

PERSPECTIVAS LUSO-BRASILEIRAS EM ARTES E COMUNICAÇÃO

Vol. 3

(Editores)

Denize Araujo
Jorge Carrega
Ingrid Fechine



Editores

Denize Araujo

Jorge Carrega

Ingrid Fechine

PERSPECTIVAS LUSO-BRASILEIRAS EM ARTES E COMUNICAÇÃO

Vol. 3

Uma edição do CIC – Grupo de Pesquisa “Comunicação, Imagem e Contemporaneidade” da UTP- Universidade Tuiuti do Paraná, do CIAC- Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve e do Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” da UEPB – Universidade Estadual da Paraíba.

CONSELHO EDITORIAL

Fernando Andacht – Universidad de la República, Uruguay
Ana Bela Morais - Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa
Leonardo Tonus – Sorbonne Université, Paris

CONSELHO CIENTÍFICO

Denize Araujo – Univ Tuiuti do Paraná/CIC
Luiza Elayne Correa Azevedo - CIAC
Jorge Carrega - Universidade do Algarve/CIAC
Ingrid Fechine – Universidade Estadual da Paraíba
Natalia Laranjinha – CIAC
Irenilda de Souza Lima – Universidade Federal Rural de Pernambuco
William Pianco - UFSCar Universidade Federal de São Carlos
Gelson Santana - Universidade Anhembi Morumbi
Ana Soares – Universidade do Algarve/CIAC
Regina Celis Mendes Pereira da Silva – Universidade Federal da Paraíba
Bruno Mendes da Silva – Universidade do Algarve/CIAC
Fabiola Paes de Almeida Tarapanoff – Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa
Mirian Tavares – Universidade do Algarve/CIAC

EDIÇÃO

Denize Araujo | Jorge Carrega | Ingrid Fechine

Perspectivas Luso-Brasileiras em Artes e Comunicação Vol. 3

© 2022 Copyright by Denize Araujo, Jorge Manuel Neves Carrega e Ingrid Fechine
(Editores)

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS PARA OS AUTORES:

**Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular” da Universidade
Estadual da Paraíba**

Rua Baraúnas, nº: 351, Bairro Universitário, Campina Grande, CEP: 58429500
ingridfechine@yahoo.com.br

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve
FCHS-Universidade do Algarve, Campus de Gambelas, 8005-139 Faro
www.ciac.pt | secretaria.ualg@ciac.p

Grupo de Pesquisa “CIC - Comunicação, Imagem e Contemporaneidade” da UTP

ISBN: 978-989-9127-07-4

DOI - Digital Object Identifier: <https://doi.org/10.34623/e5sf-bm30>

Todas as fotos são da responsabilidade dos respectivos autores e editor.

Capa, composição, paginação e organização gráfica:
Elissama Vitor Barreto

APRESENTAÇÃO

Mirian Tavares e Bruno Silva | 8

INTRODUÇÃO

Denize Araujo, Jorge Carrega e Ingrid Fechine | 9

PARTE I: ARTES, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA

A IMAGEM EM MOVIMENTO COMO FONTE PARA OS ESTUDOS DO PATRIMÓNIO: NOVOS CAMINHOS METODOLÓGICOS NO CRUZAMENTO COM AS FERRAMENTAS DIGITAIS

Hugo Barreira | 15

COMUNICAÇÃO E ESTRATÉGIA NA CRISE PANDÉMICA EM PORTUGAL E NO BRASIL

Paulo M. Barroso | 42

LITERACIA MEDIÁTICA E DISCURSO DE ÓDIO ONLINE NO PROJETO PLAY YOUR ROLE

Susana Costa | 62

PARA ALÉM DO QUADRO NEGRO: JOGOS ELETRÔNICOS, FERRAMENTA DIDÁTICA NOS PROCESSOS DE ENSINO APRENDIZAGEM

Elissama Barreto e Ingrid Fechine | 93

POESIA NAS TELAS: OS CLIPOEMAS DA FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA

Denise Azevedo Guimarães | 113

(INTER)DITOS E SILENCIAMENTOS DE GÊNERO NO DIVÃ DA FICÇÃO: PROTAGONISMO E EMPATIA NA SÉRIE IN TREATMENT

Robéria Nádia Araújo Nascimento, Deivide Gomes e Élide Sousa | 134

A CULTURA DO CELULAR E A CRIAÇÃO DE IMAGENS CONTEMPORÂNEAS

Claudia Lambach | 161

LA CONTEMPORANEIDAD AUDIOVISUAL: UNA APROXIMACIÓN A LA EXPERIMENTACIÓN Y A LA TRANSGRESIÓN

Hernando Urrutia | 176

PARTE II: CINEMA

CITIZEN KANE E O NASCIMENTO DO FILM NOIR

Jorge Manuel Neves Carrega | 197

TRÊS VERSÕES CINEMATOGRAFICAS DE *OS MISERÁVEIS* DE VICTOR HUGO: CAPELLANI, LELOUCH E AUGUST

Ana Alexandra Seabra de Carvalho | 209

RETRATOS FEMININOS NO CINEMA DE KARIM AÏNOUZ

Rita Cassitas | 227

DO PECADO NO CINEMA E NA LITERATURA
João Carlos Firmino Andrade de Carvalho | 246

**O GESTO DE FAZER DO ROTEIRO ENTRE TRADUÇÃO
E EXPERIMENTAÇÃO CONTÍNUA**
Patrícia Dourado | 264

**O FILME AL SUR DE GRANADA COMO RETRATO DA RURALIDADE
ESPANHOLA DO INÍCIO DO SÉCULO XX**
Sara Vitorino Fernandez | 300

**“KVÌD SÀKROM ÈGNIM?”: APONTAMENTOS HISTÓRICOS SOBRE
O PRIMEIRO REI (2019), DE MATTEO ROVERE**
José Maria Gomes de S. Neto e José Natal Souto Maior Neto | 312

**THE GOOD-BAD MOVIE: A SUBCULTURAL PHENOMENON
O BOM-MAU FILME: UM FENÓMENO SUBCULTURAL**
Ana Gavina, Alexandre Martins e Bruno Mendes da Silva | 341

**VIDAS SECAS: DO LIVRO AO FILME OU A GENIALIDADE DE UM
REALIZADOR**
Mirian Tavares | 361

**ANÁLISE DO FILME “ANTÔNIO E PITI”:
DOCUMENTÁRIO INDÍGENA E AUTOETNOGRAFIA**
Francisco Aquinei Queirós e Hudson Castelo Branco | 376

NOTAS BIOGRÁFICAS | 410

APRESENTAÇÃO

Ao longo dos anos, o CIAC tem acolhido diversos projetos editoriais no âmbito da investigação desenvolvida no centro. Privilegiamos as parcerias, pois acreditamos que é uma maneira de intercambiar o conhecimento e de difundir a produção que é feita por nós, enquanto somos informados do que se faz noutras partes e que diz respeito, diretamente, ao trabalho que aqui desenvolvemos. Nesse sentido, este livro vem tornar realidade algumas das nossas muitas demandas como a produção e difusão do conhecimento na área do Cinema e das outras Artes bem como o aprofundamento dos estudos dessa produção artística em Portugal e no Brasil - no intuito de perceber as nossas semelhanças e dissensões e de promover um diálogo profícuo, e permanente, entre investigadores dos dois países, enriquecedor para todos que participam do processo e para os que terão acesso à publicação.

A tripla coordenação do livro, feita pelo investigador do CIAC, Jorge Carrega, e pelas Professoras Denize Araujo (Univ Tuiuti do Paraná/CIC) e Ingrid Fachine (Universidade Estadual da Paraíba), demonstra o nosso interesse em desenvolver, cada vez mais, parcerias produtivas e que tenham como resultado o que aqui apresentamos: um conjunto de reflexões sobre os fazeres artísticos no cinema, nas artes plásticas, no teatro ou mesmo na fusão das artes com os meios digitais. A distância oceânica que separa os dois países desfaz-se quando são lançadas pontes que promovem o diálogo e a difusão do conhecimento produzido, assim como a partilha dos saberes em língua portuguesa, que é nosso património comum.

Mirian Tavares e Bruno Silva
Coordenadores do CIAC

A série de e-books “Perspectivas Luso-Brasileiras em Artes e Comunicação”, surgiu em 2016, com o 1º volume coeditado pelos pesquisadores Jorge Carrega (Portugal) e Ingrid Fachine (Brasil), que se encontra disponível em: sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/8691.

Em 2019, o 2º volume foi coeditado pelos pesquisadores Doutores Jorge Carrega (CIAC-Portugal), Ingrid Fachine (Comunicação, Memória e Cultura Popular-Brasil) e Denize Araujo (CIC-Brasil), encontrando-se disponível em: sapientia.ualg.pt/handle/10400.1/12816.

Apresentamos agora o 3º volume da Série de e-books “Perspectivas Luso-Brasileiras em Arte e Comunicação”, coeditado em 2022, por Denize Araujo (CIC-Brasil), Jorge Carrega (CIAC-Portugal) e Ingrid Fachine (Comunicação, Memória e Cultura Popular-Brasil), com organização gráfica de Elissama Barreto, e um Conselho Editorial e Conselho Científico, constituído por personalidades reconhecidas no meio académico.

O e-book encontra-se dividido em duas partes: I - Artes, Comunicação e Tecnologia, e II - Cinema, apresentando um total de 18 artigos, assinados por 25 autores.

Os temas abordados na Parte I expressam a preocupação com o uso de imagens, tanto em relação aos repositórios do património urbano em suas possibilidades digitais para a memória coletiva (BARREIRA), quanto em suas experimentações e transgressões que podem trazer novas contribuições para uma atualização cada vez mais rápida (URRUTIA). Celulares também contribuem na criação de imagens tecnológicas que expressam novos conceitos, tanto para profissionais quanto para amadores (LAMBACH). Outro tema abordado é o

uso de jogos e videogames como aprendizagem especialmente em relação ao público infantil e juvenil, em consonância com a aceitação que os mesmos já contam na atualidade (BARRETO e FECHINE). Os videogames são também analisados, no sentido de combater o uso das redes para o discurso de ódio e a desinformação, criando narrativas positivas (COSTA). Em relação à Arte, há um texto sobre clipoemas e poesias multimídia que, em suas visualidades e potencialidades, conduzem a reflexões artísticas e relevantes (AZEVEDO GUIMARÃES). A política de persuasão durante a COVID 19 também é mencionada, na gestão da crise (BARROSO), e a análise da série americana *In Treatment* se refere mais especificamente ao universo feminino contemporâneo (NASCIMENTO, GOMES e SOUSA).

Na Parte II, os temas da produção cinematográfica são diversos, desde as origens da 7^a. Arte até a transição do fim do período clássico de Hollywood, com o advento do *film noir* e o lançamento de *Citizen Kane* (CARREGA) e as adaptações para o cinema e televisão da narrativa romântica de *Os Miseráveis* (1862), de Victor Hugo (SEABRA DE CARVALHO). A análise de *Vidas Secas* dialoga também com o tema de adaptações de romances ao cinema, enfatizando a relevância de captar a essência da obra literária (TAVARES). Outra análise sobre adaptação entre filme e antologia é conduzida sob o tema do pecado, no cinema e na literatura, tema este que tem sua trajetória desde a história do Cristianismo até os dias atuais no mundo ocidental. A análise conduz um diálogo entre o filme *Seven- Os Sete Pecados Capitais* e a antologia intitulada *Os Sete Pecados Capitais* (ANDRADE DE CARVALHO). Coincidentemente, mencionando o número “sete”, o filme *Al Sur de Granada* é analisado enquanto adaptação cinematográfica da obra autobiográfica de Gerald Brenan, *South from Granada: Seven Years in a Andalusian Village* (FERNANDEZ).

O cinema de realizadores brasileiros é analisado em diferentes pontos de vista, tanto na análise de Karin Ainouz, em relação aos retratos femininos nas trajetórias das protagonistas Satã, Suely e Eurídice (CASSITAS), quanto no estudo sobre o processo de criação contemporânea na análise de roteiro entre tradução, apropriação, experimentação e recombinação (DOURADO), além da já mencionada análise de *Vidas Secas* (TAVARES). Na contemporaneidade, a análise do filme *O Primeiro Rei* (2019) evoca a consciência histórica do passado ao presente (SOUZA NETO e SOUTO MAIOR NETO). Outro tema explorado é a noção conceitual de “bom-mau filme”, refletindo sobre características de possíveis interpretações (GAVINAS, MARTINS e MENDES DA SILVA). Há também uma análise sobre indígenas, ressaltando a diferença entre os filmes realizados por não-indígenas e os produzidos por povos indígenas, que pertencem ao cinema “autoetnográfico”, como contraponto às considerações do “olhar estrangeiro”, que tendem a ser estereotipadas (QUEIRÓS e CASTELO BRANCO).

Acreditamos que a série de e-books, “Perspectivas Luso-Brasileiras em Artes e Comunicação” é particularmente relevante, na promoção do diálogo entre pesquisadores portugueses e brasileiros que integram três Grupos de Pesquisa e Investigação Acadêmica: CIC- Grupo de Pesquisa “Comunicação, Imagem e Contemporaneidade”, do PPGCom-UTP, Brasil, CIAC- “Centro de Investigação em Artes e Comunicação”, da Universidade do Algarve, Portugal, e “Comunicação, Memória e Cultura Popular”, da Universidade Estadual da Paraíba, Brasil.

O GP CIC – Grupo de Pesquisa “Comunicação, Imagem e Contemporaneidade” - foi criado pela pesquisadora Denize Araujo, PhD, em 2001, seguindo a abertura do Mestrado em Comunicação e Linguagens da UTP-Universidade Tuiuti do Paraná. Em 2016, o CIC firmou uma Adenda de Intercâmbio

com o CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade Aberta e Universidade do Algarve, da qual tem resultado diversas atividades de publicações conjuntas e apresentações de realizadores doutores e de doutores em diálogo com realizadores, incluindo a criação do Cine Club CIC-CIAC. Em 2019, foi adicionado ao CIC o NPPA-Projeto de Extensão Universitária, gratuito e aberto ao público, com o objetivo de produzir curtas experimentais, já tendo executado três curtas, e recebido agora a aprovação da produção do quarto curta pela Fundação Cultural de Curitiba, além da criação em andamento de dez curtas experimentais para o projeto Cluster Cinex aprovado pelo CNPq Universal.

Criado em 2008, o CIAC- Centro de Investigação em Artes e Comunicação, está sediado na Universidade do Algarve, mas dispõe de três polos ativos, um na Escola Superior de Teatro e Cinema (IPL), um segundo polo no Instituto Politécnico de Santarém, dedicado à literacia digital e à inclusão social e, finalmente, um terceiro polo na Universidade Aberta, associado ao Doutoramento em Média-Arte Digital. Esta Unidade de I&D, financiada pela FCT, tem vindo a desenvolver investigação inovadora na área dos estudos artísticos (artes visuais, cinema, teatro) e culturais, da comunicação e, mais recentemente, dos estudos literários (arquivos digitais, edições críticas digitais), associando a produção de plataformas de difusão ao estudo das formas de comunicação do conhecimento científico nas áreas designadas. Mantém por isso, desde a sua origem, um caráter interdisciplinar. Tem por objetivos desenvolver investigação aplicada e redes de investigação em artes (no seu sentido mais amplo) e comunicação e implementar laboratórios de criação artística nas áreas do Teatro, Cinema e outras artes, nomeadamente na região do Mediterrâneo.

O Grupo de Pesquisa “Comunicação, Memória e Cultura Popular”, está cadastrado no CNPq e foi criado, em 2013, pela pesquisadora Professora Doutora Ingrid Fechine (UEPB). O Grupo objetiva desenvolver estudos que apoiem pesquisas na área de Comunicação (Jornalismo/ Assessoria de Comunicação/Mídia) e Cultura. Realizam-se pesquisas em torno dos saberes das Culturas populares, registrados na oralidade e na escrita, expressões da Memória Coletiva. Artesanato, rendadeiras, rendas, cordel, funcionaram como primeiro centro de interesse de pesquisa do Grupo, que tem-se ampliado com os estudos de temáticas afins. O Grupo articula estudos com o CIAC- Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve, e parcerias nacionais e internacionais, que desenvolvem temáticas afins, estimulando as pesquisas na área, a disseminação das discussões, incentivando a organização de publicações, apresentações de trabalhos em congressos/eventos.

Denize Araujo – CIC – UTP

Jorge Carrega – CIAC/UAAlg

Ingrid Fechine - Comunicação, Memória e Cultura Popular /UEPB

PARTE I: Artes, Comunicação e Tecnologia

A IMAGEM EM MOVIMENTO COMO FONTE PARA OS ESTUDOS DO PATRIMÓNIO: NOVOS CAMINHOS METODOLÓGICOS NO CRUZAMENTO COM AS FERRAMENTAS DIGITAIS

Hugo Barreira

Faculdade de Letras da Universidade do Porto
CITCEM – Centro de Investigação Transdisciplinar
“Cultura, Espaço e Memória”

Resumo: Este artigo proporciona uma reflexão crítica sobre as possibilidades e desafios da utilização de fontes de imagem em movimento para os estudos de património e paisagem, em articulação com ferramentas digitais, como arquivos digitais, e dos ambientes virtuais proporcionados pelo Google Maps e Google Street View, tendo como objeto de estudo demonstrativo algumas representações de Espinho (Portugal).

Palavras-chave: Espinho, Cinema, Televisão, Arquitetura, Urbanismo

Abstract: This paper provides a critical reflection on the possibilities and challenges of using moving image sources for the study of heritage and landscape, in conjunction with digital tools, for example digital archives of film and television material and the virtual environments provided by Google Maps and Google Street View, having as an example, a case study focused on depictions of Espinho (Portugal).

Keywords: Espinho, Cinema, Television, Architecture, Urbanism

1 - INTRODUÇÃO

Com este artigo pretendemos discutir, de um ponto de vista crítico, as possibilidades e desafios da utilização de fontes cinematográficas para o estudo da história da arquitetura e da história urbana, em articulação com ferramentas digitais sob a forma de repositórios de material digitalizado e dos ambientes virtuais proporcionados pelo Google Maps e pelo Google Street View, tendo por base alargada um estudo multidisciplinar sobre a cidade de Espinho (Portugal).

Desde a sua criação em 2005 e 2007, o Google Maps (GM) e o Google Street View (GSV) ganharam um paulatino destaque em diversos setores relacionados com a gestão do espaço urbano, tais como operações de cadastro e delimitação de propriedade¹. Assim, tanto na Academia, como em outras áreas, como o Turismo ou o Setor Imobiliário, estas ferramentas tornaram-se recursos poderosos para a investigação e para o desenvolvimento de conteúdos, produtos e aplicações.

Ao contrário de outros programas, o GM e o GSV são de fácil utilização e não requerem conhecimentos especializados, proporcionando experiências cada vez mais completas no contexto da sala de aula ou da investigação. Paralelamente à sua utilização nos estudos em arquitetura ou história urbana, temos vindo a desenvolver metodologias para a sua aplicação nos estudos cinematográficos, em articulação com a exploração de um *corpus* baseado em arquivos de cinema documental ou de produção fílmica documental para televisão, bem como de filmes ficcionais editados comercialmente.

Para lá dos aspetos logísticos proporcionados pela sua facilidade de utilização, tanto o GM, como o GSV, permitem uma verdadeira experiência epistemológica de viagem no tempo e no espaço, através de diferentes processos de visionamento (vistas aéreas, vistas em 3D, vistas de rua), através da criação daquilo que podemos designar como

1 Note-se que não será aqui explorado o Google Earth criado em 2001, o qual oferece outras possibilidades de utilização.

um ambiente “semi-virtual” que possibilita um novo olhar sobre as fontes tradicionais da imagem, do qual decorrem novas metodologias de trabalho, em articulação com o trabalho de campo tradicional. Tiramos partido destas ferramentas, em diferentes estados de desenvolvimento das mesmas, na nossa investigação de Mestrado (BARREIRA, 2013), focada na arquitetura e no desenvolvimento urbanístico. Aqui, o GM e o GSV foram utilizados para o esclarecimento da cartografia tradicional, da fotografia e dos aspetos da paisagem, permitindo a identificação de diferentes camadas de ocupação e das suas evidências, potenciando as observações *in loco*.

Na nossa investigação de Doutoramento (Barreira, 2017), focada em novas metodologias de análise da imagem em movimento, nomeadamente do cinema, o GM e o GSV foram utilizados para a reconstituição de locais de filmagem, possibilitando um novo olhar sobre aspetos narrativos, significação da imagem e o seu valor patrimonial.

Nesta abordagem faremos um cruzamento entre os dois caminhos, proporcionando e uma reflexão crítica sobre estas metodologias, focada na utilização de fontes de imagem em movimento. Contribuiremos, assim, para uma demonstração das suas possibilidades no estudo da paisagem histórica urbana, bem como para, num sentido inverso, e a partir da análise dos espaços registados, contribuir para o esclarecimento de localizações de filmagem e identificação de objetos de arquivo que, até ao momento, permaneciam desconhecidos.

Ao pensarmos o cinema enquanto fonte para os estudos nas áreas do património, da história da arte e da cultura visual, rapidamente constatamos a sua crescente importância, relacionável com a paulatina disponibilização de repositórios digitais de diferente natureza. Consta-se igualmente que, pese embora a sua utilização como fonte ser já uma realidade em muitos estudos dos últimos anos, as metodologias utilizadas para analisar as fontes cinematográficas muito raramente têm em conta o conhecimento da especificidade do meio.

De um ponto de vista ideal, o estudo de uma realidade patrimonial, necessariamente polissémica, é indelevelmente enriquecido

pela utilização de equipas multidisciplinares e pela aplicação de metodologias trans e interdisciplinares. No caso das fontes visuais e audiovisuais, pela sua natureza igualmente polissémica, é também evidente o contributo de vários olhares e, sobretudo, de metodologias diversas. A realidade é, todavia, bem diferente, salvo algumas exceções. Tomando, como hipotético exemplo, um filme sobre uma cidade, poderíamos encontrar leituras dos aspetos presentes nas imagens cinematográficas com pouco mais que uma referência ou breve enquadramento inicial do filme. Neste caso, o enquadramento do meio cinematográfico, realidade contextual que concorre para a produção de sentido das imagens, não seria tido em conta. No outro extremo, encontraríamos análises cinematográficas do mesmo hipotético filme que se socorrem de algumas leituras da história da cidade, mas que se focariam quase exclusivamente na natureza do meio, menorizando, inconscientemente, o impacte que a natureza do lugar, o seu *genius loci*, teve na criação das imagens e na construção do seu sentido. Embora pertinentes nas suas respetivas áreas de especialização, ambas as leituras se arriscariam a incorrer em imprecisões por não beneficiarem de uma leitura articulada da forma do conteúdo.

A presente reflexão nasce, assim, daquilo que é, a nosso ver, uma lacuna em muitos estudos em património não voltados para o cinema: a leitura holística das fontes audiovisuais. Não pretendemos, porém, um texto teórico ou uma metodologia doutrinária que esbarraria facilmente com a complexa dimensão ontológica da imagem em movimento, mas antes um texto demonstrativo das potencialidades desta fonte, das problemáticas metodológicas inerentes à sua análise, bem como das vantagens e possibilidades da leitura de conjunto que advogamos.

Para tal optámos por um tema – a cidade de Espinho – que nos permitiu conciliar um olhar decorrente do estudo da imagem em movimento com um outro olhar especializado, proveniente do estudo da história urbana e da história da arquitetura. Assim, e embora saído das mãos de um só autor, o texto apresenta, em certa medida, um carácter multidisciplinar ao cruzar, pela primeira vez, os seus dois percursos de investigação.

