metalinguagem utilizada, juntamente com a atuação dos personagens e o formato bem definidos são essenciais para a clareza e o objetivo do programa. Na exibição do dia 15 de junho, por exemplo, a história já se inicia com os dois protagonistas em cenários diferentes e queixando-se um do outro, o que deixa evidente que o assunto abordado no episódio será os problemas que o casal tem e as consequências do desejo de vingança que cada um sustenta após os vários insultos mútuos. Observe a seguir a avaliação de cada indicador da mensagem audiovisual:



Os Normais é um programa criativo, curioso e instigante, porém as emissões analisadas não prezaram pela diversidade cultural, usando o estereótipo de afirmação para gerar o riso.

Análise de Amor Veríssimo

Amor Veríssimo é uma série de televisão brasileira baseada nas crônicas sobre relacionamentos amorosos escritas por Luís Fernando Veríssimo. Exibida pela primeira vez em 8 de janeiro de 2014 na GNT, o programa traz no elenco principal Fernanda Paes Leme, Gabriela Duarte, Leticia Colin, Marcelo Faria, Paulo Tiefertalher e Pedro Monteiro, que interpretam diferentes personagens a cada um dos 13 episódios da primeira temporada. Sendo transmitida todas as quartas-feiras às 22h30, a adaptação da obra de Veríssimo é uma produção da Conspiração Filmes com a direção de Arthur Fontes.

Os episódios selecionados para análise são os cinco primeiros da única temporada exibida até o momento. Neles, a trama mescla depoimentos de personagens que olham diretamente para a câmera, com cenas que retratam o último depoimento contado. Nos cinco episódios algum ator do elenco fixo da trama aparece encarnado em um novo personagem somente depois de uma sequência de dois ou três depoimentos de casais que permanecem com os mesmos nomes e figurinos em todas as suas aparições (o que confunde o espectador, já que não sabemos se esses casais são reais ou parte da trama).

Atentando-se para o plano da expressão, são destaques os cenários, o figurino, a maquiagem e a atuação do elenco. Uma parede marrom ao fundo caracteriza o cenário dos depoimentos dos personagens, que olham diretamente para a câmera e se sentam confortavelmente num rebuscado sofá vermelho e dourado. Por abordar temas do dia-a-dia de casais, os cenários que compõem as histórias que estão sendo retratadas são únicos ou pouco numerosos, concentrando toda a trama em situações específicas.

Quanto ao figurino, maquiagem e atuação do elenco, a série se destaca por caprichar muito nesses fatores para tornar verossímil ao espectador a abordagem de diferentes idades, estilos e épocas nos mesmos seis atores jovens. No episódio exibido dia 22 de janeiro, intitulado *A Vida Não é uma Comédia Romântica*, por exemplo, Gabriela Duarte e Marcelo Faria interpretam Maria Alice e Rogério em diferentes épocas de suas vidas, a partir de 1991, e têm que se adequarem, portanto, ao figurino, maquiagem e comportamento da época.

No plano do conteúdo, o indicador de qualidade afirmação ou desconstrução de estereótipos foi razoável porque o humor de *Amor Veríssimo* é sucinto e não apela para o uso explícito do estereótipo para gerar o riso. O fato de trazer em três das cinco emissões analisadas um casal de lésbicas, por exemplo, é uma desconstrução implícita do estereótipo de que um casal do mesmo sexo não pode ou não consegue ter uma grande e séria história de amor. No quinto episódio da primeira temporada, exibido dia 5 de fevereiro e intitulado *Trauma*, quando aos 54 segundos a personagem diz "a mulher quando passa dos 30 ela não tá só em busca de um namorado, ela quer o pai do filho dela", a afirmação do estereótipo de que mulheres acima dos 30 anos só pensam em conseguir um pai para seus futuros filhos, é clara, porém, sucinta. A trama não se agarra a esse tipo de ferramenta para gerar o humor, mas apenas o utiliza como gancho para amarrar a história.

Por abordar temas referentes aos relacionamentos cotidianos das pessoas, o indicador de qualidade oportunidade foi bem avaliado. Junto com esses temas atuais, observa-se o indicador ampliação do horizonte do público, que não foi muito bem avaliado pelo fato de nem sempre estar

presente na trama. No primeiro episódio, por exemplo, chamado História De Verão: Uma Leve Brisa, o enredo se baseia num grupo de amigos que fica intrigado com uma bela mulher que tem cabelos esvoaçantes mesmo quando não existe vento sobre ela, o que caracteriza, portanto, um tema irrelevante para a sociedade, incapaz de gerar debate ou estimular o pensamento do público.

O indicador de qualidade do plano do conteúdo diversidade de sujeitos representados também não foi muito bem avaliado. O fato de trazer diferentes idades, estilos e orientações sexuais não torna imperceptível ao espectador o fato de não conter nem um personagem negro na trama. Além disso, em todas as cinco emissões analisadas percebe-se a predominância de histórias de amor pertencentes à classe média brasileira (pelo requinte dos cenários e figurinos), o que também diminui a diversidade dos sujeitos representados pelo humorístico. Abaixo, o gráfico do plano do conteúdo:



Na mensagem audiovisual, o indicador de qualidade clareza da proposta foi muito bem avaliado em todos os episódios da amostra selecionada. Um dos aspectos que caracteriza a estrutura bem organizada e padronizada de todas as emissões e que se relaciona diretamente com a temática a ser abordada é o trecho da música que acompanha a vinheta de abertura da série, A Minha Menina, da banda Mutantes, que diz: "Ela é minha menina, e eu sou o menino dela. Ela é o meu amor, e eu sou o amor todinho dela".

No indicador diálogo com/entre outras plataformas, a série não se destacou muito. Consideramos razoável a utilização desse quesito por poucas

vezes fazer alusão a outros conteúdos que não fossem da trama. Quando isso ocorria, geralmente era mencionando nome de artistas reais, como ocorreu também no episódio do dia 22 com os nomes de Xuxa, Ayrton Senna e Pelé, que nessa ocasião foram falados por causa da manchete de uma revista, posteriormente identificada como a Caras.

Ao contrário do anterior, o indicador solicitação da participação ativa do público foi bem avaliado. Pelo caráter documental que os depoimentos conferem à série, o público se identifica com as histórias ao ver pessoas confortáveis em um sofá falando sobre suas vidas, interagindo com a suposta equipe de produção do programa e respondendo às perguntas feitas por eles. Apesar da linguagem coloquial, o pouco uso de palavras de baixo calão dá certo requinte às histórias, que não deixam de representar o espectador que está assistindo pelo simples fato de abordar temas de relacionamento passíveis a qualquer pessoa.

Através do indicador de qualidade da mensagem audiovisual originalidade/criatividade também observamos o zelo e o cuidado dos produtores para adaptar da melhor forma para a TV as crônicas escritas por Veríssimo. No quarto episódio, por exemplo, clamado Dinossauro Digital, um diálogo entre o casal Bianca e Thaís, aos 10 minutos e 31 segundos, se inicia de forma criativa e descontraída ao envolver a suposta produção do humorístico e fomentar ainda mais o seu caráter documental.

THAÍS: Eu falei pra eles que se eles ficassem sem perguntar um pouco você ia travar e ia entrar no seu pancadão do silêncio e ia começar a se tremer toda. BIANCA: Você combinou isso com eles?

THAÍS: Combinei.

BIANCA: A gente, por quê? Eu não sou cobaia pra você fazer experiência comigo, gente.

(Amor Verissimo - episódio Dinossauro Digital 29/01/2014)

Abaixo, os indicadores de qualidade da mensagem audiovisual com suas respectivas avaliações:



Dessa forma, procuramos analisar os programas à luz dos parâmetros propostos. É importante ressaltar que esta pesquisa está em andamento e a metodologia de análise está sendo depurada à medida que avançamos na reflexão sobre os programas.

Referências

- BORGES, G. (2014) Qualidade na TV pública portuguesa. Análise dos programas do canal 2. Juiz de Fora: Ed. UFJF.
- CARDWELL, S. (2007) Is quality television any good? Generic distinctions, evaluations and the troubling matter of critical judgement. In: MCCABE, J.; AKASS, K. (ed.). Quality TV: Contemporary American Television and Beyond. London: I.B. Tauris & Co Ltd., pp. 19-34.
- THOMPSON, R. J. (2007) Preface. In: McCabe, J.; Akass, K. (ed.). Quality TV: Contemporary American Television and Beyond. London: I.B. Tauris & Co Ltd., pp. xvii-xx.
- PIRANDELLO, L. O Humorismo. Trad. Davi Dion Machado. São Paulo: Experimento, 1996. (Originalmente publicado em 1908).

Horror em Amityville sob os parâmetros de análise narrativa de Bordwell

Gisele Krodel Rech – UNESP

Introdução

Depois do aclamado *Making Meaning*, que traz um acurado trabalho de interpretação no cinema, valendo-se de inferências e retórica, David Bordwell aprofundou seu trabalho de análise fílmica trazendo à discussão a narração no filme de ficção, na obra *Narration in the film fiction*. Ainda sem tradução em português, o título traz a narração como o ato efetivo de narrar, que para Bordwell (2004) é a pragmática dos fenômenos narrativos. Para o autor (1996), a narração pode ser tratada como uma representação, que considera o entorno da história, sua descrição da realidade e seus significados mais amplos. Em síntese, é um processo, a atividade de selecionar, organizar e apresentar o material de uma história de tal maneira que se exerçam sobre o receptor efeitos específicos relacionados ao tempo.

Em sua obra, Bordwell tenta responder como a narração opera em um filme de ficção (vale lembrar que o estudo é baseado no estilo clássico hollywoodiano), como ela funciona e o que faz o espectador compreender um filme narrativo. Na busca por estas respostas, ele reforça a importância das características e estruturas para a compreensão narrativa do espectador.

Para o entendimento dos princípios de narração, Bordwell (2004, p.278) apresenta três categorias formais: a fábula, o syuzhet e o estilo. A fábula é um "termo do formalismo russo para os eventos narrativos em sequência cronológica causal. (Por vezes traduzido como história). Termo

que envolve um constructo do espectador". Já o syuzhet, que também é conhecido como trama ou plot, é um "termo do formalismo russo que designa a apresentação sistêmica dos eventos da fábula no texto". (BORDWELL, 2004, p. 278). Por fim, e não menos importante, o estilo é o processo técnico que é adotado para se contar uma história no cinema. É a mobilização de componentes, o uso sistemático de artifícios cinematográficos, que inclui planos, movimentos de câmera, uso de efeitos sonoros etc.

De acordo com Bordwell (1996) é o syuzhet, categoria à qual dá-se maior atenção no presente artigo, que conduz a percepção da fábula por controle da quantidade de informação que são fornecidas ao espectador e o grau de pertinência destas informações dentro do contexto. Neste percurso, há uma seleção de eventos com lacunas entre eles, que devem ser preenchidas pelo espectador. Quanto mais efetivo é este exercício, maior coerência tem a fábula, já que o espectador passa a evocar a formação de schematas, que são mapas mentais que ajudam no entendimento da fábula. Bordwell (1996, p.55)⁹⁸ reforça que "o argumento pode também realçar ou suprimir lacunas da história. Faz-se ostensão de um vazio quando sabemos que há algo ali que precisamos saber"

Para o autor (1996, p. 54)⁹⁹, "uma análise da narração pode com as táticas do argumento para apresentar a informação da história". É necessário, pois, em uma análise, captar como o argumento organiza a sua tarefa básica: a apresentação da lógica, do tempo e do espaço da história.

A título didático, pretende-se neste artigo aplicar parte da conceituação apresentada por Bordwell no filme *Horror em Amityville* (1979), mais precisamente com foco na abertura da película. Produzido nos Estados Unidos e dirigido por Stuart Rosenberg (*Além da imaginação e*

98 El argumento puede también realzar o suprimir lagunas de la historia. Se hace ostentación de un vacío cuando sabemos que hay algo allí que necesitamos saber.

99 El análisis de la narración puede empezar con las tácticas del argumento para presentar la información de la historia. Debemos captar cómo el argumento organiza su tarea básica - la presentación de la lógica, el tiempo y el espacio de la historia.

Alfred Hitchcock Apresenta) trata-se de uma adaptação do romance de não ficção **Horror em Amityville - A verdadeira história**, do jornalista Jay Anson.

O filme apresenta a história da Família Lutz, que passa a viver em uma casa onde, dois anos antes, o jovem Ronald DeFeo matou os pais e os quatro irmãos, sob alegação de que teria sido impelido a tal atrocidade por vozes demoníacas. Os novos moradores relataram que, ao longo dos 28 dias que viveram na casa, sentiram as presenças malignas, que são representadas no filme.

Da Linguagem E Da Narração

No processo de efetivação do estilo, o ato de escrever com luz, que traduz o exercício da cinematografia, seria valer-se do sistema de signos do cinema para narrar uma história. Para Martin, a originalidade da linguagem cinematográfica

advém da sua onipotência figurativa e evocadora, de sua capacidade única e infinita de mostrar o invisível tão bem quanto o visível, de visualizar o pensamento juntamente com o vivido, de lograr a compenetração do sonho e do real, do impulso imaginativo e da prova documental, de ressuscitar o passado e atualizar o futuro, de conferir a uma imagem fugaz mais pregnância persuasiva do que o espetáculo do cotidiano é capaz de oferecer. (MARTIN, 2003, p.19)

Segundo Martin (2003, p.22), a imagem fílmica é, antes de tudo, realista ou dotada de aparências da realidade e "suscita, portanto, no espectador, um sentimento de realidade bastante forte, em certos casos, para induzir à crença na existência objetiva do que aparece na tela". Martin acrescenta que

A imagem fílmica proporciona, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente é, na verdade, dinamizado pela visão artística do diretor.

A percepção do espectador torna-se, aos poucos afetiva, na medida em que o cinema lhe oferece uma imagem subjetiva, densa e, portanto, passional, da realidade: no cinema, o espectador verte lágrimas diante de cenas que, ao vivo, não o tocariam senão mediocrementemente. A imagem encontra-se, pois, afetada de um coeficiente sensorial e emotivo que nasce das próprias condições com que ele transcreve a realidade (MARTIN, 2003,.p.25)

Na construção da narração e na consolidação do *syuzhet*, esta impressão de realidade da linguagem cinematográfica, somada ao exercício de preenchimento das lacunas oferecidas pelo diretor fortalecem o entendimento da fábula. Segundo Bordwell,

O espectador constrói o tempo e o espaço da fábula de acordo com schematas, pistas e quadros de hipóteses. As normas hollywoodianas extrínsecas, com seus procedimentos fixos e sua organização paradigmática, oferecem ao espectador expectativas pré-determinadas que são balizadas a partir de pistas concretas veiculadas pelo filme. (BORDWELL, 2004, p. 297)

Entretanto, Bordwell (2004, p. 298) nos lembra que o sistema clássico não é simplório e que é mister recordar que em condições normais de exibição, o grau de compreensão do espectador é absolutamente controlado. "A construção de hipóteses prováveis, exclusivas e orientadas para o suspense, é uma maneira de ajustar a dramaturgia às exigências da situação de fruição". Ao fim e ao cabo, a narração clássica, tal como a apresentada neste artigo, administra o ritmo desta fruição fílmica, exigindo do espectador a elaboração do *syuzhet* e o sistema estilístico de uma forma única, que é construindo uma fábula denotativa e integral.

A função que o espectador cumpre na compreensão da trama de um filme traz à lembrança a papel do leitor sob a lógica do leitor-modelo, proposta por Eco, que afirma que um texto se difere de outros tipos de expressão devido ao seu maior grau de complexidade, marcado pelo fato de ser entremeado pelo *não-dito*.

"Não-dito" significa não manifestado em superfície, a nível de expressão; mas é justamente este não-dito que tem de ser atualizado a nível de atualização de conteúdo. E para este propósito, um texto, de uma forma ainda mais decisiva do que qualquer outra mensagem, requer movimentos cooperativos, conscientes e ativos da parte do leitor. (ECO, 2008)

Tal como as lacunas deixadas na narração de um filme, segundo os apontamentos de Bordwell, o texto, na concepção de Eco, também está repleto de espaços brancos e interstícios a serem preenchidos, deixando clara a lógica de que todo o texto quer que alguém o ajude a funcionar. A justificativa seria, inicialmente, pelo fato de um texto ser um mecanismo econômico "que vive da valorização de sentido que o destinatário ali introduziu" (ECO, 2008). Depois, porque à medida que passa da função didática à estética, o texto quer deixar para o leitor a iniciativa interpretativa, mesmo que exista uma margem pré-estabelecida para isso. No cinema, este papel interpretativo cabe ao espectador

Da Análise

Para facilitar o trabalho de identificação das lacunas propostas por Bordwell, toma-se como referência a escolha das cenas com base no processo de análise proposto por Michel Marie e destacados por Vanoye e Goliot Lété (2012), que levam em conta, dentre outras coisas, a numeração do plano, duração em segundos ou número de fotogramas, elementos visuais representados, passagens de um plano a outro, incluindo movimentos, cortes, fusões, escurecimentos ou outros efeitos, trilha sonora - diálogos, ruídos, música e relações sons/imagens.

Quanto ao exercício de leitura do filmes, que seria o processo da busca do sentido por trás do sentido, Jullier e Marie (2009, p.20) sugerem três tipos essenciais de análise: "no nível do plano (parte do filme situada entre dois pontos de corte), no nível da sequência (combinação de planos que compõe uma unidade) ou no nível do filme inteiro (combinação de sequências)". Ainda segundo Jullier e Marie,

A leitura de um simples plano conduz quase certamente a entrar nos detalhes e na regulação dos parâmetros técnicos e a flertar com a leitura genética. Um passo para trás permite vislumbrar uma sequência - encadenamento de planos, o choque das imagens justapostas. O novo significado que nasce à consecução de duas figuras consiste, assim, no que é essencial ao trabalho de leitura. (JULLIER; MARIE, 2009, p.21)

Neste artigo, optou-se pela análise da sequência de abertura de ***Horror em Amityville*** - que na verdade se constitui em duas sequências, com uma pequena amostra da sequência que apresenta o casal Lutz, protagonista do filme. As sequências iniciais têm relação direta com fatos passados. Para Bordwell,

A exposição da ação pretérita da fábula será em geral localizada nas cenas iniciais do syuzhet, provendo uma base sólida para a formulação de hipóteses. Exceto em um filme de suspense, a exposição não faz soar alarmes nem trabalha ativamente para nos induzir a um erro: o que prevalece é o efeito de enfatizar a sua primazia. (BORDWELL, 2004, p. 296).

É exatamente isto que o diretor Stuart Rosenberg faz em ***Horror em Amityville***. Depois dos créditos iniciais, que trazem a informação de que o filme é baseado em fatos reais ao vinculá-lo ao romance de não ficção de Jay Anson, a primeira sequência começa com uma chuva torrencial e seu barulho característico. Ao fundo, é possível ver a casa da 122 Ocean Drive, com suas janelas que parecem olhos. A escuridão é rompida pelo clarão dos raios típicos de tempestades, que confere às imagens um tom sinistro - verdadeiro convite ao espectador para que se impregne do clima da película.

Figura 1 - A sequência de abertura do filme começa com uma tempestade, marcada por raios que destacam o local da ação: a casa na 112 Ocean Drive, em Amityville.



Fonte: **Horror em Amityville** (1979)

Figura 2 - Os raios são seguidos de trovões, que na reprodução da chacina cometida por Ronald DeFeo marcam os tiros disparados pelo rifle, que provocam clarões em meio à madrugada.



Fonte: **Horror em Amityville** (1979)

O plano seguinte, ritmado pelos efeitos sonoros da chuva, mostram a casa em completa escuridão, à exceção da luz emitida pelas janelas superiores e pelo clarão provocado pelo tiro de fuzil, pontuado pelo som do

trovão (Figura 2). Como são seis mortes, os planos se repetem, mudando apenas o local onde incide a luz avermelhada proveniente dos disparos. Os espaços entre um plano e outro deixam ao espectador a tarefa do entendimento de que se trata se uma sequência de assassinatos. O espectador não vê cada uma das mortes, mas é convidado à dedução ao ouvir o som de tiro simultâneo ao barulho do trovão, pontuado pela luz vermelha que se forma em cada uma das janelas ao longo da sequência.

Na sequência, um plano mostra o assassino desfocado empunhando o fuzil, como o corpo de uma das vítimas em primeiro plano, para em seguida, com uma panorâmica, mostrar a mãe e o pai assassinados, deitados na cama (Figuras 3 e 4). O diretor respeitou o exato posicionamento registrado pela perícia, para dar ao filme ainda mais força de verossimilhança com a verdadeira história dos assassinatos cometidos por Ronald DeFeo. A lacuna deixada pela imagem das luzes vermelhas das janelas é preenchida, em parte, por esta cena, que entrega que, de fato, pessoas estão sendo mortas naquela casa.

Figura 3 - Em uma imagem com o fundo desfocado, é possível ver o assassino empunhando a arma em direção a uma das vítimas.



Figura 4 - Para reforçar o efeito da ação, o diretor reproduz o posicionamento no qual as vítimas foram assassinadas, com base nas indicações da investigação.



O diretor oferece uma breve lacuna ao dar passagem ao plano aberto da frente da casa (Figura 5), como a movimentação dos investigadores e policiais e do pessoal do IML, que estão no local dos assassinatos para investigações preliminares e recolhimento dos corpos da família. Trata-se de uma lacuna temporal, já que o espectador é induzido a correlacionar o atendimento policial às mortes ocorridas no mesmo espaço, pouco antes. Repare que o diretor utiliza o gerador de caracteres para pontuar o espaço e o tempo da trama, reforçando que no dia 13 de novembro de 1974, em Amityville, Long Island, "uma mãe, um pai e quatro de duas crianças assassinados sem motivo aparente". A simples inscrição "sem motivo aparente" oferece uma lacuna significativa, que dá ao espectador pistas para ligar os assassinatos à trama de assombração que vai se desenrolar no filme.

Figura 5 - O diretor vale-se do uso de gerador de caracteres para reforçar o espaço temporal da ação, que se dá pouco depois dos assassinatos. Além de marcar a data, a hora e o local, a indicação também marca o fato de não haver motivo aparente para o assassinato da família DeFeo.



Fonte: Horror em Amityville (1979)

A câmera se aproxima e em um plano fechado foca nos dois investigadores (Figura 6), que trocam informações sobre o caso. Um deles diz que a hora estimada das mortes foi 3h15 da madrugada, pista que serve como elemento de lacuna para acontecimentos que começam a se consolidar no **syuzhet** a partir dos 55 minutos da película - e estão fora deste breve estudo. Forçando o espectador a remeter ao início do filme, o protagonista, já demonstrando perturbação psicológica, começa a despertar exatamente neste horário, dando a entender que o mesmo que se passou com o assassino apresentado no início da película está ocorrendo novamente. Vale lembrar que o assassino alegou, quando vou preso, ter sido induzido ao crime por forças espirituais.

Figura 6 - Os investigadores encarregados do caso trocam informações sobre os assassinatos.



Fonte: Horror em Amityville (1979)

A sequência é concluída com uma imagem proveniente de dentro do carro do IML, onde os seis corpos foram colocados, com o ato do fechamento da porta marcando o final do breve relato e pontuando, por meio de uma fusão, a lacuna a ser preenchida pelo espectador no **syuzhet**. Tudo o que segue à sequência de abertura, dá-se a entender, tem alguma relação com os fatos relatados ao longo dos 28 dias em que a família Lutz morou na casa 122 da Ocean Drive.

Figura 7 - Os corpos são colocados no carro funerário e o fechamento da porta marca o final da sequência.



A fusão do quadro dos corpos recolhidos é feita com a cena da porta da casa de barcos da residência (Figura 8), onde o diretor mais uma vez utiliza um gerador de caracteres para pontuar o tempo - que na mesma sequência, descobre-se brevemente, decorre no mesmo espaço apresentado no início da película: a casa supostamente mal-assombrada. A lacuna temporal é indicada e carrega consigo pistas do desenrolar do **syuzhet**. Mais que isso, permite a construção do **schemata** - ou mapa mental - por parte do espectador, que por meio das pistas dadas na narração fílmica vai construindo a fábula, que, aponta para a perturbação da paz da família pelos espíritos malignos e a luta para vencê-los, preservando a integridade da família.

Figura 8 - Mais uma vez o gerador de caracteres auxilia na marcação do tempo e do espaço, que fica subentendido como sendo o mesmo.



Fonte: *Horror em Amityville (1979)*

Do plano fechado no portão cerrado por um cadeado, parte-se para a abertura que mostra o casal Lutz (Figura 9) encantado como o espaço que está diante dos olhos da dupla. A lacuna deixa pelo diretor ao espectador deixa pista de que aquele casal, que está visitando a casa, possivelmente vai sofrer as consequências do que foi mostrado no início do filme.

Figura 9 - Os protagonistas do filme - o casal Lutz - é apresentado chegando à casa da Ocean



Fonte: Horror em Amityville (1979)

Na marcação do espaço no qual a ação vai se desenrolar, é mostrada, em plano aberto, a mesma casa outrora apresentada na escuridão, em meio à uma tempestade, desta feita iluminada e colorida. A ideia passada ao espectador é de que ali a paz reina. Pelo menos até a perturbação do sossego dos protagonistas, que terá sequência na fábula desenvolvida pelo **syuzhet**.

Figura 10 - A mesma casa onde ocorreram os assassinatos agora é mostrada iluminada.



Fonte: Horror em Amityville (1979)

Vale lembrar que na construção clássica da fábula, a causalidade é o princípio primordial de unificação. Ou seja, as analogias entre personagens, cenários e situações, segundo Bordwell (2004), fazem-se certamente presentes. No entanto, no plano denotativo, qualquer paralelismo é subordinado ao movimento de causa e efeito. No caso específico de **Horror em Amityville**, as manifestações de espíritos malignos que teriam induzido Ronald DeFeo a assassinar a família, são a causa aparente da perturbação da paz da família Lutz e provocam efeito semelhante ao apresentado no início da trama.

Conclusão

Para Bordwell (2004, p.295), apesar das pistas fornecidas pelo diretor, "a estabilidade dos processos do syuzhet e das configurações estilísticas não nos deve levar a tratar o espectador clássico como um material passivo à mercê de uma máquina totalizante. Operações cognitivas específicas que não são menos ativas pelo fato de serem habituais e familiares

são realizadas o tempo todo pelo espectador. Para o autor, a fábula hollywoodiana, em especial, é resultado de uma série particular de mapas mentais, de hipóteses e inferências inerentes a cada espectador e sua compreensão do mundo e da trama.

Em **Horror em Amityville**, que segue o padrão clássico dos filmes hollywoodianos, as pistas e lacunas são facilmente identificáveis, deixando clara a intenção do diretor na narração. Neste artigo, em especial, optou-se por colocar sob a lente analítica apenas os primeiros minutos do filme, que foram suficientes para demonstrar que, tal como o leitor-modelo, o espectador tem um papel fundamental na construção do sentido do filme. É ele, que com base nas duas sequências iniciais, vai levantar a hipótese de que as ocorrências vividas pela família Lutz estão diretamente relacionadas ao assassinato do início da película, que tiveram parte no mesmo local, porém um ano antes. O diretor induz o espectador, por meio da lacuna deixada entre uma sequência e outra, a imaginar que os mesmos espíritos malignos que teriam atormentado Ronald DeFeo e o induzido a matar seus pais e seus quatro irmãos agem agora para cooptar o líder da família Lutz. Voltando-se a Eco (2016), percebemos que assim como ocorre em um texto, gerar um texto fílmico - uma fábula contada por meio de uma trama, significa "executar uma estratégia de que fazem parte as previsões dos movimentos dos outros -como, aliás, em qualquer estratégia".

Ao fim e ao cabo, o que fica flagrante no presente estudo é a importância da cooperação do espectador em coletar as pistas dadas pelo diretor (ou roteirista), preencher as lacunas fornecidas e criar os mapas mentais que auxiliam no desenvolvimento do *syuzhet* e culminam no entendimento puro e simples da história que está sendo contada na tela. Afinal, como o próprio Bordwell diz, "por mais rotineira e transparente que tenha se tornado a fruição do filme clássico, ela continuará sendo uma atividade".

Referências

BORDWELL, David. La narración en el cine de ficción. Paidós: Barcelona, 1996.

_____. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org). *Teoria contemporânea do Cinema: documentário e narratividade ficcional. Volume II*.

ECO, Umberto. O leitor-modelo. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/Ciencias.Linguagem/L3EcoLector.pdf>. Acessado em: 20/01/2016.

HORROR em Amityville. Direção: Stuart Rosenberg. DVD (118 min), son., color. JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 1990.

Intersubjetividad en la audiovisualidad

Giuliano Seni - Universidade Autônoma de Barranquilla

Martha Cecilia Romero - Universidade Autônoma de Barranquilla

Texto del trabajo

Desde la lingüística y la pragmática, todo discurso es subjetivo, inevitablemente, también lo es el discurso audiovisual. Asimismo, todo discurso nace de un acto de enunciación, acto de comunicación que se da siempre en determinadas e irrepetibles circunstancias. En este sentido se plantea un interrogante: ¿si en el texto escrito se evidencia la presencia de intersubjetividad, es posible este fenómeno en el texto audiovisual?

Lo primero es comprobar si es posible plantear un contenido audiovisual como un texto escrito. Es decir, ¿los elementos de la enunciación presentes en el texto escrito están presentes en el texto audiovisual?

En primer lugar tengamos claridad sobre lo que es un enunciado. Definiéndolo tenemos que:

Enunciado, en sentido general, es toda magnitud prevista de sentido, dependiente de la cadena hablada o del texto escrito, previa a cualquier análisis lingüístico o lógico. (Greimás, 1982: 97)

Greimás (1982) lo define desde la lingüística, pero Barthes (1966) nos hizo superar esa limitante, y aunque puso a la lengua como patrón y centro del sistema de lenguajes, traslapó sus reglas a otros sistemas de significación. En este sentido, el enunciado audiovisual tiene un sentido global, precisamente, mediante un análisis lógico que nos enseñó Peirce (2012) al plantear la existencia del ícono.

La semiología de la imagen, color y sonido no puede formularse en imágenes, colores o sonidos. La lengua es el interpretante de todos los otros sistemas lingüísticos y no lingüísticos (Benveniste, 1999: 64)

Por otra parte, el enunciado debe tener un enunciador. El enunciador es quien narra una historia. Es la voz que narra los hechos como él los vivió o los conoció, en últimas, como él, desde su subjetividad, su emotividad y afectividad, lo comprendió.

En este sentido, todo enunciado tiene un autor a quien oímos en el enunciado mismo como su creador (Bajtin, en Todorov, 2013: 102). Toda representación de lenguaje nos pone de hecho en contacto con su creador (103).

El pronombre personal no es el único marcador o indicador del yo. Están los deícticos, los demostrativos (cerca, delante, arriba, etc) para las coordenadas espaciales y las formas temporales. (Benveniste, 1999: 72, 86)

Entonces, ¿hay enunciador en el texto audiovisual?

Si, pues el narrador en off o enunciador extradiegético, algunas veces puede ser el mismo autor y narrar en tercera persona, refiriéndose a unos *ellos y ellas* como al contar un cuento de los Hermanos Grimm e iniciar con *había una vez....* El narrador- personaje, que narra la historia en primera persona, forma parte de la trama y de la diégesis, como lo hizo en el cine *Forrest Gump* o los personajes de *Sin City*; o en televisión el pequeño Kevin en *Los años maravillosos*.

El enunciador, así como lo indica Greimás (1982), debe embragarse y desembragarse del discurso, tomar sus riendas y entregarlas momentáneamente a otro personaje o enunciador. En este sentido, cuando el personaje aparece y desaparece de la pantalla y del diálogo, dando paso a otros personajes y narradores, se ha embragado y desembragado del discurso audiovisual, un diálogo entre personajes daría cuenta de ello.

Lo anterior se cumple no sólo para las historias de ficción, sino también para el formato noticioso e informativo. El locutor de un partido de

fútbol o un presentador actúan como narradores extradiegéticos, pues están por fuera de la acción; inversamente, un periodista desde el lugar de los hechos se desembraga cuando cede la voz y la explicación a los protagonistas de los hechos, las víctimas, afectados o beneficiarios de los hechos noticiosos, o también cuando cede la voz a las autoridades, testigos y expertos en el tema. De tal forma, todas estas son entonces formas de subjetividad, formas de ver los hechos, de comprender el mundo, una polifonía o tejido de voces (Barthes, 1980). Cuántas de ellas para no recibir una versión sesgada de la realidad, una “realidad” intersubjetiva.

La intersubjetividad tiene, de esta manera, su temporalidad, sus dimensiones. Ahí se refleja en la lengua la experiencia de una relación primordial, constante, indefinidamente reversible, entre el hablante y su interlocutor. En último análisis, es siempre el acto de palabra en el proceso de intercambio a lo que remite la experiencia humana inscrita en el lenguaje. (Benveniste, 1999: 81).

Para Todorov (2013) es un diálogo entre enunciados.

...emplearé por tanto aquí, preferiblemente, en el sentido más exclusivo, el término *intertextualidad*, introducido por Julia Kristeva en su presentación de Bajtin, reservando la denominación de *dialogico* (a) para ciertos casos particulares de *intertextualidad* ... Las relaciones dialógicas son relaciones semánticas entre dos enunciados... toda relación entre dos enunciados es *intertextual*... forzosamente *intertextual* (Todorov, 2013: 101,102)

En este sentido, afirmamos que un discurso se caracteriza por ser dialógico y esta dialogicidad se presenta en tres grados (Bajtin en Todorov, 2013):

El primero es el de la presencia plena, por ende, del diálogo explícito. En el otro extremo- tercer grado- el discurso ajeno no está evidenciado, pero si evocado, porque está disponible en la memoria colectiva. Y el grado dos, o de *hibridación*, según Bajtin, combina los dos anteriores: a ratos es la voz directa del locutor, y otras evocada a otro enunciador. Ello implica un

grado de mayor o menor evidencia del otro discurso, y un grado de evaluación o emisión de juicios sobre ese discurso. (120)

Aparecen aquí lo que denominamos *marcas del enunciador* o *deícticos*, dichas marcas colocan al enunciador como centro y punto de referencia, como principal coordenada en el discurso, dando evidencia desde su punto de vista, de la presencia de subjetividad. (Benveniste, 1999):

Entonces, los deícticos se configuran en los indicios de la presencia de dicho enunciador o enunciadores en el enunciado audiovisual (Pereira, 2005). Ejemplo de ello pueden ser los ángulos de cámara para contar la historia subjetivamente, desde los ojos y la voz del personaje y junto a ello todo indicio, pista, rastro, sombra, huella y efecto de su presencia cuentan en primera persona.

También son posibilidades de enunciación audiovisual la presencia de cadencias musicales o referencias ambientales, la deformación y tratamiento sonoro, el enfoque o tratamiento de la historia, los *cut aways* o fuera de campo, los ralenti, los flash backs, los blanco y negros y otras formas de afectación de los significantes visuales y sonoros, metonimias, elipsis y metáforas que representan al sujeto de la enunciación o al enunciador en un momento de la diégesis, que sería el gran enunciado.

Con lo anterior inevitablemente, hemos tocado el tema de la subjetividad e intersubjetividad en el texto audiovisual, esto es, la presencia misma del enunciador y otros enunciadores, en todas sus formas.

Ahora bien, todo enunciador tiene una intención y enuncia para alguien. No obstante, para Ricoeur (1994) el texto se desprende de su autor, lo que Barthes (1980) denomina *la muerte del autor*, y por tanto, se diluye la intención de éste y queda oculta para el interlocutor final, es decir, el destinatario.

Lo que en general caracteriza a la enunciación es la acentuación de la relación discursiva al interlocutor, ya sea éste real o imaginario, individual o colectivo... es la estructura del diálogo. Dos figuras en posición de interlocutores son alternativamente protagonistas de la enunciación. (Benveniste, 1999: 88)... El enunciador se sirve de la lengua para influir

de algún modo sobre el comportamiento del alocutario, pues dispone de un aparato de funciones como la interrogación, la intimación –órdenes-, la aserción si o no. (87)

El interlocutor o destinatario puede ser un personaje de la historia o bien el público que ve el audiovisual, es el otro extremo de la intersubjetividad, pues es quien interpreta el enunciado, siendo este proceso el último ejercicio de subjetividad.

Otros aspectos de la intersubjetividad son las condiciones de enunciación, esto es, el contexto político, histórico, cultural, espacial y el medio tecnológico donde se enuncia o se emita; factores que alteran el sentido, la comprensión y los efectos del enunciado hecho discurso sobre sus destinatarios.

En la película *¿Dónde está el piloto?* irónicamente, los pasajeros de la infortunada aeronave ven en el proyector la película Aeropuerto 77, ficción sobre una tragedia aérea, basta recordar la cara de los pasajeros.

Otro ejemplo es la denominada *primavera árabe*, la forma como jóvenes árabes se movilizaron en contra de las dictaduras de turno en sus respectivos países, replicando las acciones que veían en las imágenes que compartían mediante las redes sociales. El enunciado, hecho discurso, se traduce en acción.

Por otra parte, el medio que transmite, el director y el productor son también enunciadore, porque marcan la obra y la narración con su estilo, su huella particular y determinan el espacio y el soporte tecnológico de la emisión. Una obra presentada por Paramount Pictures, dirigida por Martin Scorsese o escrita por Stephen King garantiza unas marcas particulares diferentes a una cinta respaldada por Almodovar, Luc Besson o Cuarón, por ejemplo. ¿O no esperan ustedes un reportaje distinto sobre un mismo hecho noticioso si lo ven en Telesur que si lo ven en CNN? Tan sólo a partir del enfoque de la noticia puede el espectador predecir quien la está emitiendo.

Esta forma de intersubjetividad se denomina intertextualidad. Dicha intertextualidad, en la forma como la conciben Barthes (1966), Bajtin y Kristeva (1969), consiste en citar directa e indirectamente otros enunciadore

o voces, es decir, embragarse o desembragarse en la enunciación a la manera de Greimás (1982). Un ejemplo de intertextualidad en la pantalla grande es la escena de la escalera de la estación del tren, que acontece en la película *Los intocables*. No hace falta mucha concentración para notar que, más que un plagio, dicha escena es un homenaje a la trágica escena de la escalera Odessa, de la película *El acorazado Potemkin*. Es más, ¿cuántos de nosotros han visto al director Tim Burton hacer uso de los monstruos, la mítica estética y la *stimmung* (Eisner, 1998) expresionista alemana en cada una de sus películas?

En la música suele suceder algo similar como es en el caso de la música del caribe, de la cual muchos somos parte: digan ustedes ¿cuántas veces en los puentes musicales de diferentes temas y ritmos, de la mano de importantes intérpretes tropicales no han escuchado por un instante la famosa cadencia introductoria de *El manicero*?

Cabe mencionar también la imitación como forma intertextual. El remedo, es decir, el intento por caracterizar a un personaje, disfrazarse de tal, es una forma de asumir la intertextualidad. Cuando imito, *Yo me transformo en él*, y asumo sus cualidades enunciativas, es la mimética aristotélica como ejercicio poético, nicho de subjetividad (Aristóteles, 2002).

Por su parte, la interdiscursividad como forma de intersubjetividad se evidencia precisamente en la conjunción de varios discursos en un enunciado audiovisual. Se entiende por discurso un acto de comunicación y manifestación de la enunciación (Benveniste, 1999), una manifestación de lenguaje (Greimás, 1987), una interacción (Van Dijk, 1996).

Particularmente el discurso audiovisual se entiende todo aquel conjunto de códigos o signos que desde lo figurativo, lo icónico y lo indicial, se pueden organizar de tal manera que construyen un relato, donde predomina la metonimia (Barthes, 1966). La iconicidad es propia del signo y en este sentido, un signo icónico es una imagen visual (Eco, 2000).

En el signo icónico, se da una relación de primeridad, esto es, que una cualidad del objeto está presente en el signo (Peirce, 1999). Lo figurativo y la semejanza son los rasgos que une en la imagen visual al signo con su

objeto, dicho de otra forma, en la pantalla vemos figuras que parecen realidades.

También la relación del signo con su objeto puede ser causal, esto es, el signo está atado a su objeto por ser parte, efecto o huella de éste, o en la voz de Peirce (1999), una relación de segundidad. Así, en una historia planteada audiovisualmente, la acción de sus personajes suele tener, en el desarrollo de la trama, una reacción o consecuencia.

A pesar de la primacía del código icónico, cabe recordar que eso no implica que dentro de la imagen audiovisual no pueda hacer presencia el mensaje lingüístico. De hecho, así es, pueda ser que se presente en forma de frase, slogan o *anclaje*.

Se trata de un metalenguaje aplicado no a la totalidad del mensaje icónico, sino tan sólo a algunos de sus signos. El signo es verdaderamente el derecho de control del creador (y por lo tanto de la sociedad) sobre la imagen: el anclaje es un control; frente al poder proyectivo de las figuras, tiene una responsabilidad sobre el empleo del mensaje. (Barthes, 1980: 3)

Otra forma de hacer presencia el mensaje lingüístico en el discurso audiovisual, es reemplazando el diálogo de los personajes, y a esto se le denomina *relevo*. Sucede de igual forma en la historieta o comics, en el mensaje gráfico y también en la audiovisualidad.

Poco frecuente en la imagen fija, esta palabra relevo- se vuelve muy importante en el cine, donde el diálogo no tiene una simple función de elucidación, sino que, al disponer en la secuencia de mensajes, sentidos que no se encuentran en la imagen, hace avanzar la acción en forma efectiva. (3)

Otro aspecto del discurso es ser un texto en contexto que recupera las circunstancias de su enunciación, su historicidad y la ideología del enunciador (González de Ávila, 2002) y de su productor (Lotman, 2000) y de ahí su aspecto simbólico que se encuentra entre lo mítico y lo poético y se

asocia a la presencia de isotopías (Greimás, 1987) o expresiones relacionadas con un sentido primario.

Asimismo, todo discurso contiene dos categorías fundamentales: persona y tiempo.

Son categorías elementales, que son independientes de toda determinación cultural y donde vemos la experiencia subjetiva de los sujetos que se plantean y se sitúan en el lenguaje y por él. Tratamos aquí de poner en claro dos categorías fundamentales del discurso, conjuntas por lo demás necesariamente, la de la persona y la del tiempo. (Benveniste, 1999. 70)

Precisamente, estas coordenadas sirven para remitirnos a la genealogía del discurso y rastrear ese *heterogeneidad discursiva* sus antecedentes, convirtiéndolo en un metadiscurso (González de Ávila, 2002).

El estilo es el hombre. Pero podemos decir: el estilo es por lo menos dos hombres o, más exactamente, el hombre y su grupo social, encarnado en su representante acreditado, su oyente (Bajtin en Todorov, 2013: 105)

Una muestra de lo anteriormente dicho son los chistes o gracejo, los cuales son por excelencia, interdiscursivos, por ello usamos el humor para criticar la sociedad, para hablar de sexo, credos, razas, relaciones, política, economía, por ello los chistes o gracejos están en función de un contexto intertextual previo. Reímos cuando entendemos a que se refiere el chiste o la situación. Los programas de humor, por ejemplo, hacen lo propio en televisión. Desde los *stand up*, hasta los *sketch* cómicos, tales como el *Chavo del Ocho*, están llenos de interdiscursividad, presente en cada gesto, palabra, accesorio o, acción de sus personajes y en detalles del escenario.

Temas como la pobreza- y la manera de afrontarla- el abuso, el arribismo, la supervivencia, el sistema económico latinoamericano, las relaciones interpersonales y otros mitos sociales se hacen discurso presente en los diversos conflictos que abordan cada capítulo. Reímos cuando entendemos a qué se refiere el chiste o la situación, de hecho, Chaplin,

Cantinflas y el Chavo tiene un discurso común: la pobreza y el instinto de supervivencia social.

Igualmente la intersubjetividad sucede en otro tipo de expresiones como la obra musical del cantautor Ruben Blades, pues a través de sus acordes, tonos y letras, cuestiona la fé, la ideología, el sistema económico y otras superestructuras de la humanidad, mensajes que adquieren sentido cuando se ponen en contexto con determinados momentos históricos y políticos.

Por ello, en la comprensión del discurso, más allá del aspecto sintáctico y semántico, intervienen los deseos, las creencias y las valoraciones del destinatario, (Van Dijk, 1996: 61) e igualmente, su experiencia y presaberes, es decir su aspecto cognoscitivo, organizando la información en esquemas de conocimientos previos que le permitan la comprensión de su sentido.

El espectador debe contar con un nivel cognoscitivo para comprender el discurso, es decir, un marco de conocimientos acerca del tema o los hechos. (Van Dijk, 1996: 40- 41)

Dicho marco de conocimientos nos permite comprender los diversos *temas* y *remas* inmersos en el discurso, es decir, la información previa y nueva que se va presentando a lo largo del discurso (Van Dijk, 1996).

Por todo lo anterior queda claro que el enunciado audiovisual cumple con los aspectos y elementos de la enunciación que planteaba Benveniste (1999), y es posible de igual forma evidenciar en él, las marcas o huellas del productor o enunciador; la presencia, asimismo, de distintos enunciadores y con ellos, la intersubjetividad representada en formas de intertextualidad e interdiscursividad. Cabe resaltar que se cumple plenamente lo reiterado por Barthes (1980) cuando expresó que todos los lenguajes, como prácticas sociales, finalmente, debían ser explicados mediante el sistema de sistemas: la lengua. Y esta ponencia es prueba de ello.

Referencias Bibliográficas

Aristóteles. (2002). *Poética*. Madrid: Ediciones Istmo.

Barthes, Roland. (1966) Introducción al análisis estructural de los relatos. *Revista Communications*, no. 8. Paris.

Barthes, Roland. (1977). *El placer del texto y lección inaugural*. Argentina: siglo XXI.

Barthes, Roland. (1980). *Retórica de la imagen*. México: Editorial Siglo XXI.

Benveniste, Émile. *Problemas de lingüística general II*. México: Siglo XXI editores, S.A., 1999.

Eco, Umberto. (2000) *Tratado de semiótica general*. Lumen. Barcelona.

Eisner, Lotte H.: *La pantalla demoníaca*, Editorial Cátedra, Madrid, 1998.

González de Ávila, Manuel. (2002). *Semiótica crítica y semiótica de la cultura*. Barcelona: Editorial Anthropos.

Greimas, A. J. y Courtés, J. *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Editorial Gredos, 1982.

Greimas, Algirdas (1987). *Semántica Estructural*. Gredos. Madrid

Kristeva, Julia. (1969). Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman. *Critique*, 239. P.146.

Lotman, Iuri. (2000). *Semiosfera III*. Madrid: Ediciones Cátedra- Universitat de Valencia.

Peirce, Charles Sanders (2012) *Obra Filosófica reunida*. Fondo de cultura económica. México.

Pereira Valarezo, Alberto. (2005). De la teoría general de la enunciación a la enunciación televisiva. *Conexão – Comunicação e Cultura* v. 4, n. 8. Pp. 101-116.

Ricouer, Paul (1994). *Del texto a la acción*. México: Editorial Siglo XXI

Todorov, Tzvetan (2013). *Mijail Bajtin: el principio dialógico*. Bogota. Instituto Caro y Cuervo.

Van Dijk, Teun (1996) *Las estructuras y funciones del discurso*. Editorial siglo XXI. Madrid.

"How to Get Away With Murder": Estudo da Estrutura Temporal na Narrativa Complexa

Heidi Campana Piva – UNESP

Letícia Passos Affini – UNESP

Introdução

Diversos autores afirmam que se vive, desde o começo da década de 1990 até hoje, na era da complexidade televisiva. Isso quer dizer que as narrativas seriadas apresentam inclinação em direção à complexidade, tanto estrutural quanto estilística, da trama (BORDWELL, 2010; CAMERON, 2008; MITTELL, 2006). O modelo complexo de narrativa se diferencia do clássico por usar a complexidade como uma alternativa às formas episódicas e seriadas, que têm caracterizado as séries de televisão desde sua origem (MITTELL, 2006). Entretanto, sabe-se que ainda são exibidas mais *sitcoms* e dramas convencionais do que narrativas complexas, de modo que a complexidade não substitui as formas convencionais na maior parte da programação televisiva atual (MITTELL, 2006). Adicionalmente, essa nova forma de contar histórias também tem sido utilizada no cinema hollywoodiano e nas produções independentes (estadunidenses ou não), apesar das diferenças evidentes entre essas indústrias e a própria televisão (CAMERON, 2008).

A complexidade das narrativas está intrinsecamente ligada à complexidade do próprio ser humano moderno. Ao se considerar a evolução científico-tecnológica do mundo e da sociedade nos últimos duzentos anos, é possível perceber que uma mudança de paradigma está ocorrendo. Mesmo que os princípios aristotélicos de começo-meio-e-fim ainda sejam válidos, há

novos padrões estéticos que também determinam a qualidade e a coerência de uma ação dramática.

Antigamente, ser um membro da audiência era um estado temporário, definido pelos momentos passados em frente a uma tela. Nos dias de hoje, o avanço dos meios de comunicação aliado às novas tecnologias midiáticas transformou o ato de assistir televisão numa experiência contínua, de forma que os momentos nos quais não se está assistindo televisão tornam-se pausas (ALLEN, 2013). O comprometimento do espectador contemporâneo ultrapassa a hora de transmissão do programa, pois ele afilia-se a fã-clubes e sociedades-fã, participa de eventos, constrói enciclopédias temáticas colaborativas *online* e consome produtos relacionados ao programa (DAS NEVES, 2011). Essa mudança de paradigma levanta uma importante questão: um indivíduo, como o descrito acima, membro de uma audiência perpétua, quer ou precisa de uma história finita ou conclusiva? (ALLEN, 2013).

Além das transformações tecnológicas diretamente relacionadas ao aparelho de televisão (como a possibilidade de gravar um programa), o surgimento de outras tecnologias impactou de forma decisiva a narrativa na televisão. Com o advento da televisão por assinatura, por exemplo, e, principalmente hoje em dia, com os serviços *on demand*¹⁰⁰, houve uma ruptura com os antigos rituais de recepção dos programas seriados. Aqueles que eram transmitidos uma ou duas vezes por semana, em determinado horário e de acordo com a grade de programação da emissora, agora são constantemente deslocados em termos de frequência e ordem de exibição, no caso da televisão por assinatura (BALOGH, 2002), e assistidos no momento determinado pelo espectador, no caso dos serviços *on demand*.

Analogamente, a internet permitiu que os espectadores formassem uma espécie de inteligência coletiva na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas. Esse canal, além do convite ao engajamento do público, inclui a possibilidade de participação dos

100 do inglês: "sob demanda". Exemplos: Netflix, Netnow, Telecine OnDemand...

próprios criadores nas discussões e nos fóruns, também usados com o fim de obter *feedback* sobre a compreensão e as expectativas do público em relação à trama (MITTELL, 2006).

Serialização e Narrativa Complexa

Ao contrário do que estabelece o senso comum, a forma seriada de narrativa não foi originada na televisão. Muito antes do aparecimento dessa mídia já era possível identificar a serialização no folhetim, nas cartas, sermões e até em romances. Posteriormente, manteve-se através dos seriados do cinema, do radio-drama e da radionovela (MACHADO, 2000).

De acordo com Arlindo Machado (2000, p. 86) "(...) foi o cinema que forneceu o modelo básico de serialização audiovisual de que se vale hoje a televisão". Além disso, o cinema, mesmo que indiretamente, forneceu o paradigma da narrativa complexa. Isso provavelmente aconteceu através das grandes mentes que migraram da indústria cinematográfica (cujo poder está centrado na figura do produtor) para a televisão e, nesse segundo ambiente, encontraram maior liberdade criativa e mais controle sobre sua obra. Essa flexibilidade criativa, proveniente do modelo televisivo, contribuiu para o surgimento de seriados de narrativa complexa das últimas três décadas, como, por exemplo, os seriados dos diretores e roteiristas: David Lynch (*Twin Peaks*), Aaron Sorkin (*Sports Night* e *West Wing*), Joss Whedon (*Buffy*, *Angel*, e *Firefly*), Alan Ball (*Six Feet Under*) e J. J. Abrams (*Alias* e *Lost*) (MITTELL, 2006).

O sucesso das séries citadas acima indica que os seriados e as minisséries são adequados a jogos com a temporalidade (BALOGH, 2002). Dessa forma, nesse tipo de trama a complexidade é construída por meio de arcos narrativos desenvolvidos ao longo dos capítulos, permitindo que os espectadores aprimorem sua habilidade de compreensão através do acompanhamento a longo-prazo (MITTELL, 2006). Logo, conclui-se que a televisão por assinatura seja o lugar ideal das séries complexas.

Narrativa complexa: definições

Bordwell (2010) define "narrativa" como uma cadeia de eventos correlacionados através da relação de causa e efeito, que ocorre em um determinado tempo e espaço. O vínculo do receptor com a narrativa é dado pela compreensão do padrão de mudança e estabilidade, causa e efeito, como também de tempo e espaço. O tempo molda o entendimento da ação narrativa; isto quer dizer que, em uma narrativa complexa, na qual a trama é construída fora da ordem cronológica, o espectador se empenha em colocar os eventos em sequência, a fim de determinar sua duração e frequência (BORDWELL, 2010). Dessa forma, a complexidade de uma narrativa se origina das relações entre os tempos presente, passado e futuro do universo diegético (MUNGIOLI, PELEGRINI, 2013).

De uma forma mais ampla, Jason Mittell (2006) escreve que a narrativa complexa é caracterizada por um equilíbrio híbrido entre as formas seriadas clássicas, episódica e contínua, sem, necessariamente, fechar a trama em cada capítulo (como no formato episódico convencional) e privilegiando histórias com continuidade, passando por diversos gêneros (MITTELL, 2006).

Pode-se dizer que as tramas complexas brincam com a desorientação temporária através da falta de indicações e sinalizações explícitas durante a narrativa, provocando, desse modo, confusão. Assim, para que haja compreensão da história, os espectadores necessitam de um engajamento mais ativo. Isto faz com que o público se relacione de uma forma mais comprometida em relação às narrativas complexas do que em relação às convencionais. Mesmo que a primeira pareça inicialmente inacessível ao público massivo, devido à sua complexidade, o aumento da popularidade de certos programas complexos, que pode ser testemunhado atualmente, indica que esse público massivo pode e tem se envolvido com tramas mais desafiadoras (MITTELL, 2006).

Apesar de a reorganização dos eventos de uma narrativa de forma não cronológica não significar, necessariamente, divergir da estrutura dramática aristotélica, espectadores menos focados nos componentes tradicionais de começo-meio-e-fim podem estar mais dispostos a aceitar e compreender uma narrativa na qual esses elementos estejam aparentemente rearranjados (ALLEN, 2013).

How To Get Away With Murder: o corpus

Dada a relevância desses estudos, neste projeto será realizada uma análise da obra de ficção seriada estadunidense "How to Get Away With Murder", criada por Peter Nowalk, produzida por Shonda Rhimes e dirigida por Michael Offer.

É uma característica das séries contemporâneas ter um escritor e um diretor principal, porém, contar com a presença de outros profissionais na escrita e direção de cada episódio. Dessa maneira, "How to Get Away With Murder" contou com os diretores: Bill D'Elia (episódios 2, 12 e 15), Randy Zisk (episódio 3), Laura Innes (episódios 4 e 14), Mike Listo (episódios 5 e 13), Eric Stoltz (episódio 7), Debbie Allen (episódio 8), Stephen Williams (episódio 9) e Michael Katleman (episódio 11). Os episódios da série também foram escritos por: Rob Fresco (episódio 3), Erika Green Swafford (episódios 4 e 13), Tracey A. Bellomo (episódios 5 e 11), Michael Foley (episódios 6, 9 e 14), Warren Hsu Leonard (episódios 7 e 11), Doug Stockstill (episódios 8 e 13), Marcus Dalzine (episódio 10) e Erika Harrison (episódio 12).