Este estudo é composto por três capítulos, os dois primeiros de natureza mais teórica e metodológica (2 e 3), onde se adensam algumas das questões já aqui traçadas, e o terceiro (4), que consiste na apresentação de um dos sete casos de estudo por nós explorados a partir da análise de sete fontes de imagem em movimento disponíveis em dois arquivos digitais: a plataforma de Arquivos da Radiotelevisão Portuguesa (RTP) e o Arquivo da Cinemateca Digital². Estes filmes, produzidos em contextos cinematográfico ou televisivo, originam casos de estudo diferenciados. Alguns filmes são pouco conhecidos para o olhar não familiarizado com as temáticas espinhenses, outros são mesmo desconhecidos e, para todos os casos, as valências de uma análise suportada por metodologias próprias dos estudos da imagem em movimento está ainda por aplicar nos estudos da história da arquitetura e da história urbana a que tivemos acesso.

A circunscrição a repositórios digitais não foi inocente, uma vez que pretendemos justamente salientar a importância de repositórios desta natureza, bem como demonstrar a vantagem de uma análise aprofundada das fontes audiovisuais, a qual só se torna verdadeiramente possível quando o investigador dispõe de acesso livre e direto às mesmas. Embora claros defensores da digitalização e da disponibilização dos arquivos cinematográficos em plataformas digitais, não podemos deixar de salientar que o estudo sairá claramente enriquecido com um ou mais visionamentos em sala e em suportes variados, sobretudo os analógicos.

No sentido de exemplificar alguns caminhos e metodologias possíveis para a análise destas fontes, cada um dos estudos de caso procura contribuir com um olhar diversificado que, partindo das suas distintas características, as procurará valorizar, evidenciando valências e questões, mas nunca as procurando, nem podendo, esgotar. A ótica utilizada é a da história urbana e a da história da arquitetura, pelo que recorreremos a outras fontes, tais como fontes escritas e fontes gráficas de arquivo, estudos académicos e demais bibliografia.

² Encontra-se em preparação um estudo completo das várias fontes que, com exceção do filme de 1914, serão apenas mencionadas pontualmente ao longo deste texto.

Para cada um dos filmes são apresentadas as hiperligações diretas para os repositórios, bem como excertos e fotogramas que procuram demonstrar possibilidades de citação fílmica em estudos desta natureza. A identificação da proveniência de cada uma destas citações é identificada pela marca temporal entre parênteses retos: [hh:mm:ss].

2 – A ANÁLISE DAS FONTES DE IMAGEM EM MOVIMENTO

Um dos primeiros aspetos a ter em conta na análise das fontes de imagem em movimento é que estamos perante uma linguagem complexa, codificada e longe de ser inócua. Reforça-se, deste modo, a importância de uma leitura contextualizada das fontes à luz das transformações do meio em questão e da sua evolução tecnológica. Um dos primeiros passos será enquadrar o filme nos âmbitos de uma produção assumidamente ficcional ou de documentário, atentando, desde logo, no âmbito de encomenda, de produção e de exibição ou receção, quando conhecidos, os quais condicionarão, desde logo, algumas opções estéticas, técnicas e de narrativa.

Note-se que, mesmo ao analisarmos um documentário, é sobremaneira importante considerar que estamos perante um discurso construído, com determinados objetivos, o qual se encontra vinculado a uma ideia de discurso que será recebido por um hipotético público-alvo. Contudo, pese embora a intenção ou objetivos da produção, um filme origina sempre uma nova construção por parte do seu recetor, fenómeno inerente a um visionamento livre ou analítico, fortemente devedor de um contexto e através do qual percecionamos as imagens (em movimento) veiculadas pelo filme. Não esqueçamos, como já demonstrou Marc Ferro, que o cinema pode ser encarado, com toda a legitimidade, como agente da História (Ferro, 1988).

Coloquemo-nos, por agora, no contexto do visionamento analítico, que decorre sempre de acordo com os objetivos do investigador, os quais podem resultar de um primeiro visionamento exploratório, por exemplo. Neste caso, estamos perante visionamentos que têm

como desiderato a análise da realidade patrimonial documentada pelo filme, pelo que acarretam uma exploração mais direcionada para o conteúdo que para o discurso. Contudo, e como veremos, mesmo em casos como estes é facilmente perceptível que as duas realidades não se podem analisar isoladamente, dado que aquilo que a fonte regista só pode ser compreendido na sua totalidade quando lido à luz da linguagem audiovisual que o expressa, salientando-se, desde logo, o carácter transdisciplinar destes estudos.

Em visionamentos analíticos é igualmente fundamental utilizar alguns instrumentos para recolher informação, bem como seguir uma ou mais metodologias e procedimentos técnicos, entre os quais a chamada “pausa na imagem”. Amplamente utilizado quando o suporte audiovisual é manipulável pelo investigador, este recurso permite uma análise cuidada de aspetos formais e de conteúdos de um determinado plano, tomado sob a forma de um fotograma, o qual pode, por sua vez, ser alvo de procedimentos analíticos próprios das fontes visuais convencionais (estáticas).

A “pausa na imagem” coloca-nos perante o risco da perda do contexto da narrativa original, o que pode influenciar a perceção do seu sentido. À semelhança do que dissemos para o filme, também aqui não estamos perante imagens (estáticas) inócuas. Qualquer plano resulta de um contexto de captação e expressa um ponto de vista, relacionado quer com o espaço fílmico onde decorreu a filmagem, quer com as intenções do seu criador. Do mesmo modo, a forma como o rececionamos, resulta da sua integração num processo de montagem que o articula com legendas, com sons diretos ou adicionados em pós-produção, bem como o submete a eventuais alterações ulteriores em relação à imagem captada originalmente.

Vejamos, a título de exemplo, um fotograma [00:17:49] da reportagem da RTP - *Visita de Américo Tomás ao Porto e a Espinho*³. O plano original, muito curto na sua duração, insere-se numa sequência de filmagens de mensagens de apoio e de agradecimento ao Presidente.

3 Para uma apresentação das várias fontes veja-se: Capítulo 3.

A pausa na imagem enfatiza, desde logo, a relação antitética entre a mensagem do cartaz e a expressão da população, onde a alegria não abunda. Contudo, quando visto em movimento e na sua sequência (que não pertence necessariamente à montagem final, como veremos), este efeito dilui-se na sucessão de planos, entre os quais abundam multidões mais festivas.

Uma leitura da fonte à luz da história do meio é, assim, fundamental. Um primeiro passo pode assentar na exploração do contexto de produção. Um conjunto de perguntas pode orientar este momento da investigação:

- Como surgiu este objeto?
- Foi encomendado?
- Quem o fez?

Ao longo dos próximos pontos, constatar-se-á que nem sempre podemos obter respostas para todas estas perguntas, dado que o contexto de produção de muito do material fílmico disponível em arquivo ainda permanece ignoto. Por outro lado, revelou-se essencial perceber o cinema como obra coletiva ou colaborativa, na qual o realizador desempenha um de muitos importantes papéis que interessa conhecer.

O próprio filme pode documentar parte do contexto de produção das imagens que integram o universo visual com o qual se relaciona. Inadvertidamente ou não, fotógrafos e operadores de câmara, entre outros técnicos, entram no campo da câmara, sobretudo nas filmagens para televisão, mais rápidas e dinâmicas. Podemos vê-los, à direita do campo, com os seus equipamentos, a percorrer a Rua 19 enquanto procuram captar imagens do Presidente Américo Tomás [00:18:11]. Esta tendência autorreferencial, por vezes acompanhada de mais ou menos subtis alusões panegíricas ao meio ou à classe profissional, era frequente no documentário e na atualidade cinematográfica, dela passando para o meio televisivo.

Paralelamente ao contexto de produção, largamente favorecido nos estudos mais tradicionais da História do Cinema, também o contexto de recepção possibilita novas e interessantes leituras. Assim, e como já referimos, poder-se-á tentar perceber a quem se destinava o filme – qual o seu público-alvo – e quem o rececionou, bem como quando e como, ou em que condições, foi exibido. Infelizmente, para os filmes que integram o nosso *corpus*, o contexto de recepção era pouco conhecido. Estamos, todavia, perante um redireccionamento de investigação que tem pautado as novas tendências dos estudos em cinema, e dos estudos visuais em geral, bem como a utilização do cinema em contexto de ensino-aprendizagem.

Analisar ou refletir sobre a recepção de um filme permite igualmente uma fácil transposição para os contextos de recepção atuais e para o contexto de recepção do próprio investigador, com as decorrentes interferências na leitura do filme e do seu conteúdo. Esta consciência da interferência do investigador como observador foi uma preocupação que procurámos ter ao longo deste estudo.

Do mesmo modo, contraria-se assim, uma e outra vez, a tentadora leitura do filme e/ou das suas imagens como confortáveis ilustrações de um tema, por vezes acompanhada de uma legenda, ou à qual podemos apor a nossa própria interpretação. Abundam os exemplos destas apropriações descontextualizadas de imagens fílmicas e fotográficas tratadas como *acheiropoeita*, desvalorizando-se o seu conteúdo e o meio do qual foram extraídas, resultante, invariavelmente, de mão humana [00:27:33].

Como corolário, da importância de um estudo aprofundado e consciente das dinâmicas de produção e de recepção dos objetos, atentaremos agora no meio cinematográfico (ou televisivo) como realidade construída. À semelhança de cada um dos seus planos, também o filme é o resultado de diversas opções, que podem decorrer em quaisquer das fases da sua produção. Estamos, deste modo, perante uma síntese que resulta da articulação de imagens e de sons e da sua relação dinâmica a cada instante e ao longo do tempo, que é, por

assim dizer, uma definição do próprio processo cinematográfico. A análise do filme pode, então, ser comparada à análise de uma arquitetura, passível de ser desconstruída nos seus elementos físicos para melhor se entender a significação das suas formas.

Com o propósito de sistematizar o processo analítico, optámos por utilizar uma metodologia de decomposição da imagem fílmica em quatro componentes⁴, as quais permitem a extração de informação a partir de imagens em movimento. A metodologia pressupõe uma etapa que precede a análise do sentido das imagens, a qual designamos por estudo prévio do objeto. Nesta etapa, o investigador leva a cabo um conjunto de visionamentos analíticos orientados por aquilo que designamos como as quatro componentes da imagem em movimento.

A primeira, a componente pro-fílmica, tem por objeto os elementos que existem no espaço físico captado pela câmara. A segunda, a componente fotográfica, incide nos elementos formais da imagem estática, tais como, entre outros, a composição, a profundidade de campo, a cor, ou a luz. A terceira, já direcionada para o movimento, é a componente cinematográfica, a qual pressupõe um visionamento direcionado para o movimento que vemos acontecer no campo da imagem, decorrente de movimentos no seu interior ou da própria câmara. Contudo, e como o movimento também pode ser conferido pela montagem (veja-se o caso das sequências animadas), também este é considerado. Por fim, a componente sonora tem por base uma análise isolada da banda sonora, atentando-se na construção dos aspetos sonoplásticos.

Estes visionamentos orientados permitem tornar mais objetivo o processo analítico ao desconstruírem a produção fílmica de acordo com as várias etapas que a integram. A subsequente análise do filme, independentemente dos seus objetivos e podendo contemplar o estudo de outros aspetos, como o texto ou a narrativa, poderá assim

4 Sobre o Método das Componentes, veja-se: Barreira, 2017. Note-se que esta metodologia se destina a sistematizar e otimizar o processo de recolha de informação do filme, preparando o caminho para uma análise que visa responder a ulteriores objetivos.

beneficiar não só de um maior volume de informação recolhida, mas também de uma leitura das imagens mais consciente e crítica do seu contexto de produção. Para tal poderá ter em conta diversos *apports* metodológicos, consoante os seus particulares objetivos, pois, nas sábias palavras de Jacques Aumont e Michel Marie: «não existe qualquer método universal de análise de filme» (Aumont, 2013: 7).

Embora numa investigação direcionada para o património a componente pro-fílmica seja a mais relevante numa primeira leitura, permitindo-nos explorar em profundidade os locais filmados e o período temporal de captação dos registos, devem também ser tidos em conta outros aspetos, tais como a interferência da montagem, os aspetos formais da fotografia, a sonoplastia, as características da narrativa, etc.

Nos capítulos seguintes, e por razões de economia narrativa, não iremos direcionar o texto para uma leitura de cada uma das componentes, pelo que, em jeito de demonstração, e para lá dos exemplos já referidos ao longo do Capítulo 1, atentemos no plano do qual foi extraído o fotograma que se apresenta na captura [00:20:07]. Identificaremos as componentes utilizadas entre ().

O breve plano [00:19:49 – 00:20:11], acompanha o Presidente Américo Tomás que, no último troço da Rua 19 antes de esta se cruzar com a Rua 20 (componente pro-fílmica), passara em revista e saudara o Regimento de Artilharia N.º2, nos planos anteriores (montagem - componente cinematográfica). A câmara, enquadrando inicialmente o pavimento repleto de papelinhos atirados pelas multidões [componente fotográfica], foca o Presidente e acompanha-o num *travelling* enquanto aquele se junta à sua comitiva e se prepara para saudar a multidão que o observa nas janelas e varandas dos prédios que marginam a rua (movimento de câmara - componente cinematográfica). Servindo de plano de fundo (quicá involuntário), uma montra engalanada exhibe um retrato oficial do Presidente, envergando a mesma farda de almirante, num sugestivo efeito de *mise en abyme* (todas as componentes). Foram, desta forma, exploradas todas as componentes da imagem em movimento, com exceção da sonora, dado que o registo não tem som.



Figura 1 – Vista do mesmo edifício da Rua 19 na atualidade (GSV).

Explorando a componente pro-fílmica, através de uma análise de pormenor *in loco*, ou apoiada em ferramentas de imagem digital como o Google Maps ou o Google Street View, conseguimos identificar o edifício como um prédio de quatro pisos que ocupa os números 465 e 471 – **Figura 1**. Atualmente, o edifício encontra-se renovado no seu piso térreo, tendo recebido uma cobertura em madeira que alterou a *devanture* original, decorada com revestimento cerâmico. A disposição formal ainda se mantém, embora o estabelecimento comercial original, que não conseguimos identificar, tenha deixado de existir. Salientam-se, desta forma, as valências documentais dos registos desta natureza.

3 – A IMAGEM EM MOVIMENTO, A HISTÓRIA DA ARTE, O PATRIMÓNIO E A CULTURA VISUAL

Como vimos, um filme ou outro meio audiovisual pode ser encarado e analisado como um documento e, simultaneamente, como uma expressão, dado documentar sempre uma realidade – em

primeiro lugar a do seu próprio processo criativo – e constituir um elemento e agente da cultura visual.

Todavia, apesar de cada vez mais utilizados em contextos didáticos, museais ou como fontes auxiliares para a investigação, a sua exploração carece ainda quer de sistematização, quer, sobretudo, de análises metodologicamente informadas nos estudos em História da Arte, em Património e na Cultura Visual, bem como em áreas afins. Nesse sentido, perspetivam-se alguns caminhos futuros, já em desenvolvimento, nomeadamente numa História da Arte de campo expandido, que integra, sem pudor, a cinematografia, bem como, de uma História do Cinema de campo expandido, que promova uma leitura do objeto cinematográfico integrada na produção visual e artística coevas, estabelecendo relações e leituras de contexto que em muito podem beneficiar a compreensão do cinema.

Estamos, então, perante um exercício que procura cruzar dois olhares e dois percursos. Em primeiro lugar, um percurso de investigação nas áreas da história da arquitetura e na história urbana que nos dotou de um conhecimento das fontes, do terreno e da paisagem como realidade construída, materializado na investigação realizada no âmbito do Mestrado em História da Arte Portuguesa (Barreira, 2013) dedicada às arquiteturas edificadas na cidade de Espinho, então vila, na primeira metade do século XX, integradas numa leitura orientada também pela história urbana. O segundo percurso consubstancia-se na investigação que temos vindo a realizar sobre a imagem em movimento na ótica da História da Arte e da Cultura Visual, a qual, como vimos, nos forneceu um conjunto de metodologias que nos permite potenciar a análise das fontes de imagem em movimento.

Um outro aspeto decorre igualmente do contexto tecnológico atual, pleno de recursos digitais que expandem as possibilidades dos arquivos e tornam mais fácil e imediato o acesso e análise dos seus conteúdos. Nesse sentido, focar-nos-emos exclusivamente em arquivos digitais, explicitando não só as suas possibilidades, mas salientando

também a necessidade de exploração crítica destes meios enquanto recursos fundamentais para a investigação e para a docência.

Note-se que a escolha do tema não foi também arbitrária, mas antes inteiramente voltada para a demonstração de três aspetos fundamentais para a utilização da imagem em movimento nos estudos de âmbito patrimonial. O primeiro, que já enfatizámos, a necessidade de metodologias criteriosas para o levantamento de informação a partir das fontes. O segundo, diretamente relacionado com o anterior e ao qual também já aludimos, prende-se com a importância do conhecimento dos meios audiovisuais e do contexto de produção dos filmes (ou de outros meios) em estudo, o que permite uma análise dos mesmos à luz da sua especificidade técnica. Por fim, um terceiro aspeto que reporta para o tema em análise, ou seja, a ótica de abordagem dos objetos audiovisuais, a qual pode beneficiar de um domínio direto de outras fontes, potenciando assim as fontes audiovisuais. Nesse sentido, e como já referimos, são notórias as valências dos estudos multidisciplinares, que aliam um conhecimento aprofundado do tema com um domínio metodológico e técnico do meio. Neste caso, estamos perante um estudo de natureza transversal e multidisciplinar que concilia metodologias e leituras da história da arquitetura e da história urbana com os estudos da imagem em movimento.

Para o estudo completo foi constituído um *corpus* de sete fontes audiovisuais tendo por base uma seleção proveniente de dois arquivos: a Cinemateca Digital e a plataforma digital dos Arquivos da RTP. A restrição a dois repositórios digitais resultou não só do contexto de preparação da investigação original, já referido, mas também de termos como objetivo primeiro a demonstração da importância da digitalização e da disponibilização de documentação audiovisual. Em ambas as plataformas foram utilizados os mesmos critérios de pesquisa, consistindo no levantamento exaustivo de todas as referências existentes sobre Espinho, a partir das quais foi elaborada uma seleção⁵.

5 As referências completas dos filmes encontram-se listadas no final deste artigo.

A partir da Cinemateca Digital selecionamos quatro filmes, apresentados, por ordem cronológica ascendente, de acordo com os títulos utilizados no arquivo:

- *Vindimas da Casa Andresen*, produzido pela Invicta Film em 1914;
- *Congresso Internacional dos Bombeiros em Espinho – Setembro de 1936*, filmado por Manuel Luís Vieira em 1936;
- *Espinho: Praia da Saudade*, realizado por Ricardo Malheiro em 1955;
- *Imagens de Portugal 92*, número 92 do jornal cinematográfico produzido pela SPAC em 1956.

Nos Arquivos da RTP selecionamos três registos, sob a forma de reportagens em filme:

- *Visita de Américo Tomás ao Porto e a Espinho (19-09-1968)*;
- *Inauguração da Praça de Touros e do Hotel Turismo em Espinho (24-07-1972)*;
- *Comemoração da elevação de Espinho a cidade (13-06-1973)*.

Numa primeira leitura de conjunto, podemos salientar que ambos os arquivos se completam cronologicamente, assegurando um considerável panorama diacrónico das transformações do aglomerado urbano espinhense. Por outro lado, é notória a ausência de informação sobre as equipas técnicas da RTP (Radiotelevisão Portuguesa), o que, como veremos, não nos permitirá um aprofundamento deste aspeto para lá dos dados obtidos através da análise dos objetos.

No nosso *corpus* abundam os materiais não montados, que na gíria se designam por *brutos*, nomeadamente os registos de 1914, 1968, 1972 e 1973. Este dado provém, no caso do filme de 1914 da informação presente na Cinemateca Digital e, nos restantes, da nossa análise dos materiais presentes no Arquivo da RTP. Estas imagens, sem som, poderão resultar de filmagens levadas a cabo

in loco que integrariam posteriormente, uma vez editadas e sonorizadas com narração, o Noticiário Nacional, tal como nos indica o portal para os três objetos, em consonância com a prática coeva para reportagens de exteriores⁶.

Paralelamente ao armazenamento de filmagens em bruto, cuja sequência final se poderá ter perdido, constatamos igualmente algumas imprecisões na identificação dos materiais. Como veremos, o filme de 1914, *Vindimas da Casa Andresen*, apresenta-se como um excelente exemplo da necessidade de uma análise crítica e em profundidade para a valorização dos materiais de arquivo.

É igualmente assinalável, ainda numa ótica de análise de conjunto, como as filmagens da RTP denotam uma assimilação de técnicas mais sofisticadas, as quais permitem imagens mais espontâneas e experimentais. Tal poderá ser justificado não só pela natureza do meio, e conseqüente *modus operandi*, pelos equipamentos utilizados (geralmente mais leves devido a um formato inferior ao padrão de cinema de 35 mm), bem como pela presença de equipas mais jovens e com uma formação diferente, habituadas a trabalhar em tempo real, quer em estúdio, quer em exteriores. À semelhança do que aconteceu em outros países, é notório o contributo das produções televisivas para a renovação da linguagem da imagem em movimento, a qual abandona uma certa rigidez e distanciamento em prol de uma vitalidade mais adequada aos novos tempos.

Televisão e cinema partilham, porém, um aspeto que fica bem patente na pequena amostra que integra o nosso *corpus*: o gosto pela autorreferência. Assim, no filme de 1973, começamos por observar um plano de um televisor numa sala de café (que não conseguimos identificar) através do qual a população assiste, jubilosa, ao telejornal onde se noticia a elevação de Espinho a cidade.

Em *Espinho: Praia da Saudade*, inclui-se na montagem um plano destacado do Jornal de Notícias onde é possível ler uma

6 Sobre os trabalhos de equipas de exteriores na época veja-se: NAZARETH, 1988.

notícia sobre a «Festa do Cinema filmada por Ricardo Malheiro» [00:14:41], o realizador do filme, tal como indicado no título da mesma. Aqui a referência é igualmente a um outro meio, a Imprensa, não só pela presença de uma citação intermedial, mas também por ter sido, tal como nos indica o filme, o Jornal de Notícias a organizar a festa, numa estratégia que nos recorda Leitão de Barros, figura ligada aos dois meios.

Característica do cinema de vanguarda dos anos 20 e 30, a autor-referência ou a referência a outros meios de comunicação e da imagem, vai contaminando progressivamente a produção corrente, resultando, como se percebe nos chamados filmes *backstage*, em inúmeras bases de argumento. Em Portugal é notório o exemplo de *O Pai Tirano*, realizado por António Lopes Ribeiro em 1941 (Barreira, 2017: 243-273), com o qual Ricardo Malheiro já havia colaborado. Explorando as tensões da tessitura ficcional ou assumindo um mais ou menos declarado elogio do meio, estas quebras da *quarta parede* confrontam-nos com as possibilidades de afirmação destes profissionais e com uma crescente consciência do seu papel em interessantes imagens panegíricas que rapidamente passam do cinema para o meio televisivo.

4- DESVENDANDO UM MISTÉRIO: VINDIMAS DA CASA ANDRESEN

O filme de 1914, produzido pela empresa portuense Invicta Film, que a Cinemateca Digital denomina como *Vindimas da Casa Andresen*, transporta-nos para uma questão fulcral para quem analisa as fontes visuais: a identificação dos materiais e a necessidade de uma análise cuidada e crítica dos materiais de arquivo.

O filme disponível em arquivo é constituído por um conjunto de imagens não montadas, pelo que não possui quaisquer intertítulos, apresentando-se estas pela ordem de rotação ou pela ordem de cópia para o suporte de arquivo, pelo que, na ausência de uma montagem final ou de material associado à produção, não nos é possível compreender

os objetivos das tomadas de vista. Numa investigação anterior, incidindo sobre a presença do rio Douro no cinema, deparamo-nos com estas imagens e, após um visionamento analítico dos cerca de doze minutos de filme, foi possível identificar alguns locais de rodagem.