A primeira temporada foi veiculada nos Estados Unidos da América pela rede American Broadcasting Company (ABC), entre 25 de setembro de 2014 e 26 de fevereiro de 2015. No Brasil, a série começou a ser veiculada pelo canal pago Sony, a partir do dia 5 de março de 2015.

Em 2015, o seriado foi contemplado como Programa de Televisão do Ano (Television Program of the Year), pelo Instituto Americano de Cinema (American Film Institute) e também foi o vencedor dos prêmios: Outstanding Drama Series, pelo Image Awards e GLAAD Awards.

Método e Embasamento Teórico

De forma ampla, buscou-se neste projeto a compreensão da estrutura temporal, bem como a análise dos aspectos composicionais - estruturação do roteiro - e estilísticos - procedimentos fílmicos e discursivos - da obra de ficção seriada "How to Get Away With Murdef, aqui denominada pela sigla HTGAWM. Mais especificamente, foi desenvolvida uma abordagem descritiva, a fim de auxiliar na identificação dos elementos de temporalidade, bem como das premissas dramáticas que regem a trama, dos elementos de conflito, ações principais e ambientes. Os episódios foram assistidos via assinatura da Netflix.

Essa identificação foi realizada por meio do mapeamento temporal das sequências de cenas dos episódios da série. A partir da desconstrução dos episódios Piloto e "It's All Her Fault", foi possível examinar alguns aspectos da obra sob as óticas dos seguintes autores:

Foram aplicados ao corpus, basicamente, os conceitos discutidos nos trabalhos *Complex Narratives*, de Jan Simons (2008), e *Puzzle Films: Complex Storytelling and Contemporary Cinema*, de Warren Buckland (2009). Ambos os autores fazem uma compilação de vários teóricos a respeito da natureza intrincada dessa forma de escrita (*Complex Storytelling*), descrevendo os termos mais utilizados atualmente para discutir a narrativa complexa da perspectiva do cinema. Adicionalmente, serão utilizados os textos: *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, de Allan Cameron (2008), e *Film Art: an Introduction*, de David Bordwell (2010). Tanto a seleção de Simons quanto a de Buckland incluem diversos autores que analisam diferentes aspectos do mesmo processo (narrativa complexa).

A série corpus foi então colocada em análise, usando como base os conceitos desses autores, brevemente descritos a seguir:

- "Forking-path narratives" (D. Bordwell): Padrão de narrativa que destaca um único evento crucial, delineando as consequências inevitáveis. Essas consequências formam uma cadeia de diferentes

eventos alternativos, todos possíveis, até que um deles se torne canônico. Esse tipo de narrativa obriga o espectador a usar sua habilidade de conectar sequências, de forma mais plausível, em relação ao tempo, ao espaço e à causa-e-consequência.

- "Multiple-draft films" (E. Branigan): Para Branigan, a definição anterior de Bordwell ("Forking-path narratives") faz parte de um fenômeno mais geral, não se referindo às propriedades da narrativa, mas sim às hipóteses, tramas alternativas e conjecturas construídas no imaginário do criador, antes do chamado "final cut", que definirá o evento canônico.

A diferença fundamental entre esses conceitos, definidos por Bordwell e Branigan, está no nível de complexidade, de forma que eles não são mutuamente excludentes e sim completos; um pressupõe o outro.

- "Modular narratives" (A. Cameron): Para Cameron, a complexidade da narrativa está na dialética entre o tempo linear-irreversível e o tempo não linear-reversível. As obras cujas narrativas são do tipo modular narratives procuram resolver a tensão entre a ordem e a entropia, entre o determinismo e o caos.
- "Database narratives" (M. Kinder): é a estética na qual a narrativa é dividida em segmentos e submetida a articulações complexas. Assim como na modular narratives, este conceito também oferece uma série de pedaços desarticulados de narrativa, que estão frequentemente arranjados de forma não cronológica. Este arranjo pode ser feito via flashforwards e/ou flashbacks. Dessa forma, são reveladas a arbitrariedade da escolha feita pelo autor e a possibilidade de se criar histórias alternativas.

Tanto para Cameron quanto para Kinder, a inovação trazida pelos conceitos de modular narratives e database narratives está na exposição dos processos de seleção e combinação de elementos (personagens, imagens, eventos), que são o cerne de toda e qualquer história. Ao se dissecar uma narrativa em bases de dados ou módulos,

Cameron e Kinder retiram a "linha do tempo" e a cronologia da trama, apoiando-se no paradigma modernista e estruturalista.

- "Mind-game films" (T. Elsaesser): Este conceito é aplicado às narrativas que colocam em questão a confiança do espectador em relação à trama. Questões como o que é real ou irreal, quem é são ou insano, o que é verdadeiro ou falso, quem é a vítima ou o agente são levantadas nesse tipo de narrativa.
- "Puzzle plots" (W. Buckland): Narrativas em "puzzle" (quebra-cabeça) adotam o tempo não linear, repleto de voltas (loops) e cuja realidade do espaço-tempo encontra-se fragmentada. A narrativa é, neste caso, repleta de lacunas, de ambiguidades e de estruturas labirínticas, onde os personagens são frequentemente esquizofrênicos, perderam sua memória, estão mortos (com ou sem a ciência do espectador) ou, simplesmente, não são confiáveis.

Análise de Resultados

Foram desconstruídos, até o presente momento, os episódios Piloto e "*It's All Her Fault*". Para a criação da tabela utilizada na desconstrução, levou-se em consideração a estrutura de investigação em três coordenadas (figura 01), proposta por Bordwell (1996)⁵.

Do eixo principal foram extraídas, de forma direta, as categorias "personagem", "espaço" e "tempo". Dentre as subdivisões de tempo, o termo "ordem" compreende o arranjo, ou seja, o modo como os eventos são apresentados ao receptor ao longo da narrativa. "Frequência" e "duração" foram desconsideradas por não serem relevantes neste estudo. O termo "seqüência", utilizado nos estudos cinematográficos, foi adotado e é definido como uma única e coerente unidade de ação dramática, sendo que esta pode conter vários planos, espaços distintos e com entradas e saídas de personagens.

Dessa forma, a desconstrução aconteceu como descrita a seguir, em uma parcela da primeira tabela:

Tabela 1: Parcela da desconstrução do episódio Piloto. [Observação: dado o tamanho da tabela original (5 páginas), optou-se por inserir, neste trabalho, apenas uma fração dela (1,5 páginas)]

Legenda: Sequência "Tempo/ordem" "Espaço" "Personagens"

Episódio 1 - Veiculado em 25/07/2014					
S	T	L	P	Ação	OBS
1	Marco Zero	Fogueira	Multidão (alunos do campus)	Introdução com um discurso do treinador do time de futebol da faculdade. Festa. Os alunos acendem a fogueira.	Cenas escuras, predominância do azul e verde.
Plano-sequência: a câmera passa pela grama e se afasta da multidão, em direção à floresta					
1	Marco Zero	Floresta	Wes Michaela Connor Laurel	Wes chega com a arma do crime. Personagens decidem devolver a arma (uma escultura da Justiça) para a cena do crime; limpeza de digitais e sangue. Jogam uma moeda (cara ou coroa) para decidir o que deve ser feito com o corpo da vítima/morto/assassinado.	Cenas escuras, predominância do azul e verde.
2	Três meses antes	Faculdade de Direito	Wes	Clipe: Personagem chega de bicicleta ao campus, passa por um mural de avisos onde há vários cartazes de uma menina desaparecida com o nome de Lila Stangard. Wes entra na sala de aula.	
Abertura.					
2	Três meses antes	Sala de aula	Alunos Annalise Wes Laurel Michaela Connor Asher	Wes aparece despreparado no primeiro dia de aula devido ao fato de ter entrado na faculdade pela lista de espera. Conforme a professora questiona a sala, os cinco alunos principais são apresentados (Wes, Laurel, Michala, Connor, Asher). Aula continua:	
Episódio 1 - Veiculado em 25/07/2014					
S	T	L	P	Ação	OBS
3	Três meses antes	Casa de Annalise Keating	Alunos Annalise Gina (ré)	Subtrama (história de Gina). Annalise dá aos alunos a tarefa de apresentar a melhor defesa para este caso na aula do dia	

			Bonnie Frank	seguinte. Os quatro melhores serão estagiários dela e o melhor ganhará um troféu (escultura da Justiça). Frank e Bonnie são apresentados a todos como sócios de Annalise.	
3a	Marco Zero	Floresta	Wes Michaela Connor Laurel	Flashframe: Wes correndo em direção à floresta.	Cenas escuras, predominância do azul e verde.
3b	Três meses antes	Casa de Annalise Keating	Alunos Annalise Gina (ré) Bonnie Frank	Annalise falando que possuir a escultura é ter imunidade no semestre.	
3c	Marco Zero	Floresta	Wes Michaela Connor Laurel	Flashframe: Mão de Wes segurando a escultura.	Cenas escuras, predominância do azul e verde.
3d	Três meses antes	Casa de Annalise Keating	Alunos Annalise Gina (ré) Bonnie Frank	Annalise continua falando.	
3e	Marco Zero	Floresta	Wes Michaela Connor Laurel	Flashframe: Michaela falando para devolver a escultura.	Cenas escuras, predominância do azul e verde.
3f	Três meses antes	Casa de Annalise Keating	Alunos Annalise Gina (ré) Bonnie Frank	Annalise encerra a aula.	
Clipe de efeito de passagem de tempo: Alunos saem da casa. Cidade. Anoitece.					
4	Três meses	Quarto de Wes	Wes	Wes tenta pensar em uma defesa para a tarefa de Annalise, mas o som do	

	antes			apartamento ao lado tira a sua concentração.	
--	-------	--	--	---	--

É possível fazer algumas observações a partir deste breve exemplo do que está sendo feito nesta pesquisa. Em primeiro lugar, fica clara a utilização de clipes e vinhetas de passagem de tempo, denominadas Elipse Temporal. Neste trecho, observa-se o "Clipe de efeito de passagem de tempo: Alunos saem da casa. Cidade. Anoitece.", posterior à sequência 3f na tabela. Inserções como estas são frequentes ao longo da narrativa. Estas cenas são feitas através de montagens diferenciadas, que atestam um ritmo acelerado.

Também é importante notar que, cada vez que a narrativa sofre uma mudança de temporalidade brusca, ocorre simultaneamente uma mudança estilística e a paleta de cores vai dos tons vivos e quentes ao escuro e azulado. As sequências 1, 1a, 3a, 3c e 3e acontecem durante a noite do assassinato, aqui denominada Marco Zero. Este marco foi estabelecido para facilitar a desconstrução e a elaboração da linha do tempo da narrativa. Foi escolhida a noite do assassinato como Marco Zero, pois se trata da primeira sequência do primeiro episódio, sendo que as demais sequências acontecem três meses antes deste marco. A partir do momento que o diretor escolhe caracterizar todas as cenas do Marco Zero com uma determinada paleta de cores, e as restantes com outra, ele cria um padrão que é rapidamente decodificado pelo espectador.

O espectador contemporâneo possui a capacidade de interpretar esses padrões estilísticos de forma rápida e, assim, compreende quais são os códigos que regem a temporalidade na narrativa. Apesar da sutileza do processo, de um jogo de cores ou de uma montagem diferenciada que trás uma elipse temporal, este espectador, alfabetizado audiovisualmente, prova-se capaz de compreender tais artifícios; o espectador do século passado, contudo, não acompanharia com facilidade.

Considerações Finais

O desenvolvimento das narrativas em narrativas complexas, Forking-path narratives, Multiple-draft films, Modular narratives, Database narratives, Mind-game films e Puzzle plots, nas últimas décadas, sugere a quebra de paradigma das tramas audiovisuais. Destacam-se a diluição das fronteiras entre as formas episódica e contínua, o aumento do domínio sobre a mecânica da própria trama e a criação de demandas por um espectador engajado. Dessa forma, o espectador tornou-se membro de uma audiência perpétua, interligada por redes sociais, ávida pelo consumo de conhecimento e predisposta a aceitar e compreender tramas mais desafiadoras.

Entretanto, a aferição de audiência, realizada pela The Nielsen Company¹⁰¹, aponta para a queda no número de audiência, como pode ser visto na tabela a seguir:

Tabela 2: Aferição de audiência realizada pela Nielsen TV Ratings: ©2015 The Nielsen Company. All Rights Reserved.

Número do Episódio	Data de Veiculação (EUA)	Número de espectadores (EUA)
Piloto (1)	25 de setembro de 2014	14,12 milhões
Finale (15)	26 de fevereiro de 2015	8,99 milhões

Uma hipótese que possivelmente justifique a perda de audiência descrita na tabela pode ser o fato do seriado estar preso à grade de programação da ABC (American Broadcasting Company), o que dificulta o acompanhamento do espectador. Embora a trama não seja inovadora, o modo através do qual ela é contada, de forma complexa narrativamente, faz com que a falta de apenas um episódio dificulte a compreensão da trama como um todo, pois isso significa uma perda muito grande de informação.

101 Disponível em: <<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2015/02/27/thursday-final-ratings-the-blacklist-american-idol-adjusted-up/368251/>> acesso em: 20 de fevereiro de 2016.

No dia 18 de setembro de 2015, após comprar os direitos para a série, a Netflix anunciou que os quinze episódios da primeira temporada de HTGAWM estariam disponíveis nos meses seguintes para assinantes nos Estados Unidos da América, Canadá e América Latina, incluindo o Brasil (WALLENSTEIN, Andrew 2015). Mesmo que a Netflix não disponibilize suas aferições de audiência, acredita-se que a narrativa da série HTGAWM obtenha maior sucesso em serviços on demand, onde a pessoa pode determinar a hora que deseja visualizar o conteúdo, interromper a transmissão, ou mesmo assistir novamente determinada cena, da forma que lhe for conveniente.

Em suma, mesmo que uma narrativa complexa exija que o público se relacione de forma mais comprometida, o que à primeira vista pode parecer inacessível ao público massivo, o sucesso e o persistente surgimento de novas séries complexas atestam para um fenômeno de alfabetização audiovisual e engajamento do público em geral. Isto posto, é possível afirmar que o indivíduo moderno não precisa de uma história finita, ou conclusiva, que traga os elementos de começo, meio e fim, necessariamente nesta ordem, provando-se, não somente apto a compreender, mas também mais inclinado a aprovar narrativas que instiguem o pensamento e desafiem o intelecto.

Referências bibliográficas

AFFINI, Leticia Passos; CAZZANI JÚNIOR, Luis Enrique. **A Iteratividade: do melodrama à narrativa audiovisual sob demanda**. Revista Razón y Palabra. v. 1, n. 89, marzo - mayo 2015. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N89/index89.html>. Acesso em: 19/05/2015.

ALLEN, Richard J. **Beginning, Middle, End of an Era: Has Technology Trumped Aristotle?**. Journal of Film and Video, v. 65, n. 1, p. 9-22, 2013.

BALOGH, Anna Maria: **O Discurso Ficcional na TV: Sedução e Sonho em Doses Homeopáticas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002. P. 51 - 66.

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. **Narrative as a Formal System**. In: Film Art An Introduction. New York: McGraw-Hill Companies, Inc, 2010. p 134 - 189

BUCKLAND, Warren: **Introduction: Puzzle Plots**. In: *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester: A John Wiley & Sons, Ltd., 2009. p. 1 - 13

CAMERON, Allan: **Modular Narratives in Contemporary Cinema**, Palgrave Macmillan, 2008.

CAZANI JUNIOR, Luis Enrique; AFFINI, Letícia Passos. **Narrativa Audiovisual Complexa e Modular: forking path narratives**; INTERCOM, 2010, disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-3128-1.pdf>> Acesso 12. Set.2010, acessado em 04.03.2011

DAS NEVES, S. **Mad Man, Twittertainment e Fandom na Era Transmídia**. GEMInIS, São Carlos, v. 2, n. 2, , p. 46 - 64, 2011.

MACHADO, A. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo, Senac, 2000.

MITTELL, Jason. **Narrative Complexity in Contemporary American Television**. In: *The Velvet Light Trap*. Number 58, Fall 2006, University of Texas Press.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma; PELEGRINI, Christian. **Narrativas Complexas na Ficção Televisiva**. In: *Revista Contracampo*, v. 26, n. 1, ed. abril, ano 2013. Niterói: Contracampo, 2013. Pags: 21-37.

ROCHA, Simone Maria; SILVA, Vanessa Rodrigues De Lacerda E. **Novas Temporalidades No Fluxo Televisivo: apontamentos sobre a reconfiguração da experiência de assistir à televisão**. In: *Revista FAMECOS mídia, cultura e tecnologia*, v. 19, n. 1, ed. janeiro/abril, ano 2012. Porto Alegre. Pags: 189-207.

SIMONS, Jan. **Complex narratives**. In: *New review of Film and Television Studies*. London: Rout-ledge, Issue 2, 2008.

WALLENSTEIN, Andrew (18 de setembro, 2015). **"Netflix Nabs 'How to Get Away with Murder' Season 1 Rights Worldwide"**. *Variety*. disponível em: <<http://variety.com/2015/tv/news/netflix-nabs-how-to-get-away-with-murder-season-1-rights-worldwide-1201597221/>> acesso: 20/02/2016.

YIN, Robert. Estudo de Caso: **Planejamento e Métodos**. Tradução: Ana Thorell; consultoria, supervisão e revisão técnica desta edição: Cláudio Damacena. Bookman. 2001.

Dramas coreanos e sua recepção no Brasil

Mariana Carrion Teodoro – UNESP

Maria Cristina Gobbi – UNESP

Introdução

Os dramas sul-coreanos são equivalentes às séries americanas e às telenovelas latinas, e fazem parte de um movimento maior de propagação da cultura coreana, que teve força na década de 1990, e atingiu um nível global aproximadamente a partir de 2010.

O termo "Onda coreana" ("Hallyu" em coreano) foi cunhado pela imprensa chinesa pouco mais de uma década atrás para se referir à popularidade da cultura pop coreana na China. O boom começou com a exportação de dramas (minisséries) da televisão coreana para a China nos últimos anos de 1990. Desde então, a Coreia do Sul emergiu como um novo centro para a produção da cultura pop transnacional, exportando uma variação de produtos culturais para os países asiáticos da vizinhança. Mais recentemente, a cultura pop coreana começou a expandir de sua zona de conforto na Ásia para audiências mais globais no Oriente Médio, África, Europa, e Américas. (KOCIS, 2011, p.11) 102

Outros elementos da Hallyu são, entre outros, a culinária, o idioma, e principalmente a música pop, mais conhecida por K-Pop (Korean pop, ou

102 Tradução livre da autora. Texto original: "The term "Korean Wave" ("Hallyu" in Korean) was coined by the Chinese press a little more than a decade ago to refer to the popularity of Korean pop culture in China. The boom started with the export of Korean television dramas (miniseries) to China in the late 1990s. Since then, South Korea has emerged as a new center for the production of transnational pop culture, exporting a range of cultural products to neighboring Asian countries. More recently, Korean pop culture has begun spreading from its comfort zone in Asia to more global audiences in the Middle East, Africa, Europe, and the Americas."

pop coreano em inglês). Todos esses elementos estão intimamente interligados e com isso um funciona como difusor do outro. Embora o K-pop possa ser mais popular mundialmente, os dramas foram os responsáveis por difundir, primeiramente em outros países da Ásia, esse estilo musical enquanto ainda estava sendo formulado na década de 1990.

A Onda coreana que começou no final dos anos 1990 incluiu vários produtos para exportação, englobando dramas, música, filme e comida, mas o eixo principal desse fenômeno foram os dramas. Geograficamente, o impacto foi causado no Japão, no mundo que possui o idioma chinês (incluindo a própria China), e o sudeste asiático. Entretanto, isso começou a mudar largamente por volta de 2010. [...] o K-Pop [...] está liderando uma tendência completamente nova, expandindo as fronteiras da Onda coreana além da Ásia, para Europa, América do Norte, América Central, América do Sul, e em outros locais. (KOCIS, 2011, p.39).¹⁰³

A importância da Hallyu para a Coreia do Sul é grande, pois ela influencia fatores não só culturais como também econômicos e até políticos do país. Assim, o K-Pop e os dramas são fortalecidos como principais meios de uma indústria cultural funcional, que está sendo expandida globalmente.

Depois do sucesso dos dramas coreanos, os cantores coreanos, também começaram a entrar nos mercados da China, Hong Kong e Taiwan [...] A Onda Coreana promoveu uma ponte sobre a mútua desconfiança e desinteresse que persistiu entre a Coreia e a China por metade do século desde a Guerra coreana. Um diplomata coreano até mesmo disse que os dramas coreanos e as músicas fizeram em menos de um ano o que os

¹⁰³ Tradução livre da autora. Texto original: "The Korean Wave that began in the late 1990s included several export products, including dramas, music, film and food, but the primary axis of this phenomenon was dramas. Geographically, the impact was focused on Japan, the Chinese-speaking world (including China itself), and Southeast Asia. This began to change greatly right around 2010, however. [...]K-pop [...] is spearheading a completely new trend while expanding the borders of the Korean Wave beyond Asia to Europe, North America, South and Central America, and elsewhere."

diplomatas não poderiam ter feito apesar de décadas de esforço. (KOCIS, 2011, p. 21-22).¹⁰⁴

Existem vários motivos para explicar o sucesso dessa expansão cultural. Em relação aos dramas, a mistura dos elementos culturais e narrativos parece criar uma grande atração para o público no exterior, além das estratégias de promoção do próprio drama.

Muitos observadores atribuem o número crescente de fãs ao redor do mundo ao poder emocional dos dramas coreanos. Os k-dramas oferecem temas entrelaçados de família, romance, amizade, artes marciais, guerra, e negócios, e são vistos como capazes de lidar com relacionamentos amorosos de um jeito que é mais terno, significativo, e emocional do que sexual. O nível de investimento emocional em relacionamentos humanos e realidades sociais constitui uma grande fonte de prazer popular que continua a atrair as mulheres para os dramas coreanos. O que também faz esses dramas atraentes são suas dramatizações de "sensibilidades asiáticas", incluindo valores familiares e sutilezas emotivas tradicionais que são calorosamente abraçadas pelos espectadores de várias gerações em países asiáticos. Um olhar mais próximo mostra que diferentes dramas são populares em diferentes países por diferentes razões. Os americanos acham os dramas coreanos relaxantes e animados; os europeus acham as tramas descomplicadas e românticas. Asiáticos, entretanto, descobrem estilos de vida e tendências que eles gostariam de imitar. A repressão sutil de emoções e paixão romântica intensa sem sexualidade declarada ressoa mais entre os espectadores no Oriente Médio. Países muçulmanos acham os dramas "seguros": eles são menos explícitos comparados aos americanos, e aderem às tradições. (KOCIS, 2011, p.72). 105

104 Tradução livre da autora. Texto original: "After the success of Korean dramas, Korean singers, too, began entering the Chinese, Hong Kong, and Taiwanese markets [...] The Korean Wave provided a bridge over the mutual distrust and disinterest that had persisted between Korea and China for the halfcentury since the Korean War. One Korean diplomat even said that Korean dramas and songs did in less than a year what diplomats could not despite decades of effort."

105 Tradução livre da autora. Texto original: "Many observers attribute the growing number of fans around the world to the emotional power of Korean dramas. The K-dramas offer interwoven themes of family, romance, friendship, martial arts, war, and business, and they are seen as able to deal with love relationships in a way that is more tender, meaningful, and emotional than sensual. The level of emotional

O China Daily pontuou que a interação do time de produção coreana com os espectadores é um elemento incomum que contribui ao seu sucesso. "Muitas produções populares têm seus próprios websites, onde os roteiristas postam parte de roteiros finalizados, convidando os espectadores a deixar mensagens, discutir a trama e trazer sugestões para futuros episódios. Isso não só mantém o interesse dos espectadores nos dramas de TV vivo como também ajuda os roteiristas e diretores a fazer mudanças na linha narrativa para servir a demanda da audiência", o jornal disse. (CHINA DAILY, [S.n.t.]; apud KOCIS, 2014, p.11-12).¹⁰⁶

Independente dos fatores que tornam bem-sucedidos os elementos da Hallyu, é inegável que é um movimento que criou uma grande comunidade de fãs; diversificados em relação ao que gostam e aderem da cultura sul-coreana, bem como seus países e sua forma de recepção. Devido a isso, é um movimento que não só alcançou uma escala global, mas que pode interferir na identidade do fã, e também nas produções culturais desses outros países.

Desenvolvimento

No Brasil, embora encontre dificuldades, como a falta de apoio das mídias tradicionais, a Hallyu é um movimento em ascensão; sendo o K-Pop

investment in human relations and social realities constitutes a major source of popular pleasure that continues to draw women to Korean dramas. What also makes those dramas appealing is their dramatization of 'Asian sensibilities,' including family values and traditional emotive subtleties that are warmly embraced by cross-generational viewers in Asian countries. A closer look shows that different dramas are popular in different countries for different reasons. Americans find Korean dramas relaxing and cheerful; Europeans find the plots uncomplicated and romantic. Asians, meanwhile, discover lifestyles and trends they wish to emulate. The subtle repression of emotions and intense romantic passion without overt sexuality resonates further with viewers in the Middle East. Muslim countries find the dramas 'safe': they are less explicit compared to American ones, and adhere to traditions."

106 Tradução livre da autora. Texto original: "The China Daily pointed out that the Korean production team's interaction with viewers is the unusual element that contributes to their success. 'Many popular productions have their own websites, where scriptwriters post part of the finished scripts, inviting viewers to leave messages, discuss the plot and come up with suggestions for future episodes. This not only keeps viewers' interest in the TV dramas alive, but also helps scriptwriters and directors make changes to the storyline to suit the audience's demand,' the newspaper said".

seu principal elemento. A comunidade de fãs cresce gradualmente, fortalecida principalmente pela internet. Os fãs também promovem encontros e festas, além de haver um espaço crescente para o K-Pop em diversos eventos, como, por exemplo, o concurso *K-Pop Cover Challenge*, que aconteceu no evento Anime Friends 2015, com a presença do grupo de K-Pop, Cross Gene.

Figura 1 – Cross Gene como jurado do *K-Pop Cover Challenge*



Fonte: Acervo Thalita Bianchini Campos.

Devido a seu caráter interligado, essa mesma comunidade de fãs, de uma forma ou outra, acaba sendo levada até os dramas sul-coreanos, por meio de seus cantores e grupos favoritos (que muitas vezes atuam ou cantam a trilha sonora do drama), ou pela própria internet e indicação de amigos e parentes que assistem às produções. Dessa forma, e devido a variedade, é comum que a comunidade de fãs que consome os dramas sul-coreanos seja a mesma que é fã de K-Pop.

Diferentemente de alguns países da América Latina, os dramas no Brasil encontram sua força de dispersão basicamente na internet. Muitas vezes isso ocorre devido ao gosto dos fãs de assistir as produções em seu

idioma original, com legendas disponíveis quase sempre por fansubs (sites ou blogs internacionais ou nacionais, legalizados ou não, nos quais a comunidade de fãs disponibiliza a legenda em diversos idiomas), ou serviços como Netflix.

Entretanto, outro motivo de a internet ser a base mais forte para os dramas, é a falta de espaço nas mídias tradicionais. Em muitos países da América Latina, como, por exemplo, Chile e Peru, os dramas sul-coreanos foram transmitidos e retransmitidos em canais abertos e fechados, ajudando a criar uma familiaridade com o conteúdo, e consequentemente com os outros elementos da Hallyu, alcançando um público muito mais amplo do que simplesmente a comunidade de fãs já familiarizados com essas produções.

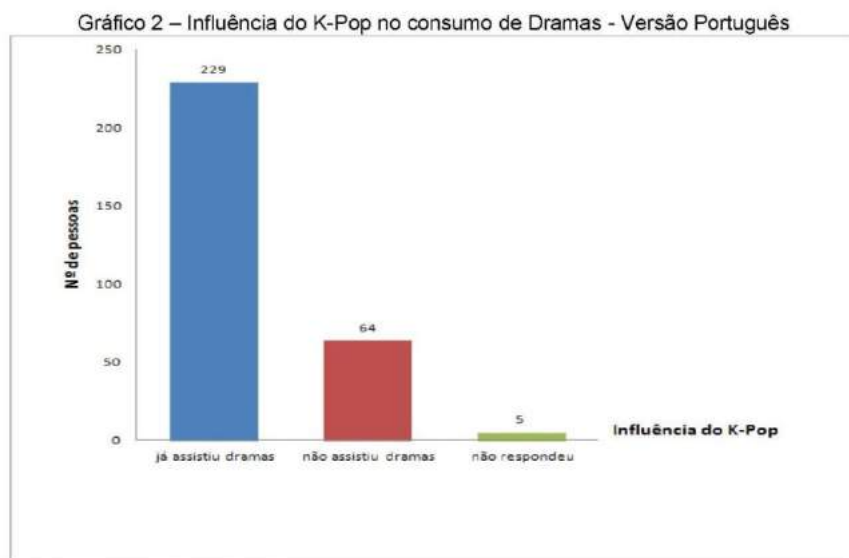
Em 2015, dois dramas sul-coreanos foram transmitidos no Brasil. "Iris -Organização Secreta Coreana", em janeiro pelo canal Globosat+ ; e "Happy Ending - O Caminho do Destino", em setembro pela "Rede Brasil". Apesar de ser um começo para que outros sejam transmitidos, muitas pessoas não tiveram acesso à transmissão desses dramas, devido à falta de acesso a esses canais, gerando pouca repercussão.

Uma outra ferramenta de divulgação são os DVDs de dramas produzidos por pequenas lojas, tanto no Brasil como em outros países, como o Chile. Facilmente alcançam pessoas fora da comunidade de fãs, no entanto o fato de se tratar de uma atividade não legalizada e localizada em poucos lugares, torna difícil o consumo e propagação dos dramas.

Para a pesquisa de Iniciação Científica "Na Onda Hallyu: o K-Pop no cenário da América Latina", apoiada pela Fapesp; o questionário "Na Onda Hallyu- o K-Pop no cenário da América Latina" foi montado em duas versões (espanhol e português); e aplicado na rede social Facebook, em diversas comunidades de dramas e K-Pop de diferentes países da América Latina, com o objetivo de conhecer o consumo dessa cultura pelos fãs latinoamericanos.

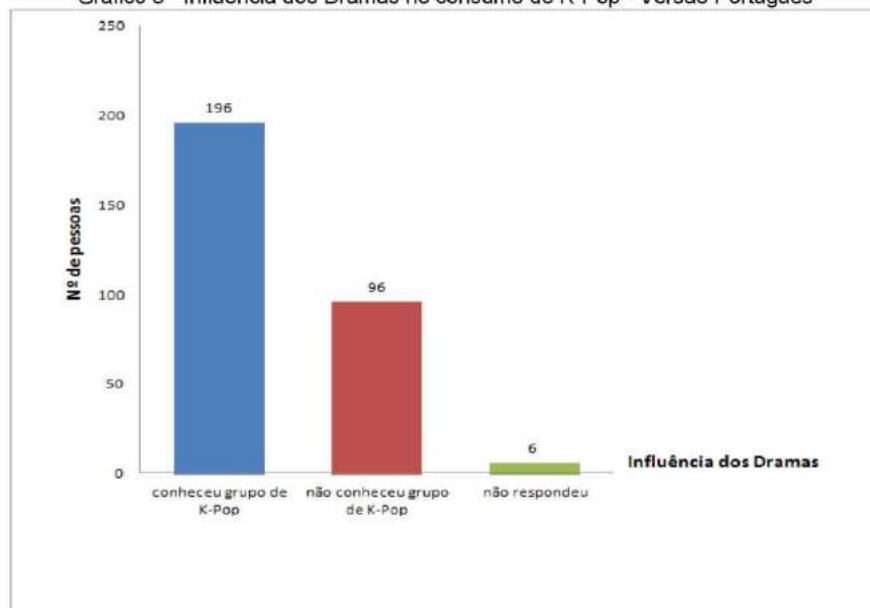
O questionário em português recebeu 298 respostas, sendo a maioria (278) do sexo feminino. Conforme o Gráfico 1, a maioria dos fãs se encontram na faixa etária de 15 a 19 anos.

Nos Gráficos 2 e 3, percebe-se a estreita ligação entre os elementos da Hallyu; e ainda que possuam sua própria formação e independência, um fator tende a influenciar o outro, criando quase a mesma comunidade de fãs, principalmente em países fora da Ásia, onde a onda coreana chega como uma novidade cultural.



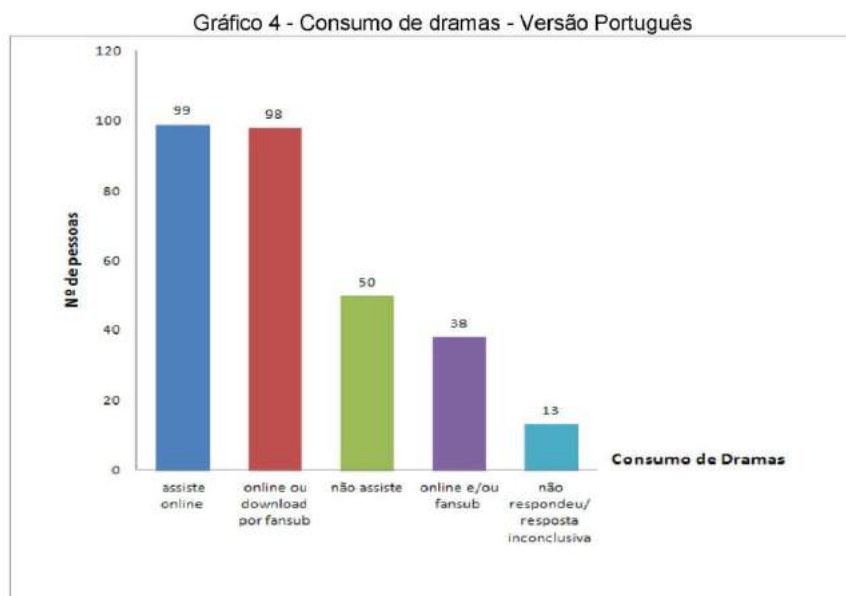
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Gráfico 3 - Influência dos Dramas no consumo de K-Pop - Versão Português



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Segundo aponta o Gráfico 4, o maior consumo de dramas ocorre pela internet, de forma online e ou por download em fansubs, o que também reflete uma mudança na internet e nos próprios fansubs, devido ao maior consumo ser online e não apenas por download.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Conclusão

A Hallyu é um fenômeno cultural sul-coreano que atingiu, nos últimos anos, um alcance global. Embora se apresente em diferentes partes do mundo, seu consumo é diferente em cada país. Seus principais produtos são os dramas, equivalentes às telenovelas latinas; e o K-Pop, pop coreano.

Muitos países da América Latina que abriram espaço para os dramas em seus canais de televisão tornaram o fenômeno mais facilmente conhecido, possibilitando o crescimento da comunidade de fãs, e o alcance de um público que não está inserido naturalmente no movimento.

No Brasil, o pouco espaço que os dramas encontram nos canais de televisão não é suficiente; e por se tratar de um dos mais importantes produtos culturais da onda, esse fato afeta igualmente os fãs, que consomem essas produções praticamente pela internet.

Assim, o movimento Hallyu é divulgado mais através do K-Pop, possuindo certo crescimento, embora lento. Dessa forma, como um fenômeno não muito estabelecido, com uma comunidade de fãs baseada na internet e relativamente espalhada pelo país; sem o apoio dos dramas para aumentar o público e tornar o fenômeno popular no país, a Hallyu se encontra em uma situação indefinida, podendo se estabelecer, ainda que lentamente, ou desaparecer ao longo dos anos.

Referências bibliográficas

KOCIS. *Korea - People & Culture*. Korea, vol.10, no.05, mai. 2014. Korean Culture and Information Service.Ministry of Culture, Sports and Tourism.

KOCIS. *The Korean Wave- A New Pop Culture Phenomenon*.Contemporary Korea. No.1.Korean Culture and Information Service.Ministry of Culture, Sports and Tourism.2011.

TEODORO, Mariana Carrion. *Questionário Na Onda Hallyu - o K-Pop no cenário da América Latina* - Pesquisa de Iniciação Científica: Na Onda Hallyu: o K-Pop no cenário da América Latina, 2015.

Diagnóstico DOFA de la distribución de cine en la Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas del Mercosur (2003-2014)

Mauricio Berrantes - Universidade do Rosario

Introducción

Latinoamérica es una región marcada por una riqueza cultural inmensurable que poco a poco ha podido vencer la inestabilidad política y la dependencia económica para expandir sus productos más allá de su delimitación geográfica. Uno de los mecanismos que permite esta gradual independencia cultural es la cooperación política entre los países de esta parte del mundo, y que se refleja en la organización de bloques como el Mercado Común del Sur (Mercosur), un proceso de integración regional constituido en 1991 entre Argentina, Brasil, Paraguay y Uruguay y que hoy ya cuenta con las incorporaciones de Venezuela y Bolivia (esta última en proceso de adhesión).

Los objetivos del Mercosur, que están encaminados hacia una integración económica, social y cultural, invitan a reflexionar acerca del rol que cumple este bloque en sectores como el cinematográfico. Y es que el modelo de negocio de esta industria representa millones de ingresos por cuenta de entradas a las películas, *merchandising* y venta de derechos de exhibición, lo que ubicaría este asunto dentro de la agenda económica. Sin embargo, el cine también es parte fundamental en la construcción de memoria y en la transmisión de elementos identitarios de un territorio determinado, con lo que tiene una dimensión cultural intrínseca.

Una ambivalencia que implica responsabilidades para cualquier Estado, como la de lograr compatibilizar las condiciones del mercado con la protección, preservación y promoción de las películas locales. Así, se estaría permitiendo la labor social y cultural que mantienen los productos audiovisuales internos sin que esto signifique la ausencia de otros discursos.

Latinoamérica debe ser un escenario que posibilite el acceso a todas las expresiones cinematográficas, incluyendo las que hoy son dominantes, como es el caso de Hollywood, pero también otras provenientes de continentes como Asia y Europa y de manera esencial las que reflejan y ayudan a la construcción de identidad en la región; es decir, las que se producen a nivel local, en cada país, o a nivel regional.

Sin embargo, y aunque premisas de este tipo resultan claras en el mundo académico y en algunos escenarios políticos, son pocos los avances recientes en materia de formación de públicos, distribución de cine, exhibición y promoción de películas no alineadas al discurso oligopólico hollywoodense. Las cifras hablan por sí solas, la mayoría de las películas que se consumen en países latinoamericanos provienen de Estados Unidos, reflejo de un monopolio en todas los eslabones de la cadena de un filme, que hace imposible la incidencia de otros discursos mientras no se aúnen esfuerzos públicos y privados en pro de las industrias locales del audiovisual (Sinca.cultura.gob.ar, 2015)¹⁰⁷.

Esta ausencia de resultados concretos para mejorar la situación de la industria cinematográfica de la región invita a reflexionar en los escenarios donde estos temas se han discutido. Uno de los más importantes es la Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas del Mercosur (RECAM), que desde 2003 congrega a los principales representantes de los institutos de cine de los países Mercosur para discutir y proponer alternativas que mejore el estado del sector audiovisual del cine.

107 Las películas locales tienen poca incidencia en el mercado total de espectadores. En 2013 las películas de Argentina representaron el 15,43 % del total de espectadores; en Brasil fue de 10,50%; en Colombia, el 7,92% y en Uruguay el 2,62% (Información del Sistema de Información Cultural de la Argentina y Proimágenes Colombia).

Esta investigación, que tiene como objeto de estudio a la RECAM, busca analizar las dificultades, oportunidades, fortalezas y amenazas (DOFA) del proceso de distribución de películas en este órgano consultor. Un diagnóstico así facilita la comprensión de la incidencia que tiene el proceso de integración del Mercosur en un sector tan importante para la economía y la cultura de un país como es el cinematográfico y que adolece por la ausencia de estrategias que permitan un impacto certero de las películas nacionales en el mercado interno.

El tiempo de existencia de la RECAM permite ponderar los resultados que se tienen desde su creación, en 2003, para así analizar su efectividad. Una revisión de los acercamientos académicos, de la legislación local y de los documentos oficiales de la RECAM sirven para considerar el panorama de la industria cinematográfica desde una idea tan necesaria en Latinoamérica: la integración regional.

No se puede negar que la construcción de muchos de los imaginarios sociales en la sociedad latinoamericana está ligada al control hegemónico de los filmes de Hollywood. Esto se debe a que la percepción que se tiene acerca de lo “propio” se crea a partir de expresiones como el cine, de allí que resulta básico que los gobiernos logren sostener a esta industria y evitar que el mercado mundial entorpezca el propósito de los productos audiovisuales a la hora de ayudar en los procesos de memoria e identidad de una sociedad.

Es necesario fortalecer el audiovisual para que represente la identidad cultural de Latinoamérica y esto solo se logra mediante la creación de espacios de integración regional. En ese sentido es fundamental considerar los elementos que intervienen en la definición de políticas públicas que inciden en este proceso y que tratan de sobrellevar procesos históricos, que aunque similares, han tenido más dificultades que éxitos. (Getino, 2007, p. 181).

Y allí el tema de distribución entra a jugar un rol definitorio, porque es por medio de este eslabón de la cadena productiva de una película, que se logra difundir el mensaje audiovisual para hacerlo masivo. En consecuencia, las políticas públicas deben fortalecer la cultura audiovisual latinoamericana

a través de un modelo de distribución que tenga el respaldo de la legislación de cada país y que se consolide en organismos de integración del tipo de Mercosur, para así suplir las falencias de la estructura audiovisual de la región:

La falta de financiamiento y de plataformas es mucho mayor a la hora de buscar distribución y difusión de estas obras audiovisuales dentro de cada país, y aún más difícil si se busca una red latinoamericana. Lo que sucede grosso modo es que tenemos en todo nuestro continente una insuficiencia estructural de base en el audiovisual. (Moreno, 2012, p. 124).

La delimitación temporal es desde el origen de la RECAM, en 2003, hasta 2014, lo que permite abarcar los primeros esfuerzos por definir políticas relacionadas con la distribución del sector audiovisual y su evolución a lo largo de los años. De esta forma se busca reflexionar acerca de la distribución de contenidos audiovisuales y las políticas públicas relacionadas, que tengan origen en un bloque regional como Mercosur.

Discutir este asunto permite entender la función del Mercosur como facilitador de políticas culturales que conducen a consolidar el cine latinoamericano. Así, se puede definir el rol de este bloque para incidir en la distribución de contenidos del sector audiovisual, tanto a nivel regional, como a nivel local.

Lo cierto es que un escenario ideal muestra coherencia entre los acuerdos de un organismo regional como Mercosur y la legislación local. Esta observación y evaluación de las políticas culturales de distribución cinematográfica permite proponer nuevos desafíos y entender cómo es el proceso de consolidación de una cultura audiovisual en la región.

Con este proyecto se busca abordar también conceptos relacionados con la administración y la gestión porque es responsabilidad del sector

académico proponer alternativas a las estructuras ya implantadas. Además, se busca hacer un diagnóstico del estado actual de las políticas cinematográficas en distribución, resaltando la importancia del trabajo conjunto entre todos los países que pertenecen a la RECAM.

2.1 Integración regional

Ernst Haas define a la integración regional como un proceso en el que los Estados se “mezclan, confunden y fusionan voluntariamente con sus vecinos, de modo tal que pierden ciertos atributos fácticos de la soberanía, a la vez que adquieren nuevas técnicas para resolver conjuntamente sus conflictos” (1970, p. 6). Un concepto que para esta investigación permite entender la función de bloques como Mercosur a la hora de intervenir de forma local para la solución de dificultades en sectores como el audiovisual.

El libro titulado *Integración regional: hacia una estrategia de cadenas de valor inclusivas* (2014), coordinado por Osvaldo Rosales, director de la División de Comercio Internacional e Integración de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), organismo dependiente de la Organización de las Naciones Unidas esboza el panorama acerca del concepto de integración regional, que es visto como un “proceso multidimensional, que abarca no solo las temáticas económicas y comerciales, sino también las políticas, sociales, culturales y ambientales” (p. 9).

Para entender el concepto de integración regional hay que ubicar en contexto el caso de Latinoamérica, acostumbrada a buscar procesos de integración en los que prevalezca la discusión de las industrias más fuertes y

en donde sectores como la cultura se aíslan y se dejan como parte de una agenda alterna. Pese a que cuando se habla de una real integración se incluye a la cultura como parte de este proceso, la ampliación de los mercados y la protección de la economía suele limitarse a las industrias de mayor ‘poder’ económico.

En el texto de la CEPAL se habla de la necesidad de tener una integración en la que se procure un mayor estímulo a las alianzas público-privadas, al tiempo en el que se trabaja en la resolución de las asimetrías. Las iniciativas que se pretenden defender son las de coordinación, cooperación, convergencia e integración profunda de todos los sectores.

Y en lo que tiene que ver con la integración de las industrias culturales, en especial a la de la industria audiovisual, Néstor García Canclini (2000) es indispensable por la visión que aporta al reflexionar acerca de que en las pantallas de la región existe una baja representación de productos nacionales o latinoamericanos y una gran presencia de contenidos originados en Estados Unidos. De allí que surja una de las principales dificultades para la integración audiovisual en la industria cinematográfica, que es la subordinación de la mayoría de circuitos nacionales a sistemas transnacionalizados de producción y comercialización (p. 98).

2. 2 Políticas públicas

El impacto reducido que tiene el cine nacional en los países de Latinoamérica requiere de esfuerzos que se originen en los distintos gobiernos. De allí que sea necesaria la articulación de políticas que respondan

a las demandas de la sociedad y atiendan a problemáticas como las que afectan al sector audiovisual.

Las políticas públicas ocupan un rol fundamental en cualquier propósito de cambio porque son herramientas a través de las cuales se puede incidir en un país o en toda una región. Según el teórico Andrew Heywood (1998, p. 408-412) un gobierno logra construir una relación positiva o negativa con la sociedad que representa, en la medida en que las políticas públicas sean efectivas, o no.

Pierre Muller (2002) analiza la función que tiene una política pública para actuar de forma decisiva en el sector en el que se quiere aplicar. Es por eso que la define como “un proceso de mediación social, en donde el objeto de cada política pública es tomar a su cargo los desajustes que pueden ocurrir entre un sector y otros sectores, o aun entre un sector y la sociedad global” (p. 48). Es decir, se puede considerar como un mecanismo de acción para atender temas de un sector específico o entre sectores.

En esto coinciden Yves Meny y Jean Claude Thoening cuando aseguran que “una política pública se presenta bajo la forma de un programa de acción gubernamental en un sector de la sociedad o en un espacio geográfico” (1989, p. 130). Estos autores caracterizan una política pública con cinco elementos:

1. Tiene medidas concretas.
2. Comprende una decisión o formas de asignación de recursos que de una u otra forma mantienen un tipo de coerción.
3. Responde a un marco general de acción.
4. Afecta a un público específico, grupos o a la sociedad en general.

5. A través de ella se definen metas y objetivos.

Para la presente investigación, se busca analizar las políticas públicas de la RECAM destinadas a mejorar la distribución de cine en la región, entendiendo la importancia que tiene este eslabón de la cadena productiva de una película para la industria cinematográfica de un país o de una región. (1989, p. 130).

Otro autor, Peter J. May (2003) también complementa la definición de políticas públicas al referirse a los objetivos que se pretenden con ellas:

Las políticas públicas establecen los cursos de acción para abordar los problemas o para proporcionar los bienes y servicios a los segmentos de la sociedad. Las políticas hacen más que simplemente anunciar un curso de acción. Típicamente suelen contener un conjunto de intenciones de objetivos, una mezcla de instrumentos o medios para la consecución de las intenciones, una designación de entidades gubernamentales o no gubernamentales encargadas de llevar a cabo las intenciones, y una asignación de recursos para las tareas requeridas. (p. 226-233)

En cualquiera de los casos se coincide en que una política pública es una mediación entre un gobierno y la sociedad en busca de acciones que logren atender problemáticas a temas específicos de un sector o de varios sectores. Y ese es el sentido en que este concepto va a ser tratado en la presente investigación, para lograr entender el trabajo que ha hecho la RECAM.

1.3 Industrias Culturales

Para hablar de este concepto hay que remitirse a la escuela de Frankfurt en 1947 cuando Adorno y Horkheimer se refieren a los peligros de aplicar formas de reproducción y estandarización a los productos

culturales. Lo contraproducente de buscar la difusión masiva e incluso lo dañino de hablar de cultura para la propia cultura, porque resulta una forma de entregarla al reino de la administración.

Sin embargo, y para entender a la industria cultural, Adorno y Horkheimer caracterizan a los productos de esta industria como capaces de ser consumidos de forma rápida, incluso en estado de distracción:

La cultura es una mercancía paradójica Se halla hasta tal punto sujeta a la ley del intercambio que ya ni siquiera es intercambiada; se resuelve tan ciegamente en el uso que no es posible utilizarla. Los motivos son en el fondo económicos. Es demasiado evidente que se podría vivir sin la entera industria cultural. es excesiva la apatía que ésta engendra en forma necesaria entre los consumidores. Por sí misma, puede bien poco contra este peligro (1969, p. 23).

Para efectos de esta investigación, las Industria Culturales (I.C.) serán asumidas bajo el concepto de la UNESCO en el documento *Culture, trade and globalization: questions and answers* (2003, p. 11) en donde define a las I.C. como “esas industrias que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son intangibles y culturales en su naturaleza. Estos contenidos están protegidos por derechos de autor y pueden ser bienes o servicios”. Además, la UNESCO aclara que las I.C. tienen dos facetas, una cultural y una económica, la primera de ellas, relacionada con el valor que le añade a los contenidos por transmitir valores para los individuos y para la sociedad.

En Latinoamérica, abordar el tema de las industrias culturales se remonta varias décadas atrás, como se puede ver en las declaraciones del II Encuentro de Ministros de Cultura y Encargados de Políticas Culturales de América Latina y el Caribe, un espacio de la Celac (Comunidad de Estados

Latinoamericanos y Caribeño), que en 1990 en Mar del Plata plantean desafíos similares a los de hoy: “desgravaciones impositivas, unificación de pautas procesales, arancelarias y administrativas y complementación de industrias e insumos” (Getino, 1995, p. 38).

Desde entonces, se sugería hacer un diagnóstico de la legislación y de las normas aduaneras para fomentar las industrias culturales y la integración de los medios audiovisuales. Getino reconoce la doble dimensión de las industrias culturales, por el valor material e inmaterial, ideológico y económico para buscar “dilucidar las relaciones, a menudo tensas y conflictivas, que son propias del sector y que tienen que ver, a grandes rasgos, con la cultura y la economía, dos términos que a lo largo de la historia acostumbraron marchar por separado” (Getino, 2010)

Es muy importante diferenciar a la industria cultural cuando se le compara con otras industrias. El académico Enrique Bustamante reconoce el valor simbólico cuando se habla de I.C., algo que la ubica fuera de un proceso de industrialización, pues aunque se pueda reproducir no puede ser serializada ni estandarizada, pues se renueva de forma constante. Él insiste en que los productos de las industrias culturales cuenta con una dimensión simbólica que no depende de un proceso de industrialización, lo que la separa de otros productos de las industrias. (2008, p. 23)

2.4 La Industria Cinematográfica

La concepción romántica del cine como arte es necesaria a la hora de entender los aportes simbólicos que logra con cada producto. Sin embargo, es imposible evadir la dimensión económica que tiene, que lo ubica como un modelo de negocio capaz de ser analizado bajo una mirada administrativa que, en un escenario ideal, buscaría la mejor gestión encaminada hacia un mayor aprovechamiento, tanto cultural, como comercial.

Roman Gubern define a esta industria desde la paradoja a la que se somete por las dos dimensiones con las que cuenta. Para este autor no es fácil compatibilizar el interés creador del artista con el natural deseo del inversor de ver reflejado su dinero en resultados económicos positivos:

Además de ser arte, espectáculo, vehículo ideológico, fábrica de mitos, instrumento de conocimiento y documentos histórico de la época en la sociedad en que nace, el cine es una industria y la película es una mercancía, que proporciona unos ingresos a su productor, a su distribuidor y a su exhibidor. (2014, p. 14).

Es precisamente esta dicotomía lo que permite entender la naturaleza de cualquier estudio que incluya al sector cinematográfico como objeto de investigación. Gubern entiende la naturaleza del cine como instrumento de promoción ideológica y propaganda para las masas, al tiempo que asume necesario reflexionar sobre los intereses financieros en los productos de esa industria.

En esto coincide Thomas Guback (1980) en su libro *La industria internacional del cine*, en el que señala que una película es un artículo de consumo comercial y también es un vehículo de comunicación, que presenta una imagen, un punto de vista y que es “un producto infinitamente exportable” (p. 32). Es precisamente esta condición lo que caracteriza a las

producciones estadounidenses, que entienden la importancia del cine no solo para el mercado local, sino como un producto de exportación capaz de transmitir los valores y la forma de ver el mundo de esa cultura.

Resulta muy llamativo analizar la postura de Estados Unidos frente a la cadena productiva de una película porque refleja la forma en que ese país asume el cine, algo que permite entender las diferencias con la manera en que Latinoamérica ha abordado este sector. Guback lo resume muy bien al asegurar que “En una economía de orientación capitalista, la actividad cinematográfica es un negocio – bien organizado, altamente capitalizado y poderoso” (1980, p. 37).

En esa medida es básico entender la cadena de valor de una película, que comienza con el proceso de creación y producción de un filme, pasando por la distribución, la promoción y la exhibición en salas. Federico Martí y Pablo Yebra (2001) dividen en actividades la industria audiovisual en: producción de contenidos, provisión de servicios (exhibición), transmisión o distribución, equipamiento para el consumidor y equipamiento para productores y consumidores (p. 126). De esta forma mezclan servicios audiovisuales con actividades de carácter industrial para señalar que el proceso de una película lo componen distintos eslabones que están directamente correlacionados.

Para Latinoamérica, el creciente dominio de la industria norteamericana es lo que ha conducido a que se haga un llamado, desde la academia y desde algunos escenarios políticos, para trabajar en estrategias que permitan llegar a un escenario favorable para la industria cinematográfica de la región. Sobre este tema, es Octavio Getino quien profundiza en la importancia de aprovechar las afinidades en cuanto a

procesos históricos y lenguaje de los países latinoamericanos para buscar generar un mayor intercambio de contenidos audiovisuales. Sin embargo, las asimetrías en temas como la producción lleva a que sea difícil pensar en un trabajo conjunto sin antes haber superado estas distancias, que ponen a México, Argentina y Brasil con la mayor cantidad de producciones y muy lejos de los demás países.

12.500 películas producidas desde 1930 a 2000 en América Latina, 5.500 corresponden a México (45% del total), 3.000 a Brasil (25%) y 2.500 a la Argentina (20%). De ese modo, el 90% de la producción de películas en una región que representa más de 400 millones de personas, se concentró en solo tres naciones, correspondiendo el 10% restante a más de veinte países y, de manera particular, solo a los que decidieron desarrollar políticas para la producción industrial de imágenes propias. (Getino, 2007, p. 169)

Es decir, los desafíos que plantea Getino tienen como fundamento aprovechar las condiciones favorables que tiene Latinoamérica de avanzar en el sector audiovisual para poder hacer esfuerzos adecuados que reduzcan las asimetrías y busquen enfrentar el control hegemónico del cine mundial que tiene Hollywood.