Para o caso em estudo, interessa-nos justamente um dos segmentos finais do filme [00:10:14 – 00:11:49], sob a forma de um conjunto de vistas tomadas a partir de um comboio, constituindo um prolongado *travelling*, identificadas no arquivo como «transporte em comboio de mercadorias». O conhecimento do terreno permitiu-nos perceber que se tratava de um conjunto de planos da Praia da Granja, tirados a partir da Linha do Norte no sentido Norte-Sul, com a câmara voltada para poente (areal e mar), com breves interrupções junto à zona de costa não urbanizada (São Félix da Marinha) e retomando por instâncias do Rio Largo, na fronteira concelhia, com novos planos de um areal que paulatinamente se povoava de habitações. Estamos, assim, perante as mais antigas imagens em movimento que sabemos existir da Granja e de Espinho, onde o plano contínuo termina na respetiva estação (**Figura 2**). Note-se ainda que estas imagens foram captadas poucos anos depois de o mar ter destruído a quase totalidade do casco histórico da vila de Espinho.



Tratando-se de uma das zonas de ocupação mais antiga do aglomerado, as alterações radicais do edificado nas décadas seguintes

conferem a estes planos um imenso valor para quem estuda Espinho. Além das arquiteturas de habitação da atual Avenida 8, é possível identificar alguns equipamentos, entretanto desaparecidos, como um dos balneários, funcionado num edifício incaracterístico identificado pela frase escrita a tinta, «Banhos Quentes e Frios Viúva de Manoel Netto & Filhos» [00:11:38] ou, próximo da estação, no espaço do atual Centro Comercial Solverde, uma empena onde se pode ler a palavra «Fotografia», tratando-se do importante estabelecimento «Fotografia Evaristo», de Carlos Evaristo⁷ [00:11:43]. Nas proximidades, oculta por um dos edifícios da estação, erguia-se a casa da família de Amadeo de Souza-Cardoso.

Ainda a propósito do referido estabelecimento de banhos quentes e frios da Viúva de Manoel Netto & Filhos, note-se que Armando Bouçon, no seu levantamento para o período compreendido entre 1900 e 1910, havia identificado o seu funcionamento na Rua da Aliança (Bouçon, 2015: 48), entretanto desaparecida com as invasões do mar (Castro, 2005). Através do filme foi possível identificar que, em 1914, o estabelecimento funcionava já no ângulo entre a Avenida de Serpa Pinto e a Rua do Progresso, atuais Avenida 8 e Rua 13⁸, corroborando o desaparecimento do primitivo edifício. Esta identificação tornou-se possível graças ao levantamento sistemático dos edifícios registados em Espinho no filme e do seu equivalente num levantamento atual com a ferramenta Google Maps, a qual apresentamos na Tabela 1, demonstrando-se assim um instrumento de análise passível de aplicação em investigações similares. O levantamento evidencia não só as construções desaparecidas ou, entretanto, muito alteradas, mas também aquelas que subsistem com poucas alterações, como testemunhos de uma das ocupações mais antigas do território, aguardando ainda valorização.

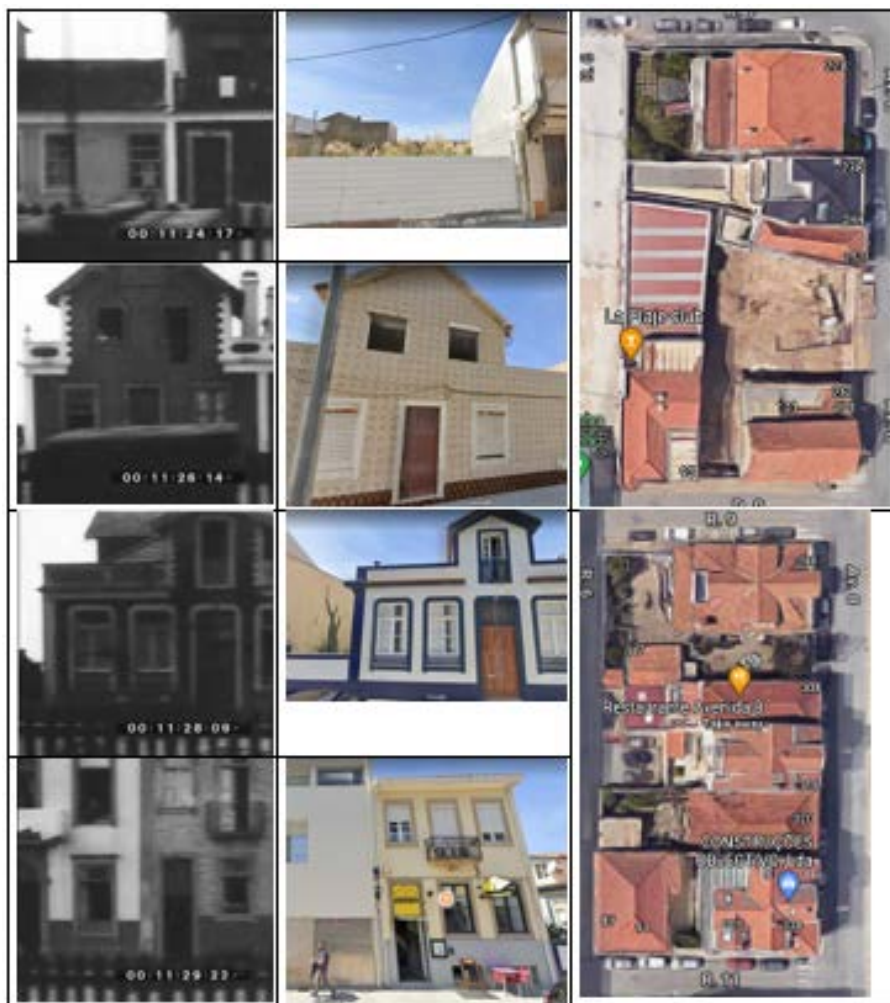
Na tabela podemos encontrar uma articulação em sequência horizontal dos fotogramas capturados a partir da cópia digital do filme (cuja cedência foi facultada pelo AIM - Arquivo Nacional da Imagem

7 Sobre a Fotografia Evaristo, veja-se: BOUÇON, 2015: 86-88.

8 Veja-se a tabela de equivalência que criamos em Barreira, 2013.

em Movimento, integrado na Cinemateca Portuguesa), da vista extraída do GSV, equiparada aproximadamente ao local capturado em filme, bem como da vista do quarteirão extraído do GM (sempre que possível). Tal permite-nos uma completa interação entre uma leitura das transformações das fachadas e estruturas, bem como das respetivas alterações espaciais do edificado, concorrendo, por sua vez, para uma análise dos espaços filmados na sua articulação com a estrutura urbana primitiva e subseqüentes alterações.

LEVANTAMENTO SISTEMÁTICO DAS LOCALIZAÇÕES DO FILME VINDIMAS DA CASA ANDRESEN (1914)		
Fotograma digital extraído do filme	Recorte de vista extraída do GSV	Recorte de vista extraída do GM
		
		
		





5 - BREVES CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como expusemos na Introdução, tivemos como objetivo subjacente a este estudo apresentar as valências de uma análise holística das fontes cinematográficas em articulação com as suas representações digitais em arquivos e repositórios, e tirando partido dos ambientes semi-virtuais de visionamento proporcionados pelo GM e pelo GSV. Assim, a sua análise enquanto realidade construída, tendo em consideração não apenas o que as imagens captam, mas também a sua natureza formal e signifiante, revela-se, no nosso entendimento, o caminho mais profícuo para a utilização do cinema enquanto fonte para os estudos do património.

De um ponto de vista metodológico, procurámos sugerir caminhos e possibilidades de abordagem, bem como reflexões sobre problemáticas decorrentes da natureza do objeto e dos objetivos de cada abordagem, em particular no que diz respeito à necessidade contextualização e rigor na citação da fonte.

Por fim, não podemos deixar de reforçar que o tema escolhido resultou unicamente do nosso percurso como investigador no campo da História da Arte e dos Estudos visuais, através do cruzamento de duas investigações especializadas e muito diferentes entre si. Procurámos, tal como foi dito, apresentar um estudo de natureza multidisciplinar, que cruzasse as possibilidades e as metodologias da história urbana e da história da arquitetura, com a dos estudos da imagem em movimento, aplicando-a numa realidade patrimonial em constante transformação. Além de imagens pouco conhecidas, para as quais procurámos sugerir leituras e aclarar sentidos, demonstramos como os estudos desta natureza em muito podem contribuir para a correta identificação de material de arquivo e conseqüente valorização de fontes ainda por conhecer.

Os resultados, ainda que exploratórios e lacunares, apresentam-se como contributo para o conhecimento das temáticas espinhenses e como indutor de abordagens e de metodologias. Do mesmo modo, foi nossa

especial preocupação contribuir com uma proposta passível de aplicação em outras realidades patrimoniais, bem como para outras fontes.

No vastíssimo universo das imagens produzidas, às quais as possibilidades digitais vieram trazer novos e amplos voos, muitas serão as que, registadas em filme e em tantos outros suportes, resultado de um manivelar diligente ou do simples acaso do instantâneo, aguardam ainda por olhares diferentes que lhes permitam utilidades nunca sonhadas e às quais, nas suas camadas de significação, lhes descubram ou emprestem novas palavras com que se inscrevam no discurso da memória coletiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arquivos RTP. <https://arquivos.rtp.pt/> (data de consulta: maio de 2022).

Aumont, J.; Marie, M. (2013). *A análise do filme*. Texto & Grafia.

Barreira, H. (2017). *Imagens na imagem em movimento. Documentos e Expressões*. 2 Volumes. FLUP. Tese de Doutoramento em História da Arte Portuguesa. <https://hdl.handle.net/10216/110018> (data de consulta: maio de 2022).

Barreira, H. (2013). *Improvisos de progresso: Arquiteturas em Espinho (1900-1943)*. 2 Volumes. FLUP. Dissertação de Mestrado em História da Arte Portuguesa. <https://hdl.handle.net/10216/71887> (data de consulta: maio de 2022).

Bouçon, A. (2015). *Sociabilidades e marginalidades em Espinho*. Práticas sociais, culturais e associativas (1889-1915). Chiado Editora.

Castro, C. M. G. (2005). *Morfologia urbana espinhense*. FLUP. Dissertação de Mestrado em Geografia. <https://hdl.handle.net/10216/15216> (data de consulta: maio de 2022).

Cinemateca Digital . <http://www.cinemateca.pt/Cinemateca-Digital.aspx> (data de consulta: maio de 2022).

Cinemateca Portuguesa. *Jornal de Atualidades Imagens de Portugal*. <http://www.cinemateca.pt/Cinemateca/Noticias/Jornal-de-atualidades-Imagens-de-Portugal.aspx> (data de consulta: maio de 2022).

CINEPT – Cinema Português – Espinho – Praia da Saudade (1955). <http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/5063/Espinho++Praia+da+Saudade> (data de consulta: maio de 2022).

CINEPT – Cinema Português – Famicão (1955). <http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/2700/Famalic%C3%A3o> (data de consulta: maio de 2022).

CINEPT – Cinema Português - Manuel Luís Vieira. <http://www.cinept.ubi.pt/pt/pessoa/2143689390/Manuel+Lu%C3%ADs+Vieira> (data de consulta: maio de 2022).

CINEPT – Cinema Português - Ricardo Malheiro. <http://www.cinept.ubi.pt/pt/pessoa/2143688628/Ricardo+Malheiro> (data de consulta: maio de 2022).

Ferro, M. (1988). *Cinema and History*. Translated by Naomi Greene. Wayne University Press.

Marques, J. (2015). - *Reconstituição biográfica dos arquitectos representados na Exposição de 1953: “Marques da Silva: Exposição conjunta das principais obras do mestre e de alguns dos seus discípulos”*. Fundação Instituto Arquitecto Marques da Silva. https://issuu.com/fundacaomarquesdasilva/docs/ebook_expo1953_vf1/158 (data de consulta: maio de 2022).

Martins, E.; Passoa, M. (1941). Uma piscina para a Praia de Espinho. A arquitectura portuguesa, cerâmica e edificação, reunidas. 3:72 (Março de 1941) 9-13.

MPART – Música Participada - Fausto Neves. [Consult. 1 Dez. 2020]. Disponível em <<https://anossamusica.web.ua.pt/esprofile.php?esid=308>>.

Nazareth, A. (1988). *30 anos de Televisão*. [s. n.].

Piçarra, M. do C. (2006). *Salazar vai ao cinema*. Edições Minerva.

Ramos, J. L. (2011). *Dicionário do Cinema Português 1895 – 1961*. Caminho.

Rodovid – Alberto Brandão Barbosa. <https://pt.rodovid.org/wk/Pessoa:36165> (data de consulta: maio de 2022).

Corpus fílmico em linha organizado por arquivo e por ordem cronológica:

Cinemateca Digital

Invicta Film (Produção). (1914). *Vindimas da Casa Andresen*. 35 mm, P/B; sem som; 00:12:37, 16 fps]. <http://www.cinemateca.pt/Cinemateca-Digital/Ficha.aspx?obraid=2076&type=Video> (data de consulta: maio de 2022).

Vieira, M. L. (Fotografia). (1936). *Congresso Internacional dos Bombeiros em Espinho - Setembro de 1936*. [35 mm, P/B; sem som; 00:09:11, 20 fps]. <http://www.cinemateca.pt/Cinemateca-Digital/Ficha.aspx?obraid=3314&type=Video> (data de consulta: maio de 2022).

Malheiro, R. (Realizador). (1955). *Espinho: Praia da Saudade* [35 mm, P/B; com som; 00:17:05, 24 fps]. <http://www.cinemateca.pt/Cinemateca-Digital/Ficha.aspx?obraid=19568&type=Video> (data de consulta: maio de 2022).

Spac (Produção). (1956). *Imagens de Portugal 92* [35 mm, P/B; com som; 00:09:11, 24 fps]. <http://www.cinemateca.pt/Cinemateca-Digital/Ficha.aspx?obraid=6124&type=Video> (data de consulta: maio de 2022).

RTP Arquivos

RTP (Produção). (19-09-1968). – *Visita de Américo Tomás ao Porto e a Espinho* [P/B; sem som; 00:28:37]. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/visita-de-americo-tomas-ao-porto-e-a-espinho/> (data de consulta: maio de 2022).

RTP (Produção). (24-07-1972). *Inauguração da Praça de Touros e do Hotel Turismo em Espinho* [P/B; sem som; 00:16:12]. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/inauguracao-da-praca-de-touros-e-do-hotel-turismo-em-espinho/> (data de consulta: maio de 2022).

RTP (Produção). (13-06-1973). *Comemoração da elevação de Espinho a cidade* [P/B; sem som; 00:02:47]. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/comemoracao-da-elevacao-de-espinho-a-cidade/> (data de consulta: maio de 2022).

COMUNICAÇÃO E ESTRATÉGIA NA CRISE PANDÉMICA EM PORTUGAL E NO BRASIL

Paulo M. Barroso¹

Escola Superior de Educação de Viseu

Resumo: Como as estratégias em comunicação sobre a COVID-19 em Portugal e no Brasil persuadem para a mudança de comportamentos sociais? Este artigo apresenta uma análise qualitativa centrada nas estratégias em comunicação política contra a pandemia em Portugal e no Brasil, na sua fase inicial em 2020. O objectivo é caracterizar a eficácia persuasiva da comunicação estratégica governamental na gestão da crise pandémica.

Palavras-chave: comunicação de crise, comunicação estratégica política, COVID-19, estratégia de comunicação.

Abstract: How do communication strategies about COVID-19 in Portugal and Brazil persuade to change social behaviors? This paper presents a qualitative analysis focused on strategies in political communication against the pandemic in Portugal and Brazil, in its initial phase in 2020. The objective is to characterize the persuasive effectiveness of government strategic communication in managing the pandemic crisis.

Keywords: communication strategy, COVID-19, crisis communication, political strategic communication.

1 O autor escreve de acordo com a antiga ortografia.

INTRODUÇÃO

A actual crise pandémica transformou o mundo, mas potenciou a comunicação. A comunicação já tinha mudado do analógico ao digital antes da COVID-19, nome atribuído pela Organização Mundial da Saúde (OMS) à doença provocada pelo novo coronavírus SARS-COV-2. Este vírus foi identificado pela primeira vez em humanos no final de 2019, na cidade de Wuhan (Hubei, China), alastrando-se rapidamente a todo o mundo. Neste cenário, as relações *online* em rede intensificam-se durante a crise sanitária (Fuchs, 2021). A adopção de um “novo normal” imposto pela pandemia cimenta estilos de vida mais mediáticos. Os usos, meios e efeitos da comunicação também mudaram. Nas redes sociais, intensifica-se a comunicação *all-to-all*. Qualquer cidadão é *prosumer* de conteúdos digitais. As transformações dos *media* são qualitativas e quantitativas, mas proliferam notícias falsas, a desinformação cria desconfiança e escasseiam significados. Além de informarem sobre a COVID-19, os *mass media* procuram distinguir a verdade da mentira, mas promovem mais opiniões do que factos.

Comunicar pressupõe estratégias e persuasão. A comunicação estratégica é uma forma de arte e técnica retórica. Cuida do modo e meio de transmissão de informações ao público, para o influenciar a agir, sentir e pensar em conformidade. Como técnica retórica, a comunicação estratégica beneficia dos três meios técnicos de persuasão de Aristóteles (*ethos, pathos e logos*), capitais para a eficácia de qualquer discurso público e político.

1. A COMUNICAÇÃO COMO RECURSO DE GESTÃO DA CRISE

A ocorrência de qualquer crise obriga à adopção de medidas eficazes e imediatas. Uma crise é uma situação inevitável (ninguém está imune), imprevista (tudo pode originá-la) e negativa (é prejudicial e, por isso, indesejável) que modifica o normal funcionamento de uma organização ou sociedade (Falkheimer & Heide, 2010: 514). Mesmo

com vigilância activa de situações nefastas para prevenir crises, estas acontecem e obrigam à preparação e prontidão de uma resposta, cujo componente determinante é a comunicação (Coombs, 2010: 17).

Na gestão da crise, não existe uma fórmula; nem a sorte nem o destino devem comandar o curso dos acontecimentos (Duarte, 2020: 219); estratégias podem ser adoptadas. Não fazer nada e deixar a crise dissipar-se por si não é uma delas. A comunicação é uma área importante de intervenção e estratégia de gestão e combate da crise. O recurso à comunicação não visa apenas minimizar os danos em termos de imagem pública e reputação; visa também resolver a crise. A comunicação de crise é uma modalidade específica de comunicação estratégica (Coombs & Holladay, 2015: 497); é geralmente a compilação, processamento e disseminação de informação necessária para enfrentar uma situação de crise (Coombs, 2010: 20). A gestão da comunicação de crise deve determinar quais são as informações relevantes e qual a melhor maneira de as transmitir. Deve ser uma gestão de informação e de significados.

A comunicação não é uma actividade adicional, suplementar nem complementar; é essencial e estratégica. A essência da comunicação estratégica está no uso intencional (não aleatório) da comunicação (Coombs & Holladay, 2015: 506). Se a comunicação é adequada (eficiente nos meios e formas), será útil (eficaz nos objectivos).

As crises são todas diferentes, tal como as organizações e as sociedades, os seus contextos e as pessoas. Demonstra-o a actual crise sanitária que avassala o mundo, com cada país a adoptar medidas que considera apropriadas para a combater, atendendo à sua história, tradição (costumes e normas morais/religiosas e jurídicas), cultura e identidade nacional, situação política e económica e todos os elementos idiossincráticos da população e sociedade.

Todavia, a comunicação é um recurso comum e crucial entre todos os países no combate à pandemia. Quer a comunicação estratégica quer as estratégias de comunicação, todos os países adaptaram a comunicação no combate à pandemia, umas vezes com assertividade,

estratégia e eficácia, transmitindo confiança, outras vezes suscitando ainda mais confusão, incerteza e críticas por parte das populações, quando a comunicação oficial dos governos não clarifica ou não informa com rigor sobre a situação e as medidas a superá-la.

2. COMUNICAÇÃO ESTRATÉGICA

A estratégia (do grego *stratos*, “multidão, expedição, exército acampado, o que está espalhado”, e *agos*, “líder”, formando *strategos*, “comandante de exército”, e *strategia*, “comando de general”) é uma combinação engenhosa para se conseguir um fim. Os primeiros tratados sobre estratégia são os dos chineses, entre 400 e 200 a.C, de que é exemplo *A Arte da Guerra*, de Sun Tzu, obra de estratégia militar escrita em 400 a.C. A estratégia significa seguir um plano e concilia a eficiência e a eficácia das acções. Enquanto processo, a comunicação é estratégica quando tem objectivos claros e segue um plano para os concretizar. Aplicada à gestão e comunicação de crises, a estratégia pressupõe práticas de participação cívica, esforços (intencionalidades) que visam entendimento e envolvimento. Com a COVID-19, a estratégia fomenta mudanças de acções, atitudes e comportamentos.

A estratégia é um jogo de xadrez: traçar objectivos claros (ir do ponto A ao ponto B) e decidir (saber) como o fazer. Para o efeito, é preciso conhecer os recursos e meios disponíveis; coordenar acções e recursos, decidir pelas opções adequadas no percurso traçado para chegar aonde se pretende do modo mais rápido e eficiente.

O conceito de “comunicação estratégica” é complexo, pois é formado por dois termos também complexos. A comunicação estratégica é entendida como emergente, implica novos desafios de comunicação e de estratégia que se colocam num mundo cada vez mais globalizado e tecnológico. A comunicação estratégica é a coordenação de tudo o que se diz e faz face aos objectivos nacionais (Paul, 2011: 3). A crise sanitária de COVID-19 é um fenómeno global, apolítico e disruptivo, mas em qualquer contexto as acções também são comunicação.

A comunicação estratégica tem um enquadramento militar e político na sua origem já remota. Neste sentido político-militar, Farwell realça que o Pentágono define comunicação estratégica como os esforços do Governo focados para entender e envolver os públicos a criar, fortalecer ou preservar condições favoráveis aos interesses, políticas e objectivos nacionais (Farwell, 2012: xvii). Informar é fundamental, mas comunicar é estratégico. No início da crise sanitária de COVID-19, a informação era abundante, incipiente, imprecisa e contraditória sobre o que estava a acontecer no mundo. Nas redes sociais, circularam inúmeras informações falsas e alarmantes. Paradigmática foi, por exemplo, a comunicação do governo brasileiro sobre a inexistência ou não gravidade do coronavírus SARS-COV-2.

Os discursos populistas acirram o *pathos*, provocam reacções psicológicas e emocionais nos destinatários, i.e. impressionam e empolgam, causando respostas apaixonadas. Para Aristóteles, o *pathos* é o conjunto de paixões ou emoções do público. O *pathos* é volátil porque é provocável pelo uso estratégico de estímulos, como a comunicação. Com a COVID-19 e o distanciamento social, torna-se mais difícil comunicar e persuadir pelo *pathos* e transmitir emoções (e.g. solidariedade e empatia) através da comunicação (Funchs, 2021).

A comunicação é um acto, um processo, um mecanismo; a informação é um produto, uma substância, uma matéria. Enquanto processo, a comunicação assenta na interacção. A essência da comunicação é dialéctica. Desde o início da crise sanitária de COVID-19, as dinâmicas comunicacionais revelam-se fundamentais para a combinação de esforços. Qualquer governo ou organização depende da comunicação com os públicos e é o produto da comunicação; não é a comunicação que é o produto de qualquer governo ou organização.

Efectivamente, a comunicação estratégica implica acções intencionais para informar, influenciar ou persuadir a opinião pública, de modo a moldar comportamentos e, assim, cumprir interesses políticos ou, simplesmente, alcançar desideratos. É a racionalização e pretensão de legitimação da acção de comunicação. Em *Técnica e*

Ciência como 'Ideologia', Habermas distingue a acção estratégica (e uso estratégico da linguagem) e a acção comunicativa. A racionalização é a “ampliação das esferas sociais, que ficam submetidas aos critérios da decisão racional” (Habermas, 2006: 45). Na teoria da acção comunicativa, a distinção baseia-se na procura (acção estratégica) de entendimento e influência por parte dos interlocutores. A acção estratégica é aquela em que um agente usa o interlocutor através da comunicação como um meio para realizar um interesse (e não apenas para comunicar). Enquanto acção social instrumental, a acção estratégica visa criar efeitos perlocutórios. Por seu turno, só existirá acção comunicativa quando a interacção estiver voltada para o entendimento válido e os participantes obtêm consenso. A acção comunicativa não é instrumental nem estratégica, é orientada para alcançar entendimento (racionalidade comunicativa), enquanto a acção estratégica é orientada para o sucesso do agente de comunicação (Habermas, 1984: 285). A acção comunicativa e a acção estratégica são duas variáveis distintas da acção e interacção comunicativa e política (social) na esfera pública.