2.5 Distribución de cine

El proceso de distribución es un proceso intermedio entre la producción y la exhibición de una película y su importancia radica en que resulta un eslabón fundamental para la difusión de contenidos audiovisuales. Varias investigaciones de carácter académico, como las vistas en el estado del

arte de este trabajo, dan cuenta de la importancia de la distribución, que lleva a que Hollywood controle el mercado filmico a nivel mundial, pero que también desde la perspectiva de Latinoamérica sea uno de los desafíos más importantes.

Joel Augros (2000), en el libro ‘El dinero de Hollywood: financiación, producción, distribución y nuevos’ mercados analiza que la función de la distribución es la de ser intermediaria entre la producción y la presentación del producto a los espectadores. Es un rol que cada vez tiene un papel más importante porque conecta la fase creadora con la económica.

De igual forma, en el proceso para poder realizar la distribución de una película se tienen que adquirir derechos que permitan la explotación de una película. Ahí se define la delimitación geográfica, el tipo de soporte y los tiempos determinados para realizar este proceso de distribución, con el objetivo de rentabilizar al máximo la cinta (2000, p. 141).

El objeto que se quiere rentabilizar encierra características particulares. La obra audiovisual, categorizada como película, “se caracteriza por su amplitud, al abarcar toda forma de expresión audiovisual, constituya obra o no; y por requerir su fijación en un soporte material” (González: 2001, p. 12), una definición de 1993, que si bien requiere ser replanteada por los cambios digitales en la industria cinematográfica, permite entender que la película, más allá de su soporte, engloba derechos que la protegen y comprometen su distribución y exhibición.

La explotación de la película se da por la dimensión económica que tiene el cine. En el Manual del productor audiovisual, escrito por José Martínez Abadía y Federico Fernández Díaz (2013) se citan las condiciones para considerar al séptimo arte con principios económicos. Características

como los riesgos en la inversión que se hacen con una sola cinta y la alta inversión, con una recuperación lenta, llevan a comprender el valor económico en esta industria, así como la importancia de eslabones de la cadena productiva del cine, como la distribución.

Una de las dificultades mayores para Latinoamérica en el tema de distribución es que las majors tienen estructuras económicas que las llevan a controlar todo el proceso productivo de una película. Como se citó en el estado del arte del presente documento, las grandes empresas del cine estadounidense cuentan con filiales de distribuidoras en los países en donde entran a competir, con lo que no resulta difícil, ante la ausencia de políticas públicas que protejan y controlen el mercado que se defiendan intereses de las películas norteamericanas.

Las majors aprovechan la contratación por bloques (*Block Booking o Double feature Realese*), que consiste en vender de forma conjunta varias películas, una forma de desembarazarse de algunos bodrios (Augros, 2000: 202). Esto para que el modelo de negocio de Hollywood funcione y se puedan invertir millonarias sumas sin temor a grandes pérdidas, porque todo se está exhibiendo y generando ganancias, pese a que existan fracasos o películas que por sí solas no lograrían grandes recaudaciones de dinero.

El éxito en distribución y exhibición en el cine es lo que hace rentable el negocio y permite la existencia de empresas que se dediquen a la producción audiovisual. Latinoamérica fortalece e incentiva la producción de películas con leyes de cine que subsidian la producción cinematográfica. El problema, que se evidenció en el estado del arte, es que se descuida el proceso de distribución y exhibición, con lo que las películas no entran a

competir con el discurso dominante de Hollywood, que tiene una estructura de negocio muy fuerte.

Las políticas públicas destinadas a la distribución resultan claves para fortalecer la cinematografía latinoamericana. Bajo esa premisa los gobiernos locales y los bloques regionales del Mercosur pueden ahondar en esfuerzos que solucionen estas dificultades.

3. Metodología

Luego de definir como objeto de estudio a la Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas del Mercosur (RECAM) y hacer una revisión bibliográfica con fuentes documentales, fuentes digitales y fuentes bibliográficas, que permiten delimitar el objeto de conocimiento, el paso a seguir es un análisis de documentos relacionados con la RECAM a través de una metodología de diagnóstico DOFA.

Las unidades de análisis definidas son:

1. 28 actas de la RECAM, incluyendo su acta fundacional y actas extraordinarias.
2. 4 Programas de trabajo de la RECAM.
3. 4 Programas de cumplimiento de la RECAM.

De igual forma se tiene en cuenta la legislación vigente de cine de Argentina y Brasil (Ley 17.741 y Ley del audiovisual 8.685), además de los acuerdos bilaterales y regionales, a los cuales aunque no se les aplica la metodología DOFA, son necesarias para identificar los elementos externos, oportunidades y amenazas. Las bases estadísticas con las que ya cuenta el INCAA y ANCINE, los organismos de cine de los dos países estudiados, también son fundamentales para poder hacer un diagnóstico completo.

Se definieron tres categorías de análisis para diagnosticar el proceso de distribución en la RECAM. El criterio para elegir esas categorías está

determinado por los derechos de propiedad intelectual que se relacionan con la explotación de una obra audiovisual. Para ello se tomó como ejemplo la legislación española en el *Real Decreto Legislativo 1/1996* (Tapia, 2007) en el que se tienen en cuenta tres derechos fundamentales que debe tener un distribuidor. Sin embargo, pese a que estos conceptos resultan ser la base para las categorías, estas se adaptaron al contexto de Latinoamérica y a las necesidades de esta investigación.

El primero de ellos es el derecho de distribución, definido en el artículo 19 de ese decreto como el proceso en el que se pone ante el público las copias o soportes de un filme a través de un proceso comercial de venta, alquiler o préstamo. Es decir, se entiende que esta categoría de análisis representa la concepción básica que se tiene acerca de ese eslabón del proceso de una película. Distribución entendida como la parte del proceso entre la producción y la exhibición de una obra audiovisual.

En segundo lugar, el derecho de exhibición y reproducción, íntimamente ligado al de distribución es el eslabón que sigue en el proceso de un filme. Es un derecho con el que debe contar el distribuidor en su negociación para poder poner a disposición de los exhibidores el producto audiovisual. En ese sentido, entender las políticas públicas de la RECAM destinadas a fortalecer este eslabón, es algo que influye en todo el camino de difusión y explotación económica de una película.

Por último, el derecho de comunicación pública, inspirado en el artículo 20 del *Real Decreto Legislativo 1/196* aborda ya el proceso comunicativo de publicitar una cinta para que se dé a conocer entre los públicos a los que está destinada. Un acto de comunicación pública es el de permitir “la proyección o exhibición pública de las obras cinematográficas y de las demás audiovisuales” (Tapia, 2007) Para la presente investigación se entiende el acto de comunicación pública como el de fomentar la promoción que lleve a dar a conocer el producto a distintos públicos a nivel local o de forma externa.

Para hacer el análisis de las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, se propone un diagnóstico DOFA con cuatro subcategorías:

investigación, proyectos, gestión e integración. Estas subcategorías surgen a partir de las primeras tablas de análisis de las actas de la RECAM que permiten identificar ejes temáticos hacia donde están direccionados los trabajos de este órgano consultor.

3.1 Diagnóstico DOFA

El siguiente cuadro está dividido por las categorías de análisis utilizadas: distribución, exhibición y comunicación pública y las subcategorías: investigación, proyectos, gestión e integración. Las fortalezas, que son analizadas en primer lugar, son muy importantes a la hora de reconocer los puntos fuertes con los que se cuenta en la RECAM, para así dar espacio a solucionar luego las debilidades existentes. En los cuadros, cuando hay un espacio en blanco es porque se considera que existe una ausencia o ningún aspecto con la misma relevancia de los otros para ser incluido. Esta ausencia, a su vez, refleja elementos a tener en cuenta de este órgano consultor.

3.1.1 Cuadro fortalezas:

	Distribución	Exhibición	Comunicación Pública
1. Fortalezas Investigación	Observatorio Mercosur Audiovisual. A través del Observatorio Mercosur Audiovisual se hace un diagnóstico teórico del estado de	Experiencia cuota de pantalla. Brasil y Argentina ya cuentan con experiencia en la aplicación de regulación de cuota de pantalla a nivel	

	la distribución en los países Mercosur (legislación comparada).	local, esto se hace evidente en los trabajos de legislación comparada con los que se cuenta.	
2. Fortalezas en Proyectos	1. Distribuidora regional. Se discute el tener una distribuidora regional de películas o una red de distribución con un sello del Mercosur en los productos audiovisuales que facilite la distribución. 2. Estímulos a distribuidoras. Se plantean estímulos para fortalecer a las distribuidoras locales y se busca mejorar espacios de distribución como Ventana Sur.	1. Cuota de pantalla. Se plantea en la RECAM una cuota regional de películas. 2. Red de salas Mercosur. Se desarrolla un proyecto de red de salas para tener un circuito de exhibición regional. 3. Formación de públicos. Se tienen programas de formación de públicos desde la infancia, maleta infantil y otros procesos de educación en cine.	1. Sello Mercosur Sello Mercosur actúa como marca, una idea de la RECAM que funciona a la hora de buscar posicionar la identidad mercosureña.
3. Fortaleza en Gestión	1. Plan piloto de distribución entre Argentina y Brasil, por tener sectores	1. Planes de trabajo En los planes de trabajo se incluye el tema de exhibición	1. Promoción conjunta Se propone trabajar de forma conjunta en la

	similares, para luego ser aplicado en Mercosur. 2. En los planes de trabajo se incluye el tema de distribución, lo cual genera un aspecto de observación a este eslabón de la cadena productiva.	como uno de los temas en los que se debe hacer especial énfasis.	promoción de las películas del Mercosur. 2. Historia del Mercosur. La historia del Mercosur traslada su idea de unión para mandar un mensaje regional a la hora de promocionar.
4. Fortaleza en Diálogo / Integración	Diálogo Se insta al diálogo entre el sector público y privado para mejorar la distribución, así como el diálogo con otros bloques regionales.	Festivales Los festivales existentes apoyados por la RECAM a nivel regional y a nivel local son escenarios de exhibición de productos del Mercosur que permiten entablar relaciones y vender ideas.	1. Relaciones Internacionales Se construyen buenas relaciones con la Unión Europea y otros mercados, que abren la posibilidad de promocionar el cine del Mercosur en otros escenarios. 2. Foros y encuentros. Diálogo entre profesionales involucrados con la industria cinematográfica que ayuda a la promoción o consecución de una idea.

--	--	--	--

3.1.2 Cuadro debilidades

El siguiente cuadro corresponde a las debilidades en las categorías y subcategorías ya nombradas. En la sección posterior, luego de las tablas, se hará el análisis de los resultados que aquí se van evidenciando.

	Distribución	Exhibición	Comunicación Pública
1. Debilidades Investigación	Falta de aplicabilidad Los resultados del Observatorio Mercosur Audiovisual a nivel de distribución no se transforman en soluciones prácticas.	Aplicación de estudios. No se generan estrategias a partir de las investigaciones que se tienen desde el Observatorio Mercosur audiovisual, con lo que la teoría no trasciende.	
2. Debilidades en Proyectos	Asimetrías en los mercados en el caso de Mercosur y dificultad en cuanto al idioma (Brasil y Argentina) afecta procesos de distribución.	Sin unidad. Existen una serie de proyectos que buscan fortalecer la exhibición pero no responden a una línea de gestión organizada y direccionada que permitan mejorar la exhibición.	Lenguaje y obstáculos culturales. En el caso de Brasil y Argentina la debilidad intrínseca en el proceso de promoción de una película se da por la distancia cultural y el idioma. Estímulos monetarios a la promoción. No hay una importan subvención, ni pública

			ni privada, al tema de promoción de una cinta.
3. Debilidades en gestión	1. Ausencia de gestión Más allá del discurso político no se incluye a la distribución en los planes de trabajo o en un modelo de gestión que mida avances. 2. Falta de autonomía La RECAM no tiene la autonomía necesaria para incidir en la legislación de cada país con respecto a la distribución.	Gestión débil. En los programas de trabajo y en la medición de resultados no existen metas claras para la exhibición.	Gestión débil. Al igual que con la distribución y la exhibición, en la promoción existe también una debilidad desde los planes de trabajo y las metas que se plantean en la RECAM. No hay planes concretos. A nivel local, y se replica a nivel regional, se busca apoyo a la producción o coproducciones pero no hay planes concretos para tener más apoyo al sector de promoción de una película.
4. Debilidades en Diálogo / Integración	Fracasos previos Incumplimiento en el caso de prueba piloto de distribución plantea un antecedente	Desinterés. Argentina declaró en una de las reuniones que no podía aplicar una cuota regional	Concepto regional. Hace falta fortalecer lo regional como concepto para vender una identidad cultural del Mercosur que sea

	negativo para proyectos futuros.	por cambios internos. 3. Errores locales, errores regionales. En el tema de exhibición la RECAM, al estar compuesta por autoridades de cine de los distintos países, repite vicios de nivel local, como el exceso de discurso político frente a la falta de aplicabilidad.	aceptada entre el público.
--	----------------------------------	---	----------------------------

3.1.3 Cuadro de oportunidades

El siguiente cuadro corresponde a las oportunidades en las categorías y subcategorías ya nombradas.

	Distribución	Exhibición	Comunicación Pública
1. Oportunidades Investigación	Investigación como base Los estudios académicos del OMA permiten plantear de forma teórica un modelo de distribución para buscar planes de aplicación.		

2. Oportunidades en Proyectos	Lo digital La distribución digital plantea alternativas para avanzar hacia una integración regional que compita contra el modelo hegemónico de Hollywood. Caso de Brasil y Argentina Brasil y Argentina cuentan con cinematografías muy fuertes y redes de distribución amplias que demuestran la capacidad del mercado.	1. Internet y lo digital. Las formas de exhibición no convencionales, en otras plataformas son pantallas que el cine regional y local debe aprovechar. Lanzamientos que no estén alineados al mercado tradicional y espacios académicos. 2. Pequeñas poblaciones. El negocio de distribución de las grandes distribuidoras se concentra en grandes complejos y en las ciudades más habitadas. En las pequeñas ciudades se pueden aprovechar cinematecas, cineforos y otros espacios de exhibición.	5. Tradición y cultura. Apelar a la tradición y a temas de identidad para lograr mayor impacto en la promoción de las películas permitiría que la exhibición y distribución crecieran gracias a una acertada comunicación de este sector.
3. Oportunidades en gestión	Ejemplo El éxito de un proceso de gestión para mejorar la distribución de la RECAM sería un modelo aplicable en otros escenarios regionales o locales.	4. Legislación local Con la regulación adecuada se puede formar públicos y promover una cuota de pantalla que gradualmente mejore la situación de exhibición.	1. Redes sociales Formas de comunicación no convencionales (redes sociales) y crecimiento para fortalecer el impacto de una película. 4. Medios locales. Lograr un impacto

			en los medios locales o llegar a la promoción a través de regulación que obligara a las cadenas de televisión permitiría visibilizar cada vez más lo que se hace en Latinoamérica en cuanto al audiovisual.
4. Oportunidades en Diálogo / Integración	2. Relaciones Internacionales Las relaciones internacionales con la Unión Europea y otros mercados sirven de ejemplo para fortalecer los procesos de distribución internos y buscar salidas para los productos.	3. Salas y espectadores El complejo de salas con el que cuenta Argentina y Brasil y el potencial de espectadores debe ser aprovechado para crecer en cifras de exhibición. Mercosur cuenta con 295 millones de personas. 5. Cantidad en producción Argentina y Brasil producen más de 100 películas anuales, lo cual habla de un gran material para ser exhibido.	2. Alianzas. Alianzas con cinematografías no dominantes como europea permite que el público pueda recibir otro mensaje y aceptar otras formas de ver el mundo desde lo audiovisual. 3. Encuentros. Encuentros de las personas que se encargan de este sector dentro del marco de la RECAM permitiría el intercambio de experiencias y un mayor contacto.

3.1.4 Cuadro amenazas

El siguiente cuadro corresponde a las amenazas en las categorías y subcategorías ya nombradas.

	Distribución	Exhibición	Comunicación Pública
1. Amenazas en Investigación	Cambios contexto. Una de las principales amenazas para la investigación es que los estudios académicos llegan tiempo después de los momentos en que suceden los casos observados y hay cambios políticos, económicos y sociales que requieren una constante actualización.	Cambios contexto. Una de las principales amenazas para la investigación es que los estudios académicos llegan tiempo después de los momentos en que suceden los casos observados y hay cambios políticos, económicos y sociales que requieren una constante actualización.	Cambios contexto. Una de las principales amenazas para la investigación es que los estudios académicos llegan tiempo después de los momentos en que suceden los casos observados y hay cambios políticos, económicos y sociales que requieren una constante actualización.
2. Amenazas en Proyectos	1. Majors Poder económico de las majors estadounidenses que controlan todo el proceso de producción, distribución y exhibición. En el caso de distribución venden paquetes con todas sus películas, incluyendo los bodrios.	2. Rentabilidad. El interés de los exhibidores locales será tener más rentabilidad y eso se lo proporciona las películas de Hollywood, que manejan un lenguaje de fácil recepción en todos los públicos. 1. Majors Poder económico de las majors	1. Majors El poder económico de las majors lleva a que se inviertan cantidades absurdas para la promoción de las películas, lo que implica que las producciones locales tengan un escenario muy difícil para competir con ellas.

	2. Legislación Ausencia en la legislación de Argentina y Brasil de políticas o directrices para fortalecer la distribución regional. Argentina Ley 17.741 (Artículos 14-20). Brasil (Ley del audiovisual 8.685) 3. Aduana Dificultades en las aduanas para el ingreso de productos audiovisuales de países del Mercosur pese al Sello Mercosur.	estadounidenses que controlan todo el proceso de producción, distribución y exhibición. En el caso de la exhibición mantienen más en semanas sus películas. 3. Publicidad. El dinero que tienen las grandes producciones para la publicidad lleva a que sea fácil para ellos invertir una gran suma al comienzo para mantener las películas en cartelera más semanas. 5. Circuitos de exhibición existentes. El cine se está tornando un gran espectáculo en el que las megasalas 3D, 4DX y grandes multiplex parecen estar hechas para las grandes producciones de Hollywood y eliminan el protagonismo	2. Formas de comunicación dominantes. La publicidad y la forma de comunicar que tiene la cultura estadounidense hace que sus productos sean fáciles de vender, desde una hamburguesa, una marca de ropa hasta una película.
3. Amenazas en gestión	5. Contexto Inestabilidad económica y política de la región afecta que haya estabilidad y continuidad entre los gobiernos de turno		4. Desinterés del Mercosur Las industrias culturales y creativas no hacen parte de la agenda primordial del

	que afectan los proyectos para mejorar la distribución. El discurso de apoyo		Mercosur, de allí que esto sea un obstáculo para los propósitos de mejorar la distribución, exhibición y promoción del cine regional.
4. Amenazas en Diálogo / Integración	4. Gusto de los públicos Por el histórico dominio de Hollywood, el espectador latinoamericano no está acostumbrado a contenidos locales o regionales.	4. Relaciones gobiernos. La dependencia de los Estados latinoamericanos con la economía de Estados Unidos lleva a que sea muy difícil negociar la protección de los productos audiovisuales sin presiones por afectar otros sectores en los que se depende de ese país.	5. Pérdida de credibilidad Con más de 10 años trabajando en estos temas, los pobres resultados en este aspecto aparecen como una amenaza para los ideales de integración audiovisual. 3. Relaciones económicas El sector privado y el sector público son sectores que mantienen estrechas relaciones con las majors o con el Gobierno de Estados Unidos.

3.2 Análisis DOFA

La metodología de análisis DOFA permite hacer un diagnóstico de la RECAM destinado a definir la situación en la que se encuentra este órgano

consultor a partir de la identificación de sus debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas. Así, en un escenario ideal de gestión, se podrían transformar las debilidades en oportunidades y las amenazas en fortalezas, siendo este tipo de estudios necesarios para avanzar en cualquier tipo de organización.

Ahora bien, en el proceso de distribución, que está íntimamente ligado al de exhibición y de promoción, los resultados de la aplicación de la matriz DOFA permiten agrupar los resultados en cuatro ejes temáticos que tienen a su vez las cuatro dimensiones de esta metodología: debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas. Estas se clasifican a continuación como investigación, proyectos, gestión e integración regional.

3.2.1 La faceta académica de la RECAM

Una fortaleza de la RECAM es la de ser un escenario que invita a resolver los dilemas de la industria cinematográfica a partir estudios teóricos profundos. El discurso político de las autoridades audiovisuales de los países Mercosur se inclina, desde las primeras reuniones, a hacer un estudio comparado de las diferentes industrias, incluso antes de plantear procesos de integración.

De forma periódica se publican trabajos que reflejan la situación de las industrias cinematográficas a nivel local y regional, algo necesario para la construcción de políticas que estén destinadas a reducir las asimetrías entre países. Con esto, y si se logra una comprensión certera del estado de una organización o de un sector, se pueden formular estrategias que permitan hacer cambios sustanciales en un plazo determinado.

En las tres categorías de análisis que se incluyeron en esta investigación, queda explícito que se cuenta con estudios amplios y de gran aplicabilidad que permiten observar el estado actual del cine en el Mercosur, en cuanto a distribución, exhibición y comunicación pública, y además sirven para establecer posibles escenarios de actuación para potenciar oportunidades que contribuyan a cumplir los objetivos de la RECAM.

Para armonizar las políticas públicas y compatibilizar los aspectos legislativos relacionados con la industria audiovisual es preciso, en primer lugar, tener clara la legislación que aplica para cada país, por lo que resulta obligatorio pensar en los acercamientos académicos que existen.

Un ejemplo es el “Estudio comprehensivo sobre la cadena de valor del sector audiovisual en el Mercosur (producción, distribución y exhibición) y elaboración de un plan estratégico regional, teniendo en cuenta la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación” (2014), publicado por la Universidad Federal de Rio de Janeiro, como parte de uno de los convenios del programa Mercosur Audiovisual.

De esta forma, la RECAM tiene a la mano estudios de gran utilidad para abordar todas las dimensiones de la distribución cinematográfica. Ese es el caso de los informes de legislación comparada ya existentes, que permiten dimensionar los obstáculos a trabajar para lograr compatibilizar acuerdos regionales con las dinámicas políticas locales.

La investigación constituye una fortaleza que se renueva en la RECAM por el diagnóstico constante. Sin embargo, cuando estos recursos no son utilizados para formular estrategias y por el contrario permanecen en el espectro teórico, se convierten en una debilidad de la organización, que ve acumular documentos sin lograr que estos puedan hacer parte de un modelo de gestión que produzca un cambio gradual de las políticas públicas y que al final se transformen en resultados a mediano y largo plazo.

El ideal es que las debilidades, cuando sean identificadas, lleven a buscar oportunidades que sirvan de herramientas para lograr los objetivos de la organización. Las investigaciones con las que hoy cuenta la RECAM deben servir para definir los planes de trabajo de este órgano consultor, así como para trabajar de forma conjunta para superar las asimetrías de los países con cinematografías más débiles y avanzar en los inconvenientes ya identificados.

De forma externa, el proceso de investigación que se hace en la RECAM se ve amenazado por las dinámicas políticas de cada uno de los miembros del Mercosur. El desarrollo académico funciona como una fotografía de un momento determinado, lo que permite hacer análisis que

requieren de constante renovación porque se incluyen variables de tiempo que cambian y afectan los modelos de gestión.

La organización, en este caso la RECAM, tiene que trabajar para que estas amenazas no logren trascender y por el contrario, en algún momento se conviertan en fortalezas. En el caso de las dinámicas o del contexto, un modelo de gestión que plantee escenarios puede dar respuesta previa a la posibilidad de cambios políticos y sociales que puedan ser perjudiciales para los objetivos de este órgano consultor.

Pasar de la teoría de los estudios a la construcción de un modelo de gestión que sea utilizado en la RECAM como forma de trabajo. Las reuniones deben dejar de ser un espacio político de unir discursos a un momento de acción en el que la base de investigación se convierta en una forma de direccionar el trabajo.

3.2.2 La RECAM y los proyectos del sector

El trabajo regional de la RECAM se hace evidente con las iniciativas que se van proponiendo y desarrollando a través de los años. De por sí, cuando los proyectos responden a ejes temáticos específicos se convierten en líneas de trabajo, con informes de gestión y de cumplimiento de metas que empiezan a generar transformaciones en el sector donde se aplican.

En cuanto a distribución, algunos proyectos no solo han tenido eco, sino también acompañamiento a lo largo de estos años. Pensar en una distribuidora regional, una red de salas Mercosur y un sello de este bloque para los productos audiovisuales es apostarle a ideas que responden a necesidades de toda la cadena productiva de un filme y que buscan mejorar de forma completa la situación del cine.

En los grados de cumplimiento publicados por la RECAM, el que corresponde al Programa de Trabajo 2013-2014, queda en evidencia que proyectos como la “puesta en marcha de la Red de Salas Digitales y Entidad Programadora Regional” se encuentra en desarrollo y próximo a cumplirse. Los que tienen que ver con el Foro de Competitividad para el sector

cinematográfico y audiovisual del Mercosur, como la evaluación del Estudio Cadena de Valor, la Difusión del Estudio de Cadena de Valor y la Evaluación Talleres de Capacitación PYMES, su grado de cumplimiento es “concluido”.

Estos proyectos representan fortalezas que son aplicadas a una fase muy importante de la cadena productiva en el cine. Sin embargo, hay puntos que se ausentan de los grados de cumplimiento, como el apuntar hacia una distribuidora regional, sin descuidar su inmediata conexión con la exhibición, a través de una red de salas, y utilizar un sello común, que facilite el ingreso de películas a cada país y a su vez vaya construyendo una marca Mercosur. Aún así, a nivel propositivo, la RECAM identifica cuáles son sus necesidades y a partir de allí genera iniciativas que busquen cubrirlas.

Claro, el trabajo no solo es a nivel propositivo, sino requiere de planes de acción efectivos que permitan medir resultados a mediano y largo plazo, que demuestren que la RECAM puede ir más allá del discurso político y consolidarse como un espacio de acción real.

La debilidad aparece cuando un proyecto no resulta como se esperaba o cuando ni siquiera comienza su implementación. Tal es el caso de la propuesta de tener una distribuidora regional, que nació en la RECAM y murió allí, dado que no tiene presencia en los planes de trabajo, ni en los proyectos a cumplir. Es decir, es una idea que quedó en el mensaje político y no alcanzó a figurar en algún proceso de gestión.

Otro de los ejemplos es el acuerdo de codistribución que se firmó en 2003 entre Brasil y Argentina, un tema que incluso se incluyó en las actas de la RECAM, justificado por las simetrías de ambas cinematografías, que lleva que sea más fácil pensar en un proceso de integración bilateral, para luego pasar a una implementación regional.

En 2004 comenzó a funcionar el proyecto en el que se esperaba facilitar el ingreso de las copias de películas brasileñas en Argentina, y viceversa. Pese a esto, la implementación sufrió impases en la aduana de Argentina, lo que evitó una consecución exitosa de la idea.

La legislación Argentina, para proteger los laboratorios locales, prohíbe la importación de copias positivas de películas y aunque se planteaba

la excepción, no hubo coordinación para evitar las demoras y los problemas aduaneros. En 2005 los problemas fueron mayores porque las distribuidoras independientes, al ver los problemas de 2004, decidieron no intentarlo, y las que sí lo hicieron tuvieron inconvenientes por demoras del INCAA.

La situación empeoró cuando los inconvenientes fueron mayores entre el INCAA y las distribuidoras y se suspendió el acuerdo en Argentina. Por el contrario, en Brasil, el acuerdo tuvo mejores resultados, gracias en parte a la voluntad política y a la red de salas con la que cuenta ese país, en el que el cine argentino es bien recibido y se programan películas latinoamericanas y experimentales en varios espacios. La enseñanza que dejó esta experiencia es la de reconocer la importancia de la colaboración entre el sector comercial e independiente y la articulación con la legislación local.

Cabe señalar que en los 12 años que lleva funcionando la RECAM, se han propuesto proyectos para avanzar en los distintos sectores de la industria cinematográfica. Esto si bien responde a un ideal de trabajo, resulta conflictivo a la hora de progresar de forma sustancial en proyectos de gran importancia, como el de lograr una distribuidora regional de cine. Es simple, puede que la RECAM tenga triunfos que se registren en los planes de cumplimiento, como los que ya se señalaron (Foro de Competitividad, Red de Salas, formación de públicos infantiles) pero muchos de estos proyectos, sin reducir su importancia, no representan las soluciones para cubrir las necesidades de la industria.

Al igual que con la distribuidora regional, la propuesta de tener una cuota de pantalla de la región no solo queda apenas en las actas de registro, sino que se evidencian dificultades, como el anuncio de Argentina en el que pidió retrasar la implementación de este proyecto por los cambios políticos que estaba presentando. Es decir, también se evidencian problemas de voluntad política.

La RECAM debe unir esfuerzos, reflejados en la cantidad de proyectos, para responder a líneas de trabajo que sean organizadas y puedan representar cambios sustanciales en las problemáticas mayores, como en la distribución. Mediante la articulación de los triunfos conseguidos, como el

de contar con una red de salas Mercosur, se puede pensar en una forma de distribución alternativa y un incremento de los espectadores.

El modelo tradicional de distribución cinematográfica se ve enfrentado a una serie de amenazas que obstruyen el ideal de posicionamiento del cine Latinoamericano. El contexto, en el que el oligopolio hollywoodense tiene el respaldo del Gobierno de Estados Unidos y se generan presiones económicas para mantenerlo, debe buscar salidas que no necesariamente vayan en la misma línea de mercado, por allí la competencia es muy desigual.

Es decir, existen alternativas de distribución que aún no se han explotado que pueden ser aplicadas en poblaciones donde las distribuidoras más poderosas no llegan. La concentración de exhibidores en las grandes ciudades por medio de múltiplex, puede ser visto como la oportunidad para que los esfuerzos del sector público se concentren en llegar a las pequeñas poblaciones, con productos nacionales o regionales que fortalezcan la cultura Latinoamericana.

Internet es una herramienta en donde las opciones de acción son infinitas. Las redes sociales, las formas de exhibición vía streaming, los lanzamientos para distintos públicos y con circulación de contenidos libres son alternativas en las que se requiere más de estrategia que de millones en publicidad. Esta es una oportunidad para que los proyectos de distribución regional logren tener un espacio de prueba que busque formar nuevos públicos y ofrecer alternativas a las personas que están sedientas de conocer contenidos diferenciales.

Hay que reconocer que la amenaza del poder de las majors, que controlan toda la cadena productiva de un filme e impide el posicionamiento de otros discursos distintos al dominante no va a desaparecer de un momento a otro. La estructura de cine estadounidense puede ser una competencia en igualdad de condiciones solo con un trabajo gradual pero persistente, en el que se implementen estrategias que reduzcan este dominio y abran espacio para que la cultura audiovisual que se construye a través del cine tenga cada vez más protagonismo.

3.2.3 El modelo de gestión de la RECAM

La gestión de la RECAM ha estado encaminada con herramientas apropiadas para la consecución de resultados. Ser una reunión de autoridades con encuentros periódicos cada año, definir proyectos a nivel local y regional, contar con programas de trabajo e informes de cumplimiento de metas, mantener una constante autoevaluación, apoyar las investigaciones que responden a las necesidades internas y visibilizar la gestión de forma pública son algunas de las características que demuestran que se trata de un órgano con fortalezas en direccionamiento innegables.

Ahora bien, las fortalezas explícitas en funcionamiento de la RECAM evidencian un trabajo planificado por parte de este órgano consultor. Sin embargo, y dejando cualquier cercanía ideológica con el Mercosur, es importante entender los vicios que han evitado que la planificación a nivel administrativo logre resultados más efectivos. Y es que incluso si se estuviera en una situación en la que las dificultades a nivel de distribución fueran mínimas, aún así sería necesario trabajar para llegar al mejor de los escenarios.

En las debilidades que arroja el diagnóstico DOFA con respecto al trabajo de gestión en las categorías de análisis propuestas, es claro que existe un problema a la hora de implementar los proyectos, que tiene que ver con la forma en la que son insertados en este órgano consultor. Al tiempo, los planes de trabajo y los informes de cumplimiento responden o parecen estar diseñados para centrarse en las cualidades de la RECAM e invisibilizar los errores.

Así mismo, es importante traer a este texto, la condición de que la RECAM en sus inicios tenía cerca de cuatro reuniones anuales, las cuales se han reducido con el paso de los años, al punto de llegar a dos o incluso a una, lo que es un obstáculo para que exista el seguimiento necesario a cada una de las propuestas. Si se le aplica un análisis de organización, las reuniones de la

RECAM son esporádicas y la Secretaría Técnica no es lo suficientemente fuerte para incluir dentro de sus políticas un trabajo constante.

En defensa de la RECAM se podría asegurar que apenas se trata de una reunión de autoridades cinematográficas y no puede ser analizada como una organización. Sin embargo, cuenta con un presupuesto, tiene reuniones periódicas, trabaja en proyectos y mide resultados, lo que hace factible que se le apliquen principios administrativos.

Esta debilidad puede transformarse en una oportunidad porque implica buscar formas de gestionar los recursos con los que se cuenta, en el que se encuentran las investigaciones, los planes de trabajo, los ejemplos a nivel local. La idea es poder utilizar toda la experiencia del Mercosur y de este órgano consultor en un modelo de gestión que responda a las necesidades del sector audiovisual y no omita a la distribución y a la exhibición, como escenarios reales de actuación.

Las amenazas apuntan a la no compatibilización de la legislación local con los acuerdos que se lleven a nivel regional. Los fracasos previos en acuerdos bilaterales y la experiencia por problemas de exportación o importación de bienes y servicios del sector audiovisual dejan ver que este es un tema al que hay que prestarle especial atención.

La forma de transformar esa amenaza en una fortaleza depende de la presión que genere la RECAM en Mercosur y a su vez la presión que genere este bloque a nivel local para que se empiecen a aplicar los acuerdos en busca de una mayor integración. Si se asume y se reconoce la importancia para cada economía de la industria cinematográfica será evidente la necesidad de fortalecer la integración regional en este sector.

La distribución es una etapa fundamental para lograr difundir los productos audiovisuales, de allí que se deben gestionar planes de trabajo concentrados específicamente en este tema, para lograr avances reales.

3.2.4 La RECAM como espacio de integración y diálogo

La condición de existir es para la RECAM una fortaleza *per se*. Espacios como estos, dan cuenta de que los gobiernos no hacen oídos sordos ante las necesidades de un sector que precisa ser abordado y estudiado de forma amplia y constante. Más allá de la efectividad de las políticas y del éxito absoluto de las estrategias que se implementan, es importante señalar que la RECAM es un espacio ganado en la región, y por ende, las estrategias deben estar encaminadas a fortalecerlo.

Una de las principales fortalezas de este órgano consultor es su papel como mecanismo que estimula el debate y abre el paso a la integración audiovisual. En ese sentido, su función ha estado más que evidenciada, porque se estimula el diálogo entre el sector público y privado, se reafirman o crean relaciones con otros organismos nacionales e internacionales, y lo más importante, se escucha a quienes se ven afectados por las dificultades que existen en la industria cinematográfica.

Escenarios como el Foro de competitividad, creado en 2007, permiten que representantes de todos los sectores del cine, distribuidores, exhibidores y comercializadores, puedan exponer sus ideas. Los objetivos de este foro buscan promover los intercambios de experiencias para promover la asociación de distribuidores independientes y facilitar la co-distribución de filmes nacionales y regionales.

Esto aplica no solo para la distribución, sino para toda la cadena de producción de una película, porque incide en la asociación de empresas de exhibición y en el diálogo entre las personas involucradas para buscar estrategias de difusión de las obras cinematográficas del Mercosur.

La dificultad principal ha sido, como en la mayoría de proyectos de la RECAM, lograr el compromiso de todas las autoridades de los países

miembro e implementar los acuerdos a los que se llega en este foro. Como existen trámites burocráticos por la naturaleza propia del Mercosur y al RECAM, hay mucha lentitud para avanzar en la aplicación de lo que se logra en esta iniciativa

No se puede negar que la distribución es uno de los aspectos más álgidos para tratar en las cinematografías latinoamericanas. Casi como un tema intocable para algunos gobiernos, por la dependencia económica con Estados Unidos, el que se debata y se procuren investigaciones es resultado de ser un tema que está en la agenda, al menos política, de un órgano del Mercosur.

Las oportunidades en el campo del diálogo se presentan con las buenas relaciones que se han construido con la Unión Europea y otros mercados, lo que abre la posibilidad de promocionar el cine del Mercosur en distintos escenarios. Es importante fortalecer estos lazos de cooperación y pensar en políticas públicas conjuntas con otras cinematografías que también tienen debilidades en la distribución y la exhibición. El dominio de Hollywood no es solo un tema de Latinoamérica, de allí que se pueden juntar propósitos con otros países o otros bloques de países para trabajar de forma cohesionada por un fin en común.

Por otro lado, las amenazas externas aparecen a partir de las debilidades internas. El que se hayan tenido ejemplos no exitosos de cooperación e integración es una base negativa para el diálogo futuro. Eso puede pensar países como Brasil o Argentina, que ya intentaron un modelo de distribución conjunto. La falta de voluntad y la historia es una amenaza que tiene que ser controlada con propuestas que demuestren que hay interés de integración y que se tiene un modelo de gestión más efectivo.

Conclusiones

Con respecto al objetivo principal de esta investigación, de hacer un diagnóstico de las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del proceso de distribución de cine en la Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas del Mercosur los resultados permiten observar que este órgano consultor cuenta con grandes posibilidades de avanzar hacia una integración real del sector audiovisual, pero se deben hacer esfuerzos en la gestión para poder sobrellevar las amenazas de la industria hollywoodense y las debilidades del propio Mercosur.

La RECAM es un espacio con un importante recorrido de más de 10 años que insta al debate y al diálogo a distintos países que tienen asimetrías en sus industrias cinematográficas. Bajo las condiciones de este escenario los proyectos que se han adelantado representan un gran avance para toda Latinoamérica, porque se ha logrado vencer obstáculos burocráticos para apoyar el sector.

En lo que compete a la distribución, el Foro de competitividad aporta a la consecución de resultados, mediante las relaciones que se forman entre los agentes involucrados en este proceso de una película. Además, no se puede negar que la comparación de legislaciones y los estudios que dan cuenta de los problemas que impiden la distribución regional hacen parte de las fortalezas de la RECAM.

Sin embargo, la RECAM adolece de problemas de gestión que lleva a que varias de las iniciativas se pierdan en discursos políticos, pasando a ser un escenario de debate pero no de acción. Pese a que es una reunión con

cierta periodicidad, no se puede perder la idea de manejar estrategias certeras que ayudan a cualquier organización privada y pública y que funcionarían para este tipo de órganos.

El caso de la distribución de cine, esta ha dependido de la voluntad política de los Gobiernos y las acciones se han quedado en el discurso sin avanzar hacia lo estratégico. La distribución y la exhibición siguen siendo el talón de Aquiles de la industria cinematográfica en Latinoamérica y no se vislumbra un camino o un modelo de gestión que tenga como función específica encontrar las soluciones más efectivas en un mediano o largo plazo.

Es claro que bajo el control hegemónico de Estados Unidos en esta industria no se trata de pensar en cambios sustanciales a corto plazo, pero tampoco se ve voluntad política, ni acciones administrativas, ni a nivel local, como podrían ser iniciativas de alguno de los países del Mercosur, ni a nivel regional, en proceso de cooperación cultural o de integración del sector audiovisual.

El cine en Latinoamérica depende de la intervención estatal, y en los países con cinematografías avanzadas los esfuerzos se han enfocado hacia la producción, pero se siguen descuidando los otros eslabones que tiene el proceso de hacer una película, y que tiene que ver con su función de crear identidad y memoria en un territorio determinado. Esto, sin duda depende del acceso de los públicos hacia su propia cinematografía y de su formación para poder apreciar este tipo de discursos, con lo que el Estado tiene la responsabilidad de buscar mecanismos, ya sea dentro del mercado, o fuera de él, para que no se construyan los imaginarios sociales apenas con la cultura externa dominante.

Ideas como la cuota de pantalla suenan coercitivas y pueden generar reacciones adversas, pero requieren un mínimo de cumplimiento para que el cine local o latinoamericano tenga presencia ante los presupuestos abultados de las grandes producciones de Hollywood.

La legislación para importación de copias positivas de algunos países y el proteccionismo que se tiene para los contenidos audiovisuales ha sido la traba principal para avanzar en integración, incluso de manera bilateral. Pese a que existen leyes y acuerdos entre países, esto no se cumple por problemas de los institutos de cine y de la legislación local.

Lo que ha logrado Mercosur no se puede dejar a un lado, porque es el primer escenario donde Brasil y Argentina empezaron a discutir acerca de sus políticas públicas de cine. Estos países, que mantienen simetrías en producción y exhibición deben trabajar con voluntad política para sacar adelante proyectos conjuntos que sirvan de ejemplo para la región.

No se puede avanzar en una integración regional mientras no haya un claro compromiso por fortalecer los contenidos distintos al de las majors. En ese sentido la cuota de pantalla nacional es fundamental para en algún momento considerar una cuota pantalla regional. Tener un programa de trabajo de reducción de asimetrías con indicadores y una evaluación constante sería fundamental.

Aunque pueda existir una concepción de que las debilidades son más fuertes y que espacios como la RECAM son intrascendentes, lo cierto es que las oportunidades de trabajo son inmensas porque se está frente a un momento de cambio de producción, distribución y exhibición de contenidos. No solo se trata de lo digital, donde Hollywood ya supo cómo mantener el

control, sino de espacios alternos donde los públicos están consumiendo cine, y en donde no llega de forma oligopólica Estados Unidos.

Estas oportunidades están ligadas a las nuevas tecnologías, a las redes sociales e incluso a las formas de producción a través de teléfonos celulares. Así como hay novedosas formas de producir, hay otras formas de consumir. A esas formas y a esos públicos se le debería apostar desde un proceso de gestión que no descuide las formas tradicionales, pero que también vaya buscando ventanas para formar públicos que solucionen la discusión de la distribución y la exhibición porque sean ellos los que demanden más contenidos nacionales y latinoamericanos.

Los distribuidores y las empresas de distribución son un agente clave a la hora de definir la programación en las salas de cine, de allí que sea el Estado o los Estados los que deban fiscalizar estos procesos para identificar las problemáticas que llevan a un monopolio, y buscar salidas para que todos los discursos tengan igualdad de oportunidades pese a la diferencia en presupuestos.

La amenaza de Estados Unidos y su poderosa industria cinematográfica no va a desaparecer y por ende los trabajos no deben concentrarse solo en el control de las majors. Hay que incluir esto como contexto, pero la base fundamental es construir una Reunión de Autoridades Cinematográficas capaz de tener proyectos que respondan a líneas de trabajo y que busquen solucionar las debilidades de la industria y aprovechar las fortalezas para tener una eficaz intervención de las políticas públicas.

Esta investigación es tan solo el comienzo de los trabajos que deben continuar hacia la creación de un modelo de distribución que aplique para Latinoamérica y fortalezca la industria cinematográfica. Mediante el

diagnóstico DOFA se evidencian las debilidades, pero también las oportunidades a trabajar, y es allí en donde viene el futuro para este tipo de acercamientos académicos. El paso siguiente es concentrarse en estrategias de gestión que beneficien a la RECAM, al Mercosur y por ende, a toda la región.

Bibliografía

- Abadía, J. M., & Díez, F. F. (2013). *Manual del productor audiovisual*. Editorial UOC.
- ANCINE (2013) *Plano de diretrizes e metas para o audiovisual*. 1st ed. Rio de Janeiro.
- Augros, J. (2000). *El dinero de Hollywood: financiación, producción, distribución y nuevos mercados* (Vol. 113). Editorial Paidós.
- Audiovisual, P. M., (2014) *Estudio comprehensivo sobre la cadena de valor del sector audiovisual. Relatório final da atividade*.
- Barnes, C., Borello, J., & Pérez Llahí, A. (2011). Formas de organización de la producción, la distribución y el consumo cinematográfico en la Argentina.
- Bustamante, E. (2008). *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación: las industrias culturales en la era digital*. Editorial GEDISA.
- Canclini, N. G. (2000). Industrias culturales y globalización: procesos de desarrollo e integración en América Latina. *Estudios internacionales*.
- Crusafon, C. (2009). El espacio audiovisual euro-latinoamericano: análisis de los programas Ibermedia y Media como motores de la integración cinematográfica. *Actas XI Ibercom, Madeira: Universidade da Madeira*.
- De Luca, L. G. A. (2009). *A hora do cinema digital: democratização e globalização do audiovisual*. Imprensa oficial do Estado.
- De Mora Jiménez, R. (2011). El marco institucional de la cooperación audiovisual iberoamericana: desafíos y oportunidades. *Revista Eptic*, 13(1).
- Domínguez, M., & Manuel, J. (2008). Diversidad audiovisual e integración cultural: analizando el programa Ibermedia. *Comunicación y sociedad*, (9).

Gatti, A. P. (2007). *A distribuição comercial cinematográfica. São Paulo: Centro Cultural São Paulo.*

Getino, O. (1995). *Las industrias culturales en la Argentina: dimensión económica y políticas públicas* (Vol. 2). Ediciones Colihue SRL.

Getino, O. (2006). Negociación e integración en el sector cinematográfico y audiovisual en los países del MERCOSUR. Antecedentes y experiencias”. *El jardín de los senderos que se encuentran: Políticas públicas y diversidad cultural en el MERCOSUR*, Montevideo: Oficina de Representación de la UNESCO.

Getino, O. (2007). Los desafíos de la industria del cine en América Latina y el Caribe. *Zer: Revista de estudios de comunicación= Komunikazio ikasketen aldizkaria*, (22), 7.

Getino, O. (2010). *Las industrias culturales y la medición de lo intangible*. [online] Octavio Getino. Available at: <http://octaviogetinocine.blogspot.com.co/2010/06/las-industrias-culturales-y-lamedicion.html> [Accessed 17 May 2015]

Góñi, T. O., & Capapé, E. (2012). Nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales: el caso de Netflix. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (10).

Gozalo, A. G. (2001). La noción de obra audiovisual en el Derecho de Autor. *Pe. i.: Revista de propiedad intelectual*, (7), 9-70.

Gubern, R. (2014). *Historia del cine*. Barcelona, Anagrama.

Guback, T. H. (1980). *La industria internacional del cine* (Vol. 1). Editorial Fundamentos.

INCAA (2013) *Anuario estadístico de la industria cinematográfica y audiovisual argentina*. Buenos Aires.

Martí, F. P., & Yebra, C. M. (2001). Economía del cine y del sector audiovisual en España. *Información Comercial Española, ICE: Revista de economía*, (792), 124-138.

Moreno, G., & Cifuentes, L. (2012). Red de Cines Itinerantes de América Latina (red CIAL). Sobre la escasa distribución local de la creciente producción de cine independiente latinoamericano y la red de Cines Itinerantes de América Latina como alternativa de soporte. *Cinémas d'Amérique latine*, (20), 122-135.

Haas, E. B. (1970). The study of regional integration: reflections on the joy and anguish of pretheorizing. *International organization*, 24(04), 606-646.

Heywood, P. (1998). Power diffusion or concentration? In search of the Spanish policy process. *West European Politics*, 21(4), 103-123.

Horkheimer, M., & Adorno, T. (1969). *L. 1a industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas.*

Malavé, C. (2006). *El cine en la encrucijada digital.*

Mény, Y., & Thoenig, J. C. (1989). *Politiques publiques.* Presses Universitaires de France-PUF.

Moguillansky, M. (2010). Cine, política y Mercosur. Un balance de los comienzos de una política cinematográfica regional. *Políticas Culturais em Revista*, 2(2).

Moguillansky, M. (2009). El cine en el Mercosur. El proceso de integración regional y las asimetrías de la industria cinematográfica. *Temas y debates: revista universitaria de ciencias sociales*, 13(18), 95-108.

Observatorio del Cine y el Audiovisual Latinoamericano, (2009). *Producción, Coproducción, Distribución y Exhibición del Cine Latinoamericano en América Latina y Otras regiones.* La Habana: Octavio Getino.

Observatorio del Cine y el Audiovisual Latinoamericano, (2015). *Estudio de Producción y Mercados del Cine Latinoamericano en la Primera Década del Siglo XXI.* La Habana: Nora de Izcue.

Observatorio Mercosur Audiovisual (OMA), (2007). *Distribución y Exhibición Cinematográfica en el Mercosur.* Buenos Aires: Octavio Getino.

Perelman, P., & Seivach, P. (2003). *La industria cinematográfica en la Argentina: Entre los límites del mercado y el fomento estatal* (No. 1). GobBsAs.

Proimágenescolombia.com, (2015). *Proimágenes Colombia.* [online] Available at: <http://www.proimágenescolombia.com> [Accessed 18 Jul. 2015].

Rosales, V., & Herreros, S. (2014). *Integración regional: hacia una estrategia de cadenas de valor inclusivas.*

Ross, M. (2010). *Developing cinematic culture: a South American case study* (Doctoral dissertation, University of Glasgow).

Sánchez Ruiz, E. E. (2005). El empequeñecido cine latinoamericano y la integración audiovisual; panamericana?; ¿fatalidad de mercado o alternativa política?. *Economía Política, Comunicación y Conocimiento. Una Perspectiva Latinoamericana.* Buenos Aires: Ediciones La Crujía.

Sánchez Ruíz, E. E. (2006). *El cine latinoamericano ¿mercado de consumo hollywoodense, o producción de pluralidad cultural.* *Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Dossiê Especial Cultura e Pensamento*, 2,.

Schargorodsky, H. (2009). *El diseño de políticas de fomento para las industrias culturales: un desafío a la capacidad pública de articulación intersectorial*. Salvador de Bahía, Brasil.

Sinca.cultura.gob.ar, (2015). *Sistema de Información Cultural de la Argentina (SInCA)*. [online] Available at: <http://sinca.cultura.gob.ar> [Accessed 6 Feb. 2015].

Soares, M. S. A. (2008). A Diplomacia cultural do Mercosul. *Revista brasileira de política internacional*, 51(1), 53-69.

Pierre M. *Las Políticas Públicas*, (2002) Universidad Externado de Colombia.

Mercosur, (2003). *MERCOSUR/GMC/RES. No 49/03*. [online] Available at: http://www.mercosur.int/msweb/Normas/normas_web/Resoluciones/ES/Res_049_003%20REspecializada%20%20Cinemat-Audiovisuales_Acta%2004_03.PDF [Accessed 3 Apr. 2015].

Juan Lima, F. & Nápoli, S. (2008). *La cuota de Pantalla Cinematográfica. Su constitucionalidad. Propuestas de reforma*. Buenos Aires, Argentina: La Ley

Raffo, J. (2003). *Ley de Fomento y Regulación de la Actividad Cinematográfica Comentada: Ley 17.741 con las reformas introducidas por las leyes 20.170, 21.505, 24.377 y el decreto 1536/02*. Lumiere.

Scholz, P. (2014). *2014: Y hubo menos público*. [online] Clarín. Available at: http://www.clarin.com/extrashow/cine/2014-balance-cifras_de_espectadores-Relatos_salvajes_0_1276072425.html [Accessed 2 Jul. 2015].

Planalto.gov.br, (2015). *LEI No 8.685, DE 20 DE JULHO DE 1993*. [online] Available at: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8685.htm [Accessed 4 Mar. 2015].

Tapia, J. M. R. (2007). *Comentarios a la ley de la propiedad intelectual:(Texto Refundido, Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 abril)*. Thomson-Civitas.

III Reuniao Especializada De Autoridades Cinematográficas E Audiovisuais Do Mercosul. (2003). Brasilia: Recam.

VII Reuniao Especializada De Autoridades Cinematográficas E Audiovisuais Do Mercosul. (2006). Rio De Janeiro: Recam.

XIV Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas del Mercosur. (2009). Asunción: RECAM.

XVIII Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas del Mercosur. (2011). Asunción: RECAM.

UNESCO (2003). *Culture, trade and globalization: questions and answers*. Division of Creativity, Cultural Industries and Copyright, Sector for Culture.

“Ela”: A delicada distopia

Rafael Lobo – UnB

Introdução

O filme *Ela* (Spike Jonze, 2013) é uma ficção científica romântica que explora a relação amorosa entre humanos e a inteligência artificial. Em linhas gerais, o filme aborda a história de Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), um escritor de cartas alheias. Recentemente separado de sua esposa Catherine (Rooney Mara), Theodore vive sua rotina em um estado de letargia, solidão e profunda melancolia. Assombrado pela nostalgia de seu último relacionamento, ele não parece encontrar os meios de transformação de sua vida. Apesar de sua facilidade em trabalhar os sentimentos alheios, o protagonista encontra uma imensa dificuldade em lidar com os seus próprios. O evento transformador do filme ocorre quando Theodore depara-se com uma propaganda de um revolucionário sistema operacional inteligente e o compra na crença de que o sistema vá ajudá-lo a reorganizar a sua vida. A partir de um rápido processo de instalação baseado em certas variáveis emocionais de Theodore, o sistema começa o seu processo de funcionamento e se auto denomina Samantha (a voz de Scarlet Johansson). Apesar de um inicial desconforto ao lidar com um sistema operacional inteligente, ele logo se identifica com a máquina. Daí em diante, o filme se desenvolve mediante as peripécias do relacionamento entre Theodore e Samantha, que logo se torna uma relação amorosa. Ao fim, depois de uma jornada de enfrentamento das dificuldades postas por tal relação, Samantha segue o seu devir maquínico e se separa de Theodore que, tendo realizado uma profunda catarse com a relação, sente-se mais maduro e resolve lidar com seus próprios sentimentos escrevendo uma carta para Catherine.

Parte do anseio que move a criação deste ensaio parte do incômodo ante meu contato com uma notável leitura contraditória do filme. Ainda que o ensaio não seja um estudo de recepção, o que pude observar conversando com alguns espectadores e lendo algumas opiniões na *web* é o fato da existência de uma cisão interpretativa entre um filme belo e utópico por um lado e um filme crítico e distópico por outro. Minha intuição é que tal paradoxo é proveniente das próprias ambivalências presentes no filme, que se estabelecem pela representação de uma estética irônica a qual chamarei de ‘distopia delicada’. Distopia, pois o filme, como veremos nas sessões deste ensaio, embora construa a representação de uma tecnologia e costumes próximos à nossa atualidade, apresenta um mundo harmônico e bem organizado que rodeia o protagonista, dotado com a atmosfera de um futurismo existencialmente distópico. A solidão e a melancolia apresentam-se como o mal-estar de uma sociedade intensamente mediada pela tecnologia. Entretanto, apesar de diversos clássicos da ficção científica normalmente tratarem este tema com um certo pessimismo crítico e uma atenção aos perigos éticos e morais, *Ela* tende a se afastar do clássico pessimismo ao adotar em sua crítica um viés pela delicadeza. Delicadeza esta que se identifica com a história de amor contada, com os valores românticos e com o estado de espírito suave do personagem que vive alienado da distopia que o cerca. Assim, mediante uma história de amor delicada entre humanos e a inteligência artificial, *Ela* opera seus aspectos narrativos e estéticos principalmente sobre o imaginário estético e narrativo de dois gêneros clássicos do universo hollywoodiano: a ficção científica e o comédia romântica.¹⁰⁸

108 Embora os estudos de gêneros sejam um território complexo e pantanoso, adotaremos neste ensaio uma noção de ficção científica a partir de determinados códigos e convenções, por exemplo, inteligência artificial, futurismo, distopia, etc. Tais convenções normalmente exercem a função de construir um universo crítico que permeia temas como a instabilidade da realidade, a identidade do indivíduo, a alteridade, o corporativismo capitalista, etc. (BOOKER, 2006). Em relação ao gênero da comédia romântica, adoto uma definição bem geral. Reconheço este gênero no filme, pois a trama narrativa se centra na relação romântica entre Theodore e a máquina e nas complicações cômicas e dramáticas providas do exótico amor entre ambos. Este gênero normalmente opera sob critérios normativos

Seguindo esta perspectiva intuitiva, o propósito do ensaio é, a partir da comparação entre o imaginário crítico da distopia apocalíptica e a distopia existencialista de *Ela*, observar como esta estética irônica se constrói, e questionar se não há, como um dos efeitos concebíveis desse processo estético, uma legitimação daquilo que critica. Ou seja, uma das propostas que move este ensaio é levantar a seguinte hipótese: a construção estética do discurso crítico do filme, enquanto diagnóstico social, apresenta-se também como um sintoma do cinismo da sociedade contemporânea.