O combate à crise sanitária causada pela COVID-19 assemelha-se a um conflito militar armado. As guerras são decididas por estratégias, mas também por engajamentos bem-sucedidos pela acção comunicativa e acção estratégica. Numa crise grave, inédita e imprevisível como a COVID-19, a gestão da crise apoia-se na estratégia integral e na logística, de modo a orientar e manter todos os recursos necessários para alcançar os objectivos estratégicos. Na estratégia, a logística está relacionada com a gestão dos recursos disponíveis.

A estratégia é a ciência das operações militares. De um modo figurativo, é a combinação engenhosa para conseguir um desiderato, i.e. o recurso ardil, astuto, para se obter o que se pretende. A estratégia não é a meta; é a direcção coerente e focada na táctica escolhida; é a arte de encontrar meios para realizar alguma coisa; a meta é o que se deseja atingir. A estratégia deve ser pensada a longo prazo e utilizar a táctica e o plano. Conforme distingue Tartakower, a táctica é saber o

que fazer quando existe algo a ser feito, enquanto a estratégia é saber o que fazer quando não há nada a fazer. Como o xadrez, a estratégia é a identificação da mudança e rumo necessários. O planeamento é a etapa para implantar a estratégia.

A comunicação estratégica deve ser integral e procurar: a) criar boa vontade entre as partes, b) unir visibilidade institucional e propósito/legitimidade, c) acomodar expectativas e exigências da opinião pública, ligando identidade e valores sociais. No caso da comunicação estratégica governamental sobre a COVID-19, uma dificuldade natural é comunicar de forma consistente, clara e compreensível para públicos e meios de comunicação heterogêneos. No caso de Portugal, temos os membros do Governo (primeiro-ministro, ministros e secretários de estado), o Ministério da Saúde em particular, e a Direcção Geral de Saúde a comunicarem todos os dias sobre a COVID-19. Procurou-se uma comunicação integrada e coerente.

3. COMUNICAÇÃO ESTRATÉGICA, PERSUASÃO E RETÓRICA

Não existirá comunicação sem persuasão. Tão ou mais importante do que o conteúdo é o modo como a mensagem é transmitida. As peculiaridades do modo de transmitir fazem parte da *Pheitó*, deusa grega que personifica a sedução e persuasão. A persuasão inclui todos os elementos e aspectos do acto de comunicar que contribuem para influenciar através de argumentos apodícticos. A persuasão é uma *ars* ou *techné* de uso da palavra, segundo a tradição retórica de Aristóteles. A comunicação de crise sobre a pandemia mistura a comunicação técnica e a comunicação política, como se fosse uma. Todavia, a comunicação técnica inspira mais credibilidade (porque é apartidária e científica) do que a comunicação política. A mistura confunde a opinião pública.

A retórica é a técnica que assegura a persuasão para o mal ou para o bem. Para o mal, quando ludibria e afasta a verdade, sendo criticada no *Górgias* de Platão (2006: 452e). Já no *Fedro*, Platão (2009: 261a)

discute a retórica enquanto força para influenciar a mente através de palavras sobre qualquer assunto, em qualquer lugar. A primeira é a “má retórica”, por cultivar a falsidade e fazendo-a passar por verdade, a segunda é a “boa retórica”, i.e. a retórica como psicagogia (orientação ou direcção da alma).

Uma retórica populista que alega a não existência do coronavírus SARS-COV-2, quando este está cientificamente demonstrado, enquadra-se nesta tipologia de “má retórica” em detrimento da verdade e de interesses colectivos como a saúde pública. O uso da persuasão implica um cuidado ético. Segundo Klikauer (2008: 124), a persuasão continua a operar algumas técnicas orwellianas, porque “o objectivo é a invasão da mente através de frases comuns para alterar as nossas atitudes”. A persuasão é estratégica e pode enganar; as estratégias de sedução e de ilusão são baseadas na distorção ou equívoco, omissão ou engano, falsificação ou manipulação da informação (Klikauer, 2008: 134). É nesta perspectiva que se reconhece a teoria subjacente a toda a acção comunicativa e estratégica, seja individual ou organizacional: a retórica aristotélica (Argenti, 2007: 21). Nesse sentido, Farwell realça a arte da comunicação estratégica como herança clássica. A relação entre comunicação, estratégia e influência é fundamental e remota, pois todos “tentam em certa medida questionar e sustentar um argumento, defender-se ou acusar” (Aristóteles, 1998: 1354a).

A retórica é o conjunto de técnicas de argumentação não forçada (Perelman, 1989: 258). Este é o poder pragmático da retórica: agir com palavras. Para Aristóteles (1998: 1355b), a retórica é a capacidade de descobrir “o que é adequado a cada caso com o fim de persuadir”. O adequado é o atractivo para o auditório e, por conseguinte, o que é igualmente persuasivo. Segundo Aristóteles, são quatro os tipos de operações estratégicas do discurso: a) *pisteis*: determinação das provas ou descoberta dos argumentos, recorrendo à doutrina dos *topoi* (Aristóteles, 1998: 1355a); b) *taxis*: ordenação das provas (Aristóteles, 1998: 1414a) ou estruturação lógica: exórdio, exposição, demonstração e epílogo (peroração); c) *lexis*: forma verbal (ao nível da

frase), as melhores palavras para o melhor modo de as dizer, i.e. ornamento das palavras e tropos (Aristóteles, 1998: 1395a); d) *hypokrisis*: acto de pronunciar (representar/encenar) o discurso em público com técnica (Aristóteles, 1998: 1403b).

Estas partes do discurso são externas ao sujeito (Aristóteles, 1998: 1354b), são próprias e convenientes a qualquer discurso. Algumas são técnicas, dependem do orador, outras são não técnicas, não dependem do orador (Aristóteles, 1998: 1355b). Assim, além do acto (*hypokrisis*), a retórica dedica-se aos três principais tipos de operações estratégicas: espécies de provas (*pisteis*) ou *ethos*, *pathos* e *logos* (Aristóteles, 1998: 1356a), ordem de apresentação (*taxis*), e modo de expressão do orador (*lexis*).

São exemplos os discursos deliberativos. Em *L'Empire Rhétorique*, Perelman (1977: 19) frisa que a teoria da argumentação de tradição aristotélica abrange todos os discursos que visam persuadir, seja qual for o auditório ou o assunto. Onde há persuasão, há retórica; e onde quer que haja significado, há persuasão (Burke, 1969: 171). Mas a *Pheitó* já não é um processo unidireccional como na antiguidade; hoje o processo é reversível e permite chegar em conjunto à melhor resposta. A actual proliferação de discursos públicos subjaz à multiplicidade de meios e formas de comunicação, pois o mundo contemporâneo está cheio de retórica antiga (Barthes, 1987: 19). É uma plethora que confunde e diminui o entendimento e o significado que circula na esfera pública, mas revela a valência da comunicação.

A retórica consiste no uso estratégico de recursos persuasivos (tropos). A comunicação e a argumentação fundem-se. A argumentação é relevante na comunicação e na sociedade. Somos sociais, discutimos e fazemos com que os outros partilhem os nossos pontos de vista e realizem actos (Perelman, 1989: 257). Toda a argumentação visa a adesão do(s) outro(s).

4. COMUNICAÇÃO ESTRATÉGICA (POLÍTICA) E ESTRATÉGIA DE COMUNICAÇÃO NA GESTÃO DE CRISE

Enquanto a comunicação estratégica é a planificação de políticas, actividades e cursos de acção para atingir objectivos num prazo na base de informações consistentes numa instituição ou sistema, a estratégia de comunicação é a ferramenta e técnica para atingir públicos-alvo por meio de canais (e.g. marketing político, publicidade institucional, relações públicas, assessoria de imprensa etc.). A estratégia de comunicação é o elemento de comunicação estratégica atinente ao conteúdo e forma, aos *inputs* e *outputs* dos processos de planeamento, integração e sincronização da comunicação estratégica (Paul, 2011: 31).

Com a crise sanitária de COVID-19, a comunicação estratégica procuraria prever cenários e possíveis ameaças/dificuldades. A situação de crise é inédita e com um elevado grau de desconhecimento sobre o vírus e as suas causas e consequências. A possibilidade de se enfrentar e superar com êxito a pandemia define a estratégia. Os problemas colocados pela pandemia e as decorrentes mudanças de comportamentos sociais e de mercado devem ser vistos como estímulos para respostas adequadas de flexibilidade, adaptação e antecipação.

A comunicação estratégica não é apenas transmissão nem embelezamento da informação; é também fomento da máxima credibilidade, respeito e prossecução dos objectivos. Tem a ver com informações claras e compreensíveis, perspectivas partilhadas e pontos em comum (criar compromisso). Segundo Paul (2011: 9), a comunicação estratégica não é “colocar batom num porco” ou tornar atraente o que não é atraente.

Os esforços de comunicação de crise de um governo devem ser proactivos. A comunicação estratégica governamental na gestão da crise sanitária COVID-19 tem a ver com coordenação de esforços de informação, influência e persuasão. Enquanto processo, a comunicação estratégica inclui acções que comunicam. Qualquer acção

é comunicação, pois a comunicação estratégica é tudo o que se diz (acção comunicativa) ou faz (acção estratégica).

No modelo de acção estratégica de Habermas, se os agentes de comunicação estão interessados apenas no sucesso (resultados) das suas acções, tentarão alcançar os seus objectivos e interesses influenciando a definição da situação (decisões e motivos) dos interlocutores através de meios externos (recursos ou estratégias de sedução). A relação entre os agentes é estratégica, baseada em interesses. Há acção comunicativa quando os agentes harmonizam os planos de acção por meios internos, garantindo perseguir os objectivos apenas na condição de um acordo sobre as definições da situação e os resultados esperados.

A comunicação estratégica governamental na gestão de crise situa-se na confluência entre estratégias de integração e relação. A comunicação estratégica é acção de comunicação e terá mais eficácia quanto mais integração e relação conseguir com os públicos. A comunicação não é apenas transmissão de informações; também permite fazer coisa, realizar acções, desempenhar um acto ilocutório (fazer dizendo). Em comunicação estratégica, é relevante a intenção comunicativa que excede o significado da mensagem. Na perspectiva pragmática da comunicação, são actos de comunicação reconhecíveis conforme as intenções.

5. COMUNICAÇÃO ESTRATÉGICA DE PORTUGAL NA PRIMEIRA VAGA DA PANDEMIA

Em Portugal, a comunicação estratégica governamental na gestão e combate da COVID-19 teve fases. Também não foi constante a evolução da crise no mundo. A comunicação institucional sobre a COVID-19 teve uma fase crucial logo no início (a partir de 2 de Março de 2020, quando foram confirmados os primeiros casos e pouco se conhecia sobre o vírus). Em 18 de Março, é declarado o estado de emergência, confinamento obrigatório e restrições à circulação, uma semana depois de a

OMS ter catalogado a COVID-19 como uma pandemia. Em 2 de Maio de 2020, Portugal chega a mil mortes e termina o estado de emergência. Segue-se um plano de desconfinamento. Em Julho, o governo apresenta a “Visão Estratégica para o Plano de Recuperação 2020-2030”. No início de Agosto de 2020, Portugal regista o primeiro dia sem vítimas mortais por COVID-19 desde o início da pandemia. A informação é transmitida com emoção pelo Ministério da Saúde. Com o final do Verão, regressam as aulas presenciais e a obrigatoriedade de uso de máscara nas escolas com o aumento contínuo de casos (contágio e óbitos). Em Novembro de 2020, regressa o estado de emergência e é decretado o recolher obrigatório nos municípios mais afectados. Intensifica-se a pressão sobre o Serviço Nacional de Saúde. Surgem críticas de desorientação nas restrições e excepções, confusão entre informação e comunicação ou simples ineficácia comunicacional. Em Dezembro de 2020, surgem as vacinas e a ministra da Saúde anuncia a compra de mais de 22 milhões de doses e o plano de vacinação. Todavia, Portugal ultrapassa as cinco mil mortes e é decretada a renovação do estado de emergência. A comunicação do Presidente da República alinha no apelo ao bom senso na celebração do Natal. O primeiro-ministro anuncia que as celebrações do Ano Novo são totalmente cortadas, o que não aconteceu no Natal.

Em Janeiro de 2021 a situação agrava-se, demonstrando algum desacerto. Os números de infecções e de mortes aumentam. Portugal é considerado o país do mundo com maior número de novos casos por milhão de habitantes. No início de Fevereiro de 2021 há uma mudança estratégica relevante: a *task force* para o plano de vacinação passa a ser coordenada pelo vice-almirante Henrique Gouveia e Melo, que instaura uma estratégia rígida de combate à COVID-19 como se tratasse de uma guerra. As infecções e mortes baixam significativamente.

Ao longo de dez meses (de Março até Dezembro de 2020), as autoridades reconhecem falhas e erros de comunicação, admitindo “*mea culpa*” na comunicação de crise. Ajustes à comunicação estratégica governamental poderiam passar por: a) iniciar uma nova

estratégia de comunicação ou seguir uma “estratégia emergente” readaptada (Mintzberg & Quinn, 2003: 29) com incorporação de novos *inputs* e abandono de pressupostos devido às mudanças na realidade; b) voltar a envolver os portugueses no cumprimento das medidas de prevenção, pois já demonstravam cansaço da pandemia (doença), das restrições (remédio) e das notícias (consultas), e suscitar a coesão, ouvindo a população num “diálogo diário”; c) comunicar com números e apelos/argumentos racionais (*logos*) para incutir confiança e inspirar credibilidade (*ethos*), mas também com apelos/argumentos emocionais, atribuindo significado comovente aos números, referências a exemplos de superação e a vítimas como pessoas e respectivas famílias em vez de “mortos” (*pathos*); d) não culpabilizar a população pelo agravamento da situação de crise e atenuar a ideia generalizada de “comunicação negativa” (que leva a não aderir às recomendações), preferindo-se uma comunicação proactiva (em vez de reactiva) voltada para cenários futuros (metas e objectivos que serão alcançados e expressos na frase popularizada “vai ficar tudo bem”); e) contextualizar a emergência pública em vez de seguir modelos lineares de comunicação que não fomentam empatia nem mudança de comportamentos sociais; f) segmentar as mensagens, pois a comunicação não é um acto generalizado que funciona em todos os contextos e para todos os públicos (identificar públicos prioritários e adequar as mensagens, dosear a informação, seleccionar o relevante para evitar o excesso, monotonia e cansaço dos boletins diários da DGS); g) separar a comunicação técnica (DGS) e a comunicação política (Ministério da Saúde), evitando a percepção de não serem duas entidades.

No primeiro confinamento (de Março a Maio de 2020), o sentimento geral da população era de medo, receio, expectativa e preocupação. Este período caracteriza-se por um profundo desconhecimento e percepção de risco. As estratégias de comunicação procuraram fomentar um clima de consenso em torno das medidas adoptadas, alegando-se a sua necessidade bem como valores nacionais para motivar a população. No segundo confinamento (de Setembro a

Dezembro de 2020), as estratégias de comunicação não revelam a mesma eficácia do primeiro confinamento. A população já tinha mais conhecimento e vivência da situação de crise, demonstrando mais cansaço, saturação, dessensibilização e alheamento (efeito *numbness*).

A pandemia cresce e diminui em função do ritmo de actividade económica e social de cada país. Em Portugal, a comunicação é, por vezes, titubeante. A resposta inicial das autoridades foi tardia. As indecisões e incoerências sobre o uso das máscaras e as cercas sanitárias são exemplos. Foram transmitidas mensagens contraditórias: a obrigação de usar máscaras em alguns espaços e não em outros; a autorização para a realização de alguns eventos (e.g. a Festa do Avante em 2020, evento político do Partido Comunista Português) e a proibição de outros (e.g. as celebrações religiosas de 13 de Maio em Fátima).

As autoridades políticas e os *mass media* (a televisão, em particular) privilegiaram as informações dos especialistas. Todavia, estes não foram consensuais, consistentes nem coerentes. As instituições do Estado e os *media* assoberbaram os circuitos mediáticos com informações técnicas diárias sobre a COVID-19. Como indústrias, os *media* criaram uma pletora de informações com valor estratégico e concorrencial, mas com pouco valor-notícia. Em Portugal, “os media tradicionais, como a televisão, a rádio ou os jornais, são aqueles que surgem como os mais referenciados para aceder a informação sobre a COVID-19” (Monteiro & Jalali, 2022: 160). Todavia, a Internet foi importante na comunicação/relação entre as pessoas e no acesso às notícias (e notícias falsas) e serviços públicos *online*.

Segundo o estudo intitulado *Um Novo Normal? Impactos e Lições de Dois Anos de Pandemia em Portugal*, 76% da população portuguesa avaliam o Ministério da Saúde como a entidade oficial que mais se destacou pela positiva durante a pandemia (Monteiro & Jalali, 2022: 206). A população também considera que as Forças Armadas foram eficazes e mais de 60% da população estima que o Estado está “pouco preparado” ou “moderadamente preparado” para lidar com emergências complexas (Monteiro & Jalali, 2022:

203). Este estudo conclui que a percepção da opinião pública à capacidade do Estado português é a de que, não tendo sido um desastre, poderia e deveria ter sido melhor. Uma lição a retirar da pandemia é a importância de reforçar gabinetes no plano da assessoria jurídica, comunicação de crise, relações internacionais e prospectiva (Monteiro & Jalali, 2022: 218). “A crescente digitalização da nossa vida e da nossa economia exigirá também um domínio sólido e seguro das novas tecnologias e da comunicação pública, com vista a evitar falhas de comunicação em momentos cruciais ou a proliferação da desinformação” (Monteiro & Jalali, 2022: 218). As instituições políticas devem apostar numa estratégia de comunicação política transparente e eficaz que saliente as vantagens e esclareça os procedimentos (Monteiro & Jalali, 2022: 277).

A comunicação do Presidente da República, em particular, sensibiliza pelas palavras (linguagem verbal) e pelo estilo (linguagem não verbal). Acresce a convicção generalizada de ser apertado, carismático, empático e afável, recorrente na ideia de “presidente de todos os portugueses”. Com elevadas taxas de popularidade, a comunicação do Presidente da República sobre a COVID-19 é um estímulo que gere emoção na população e persuade no acatamento das medidas restritivas. Apelidado de “presidente dos afectos”, os seus discursos públicos persuadem com apelos empáticos à portugalidade e aos valores do povo português. Numa crise pandémica, serão capitais os discursos políticos se envolverem as populações apelando à acção e responsabilidade de todos os agentes morais.

6. ENTENDIMENTO POLÍTICO DA PANDEMIA NO BRASIL

A pandemia causou repercussões de toda a ordem e em todos os países. Todavia, o entendimento da pandemia diferenciou-se consoante a orientação política e ideológica. A ala ideológica de direita tende a minimizar a pandemia, como acontece nos EUA (durante a presidência de Donald Trump) e no Brasil (com a presidência de Jair

Bolsonaro), enquanto a ala ideológica de esquerda tende para uma comunicação que alerta para os perigos da crise pandémica. As consequências do menosprezo da severidade da crise sanitária repercutiram-se no número de contágios e mortes no Brasil e nos EUA. Apesar dos números, os regimes políticos continuaram com medidas e discursos públicos de minimização da gravidade da COVID-19. As medidas defendidas e adoptadas foram moderadas e a comunicação pública dos responsáveis relativiza a crise e aponta, inclusivamente, para teorias da conspiração.

No Brasil, vários governadores e prefeitos de esquerda e de direita contestam a política e a comunicação estratégica adoptada pelo Presidente da República, eleito pelo Partido Social Liberal, por minimizar a gravidade da COVID-19. Contando que a ala de direita política está mais orientada para a economia neoliberal de raiz capitalista (e.g. Trump e Bolsonaro), os discursos políticos inclinam-se para o imperativo económico (Monteiro & Jalali, 2022: 254).

No documento *A Política Externa de Bolsonaro na Pandemia*, aborda-se a situação da economia brasileira, que não estava em boa situação e piorou em 2020 com a crise de COVID-19. Apesar de todas as economias do mundo terem sido afectadas, a capacidade de liderança do presidente do Brasil é considerada escassa e criticada devido ao agravamento quer da economia quer das consequências da COVID-19. “O coronavírus atingiu fortemente a economia do principal aliado externo do governo, os Estados Unidos, o que ajudou na derrota eleitoral de Donald Trump, o principal aliado externo do presidente Bolsonaro” (Azzi, Rodrigues & Souza, 2020: 96). O tratamento dado à pandemia ao longo de 2020 aumentou as críticas contra o Governo e desgastou-o (Azzi, Rodrigues & Souza, 2020: 97).

A crise sanitária de COVID-19 no Brasil é associada à incapacidade de liderança política do presidente, comparável à de Trump nos EUA. Ambos exprimiram cepticismo e algum desprezo sobre o vírus, a pandemia e a gravidade da doença para a saúde pública. Em Setembro de 2020, o presidente brasileiro admite que o Brasil foi dos países que

menos sofreu com a COVID-19, quando era o segundo no mundo com mais mortes (129.522), apenas atrás dos EUA (191.802), e o terceiro no mundo com mais casos positivos (mais de 4,2 milhões).

Países governados por líderes de direita (e.g. EUA, Índia e Brasil) têm o maior número absoluto de casos de COVID-19, pois subestimaram o vírus a sério, implementaram tímidas medidas de proteção ou minimizaram a gravidade da doença (Funchs, 2021: 11). No Brasil, a comunicação estratégica política na gestão da crise demonstra politização (entre o “bolsonarismo” e a oposição, quer de esquerda quer conservadora), falta de diálogo e de consenso e até alguma polémica, com declarações que vão contra as evidências científicas, a OMS e os *media* (o presidente do Brasil admitiu publicamente condicionar os dados sobre a COVID-19 aos *media* brasileiros, que apresentavam dados diferentes). Suscita dúvida e celeuma na opinião pública a promoção da cloroquina, contra as indicações científicas, no tratamento da COVID-19 pelo próprio presidente do Brasil. A política de comunicação não parece seguir um plano de crise, gerindo ideologicamente a pandemia com beligerância política e com resultados catastróficos nos números de óbitos e infectados.

CONCLUSÕES

Todos os países são diferentes na cultura nacional, costumes, tradições e mentalidade populares, população e respectivos valores, normas e hábitos sociais. A globalização diminuiu as diferenças, mas torna a crise sanitária de COVID-19 comum a todos os países, por mais diferentes e longínquos entre si. A crise globalizou-se e, paradoxalmente, paralisou o processo de globalização económica que parecia imparável e avassalador em todo o mundo. Em todos os países, o assunto/problema dominante passa a ser o novo coronavírus SARS-COV-2.

As abordagens de cada país ao coronavírus SARS-COV-2 são também diferentes. Apesar de a intenção estratégica ser inerente a qualquer comunicação, a comunicação estratégica estende-se em

vários campos e está tanto conotada à manipulação populista como às necessidades, interesses e expectativas das populações. A comunicação estratégica é persuasiva, intencional, racional ou emotiva e proactiva (previdente); manifesta poder pela influência. É sistemática e segue um plano. No caso da crise sanitária, o uso estratégico da comunicação influencia os níveis de conhecimento, mudança de atitudes e comportamentos.

A comunicação é essencial, não é suplemento. Em contexto de crise, a comunicação ainda se revela mais essencial. No plano governamental, a comunicação é central para levar à acção. A simples informação é influência; não existe informação sem valor. Influenciar é fundamental para os objectivos. A planificação e gestão da comunicação nem sempre é estratégia em comunicação, mas a comunicação estratégica é sempre planificação e gestão da comunicação. Independentemente dos países, a pedra de toque comum numa crise é a comunicação da estratégia e a estratégia da comunicação, a acção comunicativa e estratégica dos governos, pois um vírus não escolhe nacionalidades, fronteiras ou economias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Argenti, P. (2007). *Strategic Corporate Communication*. New Delhi: McGraw-Hill Publishing.

Aristóteles (1998). *Retórica*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.

Azzi, D.; Rodrigues, G. & Souza, A. T. (orgs.). (2020). *A Política Externa de Bolsonaro na Pandemia*. Observatório de Política Externa e Inserção Internacional do Brasil e Friedrich-Ebert-Stiftung.

Barthes, R. (1987). *A Aventura Semiológica*. Lisboa: Edições 70.

Burke, K. (1969). *A Rhetoric of Motives*. Berkeley: University of California Press.

Coombs, W. T. (2010). "Parameters for Crisis Communication" in W. T. Coombs & S. J. Holladay (eds.). *The Handbook of Crisis Communication*. Sussex: Wiley-Blackwell, pp. 17-53.

Coombs, W. T. & Holladay, S. J. (2015). "Strategic Intent and Crisis Communication - The Emergence of a Field" in D. Holtzhausen & A. Zerfass (eds.). *The Routledge Handbook of Strategic Communication*. New York: Routledge, pp. 497-507.

Duarte, J. (2020). "Estratégia em comunicação" in J. Félix (org.). *Comunicação Estratégica e Integrada*. Brasília: Rede Integrada Editora, pp. 219-289.

Falkheimer, J. & Heide, M. (2010). "Crisis Communicators in Change: From Plans to Improvisations" in W. T. Coombs & S. J. Holladay. *The Handbook of Crisis Communication*. Oxford: Blackwell Publishing, pp. 511-525.

Farwell, J. P. (2012). *Persuasion and Power: The Art of Strategic Communication*. Washington: Georgetown University Press.

Fuchs, C. (2021). *Communicating COVID-19: Everyday Life, Digital Capitalism, and Conspiracy Theories in Pandemic Times*. Bingley: Emerald Publishing.

Habermas, J. (1984). *The Theory of Communicative Action (vol. 1: Reason and the Rationalization of Society)*. Boston: Beacon Press.

Habermas, J. (2006). *Técnica e Ciência como 'Ideologia'*. Lisboa: Edições 70.

Klikauer, T. (2008). *Management Communication: Communicative Ethics and Action*. New York: Palgrave Macmillan.

Mintzberg, H. & Quinn, J. B. (2003). *O Processo da Estratégia*. Porto Alegre: Bookman.

Monteiro, N. & Jalali, C. (coord.). (2022). *Um Novo Normal? Impactos e Lições de Dois Anos de Pandemia em Portugal*. Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos.

Paul, C. (2011). *Strategic Communication: Origins, Concepts and Current Debates*. Santa Barbara, California: ABC - Clio.

Perelman, C. (1977). *L'Empire Rhétorique*. Paris: Vrin.

Perelman, C. (1989). *Rhétoriques*. Bruxelles: Editions Université de Bruxelles.

Platão (2006). *Górgias*. Lisboa: Edições 70.

Platão (2009). *Fedro*. Lisboa: Edições 70.

LITERACIA MEDIÁTICA E DISCURSO DE ÓDIO ONLINE NO PROJETO *PLAY YOUR ROLE*

Susana Costa

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg

Resumo: Tendo como ponto de partida o Projeto *Play Your Role: Gamification Against Hate Speech*, financiado pela Comissão Europeia, através do programa *Citizenship, Rights and Justice*, intimamente relacionado com o décimo sexto objetivo da ONU, Paz, Justiça e Instituições Fortes, analisamos, neste capítulo, o fenómeno do discurso de ódio na rede, sobretudo em jogos e comunidades de jogo. Num segundo momento, baseamo-nos nos indicadores de Ferrés e Piscitelli (2012), para analisar uma proposta de contranarrativa, sob a forma de videojogo, criada com o objetivo de promover a cidadania digital, o pensamento crítico e independente, a reflexão sobre as ações individuais e coletivas e o aumento da resiliência dos indivíduos face a mensagens extremistas e de desinformação.

Palavras-chave: Discurso de ódio *online*; gamificação, jogos sérios; videojogos, literacia digital, competência mediática.

1. INTRODUÇÃO

Nos Jogos de Interpretação de Personagens (Role Playing Games) a narrativa é definida através de um guião, com base num sistema de regras, que permite ao jogador assumir determinada personagem dentro do jogo. Trata-se de um subgénero com origem nos jogos de tabuleiro que evoluiu, nas últimas décadas, para os ambientes digitais, mediados pela inteligência artificial. O nome do projeto *Play Your Role: Gamification Against Hate Speech*, financiado pela Comissão Europeia, através do programa *Citizenship, Rights and Justice*, estabelece uma relação semântica com o conceito de jogo de interpretação - tornar-se outra pessoa, noutra lugar - e com a ideia de que os eventos são desencadeados por escolhas feitas pelo jogador.



Figura 1. Logótipo do projeto *Play Your Role: gamification against hate speech*.

O ponto de partida do projeto, uma iniciativa multilingue implementada a nível europeu, foi o estudo do estado da arte e a recolha de dados, que permitiu analisar as interações de jovens jogadores *online*, em plataformas e comunidades de jogo. A amostra foi constituída por 572 indivíduos, 246 do sexo feminino e 291 do sexo masculino, divididos entre Itália (195), Lituânia (228) e Portugal (149). A idade dos respondentes variou entre onze e dezoito anos, com predomínio de indivíduos com 12 anos (60% da amostra). Este questionário pretendeu compreender a forma como o discurso de ódio prolifera em ambientes

de jogos digitais e a forma como os jovens lidam com o fenómeno. *Play Your Role* propõe, a partir da compreensão e análise de dados dos questionários, contribuir para alcançar e desenvolver o décimo sexto objetivo da Agenda 2030 de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU), Paz, Justiça e Instituições Fortes. De acordo com a ONU, as metas a atingir no âmbito deste objetivo são o desenvolvimento sustentável através da construção de sociedades pacíficas, justas e inclusivas, o acesso à justiça para todos e a construção de instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis.

Crianças e jovens estão expostos a muitas formas de violência no mundo físico. Esse fenómeno derivou para ambientes digitais, onde, facilmente, é possível encontrar comportamentos disruptivos e tóxicos, como a expressão de discurso de ódio, na forma de blasfémias ou insultos. O poder das palavras pode ser revelado pela influência que o conteúdo exerce sobre as opiniões e ações, mostrando que o discurso violento pode, de facto, ter consequências fora e dentro do mundo virtual (Hurley, 2004).

De acordo com o relatório sobre o Desenvolvimento Sustentável de 2020 (Sachs et al., 2020), o impacto desta última pandemia no risco de exposição das crianças à violência, devido ao encerramento das escolas que afetou todo o mundo, ainda é desconhecido, no entanto já é possível verificar que a passagem do ensino presencial para o ensino a distância aumentou a exposição das crianças ao *cyberbullying* e ao comportamento *online* de risco.

Neste capítulo, pretendemos analisar uma proposta de contranarrativa, em forma de videojogo, criado para contrariar a tendência de discurso de ódio *online*. Entende-se que este fenómeno é transversal a todos os meios de comunicação virtuais; contudo, parece importante compreender como este tipo de discurso se está a manifestar no campo específico e crescente dos jogos digitais, hoje em dia parte integrante da vida da maioria das crianças e jovens, analisando a forma como estes o percebem e como esta experiência afeta o seu

comportamento dentro e fora da vida digital. Por outro lado, pretendemos analisar os possíveis contributos da literacia dos média na consciencialização dos jovens relativamente aos seus direitos – como consumidores e produtores de conteúdos, membros de uma comunidade, cidadãos e seres humanos, capacitando-os para lidar com *cyberbullying*, discurso de ódio e assédio *online*.

2. DISCURSO DE ÓDIO ONLINE

O Discurso de Ódio *online*, também conhecido como ciberódio, comportamento tóxico online ou desinibição virtual (Kwak e Blackburn, 2014; Suler, 2004), é definido pela lei da União Europeia “como o incitamento público à violência ou ódio dirigido a grupos ou indivíduos com base em certas características, incluindo raça, cor, religião, descendência e origem nacional ou étnica” (Eur-lex, 2008).

No final da última década, o interesse académico no discurso do ódio teve um aumento importante, refletido, por exemplo, no volume da produção indexada à Web of Science (WoS), que aumentou de 42 para 162 entre 2013 e 2018 (Paz et al., 2020). Vários investigadores descrevem o discurso de ódio online como um conjunto de comportamentos que se categoriza como tóxico em relação a normas sociais em constante renegociação e evolução (Blaya, 2019; Agustina, 2020; Deslauriers et al., 2020).

É possível identificar diferentes tipos de expressão de ódio online motivados pelo género, identidade e orientação sexual, nacionalidade, eventos históricos, ou crenças religiosas (Paz et al, 2020, Blaya, 2019, Agustina et al., 2020). A plataforma HateBase (<https://hatebase.org>), uma aplicação web que recolhe exemplos de manifestações de ódio online em todo o mundo, indica que a maioria dos casos visam indivíduos com base na etnia e na nacionalidade, mas as incitações ao ódio centradas na religião e na classe social também têm vindo a aumentar (Quinn, 2019).

Com o objetivo de empecer a propagação do discurso de ódio

ilegal, a 31 de Maio de 2016, a Comissão Europeia, juntamente com o *Facebook*, *YouTube*, *Twitter* e *Microsoft*, acordaram num Código de Conduta para combater este fenómeno “in the effort to respond to the challenge of ensuring that online platforms do not offer opportunities for illegal online hate speech to spread virally” (Comissão Europeia, 2016). A última avaliação deste Código de Conduta, publicada em Junho de 2021 e realizada pela Direcção-Geral da Justiça e Consumidores (Directorate-General for Justice and Consumers, 2021), concluiu que a orientação sexual é o motivo mais denunciado de discurso de ódio (33,1%) seguido de xenofobia, incluindo o ódio aos migrantes (15%).

Por sua vez, a *Fair Play Alliance*, uma instituição que reúne mais de 200 empresas produtoras de jogos, comprometidas com o desenvolvimento de videojogos de qualidade e o incentivo de comunidades saudáveis *online* e interações positivas entre jogadores, tem igualmente mantido um papel ativo e vigilante no estudo de estratégias para uma resposta à conduta criminosa juvenil em jogos, nomeadamente ao nível do discurso de ódio.

As experiências com o discurso do ódio *online* acontecem por três vias: exposição, vitimização e agressão (Machakova et al. 2020). Um relatório centrado nas crianças dos 11 aos 17 anos de idade e nas suas experiências com o ciberódio em 10 países europeus concluiu que a exposição ao discurso do ódio aumenta com a idade, uma tendência provavelmente correlacionada com o maior envolvimento global o mundo virtual (Machakova et al. 2020).

Nos jogos virtuais, o anonimato, a imaginação dissociativa, a invisibilidade, a assincronia, a minimização do estatuto e da autoridade, as diferenças individuais e a predisposição podem desencadear uma desinibição tóxica (Suler, 2004), que pode favorecer o uso do discurso do ódio, caracterizado pela demonstração de poder ou expressão de frustração perante a derrota. Este tipo de comportamento revela-se, por vezes, prejudicial ao bem-estar físico e psicológico, bem como à auto-estima dos agressores e das vítimas (Breuer, 2017; Harriman et

al., 2020; Arbeau et al., 2020).

O processo de dessensibilização tem sido estudado desde os anos 60, mostrando que a exposição à violência e ao ódio nos meios de comunicação diminui a intensidade da resposta emocional das crianças e dos jovens. Ao longo dos anos, diferentes experiências analisaram respostas físicas e psicológicas ao ódio, como batimentos cardíacos, transpiração, juntamente com reações emocionais e cognições sociais, permitindo a construção de um quadro teórico de dessensibilização com efeitos na personalidade e na forma como as crianças e os jovens lidam com o ódio (Brockmyer, 2013; Funk et al., 2004). Experiências mais recentes mostraram o processo de dessensibilização ao discurso do ódio online (Uyheng et al., 2021; Soral, 2018) confirmando que a maior exposição ao ódio cibernético leva indiferença face a este tipo de fenómeno, mostrando ainda que existe uma maior indiferença para com as vítimas e a normalização do preconceito.

3. LITERACIA DOS MÉDIA E DISCURSO DE ÓDIO

De acordo com as conclusões do Conselho Europeu (2016), a literacia mediática envolve capacidades técnicas, cognitivas, sociais, cívicas e criativas que permitem aceder, ter uma compreensão crítica e interagir tanto com as formas tradicionais, como com as novas formas de comunicação. Trata-se, como a define Rainieri e Fabbro, de uma “pedagogical strategy aimed at promoting critical understanding and mindful production (or use) of media” (Rainieri & Fabbro, 2015, p. 109). Está intimamente relacionada com o envolvimento ativo na vida democrática, com o exercício da cidadania e a capacidade de exercer julgamento crítico e independente, bem como de refletir sobre as ações individuais e coletivas, podendo, assim, aumentar a resiliência dos indivíduos face a mensagens extremistas e de desinformação.

A educação para a cidadania digital procura preparar os indivíduos para o exercício de uma cidadania informada e consciente através do conhecimento dos direitos, da liberdade de expressão

e da responsabilidade social e cívica. De acordo com Lopes (2015), o conjunto de práticas e competências individuais do cidadão desdobra-se em três grupos: a integração do indivíduo na sociedade; os direitos e deveres associados a essa relação; e a sua participação dentro da comunidade. Neste sentido, é importante articular, com sucesso, liberdade, crenças e opiniões pessoais com cidadania, respeito pelo próximo, tolerância e inclusão.

Os cidadãos vivem atualmente num ambiente hiperconectado, a partir do qual acedem a recursos de todos os tipos que lhes permitem, não apenas consumir conteúdos diversos através de múltiplos média, mas também de produzi-los e divulgá-los globalmente (Aguaded et al., 2021). As tecnologias e as redes sociais trouxeram uma mudança profunda no consumo e na produção de média pelos indivíduos: de consumidores de mensagens mediáticas, tornaram-se produtores, criadores e curadores de informação (Reia-Baptista, 2009; Lopes, 2015; Gagliardone et al., 2015; Aguaded et al., 2021), levando à evolução do conceito de literacia mediática e informacional, ampliada pela dinâmica da Internet.

Desde os documentos pioneiros, lançados pela União Europeia, como a recomendação sobre a literacia mediática no ambiente digital para uma indústria audiovisual e de conteúdos mais competitiva e uma sociedade do conhecimento inclusiva (2009,) ou a Declaração de Braga (2011), em Portugal, enfatiza-se o mesmo denominador comum: o desenvolvimento de competências de pensamento crítico e o uso eticamente reflexivo dos média, como pontos de partida para solidificar competências de literacia mediática e informacional. No caso do discurso de ódio *online*, a expectativa é que essas competências possam dotar os indivíduos da capacidade de identificar e questionar conteúdos odiosos, entender algumas de suas suposições, preconceitos e incentivar o desenvolvimento de argumentos para enfrentá-los.

As recomendações no âmbito da literacia mediática multiplicam-se, destacando o papel da audiência e as dimensões interpretativas/recetivas dos produtos mediáticos ao nível cultural,

crítico e criativo. Sublinha-se que a abordagem ideal para a melhoria efetiva da sociedade em direção à compreensão mútua, tolerância e inclusão é baseada na promoção da participação ativa e criativa, através do fornecimento de competências e ferramentas para o desenvolvimento da mudança e a criação de novas narrativas interativas que proporcionem identificação com o problema em questão (Lopes, 2015; Grizzle et al., 2021).

Em Portugal, a literacia mediática, ao nível da educação formal, é abordada, sobretudo, no âmbito do módulo na disciplina de Cidadania e Desenvolvimento. O *1.º Congresso Nacional de Literacia, Media e Cidadania*, organizado pela Universidade do Minho em parceria com a Comissão Nacional da UNESCO, o Conselho Nacional de Educação, a Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC), o Gabinete para os Meios de Comunicação Social, o Ministério da Educação e a Agência para a Sociedade do Conhecimento (UMIC) foi o pontapé de saída para a redação da Declaração de Braga (Comissão Nacional da UNESCO et al., 2011), que inclui várias recomendações determinantes para a implementação da literacia dos média nos contextos formativos formais e não formais, nomeadamente a estimulação do trabalho em rede; o estabelecimento de parcerias locais e nacionais e a integração de conteúdos de literacia mediática no currículo escolar, com o objetivo de preparar crianças e jovens para a seleção relevante de informação e para a autoria competente e responsável de conteúdos (Reia-Baptista, 2009, p.164).

Para o desenvolvimento da literacia mediática muito contribuem as políticas ao nível da educação formal, nomeadamente o desenvolvimento de projetos colaborativos, a formação de formadores especializados e a criação de ferramentas para implementação nas escolas. Pensar criticamente e clicar com sabedoria (Grizzle et al., 2021) é o mote da UNESCO para contribuir com uma reposta no campo da formação, que reforça a importância da literacia mediática e informacional no desenvolvimento de competências para lidar com a crescente transformação digital. O manual enfatiza que a aplicação das

recomendações no âmbito da literacia dos média não tem avançado, nem com a rapidez, nem à escala a que aumenta a desinformação algorítmica e as desigualdades sociais, agravadas pelo contexto pandémico (Grizzle et al., 2021).

Este referencial de formação, dividido em 14 módulos de trabalho, entre temas como a clarificação do que é a literacia mediática, ou ciclo informacional, a representatividade nos media, a privacidade e a proteção de dados, dá destaque à desinformação e ao discurso de ódio, através de abordagens que privilegiam a aprendizagem baseada em problemas; a investigação científica; o estudo de caso e a aprendizagem colaborativa (Grizzle et al., 2021).

A preocupação da literacia dos média com o discurso de ódio é dupla: engloba o conhecimento e as competências para identificar o discurso de ódio e deve permitir que os indivíduos tenham as ferramentas e informações necessárias para poderem combater mensagens de ódio. Citron e Norton (2011) destacam a educação como uma das possíveis e uma das mais eficazes respostas ao discurso de ódio *online* a longo prazo. A literacia mediática e informacional desempenha aqui um papel fundamental, pois inclui o desenvolvimento das competências técnicas necessárias para usar as tecnologias digitais, bem como o conhecimento e as competências necessárias para encontrar, analisar, avaliar e interpretar textos mediáticos, criar mensagens e reconhecer a sua influência social e política, enfrentando questões como o direito à liberdade de expressão, privacidade, cidadania inclusiva e promoção da participação cívica.

O trabalho em rede e a promoção de ações que aumentem o poder criativo e multidisciplinar da gamificação pode levar a uma maior consciencialização, com o objetivo de mudar os comportamentos. Por outro lado, de acordo com Wachs et al. (2022) o trabalho sobre as estratégias de gestão conflitos junto de jovens e adolescentes, bem como as ferramentas para lidar com emoções negativas e com a frustração assumem-se como um caminho para evitar que os adolescentes recorram ao discurso de ódio. Os autores destacam

a necessidade de uma educação democrática e da promoção de um clima positivo e inclusivo, sobretudo em meios de educação formal, como as escolas, para evitar a perpetração de discursos de ódio e as classificações de aprovação para pertença a um grupo, levando os jovens a refletir sobre regras e normas.

De acordo com as recomendações efetuadas pela equipa responsável pelo estudo *Current trends and approaches to media literacy in Europe* (Tornero et al., 2007) é imperativo, nas sociedades mediatizadas, criar condições para o desenvolvimento da literacia mediática de forma transversal e cooperativa, protegendo interesses públicos, tais como a importância do pluralismo nos média, a proteção de menores e consumidores e o aumento da consciencialização e da literacia mediática. Para tal, Aguaded et al. (2021) defendem que é necessário insistir no papel que as instituições podem desempenhar a nível educacional, permitindo aos atores socioeducativos um conjunto de competências e atitudes importantes para interagir com os média e outros provedores de informações que permitem o acesso, expressão, disseminação, criação e mediação de conteúdos.

Um ecossistema comunicativo como o atual, com a grande variedade e complexidade de plataformas, mediações e recursos, enquadrado num ambiente digital que dá origem a novos cenários de socialização, a diferentes modos de interação e a novas práticas de apropriação, que transcendeu os meios tradicionais, para envolver uma variedade cada vez maior e diversificada de meios associados à grande revolução que a internet significou, exige que haja um público informado, capaz de colocar em prática uma cidadania crítica e responsável, com competências como leitores, ouvintes, espetadores, mas também como produtores e divulgadores de conteúdos (Aguaded et al., 2021).

A política de representação mediática (classe social, género, raça e sexualidade) pode ser vista como uma característica fundamental da literacia, especialmente quando concebida como uma forma de educação crítica para a cidadania (Ranieri & Fabbro, 2015), garantindo que não se distorcem as representações particulares que sustentam

sistemas de poder e desigualdade. Esta questão assume particular relevância nos videogames, onde há uma tendência à sobre-representação de homens, brancos e adultos, e uma sub-representação ou deturpação da representação de minorias, como por exemplo mulheres, hispânicos, negros, crianças e idosos (Consalvo et al., 2009; Clough, 2018).

A literacia para os media envolve a leitura, a interpretação e a produção de conteúdos mediáticos, combinando a análise crítica face à informação disponível e à produção criativa. Trata-se de um dos elementos-chave para a promoção de valores democráticos e da cidadania digital, constituindo-se como estratégia prevalente no combate ao discurso de ódio.

4. VIDEOJOGOS

Os trabalhos de Huizinga e Caillois, sociólogos que teorizaram sobre a importância dos jogos enquanto construtores civilizacionais e culturais, mostraram, amplamente, a relevância do jogo na cultura. Huizinga (2003) descreve o jogo como uma atividade livre e significativa, espacial e temporalmente separada das exigências da vida prática e limitada por um sistema autocontido de regras livremente consentidas, mas obrigatórias, imergindo o jogador de forma intensa e total:

“Todos os jogos se realizam dentro de um “território”, previamente marcado, seja materialmente ou idealmente, de forma deliberada ou por inevitabilidade. Tal como não existe uma diferenciação formal entre o jogo e o ritual, também não é possível distinguir formalmente o ‘local consagrado’ do recreio. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o court de ténis e o tribunal têm a forma e a função de um terreno de jogo, ou seja, incluem pontos interditos, são isolados, vedados, sacralizados, e no seu interior imperam regras especiais. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo normal, dedicados ao desempenho de uma ação à parte” (Huizinga, 2003, p. 26).

O autor refere ainda que, onde há jogo, há também significação, uma vez que a maioria dos jogos pressupõe um jogador consciente dos objetivos, funcionamento, equipamentos e regras. Mesmo as formas mais primitivas de jogo implicam alguma forma de compreensão intuitiva. Descrever o jogo é, então, descrever o seu significado para os jogadores.

André Lemos acrescenta aos quinze modos de existência definidos por Bruno Latour na sua *Enquête sur les modes d'Existence*, publicada em 2012, “o modo de existência do lúdico” (Lemos, 2015, p. 15). Revisitando os importantes estudos de Huizinga sobre o jogo enquanto elemento central da cultura, Lemos convoca o círculo mágico, como “a condição de felicidade do modo de existência do lúdico e dos seres do jogo” e define estes seres a partir de dois eixos: o “ludus”, divertimento associado ao jogo, e a “paedia”, a competição e a luta agonística em busca de um desafio a ser conquistado (Lemos, 2015, p. 15). O ser lúdico inclui características dos seres da técnica (técnicas, objetos, média), dos seres da metamorfose (subjetividade) e dos seres da ficção (narrativas mediáticas e transmediáticas).

Salen e Zimmerman (2003) aplicaram e cunharam o conceito de círculo mágico, referido inicialmente de forma abrangente por Huizinga, aos jogos digitais. De acordo com os autores, o círculo mágico é o espaço onde o jogo acontece: jogar significa entrar nesse círculo mágico, um espaço que pode ser repetido, um espaço limitado e ilimitado, um espaço finito, mas com possibilidades infinitas (Salen e Zimmerman, 2003, p. 299).