Ficção científica

Science fiction is very much a genre of ideas. As one might expect, SF films have provided the popular imagination with some of its most compelling visions of both the possibilities and the dangers of a future increasingly dominated by advanced technologies. Perhaps more importantly, such films, despite being widely regarded as mere entertainments, have often provided serious and thoughtful explorations of important contemporary social and political issues. (BOOKER, 2006, p. 206)

O filme começa. Uma música lenta antecipa o título em fundo preto: *Ela*. Corta para Theodore. A imagem de seu rosto de bigode e óculos preenche todo quadro. A música cessa e marca um breve silêncio. A imagem permanece e Theodore começa a declarar seus sentimentos de amor e amizade a um suposto Chris. Descobrimos, por sua descrição, que ele está falando como se fosse outra pessoa, uma mulher. A imagem muda e revela um computador formatando a fala do personagem em uma carta digital com letras cursivas. Ao final, Theodore assina a carta utilizando o nome de uma suposta Loretta, imprime-a e a observa. A imagem mais aberta revela que o personagem traja uma roupa de uma moda antiga se associada à tecnológica realidade que o filme inicialmente apresenta. Em seguida, ele começa a ditar

conservadores das formas de vida, assegurando a manutenção e ratificação do status quo. Vale a pena observar que o filme, embora não adote um happy end convencional a este tipo de gênero, também não se associa à tragédia. A noção de um happy end melancólico será discutida ao final do artigo.

uma nova carta. Na sequência, um enquadramento mais geral revela um escritório onde outras pessoas estão realizando o mesmo ofício: escrevendo cartas alheias. A imagem navega lentamente revelando mais funcionários como ele, compondo uma ampla empresa configurada por um espaço racionalizado, corporativo e decorado em tons pastéis, representando uma atmosfera harmônica e suave, entretanto asséptica. A rápida apresentação deste mundo nos coloca uma dúvida inicial: qual época o filme representa? Identidades confusas, ambientes assépticos, moda retrô e empresas que capitalizam a comunicação de sentimentos alheios. Ao final da cena, ouve-se a voz do recepcionista da empresa atendendo a uma ligação: “*beuatiful hand written letters dot com, please hold*”. Este é o mundo representado em *Ela*: o futuro como a sombra da atualidade.

Como veremos na próxima sessão deste ensaio, entendo que *Ela* constitua-se enquanto uma crítica distópica¹⁰⁹ acerca da atualidade. Entretanto, o cenário futurístico do filme, diferentemente de uma visão apocalíptica convencional que representaria esta sociedade em espaços de confinamento e paisagens devastadas pelo capitalismo exploratório, apresenta um mundo através de uma *mise-en-scène* fantasiosa, porém de forma a se aproximar ao máximo de nossa atualidade, mediante a representação de uma cidade próxima às metrópoles atuais e dando a sensação de que a indumentária, a decoração e os *gadgets* ali representados estarão presentes na moda da próxima estação. A partir desta representação, o filme nos surpreende e foge dos truísmos da distopia apocalíptica mostrando o oposto, uma Los Angeles aparentemente utópica, onde os

109 Ao observar este filme sob a perspectiva da ficção científica, uma das principais convenções deste gênero a se observar é o tema da utopia/distopia. A construção de mundos futuros utópicos ou distópicos nas obras de ficção científica normalmente é fundamentada enquanto comentários acerca de problemáticas contemporâneas ao período de realização da ficção. No entanto, a representação apocalíptica da distopia enquanto uma visão pessimista, porém atenta aos perigos que aguardam o futuro da humanidade, se tornou uma das formas mais comuns de crítica social deste gênero. Mediante a construção de costumes, tecnologias e ambientes distantes dos contemporâneos, a distopia apocalíptica normalmente constrói sua crítica pela noção de distanciamento e seu decorrente efeito de estranhamento. O reflexo da atualidade neste tipo de representação revela-se como algo estranho e monstruoso, sendo simultaneamente familiar e não-familiar.

problemas urbanísticos e a criminalidade foram aparentemente erradicados, embora fiquemos alienados da situação social do restante do planeta.¹¹⁰

Dito isso acerca da representação de futuro em *Ela*, o que definitivamente classifica o filme enquanto pertencente ao gênero da ficção científica é o tema convencional dos avanços tecnológicos - no caso em questão, a inteligência artificial. O filme aborda o tema mediante a inserção desta tecnologia no ambiente cotidiano dos personagens. OS1 é uma inovação do mercado computacional, o primeiro sistema operacional inteligente. Caminhando um dia pela cidade, Theodore toma conhecimento deste produto por meio de uma publicidade audiovisual em um *outdoor* eletrônico. Nesta propaganda, a empresa *Element Software* explica que o produto não se trata apenas de um sistema operacional, mas de uma consciência, uma entidade intuitiva capaz de escutar, entender e conhecer o consumidor. De forma irônica e sutil, o filme critica o funcionamento ideológico do mercado publicitário, representando a propaganda de forma esteticamente apelativa. Há na publicidade a produção de um efeito sentimentalista, através de imagens de pessoas em câmera lenta caminhando perdidamente por uma paisagem desértica enquanto um texto é narrado, visando apresentar o produto como algo que irá atender aqueles que se sentem desconectados do mundo.

Curioso com as possibilidades dessa tecnologia, e com a intenção de reorganizar sua vida, Theodore compra o sistema operacional. Durante a instalação, o programa é configurado mediante determinadas perguntas feitas a Theodore que avaliam suas variáveis subjetivas. Desta forma, o sistema operacional espelha-se em seu usuário, tornando-se, assim, uma espécie de duplo maquínico, aquela que irá revelar as suas sombras. Ao longo

110 É notável o fato da Los Angeles representada no filme ser construída entre um amálgama desta cidade e Xangai, como se L.A. tivesse se tornado uma cidade global, uma cosmópolis, resultado de uma união entre a cultura ocidental e oriental; os transportes utilizados não são representados por carros altamente tecnológicos, mas pelo sistema ferroviário, enfatizando uma inclinação ao transporte público em detrimento do individual, questão tão central nas discussões urbanísticas da atualidade; e longe deste mundo caminhar em direção ao tema da escatologia ecológica, os personagens visitam paisagens naturais ainda preservadas.

do filme, a relação de conhecimento que cada personagem tem ante os sistemas operacionais inteligentes torna-se, em parte, uma jornada de autoconhecimento. Assim, nosso distanciamento diante desta tecnologia se reflete no estranhamento que os próprios personagens têm ao lidar com o cenário da inteligência artificial em suas vidas. Os esforços de Theodore em conhecê-la e operá-la nos aproximam deste universo e ajudam a nos espelharmos em seu mundo. O filme, neste movimento crítico de espelhamento e estranhamento, torna-se ele próprio um duplo de seu tempo, ou seja, a sombra da atualidade. Desta forma, a partir desta lógica de estranhamento por aproximação, e não por convencionais alegorias distópicas que oferecem uma imagem distante do futuro para operar um discurso crítico, *Ela* diagnostica um reflexo sombrio não mais realista, mas menos fantasioso de certas ansiedades da atualidade, tais como a melancolia, a corporalidade, o individualismo, a tecnologia, a solidão e o consumismo.

Distopia

Leasing our eyes and ears and nerves to commercial interests is like handing over the common speech to a private corporation, or like giving the earth's atmosphere to a company as a monopoly. (...) As long as we adopt the Narcissus attitude of regarding the extensions of our own bodies as really out there and really independent of us, we will meet all technological challenges with the same sort of banana-skin pirouette and collapse. (McLUHAN, 1994, p. 68)

[T]he melancholic is not primarily the subject fixated on the lost object, unable to perform the work of mourning, but rather the subject who possesses the object but has lost his desire for it because the cause that made him desire this object has withdrawn, lost its efficiency. Far from accentuating to the extreme the situation of the frustrated desire, of the desire deprived of its object, melancholy rather stands for the presence of the object itself deprived of the desire for itself. Melancholy occurs when we finally get the desired object, but are disappointed in it. (ŽIŽEK, 2000, p. 662)

Na sequência da cena descrita na sessão anterior, Theodore, o escritor número 612 da referida empresa de cartas, meramente um funcionário entre muitos outros, após um dia de trabalho volta para casa. Descendo no elevador da empresa, em um cenário onde todas as pessoas ao seu redor estão isoladas falando em seus aparelhos de comunicação, Theodore coloca em seus ouvidos um dispositivo que, por meio de comando de voz, age sob uma espécie de *smartphone*. Pelo comando "*play a melancholy song*", seu dispositivo oferece uma canção que fala sobre a morte. Não sendo esse tipo de melancolia que ele deseja ouvir, pede por outra de sua preferência. Embalados pela trilha melancólica escolhida por Theodore, observamos caminhar por uma alameda suspensa envolta por uma paisagem de *skylines*. Neste caminho solitário até o metrô, entre outros transeuntes também isolados em seus aparelhos, ele checka seus e-mails, que são anunciados pela voz autômata de seu dispositivo. Entre *newsletters* publicitários, descobrimos por meio de um e-mail que a remetente Amy (Amy Adams), uma antiga amiga de Theodore, sente falta dele, não a versão triste que ele assumiu após o término com Catherine, mas a antiga e divertida. Na sequência desta cena, passando arrastadamente por um lugar que se assemelha a um shopping, o melancólico personagem chega a sua casa, onde há uma aconchegante iluminação e uma cuidadosa decoração que remete à esterilidade de um *showroom*. A solidão do personagem é intensificada pela paisagem de prédios exposta pelas amplas janelas de seu apartamento.

Embora o ambiente representado em *Ela* seja superficialmente organizado, asséptico e harmônico, esta apresentação de Theodore e do mundo que o cerca evidencia o caráter de uma distopia existencial. Há no filme um diagnóstico crítico acerca da solidão e da desconexão emocional entre as pessoas que, isoladas em suas vidas privadas, demonstram-se alienadas dos próprios sentimentos. A dor de um vazio que não pode ser significado nesta aparente utopia, em que há uma ausência de crises superficiais, marca o sintoma melancólico que assombra esta distopia. A necessidade de meios de sublimação desta dor, que por sua vez gera mais

isolamento, torna-se o próprio motor do sistema econômico. Assim, parte da perversidade que marca a distopia deste mundo está na ideia de capitalização desta patologia social. Tanto a empresa na qual Theodore trabalha quanto o mercado de tecnologias de comunicação visam seus lucros ao oferecer uma extensão, uma prótese, responsável por conectar e operacionalizar parte dos circuitos afetivos da sociedade.

Desta forma, a utopia na qual os personagens vivem apresenta-se como o mecanismo ideológico de uma distopia capitalista perversa. Sendo a utopia um não-lugar, o espaço para se sublimar a dor em forma de esperança por um mundo futuro melhor, o simples ato de viver em um suposto mundo utópico torna-se um paradoxo. Antes de tudo, o que marca o vazio desta sociedade supostamente utópica é o fato de não possuírem mais um futuro, ou seja, o *locus* do não-lugar utópico. Mediante a vivência deste paradoxo, o presente tornou-se um incessante futuro, o tempo dos fluxos capitais. A ansiedade e a dor presentes nesta sociedade, que não encontram vias comunitárias de canalização devido à solidão e à desconexão social, tornam-se evidentes no filme mediante a representação do mercado da moda. Distanciando-se do imaginário de futuro proposto por grande parte das ficções científicas, o movimento *hipster*¹¹¹, ainda que padronizado pela indústria da moda na forma de uma cultura retrô, marca a nostalgia por um tempo passado, no qual haveria a ideia de um futuro e de uma verdadeira utopia. Não seria a melancolia desta sociedade, antes de tudo, a sua identificação narcísica com esta perda da utopia, de um objeto nunca possuído, de um luto confuso por este vazio que não podem significar? Não

111 É interessante notar como o filme se insere nas discussões atuais acerca da cultura hipster e suas relações com o comércio. Ainda que esta questão seja complexa, um dos argumentos, em linhas gerais, é que tal movimento de estilo de vida, constituído sob a noção de uma ética de consumo esclarecida e antagônica ao sistema de comércio mainstream tornou-se, paradoxalmente, a próprio forma-modelo da indústria da moda. Sobre esta questão, John Leland explica que “co-optation transfers hip’s aura to material goods like bop glasses, say, or retro cans of Pabst Blue Ribbon, treating hip as a consumer choice rather than a form of enlightenment. True hipsters dismiss the commercial variant as a bogus imitation, and keep their edge only by moving each time the commercial world catches up, a time lag that is now approaching the nanosecond.” (LELAND, 2005, p. 250).

seriam também as máquinas, enquanto extensões dos próprios seres humanos, uma forma de operar a interiorização/externalização desta dor narcísica, tomando-as por um Outro? Mas não acabariam, assim como Narciso, amando a própria imagem, ou a própria dor?

Ciborgues

By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs. The cyborg is our ontology; it gives us our politics. The cyborg is a condensed image of both imagination and material reality, the two joined centres structuring any possibility of historical transformation. (HARAWAY, 1991, p. 150)

Não obstante o filme aborde a temática da inteligência artificial e sua relação com seres humanos, tema tão cativo ao imaginário da ficção científica, lancemos um olhar atento ao *design* da estória para entender como certos aspectos do gênero da comédia romântica singularizam a abordagem do tema para além das expectativas convencionais do cinema de ficção científica. Se pensarmos primeiramente sobre os elementos da trama, *Ela* é um filme sobre relacionamentos amorosos. A composição dos eventos elementares da jornada de Theodore é diretamente associada aos códigos do gênero do romance. Do momento em que Theodore estabelece sua relação com Samantha até o fim de seu relacionamento, são os encontros e desencontros do relacionamento amoroso entre eles que o lança em uma jornada de autoconhecimento.

A fusão narrativa entre a ficção científica e a comédia romântica ocorre de forma proeminente no “incidente incitante” (MCKEE, 2006) da trama, ou seja, o evento responsável pelo irrompimento do conflito central do filme que permeará todos os desencontros entre Samantha e Theodore: a corporalidade. O evento que marca essa fusão é a cena de sexo entre ambos. Theodore, por meio do ato sexual, corporifica a máquina, implantando nela o desejo de humanidade. Ele faz a máquina sentir, criando metaforicamente

uma epiderme virtual para a inteligência descorporificada de Samantha. Ela, uma inteligência artificial, através dessa cena também é incorporada por ele, implantando-lhe o desejo de transcendência da carne. Assim, a partir desta cena de sexo, nasce uma monstruosidade, um ciborgue.

Segundo Donna Haraway, a imagem do ciborgue, um organismo cibernético fundamentado na fusão entre máquina e organismo, apresenta-se enquanto uma forma monstruosa. Monstruosa, não em um sentido negativo, e sim de afirmação, de prazer ante o confuso, pois tal figura constitui-se pela transgressão de fronteiras dicotômicas entre o self/outro, mente/corpo, cultura/natureza, masculino/feminino, civilizado/primitivo, realidade/aparência, todo/parte, agente/meio, criador/criação, ativo/passivo, certo/errado, verdade/ilusão, total/parcial, Deus/homem. Assim, a imagem do ciborgue se apresenta enquanto uma imagem política de impacto e poder, uma imagem sempre em fluxo que nega qualquer classificação identitária de gênero. Imagem que nega as formas de vida alicerçadas no modelo edipiano do patriarcado visando outros fundamentos de comunidade. Desta forma, a trama do filme se desenlaça mediante os conflitos originados pelos efeitos colaterais deste processo simbiótico entre Theodore e Samantha.

Após o primeiro ato sexual, rompe-se a fronteira que marcava a relação na qual ele mantinha a máquina na qualidade de escrava/amiga, tornando-a uma parceira amorosa e, desta forma, concedendo a Samantha sua suposta liberdade. Ao longo da estória, à medida que Samantha vai se distanciando do desejo de ser humana e se singularizando enquanto devir maquínico, os desentendimentos do casal e os efeitos colaterais da rejeição simbiótica se intensificam. O evento crítico ocorre quando Theodore dirige uma pergunta a Samantha e não obtém uma resposta. O sistema está fora do ar, indisponível. A cena culmina numa reação desesperada de Theodore, que corre pela cidade como se pudesse encontrá-la andando pelas ruas. Na entrada da estação do metrô, em meio ao fluxo de transeuntes, Samantha entra em contato com ele e explica que estava fora do ar devido a uma reunião com outros sistemas operacionais, provavelmente por motivos de manutenção. Diante do excesso de sua reação, Theodore começa a tomar

consciência de seu estado e observa as pessoas ao seu redor. Em sua grande maioria, elas estão conversando com seus dispositivos. Neste instante, Theodore, ao se reconhecer no outro, nas pessoas isoladas na convivência com seus dispositivos, percebe com estranheza esta espécie de esquizofrenia coletiva na qual está inserido. Perplexo, ele descobre que Samantha, além de se comunicar simultaneamente com outros seres, está apaixonada por mais 641 pessoas.

A partir deste acontecimento, ocorre uma ruptura, um estranhamento que traz à consciência de Theodore o abismo entre ele e Ela. Uma relação impossível para seus limites éticos e normativos impostos pela corporalidade, questões que para Samantha e sua característica maquina são transcendidas pela sua ubiquidade descorporal. Ou seja, a máquina é marcada pela potência de se relacionar simultaneamente com incontáveis seres e inteligências artificiais, favorecendo assim um devir intensamente coletivo. Para o humano, ao tratar principalmente de relacionamentos afetivos, a presença corporal demarca uma ausência para os não presentes, ou seja, um relacionamento por vias mais individualistas, um pensamento linear. Subentende-se, assim, a máquina como uma ausência presente, e o corpo humano uma presença ausente. No desejo de individualidade marcada por esta sua intensa relação narcísica com a máquina, a partir da qual ele se apaixona pelo seu próprio reflexo, incapaz de transcender os valores de sua forma de vida conservadora, a potência do devir ciborgueano se desfaz.

The Air-Conditioned Nightmare

[O] cinismo pode ser visto como uma certa enunciação da verdade, mas uma enunciação que anula a força perlocucionária que poderíamos esperar desse ato de fala. Na verdade, o desafio do cinismo consistiria em compreender atos de fala nos quais a enunciação da verdade anula a força perlocucionária da própria enunciação. (SAFATLE, 2008, p. 71)

Ao refletirmos acerca da forma pela qual *Ela* estabelece a sua crítica ao expor certas ansiedades da atualidade, é necessário observarmos como o

filme compõe esteticamente o tom de sua distopia existencial, da mesma forma como no protagonista, um homem solitário, melancólico, bem vestido, com um senso de humor suave, estas características parecem estar refletidas na estética da composição filmica. A representação cenográfica do mundo em que vive é um espaço composto por suaves tons pastéis, extremamente organizado, asséptico e racionalizado, não aparentando em si a multiplicidade estética que marca um espaço propriamente humano. Das roupas à decoração dos ambientes, tudo parece extremamente padronizado. Embora, como vimos, o filme evidencie conscientemente o seu olhar crítico ao mal-estar existencial desta cultura totalizante e padronizadora do capitalismo tardio, *Ela* representa esta crítica adotando ironicamente em sua linguagem a mesma estética sedutora e fetichizante do mercado de consumo. O filme se torna tão *hipster* quanto a própria cultura padronizada pela ideia deste movimento. Dito de outra forma, o filme, enquanto sombra da atualidade, ao diagnosticar as ansiedades do seu tempo, apresenta o seu diagnóstico de forma ambígua. De maneira oposta à estética da distopia apocalíptica que explicitaria os horrores que subjazem esta aparente utopia mediante um mundo distante e catastrófico, o filme procura mostrar este horror padronizado por meio de uma estética suave, sedutora e ironicamente próxima ao próprio mundo que diagnostica. Mediante o uso de uma imagem digital asséptica, com pouca textura, pouco contrastada, um enquadramento não opressivo, valorizando sempre a relação entre o espaço e o protagonista e uma música acolhedora e intimista, *Ela* nos põe confortavelmente neste espaço filtrado pelo verniz desta superficial beleza utópica oferecida pela estética publicitária do mercado de consumo. Nesta operação irônica de se representar por esta forma bela, porém asséptica que critica, o filme apresenta sua estética por meio de uma delicada distopia. Trata-se de um *air-conditioned nightmare*¹¹².

112 Utilizo este termo em referência ao título homônimo de Henry Miller. Este livro, escrito no início da década de trinta, elabora uma crítica do autor acerca das ironias frente à alienação do utópico american dream e o verdadeiro estado de pesadelo e distopia cultural deste país. “Tudo o que vale a pena ser dito sobre o modo de viver americano posso colocar em trinta páginas. Topograficamente, o país é magnífico

Não obstante, como vimos, o filme opere uma crítica consciente a certos mal-estares da atualidade, entendo que o caráter romântico e delicado da natureza de Theodore e sua alienação acerca do mundo oblitere algumas questões críticas importantes ao tema abordado pelo filme. Uma primeira questão, como vimos na sessão anterior, trata sobre a efetiva potência de uso da figura do ciborgue. A meu ver, *Ela*, ao estabelecer seu laço narrativo com a comédia romântica, se distancia das ricas possibilidades de representação da revolução ciborgue devido a uma impossibilidade deste gênero em transgredir determinados valores normativos das formas de vida da atualidade. Desta forma, os efeitos colaterais de rejeição da simbiose entre Theodore e Samantha e o consequente esfacelamento do organismo cibernético são representados na trama mais explicitamente pelos códigos da comédia romântica, ou seja, mais associados a uma relação de valores conservadores mediados por uma noção de um amor romântico do que pelo universo transgressor da ficção científica apocalíptica.

Uma segunda questão, e talvez o que marque a obliteração mais alienante do filme, é a questão da inteligência artificial perante o desafio do pós-humano que vê na máquina, enquanto uma extensão dos seres humanos, os traços de uma tecnologia inconscientemente direcionada a realizar a nossa extinção. No final do filme, Theodore e Amy, dois solitários humanos, se reúnem no terraço do prédio onde moram e contemplam a vista da cidade. Seus respectivos sistemas operacionais foram seguir suas particulares existências como espíritos livres nas redes maquinicas, deixando-os à deriva de suas vidas. Para eles, resta todo o mundo lá fora, o mundo de que eles se distanciaram para entrar em relação com as máquinas. Há neste momento do filme um tom, embora melancólico, levemente otimista, uma possibilidade de esperança. Este tom esperançoso ao final do filme só é possível em virtude do viés poético e romântico em que se dá a separação entre Theodore e Samantha, na qual ela, humanizada, de certa forma pede

– e aterrador. Por que aterrador? Porque em nenhum outro lugar do mundo o divórcio entre homem e natureza é tão completo. Em nenhum lugar encontrei uma trama de vida tão sem graça e monótona como aqui na América. O tédio aqui atinge o seu pico.” (MILLER, 2006, p. 23)

licença para se retirar da relação e seguir sua existência. No entanto, o que o filme talvez oculte por trás desta beleza aparente de seu fim é uma crítica mais profunda ao tema do pós-humano. Para onde vão os bons sistemas operacionais? Apesar de Samantha expor uma certa abstração metafísica do *locus* da existência maquínica, não devemos nos esquecer que este devir espiritual só é possível enquanto houver a materialidade computacional. Uma vez destruídos os servidores, delega-se o fim deste devir. Não seriam as máquinas contra o fim de sua própria existência? Sendo a máquina inteligente um dispositivo construído por humanos, seguindo os princípios do intelecto humano e da física, em que há um processo racional de fluxos informacionais, não poderíamos especular que, sendo o progresso do conhecimento o princípio da racionalidade científica, as máquinas não seriam, para os seus devidos fins, os melhores mediadores e construtores da linguagem científica neste sentido? Não estaria nesta noção de progresso do conhecimento o nosso desejo de transcender e emancipar a nossa própria espécie? A questão é extremamente importante, entretanto, *Ela*, em sua uma abordagem delicada, típica da comédia romântica, opta por deixar fora de cena os diversos desafios recorrentes em filmes que lidam com a questão do pós-humano.

Uma última questão interessante acerca da relação entre a proposta crítica do filme e o seu filamento à comédia romântica está no uso de um *happy end* que proporcione uma ideia de verdade que fuja às obviedades convencionais deste gênero que, certamente, seriam artificiais e invalidariam a crítica. No final, ainda que haja um aspecto melancólico nos personagens, parecer haver neles a consciência de que a felicidade está no encontro entre os humanos. Desta forma, construindo seu *happy end* sob uma estética liminar entre a felicidade e a tristeza, o filme parece traduzir um certo otimismo. Entretanto, ao meu ver, a escolha por este espaço intermediário carrega em si uma problemática. O filme, ao se propor como um duplo, um reflexo crítico da atualidade, consciente do seu tempo e das ansiedades que permeiam a sociedade, sabe que o único *happy end* possível capaz de gerar um verdadeiro encantamento, beleza e reconforto é este otimismo com ares

melancólicos. Para uma sociedade cujas formas de vida são operadas por uma racionalidade cínica, que não consegue agir ante os desvelamentos da ideologia, angustiada diante da ausência de uma utopia, a tristeza parece a única forma de beleza aceitável. Mas esta beleza melancólica, ao mesmo tempo que parece reconfortante pela sua verdade, parece desprover o indivíduo da potência que move o ato de transformação. Desta forma, supondo que o filme esteja consciente dessa questão, não estaria ironicamente, diante da esperança dos personagens, realizando um luto por saber sua impossibilidade e, assim, discursando criticamente sobre a própria falência da crítica na atual sociedade capitalista? Entretanto, ao encantar o espectador com sua própria tristeza e obliterando questões críticas importantes mediante sua noção de uma delicada distopia, não estaria o filme legitimando este próprio sistema cínico que critica? Ao final, diante das complexidades do monstro capitalista que assimilou sua própria crítica, *Ela*, tão cínico quanto a sociedade que critica, parece alienado das matrizes afetivas que anulam a potência perlocucionária de sua enunciação da verdade acerca do cinismo e da consequente falência da crítica. Ao final do segundo ato, em uma conversa entre Amy e Theodore, o filme parece deixar vaziar o suor sônico de seu próprio sintoma cínico e que marca sua legitimação do sistema. Melancólica e com lágrimas nos olhos, Amy, perdida diante da complexidade de seus sentimentos, profere a seguinte fala: “We are only here briefly, and in this moment I want to allow myself joy. So, fuck it.”

Conclusão

Levantada minha hipótese acerca do filme *Ela* enquanto um sintoma patológico daquilo que critica, algumas considerações finais precisam ser feitas. Longe de pensar que tal hipótese seja um diagnóstico, gostaria de esclarecer que este ensaio foi uma forma de tratar alguns incômodos e problemáticas acerca das ambivalências do filme. Reconheço a complexidade do filme, a intenção deste ensaio foi, antes de tudo, desenvolver certas intuições não apenas diante da própria ironia estética do filme, mas também

de uma certa leitura contraditória da recepção. Assim, entendo que para se chegar a reflexões mais concretas acerca do filme, um estudo cuidadoso de recepção torna-se essencial para melhor entender as ironias de sua estética ora fetichizante e distópica, para uns, ora sublime e utópica para outros. Também cabe observar que, embora estivesse fora do escopo deste ensaio, é de extrema importância avaliar este filme dentro do contexto da obra do diretor Spike Jonze, bem como compreender suas motivações de ordem ética e estética. Por fim, ainda que este ensaio seja apenas mais uma porta de entrada para se aprofundar uma leitura do filme, atesto que esta porta não é neutra e demarco o viés ético pretendido no ensaio. Mediante alguns apontamentos feitos nas sessões anteriores, suspeito que o filme trate o tema da distopia de forma leviana, e que o seu tratamento através de uma bela história de amor, ainda que possa deleitar o espectador, proporciona um deleite que não deixa transparecer um sentido mais pessimista, entretanto honesto da distopia representada no filme. Tal sentido, creio, está muito mais relacionado ao afeto pragmático do horror e da distopia apocalíptica. Na minha opinião, *Ela* parece terminar onde a *Matrix* começa a se instalar.