Por sua vez, Caillois propõe quatro categorias fundamentais para descrever a complexidade dos jogos: competição, acaso, simulação e vertigem. Estas categorias podem entrecruzar-se e combinar-se de diversas formas.

A análise que estes autores fazem do jogo confirmam-no como um aspeto relevante e distintivo da cultura humana, refletindo valores e interesses próprios de uma comunidade. Por outro lado, os autores concordam em caracterizar o jogo como uma tarefa que suspende

uma realidade, criando outra, alternativa, ligada à imaginação e a um estado de fluxo mental imersivo e paralelo.

Huizinga (2003) destaca ainda a construção das comunidades de jogo que “tendem a permanecer para além da duração do jogo” (p. 28). Os membros destas comunidades partilham o sentimento de estarem “numa situação excecional de partilharem algo importante, de se afastarem em conjunto do resto do mundo e de rejeitarem as normas usuais” (Huizinga, 2003, p. 28). Este sentimento de pertença, manifestamente presente nas plataformas contemporâneas, tem proporcionado agregar e reunir comunidades em torno de jogos digitais.

A investigadora Celia Pearce (2009) observou como a natureza voluntária do jogo, aspeto já apontado por Huizinga (2003), pode contribuir para levar os jogadores a estabelecerem um grupo participativo de partilha coletiva em torno de um jogo *online*, como acontece em plataformas como o *Reddit*, a *Twitch* ou o *Discord*. Algumas das principais motivações para a formação dessa comunidade incluem uma sensação de prazer e felicidade decorrentes da partilha e colaboração com pares (Pearce, 2009).

Atualmente, os videojogos representam um dos meios de comunicação mais influentes na cultura popular. Os números falam por si: só no mercado europeu de consolas, os 20 jogos mais vendidos geraram mais de 973 milhões de cópias (GamesIndustry.biz, 2020). A cada ano, a dimensão das comunidades de jogos atinge novos recordes: de acordo com o relatório anual SuperData (SuperData, 2021), todos os anos o crescimento da indústria dos jogos de vídeo é de 12%. Em 2021, há mais de 2,5 mil milhões de jogadores na Europa, 70% com menos de 18 anos (Conselho da Europa, 2021).

Em 2020, as receitas da indústria dos jogos de vídeo a nível mundial eram de cerca de 145 mil milhões de euros (Conselho da Europa, 2021). Além disso, um número crescente de jogadores reúne-se em comunidades virtuais onde se mantêm atualizados sobre as últimas notícias dos seus jogos favoritos, seguem um ou mais jogadores, partilham estratégias de jogo, formam equipas, seguem transmissões ao vivo

ou partilham os seus próprios conteúdos (Domingues & Vilar, 2015). Estas comunidades virtuais criam frequentemente um sentimento de pertença, com certas normas e valores padronizados (Tardini et al., 2005; Piertersten et al., 2018; Rivera-Vargas et al., 2018). Em 2020, a média mensal de minutos vistos no *Twitch*, uma das mais populares plataformas de transmissão dedicada aos videojogos, incluindo transmissões de competições de jogos, era de 93 mil milhões. Isto corresponde a quase 176 820 anos. Todos os dias, mais de 26 milhões de visitantes assistem ao conteúdo do *Twitch* (Conselho da Europa, 2021).

Resultados de investigações anteriores identificam as motivações para o jogo: imediatismo, consistência e densidade do jogo (Nass et al., 2014), socialização, a fantasia, a oportunidade de exercer controlo, diversão, oportunidades significativas de interação social, criatividade inspiradora, relações significativas e duradouras, descoberta de um sentido de comunidade, desafio e relaxamento (Arbeau et al., 2020; Shi et al., 2019; Dauriat et al. 2011; Yee, 2006). Para além de identificar as razões que motivam os jogadores, os jogos de vídeo podem revelar-se excelentes ferramentas educativas, capazes de motivar crianças e jovens, ao proporcionarem oportunidades de aprendizagem, com feedback constante sobre o progresso dos jogadores; autonomia, liberdade para construir ambientes imersivos individualizados, relacionamentos virtuais, interação e também a capacidade de jogar cooperativa e competitivamente (Nass et al., 2014).

Os videojogos apresentam um vasto mundo de possibilidades para interação e criação e é responsabilidade do jogador escolher que tipo de comportamento adotar. Os jogadores interagem em comunidades virtuais com regras e valores específicos, alimentando, muitas vezes, um sentimento de pertença a um grupo, no qual contribuem para um propósito comum. Este é um dos aspetos mais relevantes na propagação do discurso de ódio, uma vez que dentro destas comunidades o controle das mesmas é feito por um jogador que, assim, detém um poder considerável sobre a comunidade que lidera e/ou modera.

4.1 JOGOS SÉRIOS

Alguns jogos são desenvolvidos com a finalidade de auxiliar a aprendizagem de alguma competência específica, seja ela de conceitos, habilidades ou técnicas. Nesse caso, o jogo passa a apresentar a sua intencionalidade e os seus objetivos, tornando-se um jogo sério, com objetivos relevantes para além da ludicidade e do entretenimento.

Organizações não-governamentais, consórcios beneficiários de financiamentos públicos, investigadores, educadores e políticos têm vindo a promover o uso de videojogos na educação cívica. A título de exemplo, referimos o jogo *Neighbour Heroes*, criado em 2021, no Brasil em resposta à necessidade de combater o mosquito *aedes aegypti*, responsável pela disseminação de doenças como dengue, zika e chikungunya. Através da narrativa e da interação com o jogo, procura-se que os jogadores entendam que são agentes ativos, com influência no ambiente ao seu redor. As alterações climáticas, a água e a separação dos resíduos têm sido também alvos de gamificação, através de programas locais, nacionais e europeus que apoiam projetos para o desenvolvimento de videojogos que promovem comportamentos sustentáveis.

Por seu lado, a indústria dos videojogos tem estado atenta ao potencial dos jogos na educação e tem apresentado propostas em vários escopos de intervenção formativa. O jogo *My Child Lebensborn* (2018), um jogo de sobrevivência, baseado em narrativas históricas, desenvolvido pelo *Sarepta Studio*, no qual o jogador cuida de uma criança, no seio de uma sociedade norueguesa depois da guerra, promove o contacto com os efeitos do discurso de ódio. As ações do jogador influem no bem-estar emocional e físico da criança.



Figura 2. *My Child Lebensborn*. Fonte: captura de ecrã do jogo

Já o jogo *Florence* (2018), um videojogo desenvolvido e publicado pela *Mountains Studio*, permite ao jogador formular perguntas e refletir sobre a sociedade, os relacionamentos, o amor e o ódio, através de uma narrativa de ficção interativa.



Figura 3. *Florence*. Fonte: captura de ecrã do jogo

De acordo com Gee (2003) e Giasoli et al. (2006), imergir um indivíduo num ambiente virtual com características do mundo físico é uma das formas mais eficazes de aprendizagem. Gee destaca a forma como os jogos incentivam os jogadores a pensar nas diferentes variáveis do jogo para resolver problemas e cumprir metas. Os mesmos autores concluem que os jogos, nomeadamente os jogos sérios, podem estimular a aprendizagem, seja através de recriações históricas ou da criação de uma personagem ou avatar que transmite conhecimentos sobre o seu percurso, os seus problemas ou o período em que viveu.

O engajamento e imersão no jogo é conseguido através de estratégias e técnicas próprias da gamificação: o bônus de *login*; os níveis, as recompensas, os rankings e pontuações, bem como o retorno imediato, que no caso dos jogos sérios pode servir para fins de avaliação (*feed up, feedback e feed forward*) (Giasoli et al., 2006).

O sucesso dos jogos sérios depende da resposta emocional do jogador, da proposta de interação, da estética e do design. Os fatores mais importantes parecem ser a (1) consciência, o jogador deve ser sensibilizado por uma narrativa que o encoraje a atingir um objetivo; (2) a imersão, o jogo deve ser capaz de desligar o jogador do mundo real, e fazê-lo concentrar-se no jogo; (3) o sentimento de progresso que encoraja a performance, (4) o sentimento de perigo, simulado, que ajuda o jogador a concentrar-se e, finalmente, (5) o sentimento de conquista, capaz de motivar o jogador a continuar (Salen & Zimmerman, 2003; Zichermann & Cunningham, 2011).

Os videojogos constituem-se como cenários de aprendizagem, por vezes colaborativos, em que o contexto e a experiência do jogo permitem abordar diferentes conteúdos propostos. Perspetivados como arenas de treino onde podem ser exploradas situações de imersão e simulação (Frasca, 1999), quando inseridos em atividades onde os conteúdos e objetivos são pré-definidos, os jogos podem tornar-se ferramentas eficazes de apoio ao ensino, à educação cívica, à promoção de comportamentos participativos e democráticos e à mudança de atitudes, através da motivação intrínseca própria deste meio (Giasoli et al., 2006)

Podemos entender os jogos sérios como uma ferramenta influente, para a sensibilização do jogador através do desenho emocional, motivado por um processo de aprendizagem natural e fluido, que pode ser aplicado ao nível do ensino formal ou informal.

5. ABORDAGEM METODOLÓGICA: ANALISAR A COMPE- TÊNCIA MEDIÁTICA

Joan Ferrés e de Alejandro Piscitelli (2012) propõem analisar a competência mediática, baseando-se em seis indicadores interdependentes: linguagem, tecnologia, processos de interação, processos de produção e difusão, ideologia e valores e dimensão estética.

Cada um destes indicadores é abordado por duas perspetivas: a interação com o conteúdo de terceiros (análise) e a produção dos próprios conteúdos (expressão). Trata-se de uma proposta baseada na cultura participativa, marcada pela emergência dos prosumidores. Este neologismo que corresponde ao novo papel dos consumidores na era digital, juntando as características dos produtores com as dos consumidores, antes bem distintas e atualmente mais difusas, pressupõe a fluidez dos conteúdos de baixo para cima, contrariamente aos média tradicionais, cujas mensagens fluem de cima para baixo (Jenkins, 2009).

Os seis indicadores são descritos pelos autores em cada uma das perspetivas (análise e expressão), tendo em conta parâmetros descritivos, passíveis de serem aplicados a um objeto de estudo mediático.

Ao nível da linguagem, Ferrés e Piscitelli (2012) referem, no âmbito da análise, a capacidade para compreender e avaliar o significado, o significante, a função e os suportes do conteúdo, bem como a capacidade para mapear relações de textos, códigos e diferentes média. Pelo lado da expressão, é sublinhada a capacidade de adequar a representação à intenção comunicativa, bem como a capacidade de modificar e retransmitir as mensagens.

Quanto à tecnologia, os autores salientam as capacidades

para compreender os possíveis efeitos da tecnologia e a capacidade para interagir através dela de forma hiper, multi e transmodal. No âmbito da expressão, destaca-se o manuseamento da tecnologia numa perspetiva hiper, multi e transmodal, tendo em conta a intenção comunicativa, bem como a capacidade de manipulação de material audiovisual a partir do conhecimento de como se constroem as representações da realidade.

O parâmetro relativo aos processos de interação, do ponto de vista da análise, propõe a avaliação da capacidade de autoavaliar o próprio consumo mediático, discernindo critérios conscientes (estéticos, culturais, sensoriais, emocionais, entre outros) para aferição do êxito e efeitos de determinados conteúdos, bem como do seu contexto. É também aqui aferida a noção de audiência e a importância do estudo do seu comportamento. Ao nível da expressão, considera-se a interação, a conectividade e o trabalho colaborativo, em ambientes plurais, bem como o conhecimento e atuação em conformidade com os termos legais das plataformas multimédia.

Em quarto lugar, surge o parâmetro dos processos de produção e difusão. No âmbito da análise, é contemplado o conhecimento sobre os códigos, sistemas, técnicas e tipos de produção. No âmbito da expressão, avalia-se a capacidade de apropriação, transformação e disseminação de mensagens multimédia e multimodais, a título individual ou coletivo. Surge também aqui a questão da identidade online e offline, o manejo de dados, conceito e direitos de propriedade intelectual, bem como a criação e gestão de redes de colaboração.

No âmbito da ideologia e dos valores, ao nível da análise é avaliada a capacidade de compreender o modo como os média, de forma direta e indireta, estruturam a perceção da realidade, a capacidade de distinguir informação fidedigna, de compreender os objetivos subjacentes ao conteúdo e de desenvolver uma atitude crítica, face às produções virtuais. Na expressão, considera-se a capacidade para transmitir e moderar conteúdo com base em valores sob compromisso de cidadania ativa.

Finalmente, no domínio da estética, considera-se a sensibilidade para reconhecer e relacionar aspetos estéticos nos conteúdos virtuais, ao nível da forma. Na expressão, são elencados aspetos relacionados com a criatividade, a originalidade e a sensibilidade, por um lado e a capacidade de convocar conhecimentos artísticos, no sentido de potencializar a inovação e a experimentação, por outro.

5.1. O JOGO 'SOCIAL THREADS'

O videojogo multijogadores 'Social Threads' (Figura 1) simula interações sociais *online*. O jogador deve reagir ao discurso de ódio de forma íntegra para desarmar e expulsar o oponente que recorre ao comportamento odioso. Este jogo remete-nos para o paradoxo da tolerância de Popper (1986): para manter uma sociedade tolerante, é necessário ser intolerante com a intolerância.

Para se proteger e manter uma presença *online* positiva, o jogador deve seleccionar as respostas adequadas a partir de um conjunto de hipóteses: deve, portanto, usar interações construtivas para vencer o adversário e, conseqüentemente, avançar e expandir seu território no jogo.



Figura 4. Imagem do Jogo Social Threads, Fonte da autora.

O objetivo do jogo é manter resistência mental acima de zero para expandir a rede de lugares seguros, evitando que esta seja contaminada pela violência verbal, lidando, na melhor das hipóteses, com interações tensas entre os membros, com base nos vieses cognitivos mais comuns. O jogador dispõe de três cartas argumentativas para escolher entre quatro para jogar estrategicamente. A constituição de equipas, agregando jogadores aliados, pode aumentar a resistência mental, o jogador deve favorecer as cartas verdes e evitar usar a carta insulto para ser menos afetado pelo comportamento do oponente. As interações devem ser tão construtivas quanto possível para lidar com a toxicidade e progredir no jogo.

Durante as interações, quando a resistência mental do seu oponente está em zero, o jogador ganha o território e expande seu universo. Será necessário escolher entre cartões vermelhos, para diminuir a resistência mental do oponente, e cartões verdes para aumentar a própria resistência. A reação ao oponente pode ser antecipada, pois a próxima ação é exibida quando se faz a escolha.

‘Social Threads’ é um minijogo destinado a ajudar os jovens a lidar com comportamentos tóxicos *online*. Tem como objetivo desenvolver estratégias pessoais (como por exemplo, não responder a insultos ou denunciar discurso de ódio nos mecanismos próprios de cada plataforma) e estratégias sociais (confiar no outro *online*, pedir ajuda, construir uma comunidade amigável). Trata-se de um gatilho para discutir assuntos difíceis e promover a consciência relativa ao fenómeno do ódio na rede.

A utilização do jogo, quando inserida num plano de Educação para os Média, pode ser acompanhada de um guião pedagógico a trabalhar com determinado grupo, com os seguintes objetivos: reconhecer a existência de comportamentos tóxicos *online* e ser capaz de identificá-los; compreender as consequências das várias formas de lidar com o discurso de ódio; desenvolver bons reflexos para reagir ao discurso de ódio; estar preparado para situações de exposição,

vitimização ou até de agressão; desenvolver estratégias para criar um espaço virtual seguro e harmonioso para si próprio; convidar os jovens a defenderem boas práticas *online*.

Para a construção deste jogo, recorreu-se à metáfora da história, analisando a forma como indivíduos ou grupos se posicionam face a eventos e ações, possibilitando capturar processos de representação social, como sentimentos, imagens e tempo.

A mediação da atividade pode ser implementada com recurso a dinâmicas de grupo baseada em identificação de narrativas individualizadas que partam da discussão aberta sobre comunidades online e comportamentos tóxicos.

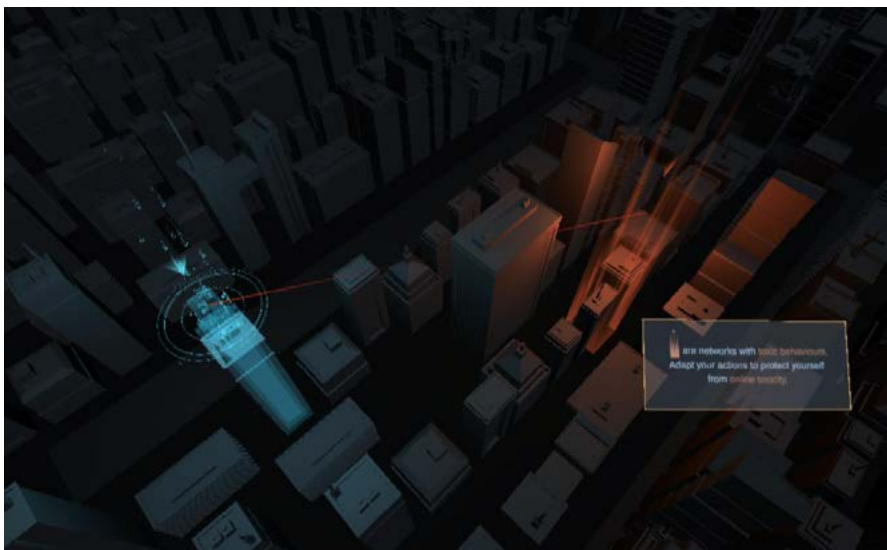


Figura 5. Imagem do Jogo *Social Threads*, Fonte da autora.

5.2 O JOGO 'SOCIAL THREADS' E O DESENVOLVIMENTO DA COMPETÊNCIA MEDIÁTICA

O jogo e o itinerário pedagógico descritos permitem analisar e potenciar a competência mediática, de acordo com os seis indicadores propostos por Joan Ferrés e Alejandro Piscitelli (2012).

A nível da linguagem, Ferrés e Piscitelli (2012) propõem as capacidades de avaliar, interpretar e analisar as mensagens, além de estabelecer relações de intertextualidade, dentro do âmbito de análise. O âmbito de expressão envolve a capacidade de comunicar por diferentes formas, bem como dar novos sentidos aos conteúdos já existentes. No jogo 'Social Threads', os jogadores são incentivados a identificar discurso odioso e a desenvolver estratégias de resposta. A intertextualidade é feita pela referência a diferentes ambientes e comunidades de jogo, favorecendo a capacidade de leitura e de expressão. A ideia é que os participantes joguem juntos para poderem também discutir as suas jogadas, estratégias e escolhas. Embora as ações dos jogadores fiquem limitadas às opções do jogo, ao nível da expressão, é possível construir respostas positivas e comunidades amigáveis face ao conteúdo odioso, dentro do jogo e depois dele, na sessão promovida, de acordo com o itinerário pedagógico.

No âmbito da tecnologia, são analisadas as capacidades de manusear e interagir com os meios. Em 'Social Threads', os jogadores conhecem as regras e a mecânica do jogo antes do seu início e aprofundam-na ao longo da sessão de jogo. Ao nível da expressão, encontramos limitações tecnológicas restritas à própria dinâmica pré-estabelecida pela plataforma do jogo.

O terceiro e o quarto parâmetros dizem respeito aos processos de interação e aos processos de produção e difusão. Ao longo do jogo, é promovida a interação entre os jogadores e o jogo, através de escolhas para responder aos comportamentos tóxicos do oponente, permitindo, posteriormente, a discussão de estratégias e o engajamento com os conteúdos. As experiências pelas equipas dentro do jogo permitem a

discussão de questões importantes como: a que comunidades online pertencem? Em que tipo de conversas participam online? O que lucram com isso? (resultados positivos). Já conheceram participantes tóxicos durante essas conversas? Como definiriam o comportamento tóxico? Estas questões e a troca de experiências que daí advém permite chegar a processos de interação dentro e fora do jogo.

A nível da análise de ideologia e valores, pode ser avaliada a capacidade de compreender o modo como os média, de forma direta e indireta, estruturam a percepção da realidade, a capacidade de distinguir informação fidedigna, de compreender os objetivos subjacentes ao conteúdo e de desenvolver uma atitude crítica, face às produções virtuais. Na expressão, considera-se a capacidade para transmitir e moderar conteúdo com base em valores sob compromisso de cidadania ativa.

Finalmente, a dimensão estética traz alguns indicadores como capacidade de extrair prazer dos aspetos formais e sensibilidade para reconhecer exigências mínimas de qualidade, próprias do design do jogo. Aqui encontramos referências culturais do universo dos videojogos e premissas encontradas em testemunhos anteriores relativos ao contacto com o discurso de ódio online, especialmente em jogos e comunidades de jogadores. Este tópico atende ao indicador de estética da capacidade de relacionar as produções mediáticas com outras manifestações artísticas, uma relação comum no campo dos videojogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste ensaio pretendeu-se refletir sobre o discurso do ódio *online* e analisar, através de um objeto de estudo, os possíveis contributos da literacia mediática para as formas de combate a este fenómeno na rede. A criação de uma comunidade, com um objetivo comum, baseada na gamificação de um problema, pode constituir-se como uma ferramenta útil na mobilização contra o discurso do ódio. O transbordamento entre diferentes realidades e ficcionalidade abre

caminho a uma experiência coletiva empenhada no fingimento partilhado, um despertar de consciência para as consequências do discurso tóxico que prolifera através das ruas do mundo virtual.

Foi observada, portanto, a potencialidade do jogo ‘Social Threads’ na contribuição para o desenvolvimento de aspetos da competência mediática por parte dos jogadores, no que respeita particularmente à identificação do discurso de ódio online e ao desenvolvimento de estratégias positivas que permitam aos jogadores lidar com este fenómeno.

Dentro das seis dimensões de Ferrés e Piscitelli (2012), o âmbito de expressão está diretamente incentivado pela iniciativa do jogo. Detetamos que o jogo estimula a interação com outros jogadores através da partilha de experiências, contudo existem limitações à produção de conteúdo e desenvolvimento da competência tecnológica, por parte dos jogadores, restringidos às opções do jogo. Ao nível da linguagem, o contacto com comportamentos tóxicos online permite criar estratégias pessoais e sociais para a capacidade de leitura e de expressão face a este tipo de conteúdo.

O objetivo geral deste projeto é prevenir e abordar o discurso do ódio *online*, recorrendo aos jogos de vídeo e à gamificação como ferramentas para reforçar comportamentos positivos nos jovens, no que diz respeito às diversidades e representações humanas (género, orientação sexual, origem étnica, ou religião, entre outros fatores). Isto pode ser conseguido melhorando a capacidade dos professores, educadores e jovens na identificação e abordagem do discurso do ódio *online*; promovendo os jogos de vídeo e a gamificação como uma estratégia a desenvolver no âmbito da educação formal e não formal; sensibilizando os jovens, as comunidades educativas e o público em geral através de novas narrativas positivas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguaded, J.I., Jaramillo-Dent, D., y Delgado-Ponce, Á. (Coords.). (2021). *Currículo Alfamed de formación de profesores en educación mediática*. MIL (Media and Information Literacy en la era pos-COVID-19). Ediciones Octaedro, S.L

Agustina, J.R., Montiel, I., & Gámez-Guadix, M. (2020). *Cibercriminología y victimización online*. Editorial Síntesis.

Arbeau, Kelly & Thorpe, Cassandra & Stinson, Matthew & Budlong, Ben & Wolff, Jocelyn. (2020). The meaning of the experience of being an online video game player. *Computers in Human Behavior Reports*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100013>

Blaya, C. (2019). Cyberhate: A review and content analysis of intervention strategies. In Zych, I.; Farrington, D.; Ttofi, M. *Aggression and Violent Behavior*, v. 45, 163-172. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.05.006>

Breuer, J. (2017). *Hate Speech in Online Games*. In Kaspar, K., Gräßer, L. (Eds.) *Online Hate Speech*. Kopaed, 107-112.

Brockmyer, J. (2013). Media violence, desensitization, and psychological engagement. *The Oxford handbook of media psychology*, 212-222. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2014.08.001>

Chou, Y. – K. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards*. Createspace Independent Publishing Platform.

Comissão Europeia (2016). Developing media literacy and critical thinking through education and training- Council conclusions. Consultado em <https://bit.ly/30zFMqk> no dia 31 de janeiro de 2022.

Council of Europe (Ed.) (2021). Educating for a video game culture - a map for teachers and parents. <https://bit.ly/3iIA1vk>

Dauriat F. Z., Zermatten A., Billieux J., Thorens G., Bondolfi G., Zullino D., Khazaal Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: Evidence from an online survey. *European Addiction Research*, 17(4), 185–189. <https://doi.org/10.1159/000326070>

Deslauriers, P.; St-Martin, L.; Bonenfant, M. (2020). Assessing Toxic Behaviour in Dead by Daylight: Perceptions and Factors of Toxicity According to the Game’s Official Subreddit Contributors. *Game Studies*, 20(4). <https://bit.ly/3hZ37a>

Directorate-General for Justice and Consumers (Ed.) (2021). *5th evaluation of the Code of Conduct*. <https://bit.ly/3hVOExX>

Domingues, I. & Vilar, E. (2015, novembro). Videojogos comerciais e literacia mediática, alguma ligação? In Meneses, P. (Ed.) *Atas da Conferência Videojogos*. Coimbra, Instituto de Sistemas e Robótica, Universidade de Coimbra (pp. 71-79). <https://bit.ly/3rtz3J9>

Eur-lex (2008, November 28). Framework Decision on combating certain forms and expressions of racism and xenophobia by means of criminal law. <https://bit.ly/2WdtFwx>

Funk, J.B.; Baldacci, H.B.; Pasold, T.; Baumgardner, J. (2004). “Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization?” *J. Adolesc.* 27, 23–39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>

GamesIndustry.biz. (2020, december 22). The year in numbers 2020. <https://bit.ly/3AZL4Jc>

Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

Giasolli, v.; Giasolli, m.; Giasolli, r.; Giasolli, A. (2006). *Serious Gaming*:

Teaching Science Using Games. *Microscopy and Microanalysis*, 12 (S02), 1698-1699. <https://doi.org/10.1017/S1431927606061149>

Harriman, N.; Shortland, N.; Su, M.; Cote, T.; Testa, M.A.; Savoia, E. (2020) Youth Exposure to Hate in the Online Space: An Exploratory Analysis. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 17, 8531. <https://doi.org/10.3390/ijerph17228531>

Hurley, S. (2014). Imitation, Media Violence, and Freedom of Speech. *Philosophical Studies*, 117(1/2), 165–218. <https://doi.org/10.1023/0000014533.94297.6b>

Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). Media competence. Articulated proposal of dimensions and indicators. [La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores]. *Comunicar*, 38, 75-82. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>.

Jonhson, M. (2016). Bridging the Gap: Empowering Digital Citizens to Build Positive Online Communities. In Singh, J. Kerr P. and Hamburger, E. (Eds.). *Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism* (pp. 87-95). UNESCO, UNITWIN, UNAOC and GAPMIL. <https://bit.ly/3onyb6M>

Kwak, H.; Blackburn, J. (2014). Linguistic Analysis of Toxic Behavior in an Online Video Game. In Aiello, L.; McFarland, D. (Eds.). *6th International Conference on Social Informatics*, 209–217. Springer International Publishing. 8852. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15168-7_26

Leavy, P. (2009). *Method meets art: Arts-based research practice*. The Guilford Press.

Livingstone, S.; Van der Graaf, S. (2010). Media literacy. In Donsbach, W. (Ed.) *The International Encyclopedia of Communication*. Wiley-Blackwell. <https://ssrn.com/abstract=1712362>

Machackova, H., Blaya, C., Bedrosova, M., Smahel, D., & Staksrud, E. (2020). *Children's experiences with cyberhate*. *EU Kids Online*. <https://doi.org/10.21953/lse.zenkg9xw6pua>

Maurin, F. (2018). Exploring Helplessness in Games with 'Bury Me, My Love'. GCD [Video]. <https://bit.ly/3nrstAY>

Nass, M., Taubert, A., Zolotykh, S., & Snyder, B. R. (2014). *Serious Games in Information Literacy: The Creation and Analysis of Games to Teach Information Literacy*. Worcester Polytechnic Institute

Pearce C. Collaboration, Creativity and Learning in a Play Community: A Study of The University of There. In: *Proceedings of DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Brunel: DiGRA; 2009. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.43135.pdf>.

Paz, M.; Montero-Díaz, J.; Moreno-Delgado, A. (2020). Hate Speech: A Systematized Review. *SAGE Open*. <https://doi.org/10.1177/2158244020973022>

Popper, K. (1986). *La société ouverte et ses ennemies*, v. 1. Editions du Seuil

Pietersen, A.; Coetzee, J.; Byczkowska-Owczarek, D.; Elliker, F.; Ackermann, L. (2018). Online Gamers, Lived Experiences, and Sense of Belonging: Students at the University of the Free State, Bloemfontein. *Qualitative Sociology Review*. <https://doi.org/10.18778/1733-8077.14.4.08>

Ranieri, M., & Fabbro, F. (2016). Questioning discrimination through critical media literacy. Findings from seven European countries. *European Educational Research Journal*, 15(4), 462–479. <https://doi.org/10.1177/1474904116629685>

Reia-Baptista, V. (2009). *Media literacy and Media Appropriations by Youth*. EuroMeduc, 161-165. <https://bit.ly/3B22i98>

Riessman, C.K. (1993), *Narrative analysis*. Sage.

Rivera-Vargas, P.; Mino-Puigcercos, R. (2018). Young people and virtual communities. *Pág. Educ.* vol.11, n.1, pp.67-82. <http://dx.doi.org/10.22235/pe.v11i1.1554>

Sachs, J., Schmidt-Traub, G., Kroll, C., Lafortune, G., Fuller, G., Woelm, F. (2020). *The Sustainable Development Goals and COVID-19. Sustainable Development Report 2020*. Cambridge University Press. <https://bit.ly/3rrQQQH>

Salen, K. and Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press.

Shi, J.; Renwick, R.; Turner, N.; Kirsh, B. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.023>

Soral W.; Bilewicz M.; Winiewski M. (2018). Exposure to hate speech increases prejudice through desensitization. *Aggress Behav* 44(2):136–146. <https://doi.org/10.1002/ab.21737>

Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 7 3, 321-6. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

SuperData (2021). 2020 A year in review: digital games and interactive media. <https://bit.ly/3xX2p3g>

Quinn, T. (2019, September 27). This year, companies will spend \$124B to not fix hate speech. Hate Base. <https://hatebase.org/news/2019/09/27/this-year-companies-will-spend-124b>

Tardini, S.; Cantoni, L. (2005). A semiotic approach to online communities: belonging, interest and identity in websites' and videogames' communities. In IADIS International Conference e-Society, (pp. 371–378). <https://bit.ly/3BtMHyZ>

Tornero, P.; Celot, P. Lopex, L., Thompson, N., Luque, S., Paredes, O. (2009). *Study on the Assessment criteria for media literacy levels. European Commission.* <https://bit.ly/34xP9sb>

Uyheng, J., Carley, K. (2021). Characterizing network dynamics of online hate communities around the COVID-19 pandemic. *Appl Netw Sci* 6, 20 (2021). <https://doi.org/10.1007/s41109-021-00362-x>

Yee, N. (2007). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society.* <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.* O'Reilly Media.

PARA ALÉM DO QUADRO NEGRO: JOGOS ELETRÔNICOS, FERRAMENTA DIDÁTICA NOS PROCESSOS DE ENSINO APRENDIZAGEM

Elissama Vitor Barreto

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Intervale

Ingrid Fechine

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Sorbonne Université

Resumo: Durante muito tempo os jogos eletrônicos foram considerados um dos grandes vilões da aprendizagem, e apesar dos inúmeros avanços tecnológicos e da compreensão de que estes facilitam a vida das pessoas, a imagem do vídeo game ainda está atrelada à ideia de distração e entretenimento. Todavia, não é mais possível que a escola continue a se manter indiferente a realidade vivenciada pelos nativos digitais, que já enxergam os sistemas de ensino tradicionais como insípidos e cansativos. Neste contexto, a presente pesquisa visa não só investigar a contribuição dos jogos eletrônicos no processo de ensino/aprendizagem, como também se propõem a identificar alguns jogos que possam ser utilizados como ferramenta pedagógica. Para isso, utilizou-se como método a pesquisa bibliográfica, fundamentada na coleta de informações em artigos publicados em revistas científicas ou periódicos que abordem o tema. Enfatiza-se aqui autores de referência como Piaget (1976), Vygotsky (1998), Vygotsky (2010) e Moura (2013). Como resultados do estudo constatou-se não só o crescimento do uso dos

jogos eletrônicos enquanto ferramentas de ensino, como também o aumento de jogos, criados, exclusivamente, com esse propósito. Conclui-se, destacando a importância da inserção dos jogos eletrônicos enquanto ferramenta didática nos processos de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Aprendizagem lúdica, Educação.

1. INTRODUÇÃO

Na linha do tempo que marca os avanços tecnológicos ocorridos nas últimas décadas, os jogos eletrônicos sempre foram classificados como mero entretenimento, responsabilizados não só por desviar a atenção de crianças e adolescentes, como também pelo aumento da violência nesta faixa etária. Apesar dos questionamentos que cercam essa questão, nos últimos anos, os jogos passaram a desempenhar papel fundamental na vida das crianças que, desde muito pequenas, estão inseridas na “Era da Informação e Tecnologia”.

Denominados de *nativos digitais*¹ (Prensky, 2001), os nascidos na era da informação percebem o mundo completamente diferente daqueles que apenas se adaptaram ao uso das novas tecnologias, para estes, as aulas tradicionais são ineficientes e a escola que não se atualiza se apresenta aos mesmos como monótona e desinteressante. Neste contexto, os jogos eletrônicos podem ser recursos eficientes no desenvolvimento do ensino-aprendizagem e fortes aliados na construção do conhecimento, pois além de desenvolver habilidades

1 Termo cunhado pelo educador e pesquisador Marc Prensky (2001) para descrever a geração de jovens nascidos a partir da disponibilidade de informações rápidas e acessíveis na grande rede de computadores. PRENSKY, M.: Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> Acesso em 13/Março/2008.

relacionadas à coordenação motora, concentração, memória e raciocínio lógico, os *games* também podem contribuir para uma maior assimilação dos conteúdos curriculares.

Na perspectiva de colaborar com as ações no que se refere a utilização dos jogos eletrônicos no processo de ensino/aprendizagem, surge a ideia de promover e incentivar o uso das estas novas tecnologias em sala de aula. Desta forma, o presente artigo se propõe a investigar a contribuição dos jogos eletrônicos no processo de ensino/aprendizagem, identificando, também, alguns os jogos que possam ser utilizados como ferramenta pedagógica.

A metodologia utilizada neste trabalho é fundamentada na pesquisa bibliográfica, sendo assim, por meio da coleta de informações em artigos científicos publicados em revistas ou periódicos sobre o tema, e com base na teoria sócio interacionista da aprendizagem proposta por Vygotsky (1989), buscou-se entender, como os jogos eletrônicos podem colaborar com o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras dos alunos, além de contribuir com a aprendizagem e fixação de conteúdos curriculares. Com isso, tem-se a pretensão de ser um guia para que os professores interessados em utilizar os jogos eletrônicos como ferramentas educativas não se sintam intimidados pela falta de contato com as novas tecnologias.

2. JOGOS E A APRENDIZAGEM

A teoria sócio interacionista de Vygotsky (2010) evidencia que a inteligência humana é resultado das interações sociais e culturais, e ocorre em primeira instância através do convívio do indivíduo com o ambiente em que vive. Essa convivência contribui para o aprendizado, pois o indivíduo em questão observa e se apropria do conhecimento das pessoas mais experientes de sua comunidade. Quando este indivíduo adquire um novo conhecimento ele aprimora o seu desenvolvimento, sendo capaz de fazer tarefas que antes não conseguia

realizar sozinho, alcançando mais uma etapa de seu desenvolvimento. Vygotsky (2010) identifica três estágios de desenvolvimento na criança, sendo eles:

- O nível de desenvolvimento real (NDR) - determinado pela capacidade do indivíduo solucionar independentemente as atividades que lhe são propostas.
- Nível de desenvolvimento potencial (NDP) - determinado através da solução de atividades realizadas sob a orientação ou cooperação de uma outra pessoa mais capaz.
- Zona de desenvolvimento proximal (ZDP) - considerada como um nível intermediário entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial (Vygotsky, 2010, p. 35)

Para o autor, é na Zona de Desenvolvimento Proximal que a aprendizagem é concretizada. Desta forma, o autor estabelece que a intervenção de indivíduos mais experientes, seja o professor ou colegas que já tenham adquirido determinado conhecimento, contribui para a obtenção do novo saber e do desenvolvimento do sujeito. Nesse contexto, pode-se estabelecer que utilização dos jogos enquanto ferramenta pedagógica favorecem a aprendizagem, pois é através das interações sociais que a criança aprende suas regras e por conseguinte adquire as habilidades e conhecimentos necessários para avançar nas diferentes etapas que o jogo propõe.

Vygotsky (1998) ainda determina que “O jogo é um instrumento que medeia relações sociais de construção e potencializa a interação entre os sujeitos que, num processo coletivo, constroem a sua existência”. (Vygotsky, 1998, p.169). Com isso e tendo em vista as mudanças ocorridas em detrimento dos avanços tecnológicos e de suas consequências no campo da educação, infere-se que o jogo, em especial o jogo eletrônico, vem se tornando um mecanismo imprescindível para o desenvolvimento intelectual do aluno, pois enfatiza não só a interação entre seus pares, mas também propicia a aquisição de experiências no processo de criação e imaginação.

Em “A construção do real”, Piaget (1979) revela que a aprendizagem da criança é mais significativa quando está relacionada a atividades lúdicas. Desta forma, a atividade recreativa não deve ser entendida apenas como um mero entretenimento ou uma forma de gastar energia, mas também enquanto recurso pedagógico, pois contribui com o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras dos alunos. Ainda de acordo com o autor, o jogo constituiu-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que quando as crianças jogam, assimilam as realidades, tornando-se capazes de transformá-la.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem a todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais e que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget, 1976, p.160).

De acordo com Moura (2013) “[...] é no jogo, e nos jogos eletrônicos em particular, que a criança é capaz de simular na brincadeira o que ainda não é capaz de realizar sozinha.” (Moura, 2013, p. 2). O caráter lúdico dos jogos é essencial, não só do ponto de vista da aprendizagem, mas também em relação ao desenvolvimento da independência da criança, pois ao jogar ela simula experiências ou adquire conhecimentos práticos que ainda não foram vivenciados. Além disso, os jogos propiciam uma melhor absorção de conteúdos curriculares, pois são apresentados de forma concreta através de jogos que simulam os conteúdos trabalhados.

Através dos jogos, os alunos ultrapassam os limites da pura observação e tornam-se também investigadores e produtores do próprio conhecimento, onde o professor deixa de ocupar o papel de autoridade inquestionável e transforma-se em um guia que apoia o aluno em novas descobertas e as escolas e professores precisam estar preparados para esta mudança eminente.

As mudanças nos paradigmas da educação são ressaltados por Abreu (2011) que alerta dizendo “a educação precisa acompanhar as novidades do mundo tecnológico e buscar adequações e formas de como as novas tecnologias devem ser utilizadas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.” (Abreu, 2011, p. 12).

Cunha (2012) traz à tona a responsabilidade do professor enquanto agente motivador da aprendizagem ao dizer que o processo de ensino e aprendizagem se transformou em algo que deve ser despertado pelo interesse dos alunos e que o docente deverá buscar meios de superar este desafio. “O interesse daquele que aprende passou a ser a força motora do processo de aprendizagem, e o professor, o gerador de situações estimuladoras para aprendizagem.” (CUNHA, 2012, p. 92). É a partir deste contexto e tendo em vista a necessidade de criar novas estratégias de ensino que o jogo aparece enquanto ferramenta estimuladora do processo de ensino/aprendizagem, afinal não há algo mais interativo, inovador e oportuno para esta nova geração que aprender por meio das imersões narrativas dos jogos eletrônicos.

Assim, o jogo torna-se uma alternativa para quebrar a condição dos alunos de espectadores passivos, motivando-os para o estudo, em específico, o estudo da química. Como também, possibilita a melhoria do relacionamento entre aluno-professor e promover a facilitação do processo de ensino e aprendizagem. Soares (2008, p. 08) cita Kishimoto (1994) para defender o uso do jogo na escola, “[...] justificando que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e resolução de problemas, pois, como é livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções”.

3. JOGOS ELETRÔNICOS NO CONTEXTO EDUCACIONAL

A presente etapa deste artigo visa expor os resultados de um levantamento de dados, baseado em experiências realizadas com

jogos eletrônicos em sala de aula. Para isso foram escolhidos três relatos que abordam o uso de três diferentes jogos enquanto ferramentas de ensino/aprendizagem. A seleção dos relatórios obedeceu aos seguintes critérios, primeiramente fez-se necessário localizar, por meio das ferramentas de pesquisa como o Google Acadêmico, plataforma SciELO e Periódicos da CAPES, materiais de pesquisa experimental que envolvessem o uso de jogos eletrônicos em atividades pedagógicas, realizadas dentro do ambiente escolar. Feito isso, coube identificar quais foram os jogos eletrônicos mais utilizados em sala e por fim, selecionou-se os relatos que melhor se adequaram aos objetivos de ensino/aprendizagem, tendo em vista também a diversificação das disciplinas e dos conteúdos curriculares trabalhados. Com base no procedimento acima disposto, foram escolhidos os relatos dos professores Zahaila (2017); Silveira (2012); Evangelista et al (2012) e Teutschbein (2018), que, respectivamente, trabalharam com os jogos *Portal 2* – para o ensino de física – *Spore* – para o ensino de ciências e biologia – e *Age of Empires I* – para o ensino de história.

3.1. Portal 2

Willie Zahaila em sua dissertação de mestrado “Atividades experimentais virtuais usando o game Portal 2” (2017) se propõem a investigar as potencialidades do uso do jogo Portal 2 enquanto ferramenta pedagógica utilizada para o ensino da Física. O autor descreve a experiência realizada em uma turma do 3º ano do Ensino Médio, no estado de São Paulo, onde utilizou o jogo solicitando que os alunos aplicassem conteúdos como: velocidade média, aceleração da gravidade, primeira e segunda lei de Newton, conservação da energia, força e coeficiente de atrito. Em sua pesquisa Zahaila (2017) destaca a importância da inserção de jogos como *Portal 2* ao ressaltar o caráter experimental que o jogo traz ao ensino da Física.

O grande problema disso é que muitas vezes a física (e a ciência de forma geral) é distanciada do seu caráter experimental. Os alunos não são convidados a pensar como um cientista, ou seja, a montar seu próprio experimento, realizar a experiência, tomar dados e apresentar um resultado. Ainda que, no Portal 2 isso seja feito de maneira virtual pensamos que essa prática pode ser relevante para que os alunos tenham clareza do papel da experiência no desenvolvimento da física. (Zahaila, 2017, p.25)

No jogo *Portal 2*, o jogador assume o papel de uma cobaia de testes. O jogo possui uma perspectiva em primeira-pessoa cujo objetivo é passar por uma série de salas usando uma “arma de portais”, com esta arma o jogador é consegue criar uma espécie de buraco de minhoca e unir dois lugares distantes, criando uma junção entre dois locais diferentes no ambiente tridimensional do jogo.

Cabe ao jogador utilizar apenas essa ferramenta para realizar uma série de experimentos cada vez mais desafiadores conhecidos como câmaras de teste. Para superar esses desafios e encontrar a saída das câmaras os alunos devem treinar sua habilidade de resolução de problemas. Nesse processo, os alunos são incentivados a investigar aspectos da geometria e da física para que possam se movimentar pelas câmaras.

O autor justifica o uso do *Portal 2* ao destacar as características realísticas do jogo, tendo em vista que sua mecânica obedece às leis físicas. Além disso, o jogo possui uma modalidade onde os usuários podem criar suas próprias câmaras de teste, possibilitando a construção de novas fases, onde é permitida a criação de obstáculos diversos, por meio dos objetos disponíveis no próprio jogo. Desta forma:

[...] o professor em vez de, ou em complementação a, utilizar exemplos para ensinar conceitos físicos, pode oferecer aos alunos experiências em uma realidade virtual. Mas, essas experiências podem ser muito próximas de situações reais ou até mesmo pode criar o seu próprio exemplo daquele conceito físico apreendido. É uma oportunidade única para os educadores, nós podemos deixar os alunos jogarem, criarem e interagirem com os mundos limitados apenas pela imaginação. (Zahaila, 2017, p.21)

Em seu experimento, Zahaila (2017) cria uma sequência de ensino aprendizagem formada por quatro “fase-atividades”, onde os alunos, através de câmaras de teste, aplicaram na prática os conteúdos propostos pelo mesmo. O professor iniciava a aula com uma breve discussão sobre o assunto onde os alunos descreviam como iriam construir o experimento, seguindo depois para montá-los, anotar os dados e realizar os cálculos necessários para a resolução dos problemas. Após o encerramento dos experimentos nas câmaras de teste, os alunos eram avaliados ao apresentar seus resultados no quadro negro.

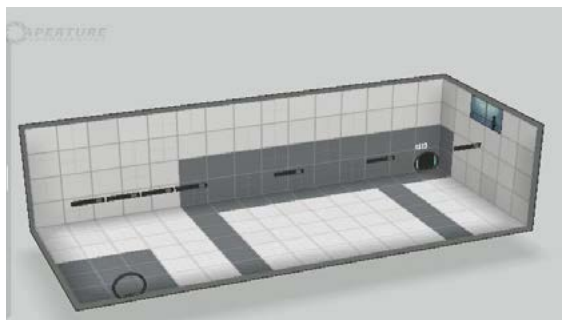


Figura 1. Câmara de teste atividade 1 – Portal 2



Figura 2. Experimento da atividade 2 – Portal 2



Figura 3. Câmara de teste atividade 3 – Portal 2

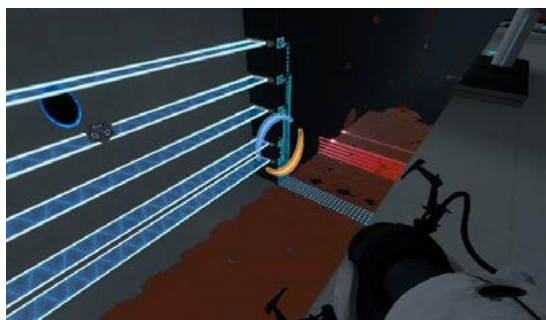


Figura 4 .Experimento da atividade 4 – Portal 2

Fonte das figuras 1, 2, 3 e 4 - Zahaila (2017)

3.2. Spore

Em sua monografia de especialização, Silas José da Silveira, desenvolveu uma pesquisa com caráter exploratório realizando levantamento e análise dos dados obtidos. Na ocasião, alunos das turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, inseridos na modalidade de educação integral, e alocados na cidade de Foz do Iguaçu, no estado

do Paraná, tiveram acesso ao jogo *Spore*, cujo objetivo era fixar conteúdos referentes às teorias da evolução. Silveira (2012), através das opiniões apreendidas sobre os conteúdos trabalhados no jogo, “[...] explorou-se aspectos subjetivos e motivações não explícitas ou conscientes, que se apresentaram de maneira espontânea nesse modelo de pesquisa.” (Silveira, 2012, p.18)

Spore é um jogo desenvolvido pela Maxis Software, onde o jogador controla os aspectos da evolução de uma espécie através de cinco estágios evolutivos. Cada etapa do jogo corresponde a um estágio do processo evolutivo, sendo eles: Célula, Criatura, Tribo, Civilização e Espaço. Cada fase apresenta diferentes desafios e objetivos. Nele estão presentes diversos conceitos biológicos de genética, seleção natural, reprodução, cadeia alimentar, hereditariedade, mutação, recombinação gênica e interação entre as espécies.