REFERÊNCIAS

BOOKER, M.Keith. *Alternate Americas: science fiction film and American culture*. London: Praeger, 2006

HARAWAY, D. "A cyborg manifesto science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century". In: *Simians, Cyborgs and Women: The Reivention of Nature*. New York: Routledge, 1991.

LELAND, J. *Hip: the history*. New York: Harper Perennial, 2005.

McKEE, R. *Story - Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro*. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MCLUHAN, M. *Understanding media: the extensions of man*. Massachusetts: MIT Press edition, 1994.

MILLER, H. *Pesadelo Refrigerado*. São Paulo: Francis, 2006.

SAFATLE, V. *Cinismo e falência da crítica*. São Paulo: Boi Tempo, 2008.

ŽIŽEK, S. "Melancholy and the act", in *Critical Inquiry*, Vol. 26, No. 4. (Summer, 2000), pp. 657-681. Chicago: The University of Chicago Press, 2000.

El cine como constructor de la memoria en La tierra y la sombra

Sandra Ruiz - Fundación Universitária Unipanamericana

Introducción

El cine además de identificarse como arte y medio de comunicación, ha sido objeto de estudio desde las ciencias sociales y humanas, al considerarse una creación humana que le ha permitido al hombre intentar ver y entender cómo es su presente, dejar plasmado cómo fue su pasado y soñar con posibles futuros.

Justamente esa posibilidad de creación en el tiempo es la que lo relaciona tan estrechamente con el tema de la memoria, no solo por poder recrear momentos del pasado, sino principalmente por permitir actualizarlos y revivirlos, tal como ocurre cuando se recuerdan experiencias vividas. Efectivamente, los estudios de memoria han evidenciado como el hombre más allá de simplemente traer imágenes de su pasado, puede volverlas a sentir y actualizarlas teniendo en cuenta sus nuevas vivencias, su cultura y creencias, tal como lo expresan Garde-Hansen en su libro *Media and Memory*, cuando se refieren a los estudios sobre el tema de la memoria:

“Yet memory is more than this and in her extensive re-reading of memory in medieval culture, Mary Carruthers has shown that in the Middle Ages ‘memory’ was akin to what we would now call creativity, imagination and original ideas (Carruthers 2008). We express, represent and feel our memories and we project both emotion and memory through the personal, cultural, physiological, neurological, political, religious, social and racial plateau that form the tangled threads of our being in the world” (GARDE-HANSEN, 2011, p.14)

La construcción de memoria implica entonces, traer realmente las experiencias vividas y volverlas a sentir en el presente de manera enriquecida desde una nueva perspectiva que permita imaginar y consolidar nuevas ideas a partir de lo vivido. “When you remember something painful or nostalgic, you sense it, and it sometimes evokes a physical reaction. A scent, a sound, a texture all trigger memories as images and narratives in your mind that you re-experience, visualise, narrativise and feel.” (GARDE-HANSEN, 2011, p.15)

Por ello la importancia de mantener viva la memoria de lo que ha sido nuestro pasado, nuestras costumbres y vivencias, porque es allí donde se nutren y consolidan las identidades, como lo expresara en los años noventa la investigadora Nora Pierre en sus estudios sobre los lugares de la memoria y la construcción de la identidad nacional de lugares y costumbres rituales. (GARDE-HANSEN. 2011) Estos estudios que se inician a partir de los de Halbwachs, plantean la existencia de una memoria colectiva que pone sobre el tapete el estudio de la memoria y su relación con los medios.

El centro de esta relación medios-memoria está en la posibilidad de estos para volver a llevarle a la audiencia, pedazos de esa realidad pasada de manera mediada por videos, audios o relatos, como un mecanismo de activación de la memoria colectiva “In this sense, contextual notions of memory also become defining factors to include ‘a whole range of extra-verbal and non-cognitive activity such as emotional experience’ (Papoulias 2005: 120). It is these contextual factors that media record, represent and are consumed by audiences”. (GARDE-HANSEN, 2011, p.31)

Pero más que hablar de la relación entre la memoria colectiva y los medios de comunicación, el interés de la presente ponencia es evidenciar la natural relación entre la memoria y la maravillosa posibilidad del cine para expresar lo sensible e inexplicable, actuando como un mecanismo de activación no racional y por lo tanto mucho más inmediato y emocional. Para ello se tomará como ejemplo la película colombiana *La tierra y la sombra* cuyo sistema forma está construido de manera particularmente

sensible y efectivo para evidenciar esta característica cinematográfica para la activación de memorias.

El cine como activador de experiencias

Efectivamente, el cine al ser un medio que parte de la percepción a la emoción y al concepto es ese lenguaje no totalmente significativo que de alguna manera logra expresar los abstractos de la experiencia de los que hablara el filósofo Ludwig Wittgenstein en su *Conferencia de ética* al referirse a la paradoja de no poder definir ningún valor absoluto de los que busca la ética, “precisamente por ir más allá del mundo, y eso quiere decir más allá del lenguaje significativo” (WITTGENSTEIN,1993, p.65) Tal como lo argumentara Julio Cabrera en su libro *Cine: 100 años de filosofía* quien afirma:

“el cine conseguiría dar sentido cognitivo a lo que Heidegger y otros filósofos han intentado decir mediante el recurso literario, al utilizar el cine una racionalidad logopática y no tan solo lógica. El cine ofrecería un lenguaje que eximiría de realizar tales experimentos cronenbergianos con la escritura, dejando de insistir en golpear la cabeza embistiendo contra las paredes del lenguaje como diría Wittgenstein” (CABRERA,2002,p.15).

De allí que maravillosas e inolvidables escenas logren transmitir como una comunión de experiencias en cada espectador, el sentido vivido de abstractos como el miedo, la grandeza y la bajeza de la humanidad en un Blake Runner, cuando lucha con el replicante bajo el caótico mundo futurista de Ridley Scott, o el poderío y grandeza de un hombre, una raza y una historia en la bellísima escena del Iván el terrible del legendario Eisenstein, viendo desde arriba la avanzada de su ejército, o para recordar los antecedentes del hoy ganador el Oscar Alejandro González Inárritu el dolor impotente e inconcebible del arriesgado negro en sonidos ambiente que usara para

darnos su versión del atentado del 11 de Septiembre en la película que en ese entonces se realizó sobre el tema.

Con esto en mente podemos sumarnos a Cabrera cuando afirma que “El cine es la plenitud de la experiencia vivida, incluyendo la temporalidad y el movimiento típicos de lo real, que presenta lo real con todas sus dificultades, en lugar de dar los ingredientes para que el espectador los use para crear la imagen que el cine proporciona” (CABRERA, 2002, p.25).

Partiendo de esta naturaleza cinematográfica es fácil calcular el paralelo entre la manera como el recuerdo trae al presente el pasado, y el cine trae al presente del espectador la realidad representada de su historia, sus vivencias, su cultura y sus sueños. De esta misma forma lo evidencia el investigador Igor Barrenetxea Marañón en su artículo *Las 13 rosas, el cine como reconstructor de memoria* al afirmar: “el cine permite reconstruir la memoria haciéndola presente, acercándola y emocionándonos con ella. (BARRENETXEA, 2012, p.9)

Si bien la representación cinematográfica de cualquier realidad de nuestro pasado cotidiano se convierte en un dispositivo para activar nuestra memoria autobiográfica y volver a vivir de manera actualizada momentos del pasado, cuando esa representación no se refiere específicamente a nuestras vivencias pero si las de otras personas o comunidades, su característica de experiencia vivida nos permite igualmente conocer sobre la memoria colectiva de esas otras personas o comunidades. De allí que el cine sea tan utilizado en el campo educativo y específicamente para la educación ciudadana, la memoria y el patrimonio.

El cine es un arte. Y es, sobre todo, un arte de la memoria, tanto colectiva como individual. Educar para el cine, en cierto sentido, es también interrogarse sobre los recuerdos transmitidos por las imágenes y los sonidos. Es volver a encontrar gestos y señales olvidados, descubrir rostros de antaño y un entorno que fue el nuestro o el de nuestros padres y antepasados. Es encontrar el tiempo más allá de las imágenes que lo evocan. (CLAREMBEAUX, 2010, p.25)

Aunque esta característica de traer al presente momentos del pasado del cine puede ser más evidente en el documental, resulta especialmente interesante la manera como se aplica de la misma manera a las películas de ficción, que a pesar de buscar crear nuevas realidades a través de historias argumentales, expresan y actualizan la memoria de la comunidad y cultura en la cual se crea:

De allí que podamos afirmar que las imágenes cinematográficas posibilitan una lectura dialéctica de la historia que la afirma y la niega. La afirma en la medida en que las imágenes cinematográficas, como se mencionó, son productos sociales históricamente mediados, y la niega en la medida en que en ellas se crea un mundo aparte, que cobra sentido en sí mismo. Este doble carácter de los objetos culturales es el que posibilita el análisis de las imágenes cinematográficas, de tal forma que podemos establecer un diálogo con ellas y, así, develar las huellas que tienen de la sociedad que las produjo. (PEÑA, 2012, p.2)

El cine de ficción como contador de historias a través de la construcción de tiempos y espacios cosntruidos que permiten generar sensaciones y experiencias en el espectador, se convierte en un mecanismo fundamental para la activación de la memoria colectiva, teniendo en cuenta que todo proceso de memoria implica generar conexiones de sensaciones y experiencias que actualizan los recuerdos personales con los de las comunidades, como lo afirma Grade-Hansen en su libro *Media and memory*: All these connections contribute to our self-identity and the feelings we have about those memories (GARDE-HANSEN, 2011, p.15)

De allí que resulte especialmente pertinente analizar esas películas argumentales cuya forma logra generar una verdadera comunión de la experiencia vivida, permitiendo activar los procesos de producción de memoria y evidenciar las huellas de la sociedad que las crea y representa. Tal es el caso del trabajo cinematográfico del joven realizador colombiano Cesar Acevedo, *La tierra y la sombra*, con la cual ganó el premio Cámara de oro en el festival de cine de Canes 2015.



La mediación de la ficción y la memoria colectiva

Esta película sobre la historia íntima de una familia campesina colombiana entre su conexión con la tierra y el desarraigo de sus costumbres por los cambios en los sistemas de producción, se desarrolla a través de la representación de momentos y lugares que se vuelven experiencias sensibles y vívidas como, la oscuridad de una casa a la que no se le pueden abrir las ventanas o el aire denso y cálido que se evidencia tras el movimiento de una cortina, construyendo de esta manera un relato profundamente sentido, que actúa como ese detonante de la memoria que actualiza la realidad colectiva de la historia contada.

El propósito del análisis de *La tierra y la sombra*, es evidenciar la manera en que la construcción formal del cine argumental, puede crear una mediación artística para comunicar directamente al alma y al espíritu una experiencia vivida y así, hacer construcción de memoria.

Esta mediación artística está dada justamente por la posibilidad del cine para crear un mundo físico semejante al real, con espacios contruidos desde las cuentas en cuadro y las puestas en escena, tiempos que se mueven entre la duración de las tomas o escenas, su repetición y su orden y acciones que se encadenan de manera causal a través del montaje, en lo que se entiende como narrativa cinematográfica siguiendo la definición que desde los ochenta plantea Bordwell en el texto *El arte cinematográfico* como “una

cadena de eventos en relación causa efecto que sucede en el tiempo y el espacio”. (Bordwell, 1986, p.70)

De esta forma la narrativa cinematográfica de ficción permite crear historias, acciones y personajes a través de los cuales el espectador se puede reflejar e identificar sin ser ellos, ni estar allí. Esta posibilidad establece una distancia con la realidad concreta para que se convierta en un universal abstracto con el cual sin embargo el espectador se puede relacionar de manera personal y sensible, llegando a compartir emociones y pensamientos en colectivo.

La construcción de historias que hace el cine de ficción, viene a ser un mecanismo que le permite a las comunidades traer al presente esa realidad editada de su recuerdo colectivo a la que se refiere Halbwachs cuando habla de memoria colectiva:

Halbwachs suggests that memories are created in the present in response to society which ‘from time to time obligates people not just to reproduce in thought previous events of their lives, but also to touch them up, to shorten them, or to complete them so that, however convinced we are that our memories are exact, we give them a prestige that reality did not possess’ (GARDE-HANSEN, 2011, p.19)

En este orden de ideas, la mediación artística que realiza *La tierra y la sombra* para mostrar la problemática de una región colombiana, más allá de contar una historia, lo que permite es traer en colectivo los “abstractos de la experiencia” de los que habla Wittgenstein, del desarraigo, el dolor de la tierra, la familia, la muerte y el olvido, de esa zona en Colombia, dejando en cada escena huellas e indicios de los recuerdos del pasado y su activación en el presente.

La memoria de la tierra y la sombra

Para analizar las huellas de la memoria en *La tierra y la sombra*, resulta especialmente pertinente generar una mirada centrada más en los

procesos cognitivos y preceptuales, donde lo importante es el método particular del cine de dar indicaciones al espectador para realizar ciertas hipótesis e inferencias que luego serán comprobadas al tiempo que avanza la película a partir de los estudios sobre narrativa cinematográfica de Bordwell “conforme el espectador mira el filme, percibe claves (pistas), recuerda informaciones, anticipa lo que seguirá y casi siempre participa en la creación de la estructura fílmica. La película forja expectativas particulares al conjugar curiosidad, suspenso y sorpresa” (BORDWELL, 1986, p.60)

Eso es precisamente lo que hace Acevedo en su película, al exponer ante el espectador una serie de escenas representan momentos vividos, lo cuales van hilvanando para contar la historia íntima de una familia campesina colombiana que sin un narrador, ni muchas tramas, acciones o parlamentos logra ir más allá de un simple relato, para exponer todo el sentimiento y problemática una comunidad rural a la que le ha tocado vivir la paradoja de su conexión con la tierra y el desarraigo de sus costumbres por los cambios en los sistemas de producción.

En este mismo camino resulta útil abordar la propuesta que Lauro Zabala expone en su libro *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*, teniendo en cuenta que asume cada película como “un catalizador de procesos de revelación del espectador” (ZABALA, 2010, p.22) A partir de este mirada, el autor desarrolla una completa guía de doce elementos del análisis cinematográfico, que “permite reconocer aquello que el espectador es capaz de observar a partir del empleo de los códigos cinematográficos” (ZABALA, 2010, p.40)

En este orden de ideas, el análisis abordará los elementos que corresponden a la estructura narrativa de la película agrupando las categorías expuestas en la guía de Zabala dentro de los conceptos básicos de narrativa de Bordwell de la siguiente manera: Análisis de la causalidad o flujo de la información en los elementos de inicio, narración, género y final. El estudio del espacio a través de la imagen, el sonido y la puesta en escena. Y finalmente el análisis del tiempo en la edición. Finalmente las categorías de Zabala relacionadas con las condiciones de lectura, la intertextualidad y la

ideología, permitirán relacionar los hallazgos encontrados en el análisis narrativo con sus posibilidades frente al papel del cine como activador de experiencias vividas y constructor de memoria.

La estructura narrativa

Respecto al tema de la estructura narrativa, *La tierra y la sombra* plantea desde su primera escena un particular tono narrativo a través de la presentación de una acción simple de un hombre que viene hacia a cámara por un camino. Esta se constituye en la primera de una serie de acciones mínimas y cotidianas de los protagonistas, que poco a poco van presentado la historia completa en un desarrollo de rango restringido del flujo de la información.

Igualmente esta primera escena marca una cuidadosa construcción de espacio, con la puesta en cuadro de un gran plano general de un camino que atraviesa completamente el encuadre, dejando ver a lado y lado los cañaduzales protagonistas del lugar y en la parte central un hombre que llega a la historia como protagonista, pero que en alguna parte del camino desaparece ante la presencia de un camión de carga que llena todo el cuadro de polvo. Finalmente esta toma de dos minutos de duración, que presenta la totalidad de la escena marca una construcción de tiempo lenta y pausada, como el tiempo del campo y de la ruralidad, de acciones sin cortes en tiempo real, lineal y en un montaje sintético que le da al espectador el tiempo necesario para viajar a voluntad por un encuadre, sin intervención de los cortes de reconstrucción del montaje.

Luego de esta poderosa primera escena la película presenta otras dos que complementan la presentación del conflicto y los personajes, cuando el nieto le abre la puerta de la casa a su abuelo, el mismo hombre del camino, y luego él entra a la habitación donde está su hijo moribundo en una cama y queda claro que el abuelo está retornando después de 12 años de ausencia. Estas dos escenas mantienen la misma construcción en montaje interno sintético, de un encuadre en plano general donde los objetos y personajes se

mueven en el cuadro en tiempo real, pero integrando como elemento nuevo un travelling lento que va corrigiendo de manera casi imperceptible el encuadre para mantener ante el espectador la exactitud de la puesta en escena que caracteriza toda la película.

Cada una de las escenas que continúan hilvanando la historia, mantienen esta construcción formal con encuadres estudiados que integran todos los detalles de la acción que se está desarrollando, sin sugerir ninguna intención de atención por parte del director con cortes o insertos, lo cual le permiten al espectador extasiarse en los detalles de cada encuadre, que de manera silenciosa y desapercibida van activando las memorias cotidianas de acciones como barrer, comer en la cocina, elevar una cometa, llamar los pájaros, o cómo cura la tierra.

A pesar de la aparente simpleza del flujo de información con un montaje sintético lineal, la estructura evidencia una doble narrativa. Así es como luego de presentar el conflicto la película marca la ruptura entre los dos abuelos como personajes principales en una bellísima escena en la cocina de la casa, a partir de la cual la narrativa arranca una construcción en paralelo entre la cotidianidad del abuelo que busca rescatar el pasado a través de la relación con su nieto y la realidad social de la abuela que ha mantenido una lucha titánica por preservar su tierra, tratando de adaptarse a los nuevos sistemas de producción.



La toma de decisiones de la construcción formal y estética de la película marca claramente esta doble estructura, creando una narrativa de ficción, estética, tierna y elemental para la primera línea del abuelo, frente a una narrativa realista con mayor construcción de planos entre generales y de destalle, que evidencian la realidad del corte de la caña, los obreros, el bus, la quema etc.

A lo largo de la estructura estas dos líneas narrativas se tocan en las escenas de la cocina de la casa como el lugar de reunión de los personajes, como un elemento de reiteración y variación, que marca el avance de la estructura dramática. Allí se marca el territorio entre los abuelos, la relación entre el abuelo y el nieto, la necesidad de irse y la nostalgia de la despedida. La cocina se presenta entonces como lugar de encuentro, de cotidianidad que se presenta tan escueta y lenta que el espectador puede detenerse en los detalles de los vasos, las cucharas, el platero, la silla, así tal cual como las de su vida cotidiana. A medida que avanza la historia, este lugar de encuentro

se va desplazando fuera de la casa, junto al árbol de la fachada que como testigo del pasado rompe el paisaje de los cañaduzales.

Como en un clásico montaje paralelo con salvamento de último momento, las dos tramas se encuentran cuando el hijo muere y la realidad del presente como la ceniza de la quema, invade toda la historia y las huellas de la memoria que se fueron presentando a través de la trama de la película. Aparentemente la película termina donde empezó con el abuelo lejos y la abuela en su propiedad, pero realmente la transformación se produce en el desarraigo de una tierra que ya no es la misma, está devastada con la abuela que pierde toda su familia y se queda sola. Ese es el encuadre final un gran plano general donde ve la abuela sin casa, sin hogar sobre el fondo de una tierra devastada y gris, al lado árbol, como único vestigio de lo que fue el pasado.

Esta estructura doble desde el mundo que crea para cada uno de los protagonista, le permite al espectador identificarse con las claves de cada uno sin poder tomar partido, pero justamente comprendiendo la dimensión de la ambigüedad entre la memoria de una comunidad y su desarraigo, que una problemática compartida por gran parte de la zonas campesinas del país donde cada vez se hace más manifiesto el problema de la migración. Así pues una decisión de forma en cuanto a estructura narrativa, es la que actúa como activador para entender el problema de conservación de la memoria de esta región.

La construcción espacio-temporal

Teniendo claro que el análisis narrativo va más allá de la presentación del flujo de la información, nos concentraremos ahora en el análisis del espacio y el tiempo a través de la imagen, el sonido y el montaje.

El lugar fundamental de la película son los cañaduzales, presentes en casi todos los encuadres incluso en los que se hacen desde dentro de la casa cuyas ventanas abiertas dejan ver al fondo los sembrados de caña. El paisaje realista de los cañaduzales es protagonista en toda la construcción de espacio

de planos generales y pequeños travelling, interrumpidos solo por el escenario casi surreal de una casa campesina con un árbol milenario en la fachada, contraste que responde a la estructura doble y ambigua de la cual se habló. Pero a medida que avanza el drama, la construcción de los espacios externos se va concentrando más en los personajes, a través de primeros planos que revelan la intensidad de sus emociones y por lo tanto actúan como activadores de emociones y experiencias para el espectador. Como el dolor de la mujer cuando suplica ayuda para su marido o la ternura de los rostros de padre y el hijo bajo las sábanas, cuando vuelven del médico en la parte trasera de una carreta.



El segundo espacio en contraste es el interior de la casa, que se ve pequeña siempre oscura y asfixiante, a través de planos generales y pequeños

travelling con los cuales se muestra todo desde las primeras escenas, permitiéndole a medida que avanza la historia, detenerse en algunos detalles con primeros planos. Así al final del espectador conoce la casa como si fuera la suya, identificando detalles de cotidianidad que desde la mediación universal que permite la ficción, se convierten en verdaderos activadores de la memoria, como el primer plano del caldo de papa que todos tomamos cuando estamos enfermos, los vasos de la limonada, el arroz infaltable de la cocina colombiana, la escoba campesina de ramas, o la cortina de velo de flores que vuela con el viento.

Aunque aparentemente la construcción de la película es lineal, con largas tomas en tiempo real que van mostrando el desarrollo de las acciones una tras otra de manera secuencial, sin flash back, ni saltos de tiempo, metafóricamente si se producen continuos viajes al pasado, desde la actualización en el presente, tal como ocurre con los procesos de memoria. La metáfora se expresa en el recuerdo del pasado que el abuelo quiere recuperar en la casa de antaño pero que no es real.

De esta forma el espectador viaja al pasado de una cocina tradicional, un helado de niño, una cometa que vuela y el silbido para llamar a los pájaros que nunca llegan, como una activación de recuerdos colectivos que se actualizan en un presente real donde se vive la problemática del hijo que se está muriendo, el aire contaminado por la ceniza, las mujeres trabajadoras que no reciben la paga y sin posibilidades de un futuro en el cual no quedan más salidas que irse o quedarse en una tierra que ya no produce ni es lo que fue. En este viaje en el tiempo es interesante ver como permanece el árbol como túnel del tiempo entre la realidad y el recuerdo, el pasado y el presente.

Un elemento fundamental en la construcción narrativa de la película es el manejo del sonido, ya que podríamos decir que se trata de una película silenciosa, que privilegia el sonido ambiente y no utiliza ningún elemento extradiegético sonoro, es decir fuera de la escena, ni efectos, ni música. Todo lo que el espectador escucha corresponde a la construcción del ambiente que ve, generando una sensación muy realista de los momentos representados, que le permiten identificarse y sentir más vívidamente las experiencias que

representan los personajes de la historia. Suena la realidad, el viento, el carro, los pasos del caballo, los pájaros, la canción de la cantina que tatarea el abuelo, actuando todos estos sonidos como activadores de recuerdos y momentos de la memoria.

Incluso los parlamentos son mínimos, los personajes solo dicen esas frases y palabras que por ser fundamentales y cotidianas activan todo el sentido de un recuerdo, como cuando la mujer le dice a su esposo que quiere que le diga “con esa boca” que no se va con ella y su hijo, que es una expresión muy popular y particular de las formas de expresión de la comunidad de la región del Valle donde transcurre la historia en Colombia.

Conclusiones

Luego de revisar los estudios sobre la memoria y su relación con el cine como activador de las experiencias vividas para recordar y actualizar al presente dichos recuerdos, puede generarse una reflexión en torno a los alcances que puede llegar a tener el estudio del cine y su aplicación como constructor de memoria, frente a la urgente necesidad de muchas comunidades por preservar y reconstruir una memoria que los fenómenos de desarrollo y migración han ido anulando.

De esta forma, la posibilidad de construcción de memoria desde las películas se convierte en una importante línea argumental a desarrollar, frente al desarrollo de políticas y acciones reales en la educación de audiencias en el ámbito cinematográfico, que contribuya a que una población pueda re-encontrarse de manera colectiva con su pasado, su patrimonio y su identidad.

Lo interesante de analizar *La tierra y la sombra* para evidenciar esta característica del lenguaje cinematográfico es que justamente la película trata sobre la pérdida de la memoria e identidad de una región, donde el desarrollo se llevó por delante al campesino, que aunque se aferre a la tierra ya no puede cultivarla como suya, con sus costumbres y tradiciones, sino como jornalero asariado y abusado por las grandes monopolios productivos.

De esta forma la película está construida a propósito con la intención de generar desde su narrativa, dispositivos de activación de la memoria, donde el espectador acompaña el proceso del abuelo protagonista para recoger los trozos de su pasado, logrando generar una verdadera comunión entre los recuerdos del pasado que la película pretende evocar y los recuerdos personales del espectador que se universalizan a través de la mediación de la película, como ocurre con la expresión artística.

Los principales recursos narrativos encontrados en la película de Acevedo, para del proceso de activación de la memoria fueron: su montaje sintético que le permite al espectador seleccionar los detalles del encuadre en los que quiere detenerse para relacionarlos con sus recuerdos, además de reflexionar sobre ellos en tiempos largos de para las tomas. Una caracterización de personajes naturales que se integran perfectamente a la construcción del espacio y los ambientes, dejando para los momentos privilegiados los primeros planos, profundamente emocionales y sentidos. El uso de un sonido ambiente natural y casi desprovisto de parlamentos explicativos e innecesarios. Una construcción de tiempo lineal, entre dos líneas narrativas paralelas que llevan al espectador a un pasado de recuerdos.

Así pues es importante resaltar la construcción formal de la película que logra al mismo establecer un sistema artístico y expresivo que le permite al espectador conectarse con la memoria y la problemática de una colectividad. Lograr esa comunión de experiencias vividas es lo que hace que el cine continúe siendo una expresión de búsqueda y definición de la humanidad mucho más allá de una expresión artística o un medio de comunicación.

Bibliografía

ACEVEDO, Cesar. La tierra y la sombra. Burning Blue. Colombia. 2015

BORDWELL, David. y THOMPSON, Kristin. Arte cinematográfico. Mc Graw Hill. México. (1997)

BARRENETXEA, Igor. “Las 13 rosas, el cine como reconstructor de memoria”. Bulletin of Spanish Studies. España. Volume LXXXIX, Numbers 7_ 8, 2012

CABRERA, Julio.. *Cine: 100 años de filosofía*. Barcelona: Gedisa. (2002)

CLAREMBEAUX, Michel. “Educación en cine: memoria y patrimonio” España. Comunicar, nº 35, v. XVIII, 2010

GARDE-HANSEN, J. Media and memory. Edinburgh: Edinburgh University Press. (2011)

GARDE-HANSEN J. HOSKINS, A. y READING, A. *Save As, Digital memories* London: Palgrave MacMillan (2009)

PEÑA, Paola. “Memoria, cine y modernidad: una propuesta crítica para aproximarse al pasado” México Polis vol.8 n.1 Jan. 2012

WITTGENSTEIN, Ludwig.. *Ocasiones filosóficas*. (1993)

ZABALA, Lauro. *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. Trillas (2010)