O jogador é conduzido através de uma jornada épica da origem e evolução da vida até o desenvolvimento de civilizações e tecnologias que, eventualmente, o levarão até os confins do espaço. Esta odisseia tem início nos primórdios da vida, onde o jogador assume a forma de um simples “micróbio” lutando para sobreviver. O jogador deverá então guiar sua espécie à medida que a constrói. Durante sua trajetória até se tornar uma civilização global. (Silveira, 2012, p.11)

Além dos conceitos biológicos, o jogo também apresenta aspectos referentes às ciências sociais, pois o jogador inicia o jogo como uma forma de vida primária, em um ambiente aquático, denominado de “Sopa primordial”, conforme o jogador avança, seu personagem evolui e atinge a superfície, necessitando formar laços sociais e enfrentar os desafios de sobreviver em meio a adversidades, nessa etapa o mesmo deve escolher entre a caça e a coleta, entre a força e o diálogo, entre a paz e a guerra.

Silveira (2012) justifica o uso do jogo em sala de aula ao salientar que apesar de possuir um enredo carente de comprovações científicas,

o professor poderá aproveitar as lacunas deixadas pelo jogo para dialogar com seus alunos acerca das teorias que tentam desvendar a origem da vida na terra. As reflexões sobre os saberes adquiridos tendem a estabelecer a ruptura de posicionamentos pré-estabelecidos, e desta forma se contrapor ao conhecimento antes vistos como inquestionáveis. (Silveira, 2012).

O autor ainda destaca que o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos tende a se ampliar na medida em que os estágios do jogo vão sendo alcançados e a complexidade do contexto se intensifica, permitindo, através da ludicidade, que os estudantes observem empiricamente a aplicação das teorias evolutivas.

A conveniência para interpretação reflexiva das teorias evolucionistas é mais uma vez promovida pelo jogo, o instante de modificação do ambiente em *Spore* propicia o comportamento analítico dos alunos sobre a hipótese de Jean-Baptiste de Lamarck, naturalista francês que desenvolveu a teoria dos caracteres adquiridos – Qualquer animal poderia transmitir aos seus descendentes aquelas características que se atrofiavam pelo desuso ou se desenvolveram pelo uso – teoria atualmente desacreditada, porém pesquisada pela ciência. (Silveira, 2012, p. 14)

O autor desenvolve seu experimento mostrando aos alunos participantes o jogo em questão, após apresentada a jogabilidade, os estudantes passaram a explorar o jogo livremente. Passada a fase de adaptação, Silveira (2012) utiliza os conceitos apresentados ao longo do jogo para realizar debates, com o objetivo de investigar o conhecimento prévio dos alunos em relação às teorias da evolução, discutindo questões relacionadas a “diversidade das espécies, classificação das espécies, hereditariedade, mutação, adaptação e seleção natural”. (Silveira, 2012, p. 20)



Figura 5. Estágio celular – *Spore*



Figura 6. Estágio tribal – *Spore*

Fonte das figuras 5 e 6: Jogo *Spore* – Maxis Software.

Disponível em: <http://www.spore.com/sporepedia>. Acesso em: 10 jun. 2022.

3.3. Age of Empires I

Age of Empires I, foi desenvolvido pela Ensemble Studios, no ano de 1997. É classificado como um jogo de estratégia em tempo real e está ambientado durante as quatro idades da Antiguidade, sendo elas: Idade da Pedra, Idade da Pedra Polida, Idade do Bronze e a Idade do Ferro. Em Age of Empires, o jogador assume a liderança de um entre doze civilizações da antiguidade, dos gregos aos babilônios, perpassando pela civilização japonesa do período Yamamoto. O grande objetivo do jogo consiste em desenvolver um dos povos escolhido desde do período paleolítico até transformá-lo em uma poderosa civilização na Era do Ferro.

As doze civilizações presentes no jogo estão divididas em 4 grupos principais, cada qual com seu estilo arquitetônico característico. O jogo tem ênfase no avanço militar e sua jogabilidade é focada em campanhas e histórias fechadas, onde o jogador avança por meio de um sistema de evolução das eras, nesse processo, ele deverá coletar recursos, construir edificações e enfrentar animais e inimigos ao seu redor. Ao avançar uma era, ganhará recursos para realizar melhorias em suas construções e em seus exércitos, o que garantirá vantagens estratégicas em relação aos seus adversários. (Evangelista et al, 2012).

Compreendendo a importância da inserção de jogos eletrônicos no processo de ensino/aprendizagem, Evangelista et al (2012) realizou uma pesquisa-ação, com uma turma de ensino médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina. Na ocasião os alunos, que já havia estudado a matéria de História Antiga, foram apresentados ao jogo *Age of Empires I*, permitindo que os alunos se aproximem de conteúdos tão temporalmente distantes de suas realidades através do jogo.

Para Evangelista et al (2012), o uso do jogo se justifica, pois, sua utilização proporciona um entrelaçamento entre o ensino de história e a cultura dos games, possibilitando o uso de novas metodologias no ambiente escolar que ajudem a superar o método da memorização tão utilizada nessa área do conhecimento. Assim, o professor

se apropria dos jogos eletrônicos para propor uma perspectiva metodológica diferenciada no ensino/aprendizagem dos conhecimentos históricos. Nessa perspectiva, Teutschbein (2018) aponta de modo enfático todos os conteúdos curriculares da disciplina, em adequação aos Parâmetros Curriculares Nacionais e que podem ser trabalhados através do jogo *Age of Empires I*.

Sendo assim, a partir do enfoque que aluno (a) e docente derem ao game dentro da disciplina História, é possível se aprender ludicamente (mas sempre com seriedade), por exemplo, tendo como orientação o PCN (Brasil, 1998) da referida disciplina: o conceito de civilização, nomadismo, sedentarismo, evolucionismo, criacionismo, hominização e os modos de vida dos primeiros seres humanos; os períodos temporais da Pré-História: Neolítico, Mesolítico, Paleolítico e Idade dos Metais e da Antiguidade; a localização das primeiras sociedades humanas; o modo de vida dos seres humanos do Paleolítico com os dos seres humanos do Neolítico, evidenciando a importância do domínio do fogo e do desenvolvimento da agricultura e do pastoreio; a passagem da aldeia à cidade, destacando a especialização do trabalho, o comércio, a centralização do poder; compreender a noção de metalurgia, a importância dos metais e seus usos; as características das principais civilizações (economia, sociedade, justiça, religião, cultura) que habitaram o planeta na Idade Antiga – egípcios, babilônios, persas, gregos, romanos, fenícios, etc.; a importância da preservação da história de nossos antepassados; o reconhecimento em mapas (antigos e atuais) dos aspectos geográficos do território ocupado pelas primeiras civilizações humanas; o desenvolvimento das cidades antigas, além de sua organização política e militar; como se dava o intercâmbio cultural entre os povos antigos; que o ser humano é o resultado de um longo processo evolutivo; a importância do trabalho na apropriação dos recursos naturais (plantas, animais, metais, etc.) necessários para a sobrevivência dos grupos humanos; a relação entre o surgimento das primeiras cidades, a formação do Estado e o desenvolvimento da escrita. (Teutschbein, 2018, p.17-18)

Para o autor, ao jogar *Age of Empires* o aluno pode realizar na prática tudo isso. Ao escolher o cenário, buscar alimentos, gerir os recursos armazenados até por fim desenvolver completamente a civilização escolhida, “[...] permite que o aluno compreenda não só

a influência das condições geográficas, mas também do comportamento humano no desenvolvimento das cidades.” (Evangelista et al, 2012, p. 341). Nesse contexto, percebe-se, a presença de inúmeros elementos históricos que se forem trabalhados de maneira adequada pelo professor em sala de aula podem tornar o ensino da história, algo prazeroso para os estudantes.



(Figura 7. Idade de bronze – *Age of Empires I*)



(Figura 8. Idade do Ferro – *Age of Empires I*)

Fonte das figuras 7 e 8: *Jogo Age of Empires I* – Ensemble Studios. Disponível em: https://ageofempires.fandom.com/wiki/Age_of_Empires. Acesso em: 20 jun. 2022.

O jogo ficou disponível no laboratório de informática da escola, acessível para que os alunos o jogassem livremente, nesse primeiro momento não foi dado nenhum comando aos jogadores, apenas as instruções básicas para aqueles nunca haviam jogado. Depois, o professor realizou questionários com alunos visando identificar a eficácia do jogo enquanto ferramenta educacional nas aulas de história antiga. (Evangelista et al, 2012)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pesquisas recentes² apontam que mais de um terço da população brasileira é adepta ao uso dos *vídeos games*, fazendo do Brasil o terceiro maior mercado do mundo em número de jogadores. As crianças desta década fazem parte da terceira geração de indivíduos que têm acesso aos jogos eletrônicos desde muito pequenos e estão inseridas em um contexto informacional muito diferente das gerações que a antecederam, pois possuem acesso irrestrito a esse tipo de tecnologia. Para o bem ou para o mal essa é a realidade dos alunos de hoje e diante disso, faz-se necessário repensar as metodologias de ensino. Escola e professores não podem mais negligenciar a importância dos jogos eletrônicos enquanto ferramentas pedagógicas.

Os jogos eletrônicos são exemplos de métodos inovadores de ensino/aprendizagem, pois colocam os estudantes no centro desse processo, permitindo que, por meio da racionalização e da criatividade, os mesmos possam desenvolver não só habilidades psicomotoras como coordenação e lateralidade, como também as cognitivas como análise, síntese, comparação, observação, investigação, interpretação e avaliação acerca dos acontecimentos ocorridos nos jogos. Ademais, quando aplicados em sala, auxiliam na compreensão de conceitos científicos abstratos, criando aproximações entre o que foi estudado de modo teórico e a sua aplicação prática.

² Pesquisa realizada pela Newzoon, disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>

Outro fator significativo a ser considerado é que por se tratar de um recurso tecnológico, os jogos, quando apresentados para crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social, também possibilita aos mesmos o processo de inclusão digital. Para estes alunos essas atividades, sejam ministradas no laboratório de informática ou com os recursos próprios do professor, representaram o primeiro contato dos mesmos com as tecnologias da informação e comunicação. Assim, o jogo eletrônico também colabora para promover a alfabetização tecnológica e a democratização do acesso às tecnologias da informação e comunicação.

Todavia, para que o uso das novas tecnologias, entre elas o jogo eletrônico, seja realmente efetivo enquanto ferramenta pedagógica, é necessário que o professor adquira um conhecimento prévio acerca do *games* que deseja utilizar e dominem bem essa tecnologia, pois sua aplicabilidade deve ultrapassar o puro entretenimento, estando atrelado a princípios teórico-metodológicos claros e concisos, para que os mesmos sejam utilizados em conjunto com outros recursos didáticos. Tendo isso em vista, sustenta-se a perspectiva que os jogos eletrônicos devem ser empregados no ambiente escolar, pois substituem modelos ultrapassados e engessados de educar, auxiliando na efetivação e autonomia do conhecimento do educando, estimulando à construção do conhecimento como uma conquista, exercitando o raciocínio lógico e a criatividade, levando-os a superar seus limites e a encarar novos desafios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU. Astúrio Cardozo de. (2011) *O uso de softwares na aprendizagem de Matemática*. Monografia (Especialização em Informática na Educação) - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Orientador: Prof. MSc. Ivailton Monteiro Santos. Disponível em: <<http://www.ic.ufmt.br/sites/default/files/field/pdf/Monografia/AsturioAbreu.pdf>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

Cunha, M. B. (2012) *Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula*. Química Nova na Escola, São Paulo: [s. L.], v. 34, n. 2. Disponível em: <http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc34_2/07-PE-53-11.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2019.

Evangelista, Jean Lúcio Santos et al. (2012) *Utilização do jogo para PC "Age of Empires" como ferramenta didática para aulas de História Antiga*. Revista Semiárido De Visu v.2 n.3 mai/ago. Disponível em: <https://www.academia.edu/9934813/Utiliza%C3%A7%C3%A3o_do_jogo_para_PC_Age_of_Empires_como_ferramenta_did%C3%A1tica_para_aulas_de_Hist%C3%B3ria_Antiga>. Acesso em: 15 jun. 2022.

Moura, Juliana S. (2013) *Jogos eletrônicos e professores: primeiras Aproximações*. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/jm.pdf>> Acesso em: 15 abr. 2019

Piaget, Jean. (1976) *A formação de símbolo na Criança: Imitação, jogo, imagem e representação*. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Oiticia. Rio de Janeiro, Zahar.

Piaget Jean. (1979) *A construção do real*. Rio de Janeiro, Zahar.

Prensky, M. (2001a) *Digital Natives Digital Immigrants*. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> Acesso em: 13 mar. 2008.

Silveira, S. J. (2012) *SPORE: Jogo Eletrônico Convencional Aplicado Com Finalidade Didática no Ensino de Ciências e Biologia*. Foz do Iguaçu. Disponível em: < http://repositorio.utfpr.edu.br:8080/jspui/bitstream/1/21995/2/MD_ENSCIE_III_2012_73.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2022.

Soares, M.H.F.B. (2018) *Jogos para o ensino de Química: Teoria, métodos e aplicações*. Guarapari: Libris. Disponível em: < <http://www.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0309-1.pdf> Acesso em: 04 jun. 2022.

Teutschbein, Matheus P. (2018) *Da pré-história à era antiga: aprendendo história com Age of Empires*. Juiz de Fora. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/8835/1/matheuspinheiroteutschbein.pdf>> Acesso em: 10 mai. 2022.

Vygotsky, Lev Semenovich. (2010. p. 103-117) *Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar*. In: VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 11ª. ed. São Paulo: Ícone, . Disponível em: <<https://www.unifal-mg.edu.br/humanizacao/wp-content/uploads/sites/14/2017/04/VIGOTSKI-Lev-Semenovitch-Linguagem-Desenvolvimento-e-Aprendizagem.pdf>> Acesso em: 10 mai. 2022

Vygotsky, L. S. (1998) *A formação social da mente*. O papel do brinquedo no Desenvolvimento. São Paulo: Martins Fontes. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/c0xscen>> Acesso em: 10 mai. 2022

Zahaila, W. D. P. (2017) *Atividades experimentais virtuais usando o game Portal 2*. Santo André. Disponível em: < https://propg.ufabc.edu.br/mnpef/Dissert_Defendidas/dissertacao_willie.pdf> Acesso em: 04 jun. 2022.

Fontes das figuras:

Fig. 1, 2, 3 e 4: <https://propg.ufabc.edu.br/mnpef/Dissert_Defendidas/dissertacao_willie.pdf>

Fig. 5 e 6: <<http://www.spore.com/sporepedia>>

Fig. 7 e 8: <https://ageofempires.fandom.com/wiki/Age_of_Empires>

POESIA NAS TELAS: OS *CLIPOEMAS* DA FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA

Denise Azevedo Duarte Guimarães
Universidade Tuiuti do Paraná

Resumo: Com o foco na visualidade do poema, desde a Grécia antiga até a poesia visual hodierna, investigamos as manifestações da poesia espacializada. Definimos o *clipoema* como um tipo especial de *poesia multimídia* e traçamos um histórico de seu desenvolvimento no Brasil. Como exemplo, analisamos quatro *clipoemas* selecionados no *Concurso Nacional de Clipoemas* promovido pela Fundação Cultural de Curitiba, em 2001 e 2002.

Palavras-chave: Poesia visual. Poesia multimídia. Clipoemas. Análise. Interpretação.

Abstract: Focusing on the visuality of the poem, from ancient Greece to contemporary visual poetry, we investigate the manifestations of spatialized poetry. We define the *clipoema* as a special type of multimedia poetry and trace a history of its development in Brazil. As an example, we analyzed four *clipoems* selected in the National *Clipoemas* Contest promoted by the Cultural Foundation of Curitiba, in 2001 and 2002.

Keywords: Visual poetry. Multimedia poetry. Clipoemes. Analysis. Interpretation.

INTRODUÇÃO

A visualidade começou a ser explorada no poema, há muitos séculos, a exemplo da obra de Símias de Rodas (325 a.C.). Com a Imprensa, surgiu uma consciência tipográfica que nos permite identificar uma espécie de projeto da visualidade na poesia, desde a poesia barroca até a poesia visual hodierna, com seu salto para as telas.¹

Dentre as teorias críticas brasileiras sobre a poesia visual contemporânea, são pioneiras as propostas, entre 1950 e 1960, dos poetas concretistas: Augusto de Campos, Haroldo de Campos e Décio Pignatari. Com base no *Plano-piloto para a Poesia Concreta*, definida como “tensão de palavras-coisas no espaço-tempo”, a nova poesia seria:

[...] produto de uma evolução crítica de formas, dando por encerrado o ciclo histórico do verso (unidade rítmico-formal), a poesia concreta começa por tomar conhecimento do espaço gráfico como agente estrutural, espaço qualificado: estrutura espaço-temporal, em vez de desenvolvimento meramente temporístico-linear (Campos et al, 1975:156).

Philadelpho Menezes, embora reconheça as experiências feitas com a visualidade naquela poesia anterior que rompe com os cânones rítmicos e rítmicos, limita o uso da expressão *poesia visual* à vasta produção de 1960 em diante. O autor situa no Concretismo o início da trajetória contemporânea da poesia espacializada no Brasil.

[...] a plasticidade cede lugar a uma predominância informacional, que retira a imagem do campo das artes plásticas e a preenche com carga semântica, a partir de uma composição onde as formas visuais e as palavras se ligam por elos de contiguidade ou similaridade (Menezes,1991:110).

1 Este artigo é parte de uma pesquisa maior, iniciada nos anos 2000 e que se tornou um *work in progress* devido à contínua evolução das neotecnologias, que permitiram o salto da poesia das páginas para as telas.

No início dos anos 1990, Menezes cria o *Poema Intersignos*, no qual os sentidos do verbal e os sentidos da imagem interagem e se completam; e que, segundo o autor,

[..] residiria num complexo sistemático que envolveria a obra, enquanto articulação sgnica, e a leitura, enquanto decodificação semântico-pragmática exclusiva e especial que separa o poema das artes plásticas, do cartaz publicitário, do *cartoon* e de outras manifestações que atuam também no campo da intersemiose (Menezes,1991:11).

Em outros países, destaca-se a *poesia visiva italiana* (desde 1960) que, segundo Décio Pignatari, apresenta uma diferença tanto de impostação como de tendência em relação à poesia concreta brasileira. Para o autor (PIGNATARI, 1995: 17), “Enquanto a poesia visual dos países desenvolvidos - inclusive a *poesia visiva italiana* - tende para as artes plástico-visuais tradicionais, a poesia concreta refuta os meios caligráficos artesanais, permanecendo fiel às artes gráficas – da tipografia à computação gráfica”.

Em Portugal, nos anos 1980, Ernesto de Melo e Castro usou pioneiramente o gerador de caracteres para produzir poemas animados e criou a *infopoesia*.

Os infopoemas, ao atingirem graus de complexidade estrutural e perceptiva de outro modo impossíveis de alcançar [...] A presença do computador, com a sua tecnologia específica, através do *software* escolhido, acrescenta, determina, conforma, altera, refaz, condiciona, e também aponta novas possibilidades criativas, que, de outra forma, não seriam possíveis (Castro,1998:19).

O brasileiro Jorge Luiz Antonio tem vasta obra sobre o tema e livros acompanhados dos respectivos CDs. O autor refere-se à *poesia eletrônica* ou *poesia digital* (Antonio, 2003, on-line), entre outras denominações como: *tecno-poesia* (Catarina Davinio), que se desdobra em três categorias: *computer poetry*, *hipermídia* e *Internet*, em suportes como o CD-ROM ou a web. (Antonio, 2003, online). Outros exemplos

citados são: “new media poetry” (Eduardo Kac e outros), “e-poetry” (Glazier), “poetécnica” (Plaza e Tavares), “cybertext poetry” (Cayley, Funkhouser)”.

A partir da computação gráfica, as experiências criativas com a poesia visual foram muito além de algumas práticas com a palavra escrita no cinema e, posteriormente, nas artes do vídeo. No final dos anos 1980, a *videopoesia* começa a configurar-se como uma proposta diferente da videoarte: são poetas que se aliam aos técnicos para produzirem suas obras em novos suportes. No Brasil, destacam-se algumas das experiências poéticas que podem ser consideradas paradigmáticas, a saber: a) Em 1984, na 17ª. *Bienal de São Paulo*, Julio Plaza realiza a *Mostra Arte E Videotexto*, composta de *videopoemas* do organizador, de Paulo Leminski² e de alguns poetas concretos, todos sonorizados por sintetizadores. b) Em 1985, o resultado de algumas experiências pioneiras em *videopoesia* é apresentado na *Exposição Transcriar*, no Centro Cultural São Paulo. Algumas dessas obras são reapresentadas e comentadas no livro de Plaza *Tradução Intersemiótica*, de 2001.

O vocábulo *clipoema* - em uma associação com *videoclip* - é algo único que se liga às experiências realizadas por *videomakers* e artistas que usavam as novas mídias e a computação gráfica na transcrição³ de poemas concretos para os novos suportes, no início dos anos 1990. Oficialmente, o termo foi usado, pela primeira vez no Brasil, em 1994, na sexta edição do *Perhappines*⁴. Do programa impresso do evento, denominado AGOSTODOPOETA, consta o fragmento:

2 Site do autor: <http://www.pauloleminski.com.br>. Paulo Leminski (1944-1989) foi o mais importante poeta paranaense do século XX. Seus primeiros poemas foram publicados em São Paulo, na revista *Invenção* (porta-voz da poesia concreta paulista), dirigida por Décio Pignatari. Foi jornalista, publicitário, professor, compositor, romancista e poeta, com inúmeras publicações e premiações.

3 Com base em Ezra Pound que entendia a tradução como crítica, Haroldo de Campos propõe o termo *transcrição* que passa a ser e utilizado pelos concretistas e seus adeptos. O conceito refuta a dicotomia forma/conteúdo para se centrar na forma poética do texto, visando ao que até então fora tido como impossível: a preservação da forma do texto poético, por meio da qual os sentidos são construídos.

4 *Perhappines* é um neologismo criado pelo poeta curitibano Paulo Leminski para, poeticamente, aglutinar um sentimento de “talvez felicidade”.

03/09 ÀS 20 H CINE RITZ UMA SUÍTE DE TEXTOS DE PAULO LEMINSKI ENCENADA NUM REVEZAMENTO DE PAPÉIS E LINGUAGEM POR ANTÔNIO SARAIVA E PAULA NESTOROV CENÁRIO IARA TEIXEIRA APRESENTAÇÃO DAS PÁGINAS *PERHAPPINESS* POEMA-CARTAZ *CLIPOEMA* ÁUDIO-POEMA TELE-POESIA OUÇA LEMINSKI CARTUCHOS POÉTICOS (1994).

Os *clipoemas*⁵ podem ser recriações de poemas já escritos ou podem ser diretamente criados nos computadores, com os *softwares* disponíveis. São um tipo específico dentro do conceito mais amplo de *poesia multimídia*. Trata-se de uma obra audiovisual curta, com movimentos rápidos, que pode ser mixada a partir de várias fontes. Nesse contexto, indagamos: Seria possível aplicar o conceito de poema, tradicionalmente entendido como uma obra estética composta de palavras que se organizam de um modo particular, com suas leis específicas e modos de codificação denominados poéticos, às manifestações poéticas em novos suportes tecnológicos?

Nossa hipótese é que, em um texto considerado poético, seja na mídia impressa ou nas telas, todos os elementos dos demais códigos explorados (visuais, cromáticos, gestuais, acústicos, musicais, cinéticos, cinematográficos, televisivos e assim por diante), sejam integrados adequadamente aos signos verbais, de forma que o princípio da seleção, regido pelas equivalências, projete-se sobre a sequência, de acordo com a concepção jakobsoniana⁶ da função poética da linguagem.

A conquista mais importante do *clipoema* é o movimento, que já existia de maneira latente no poema visual e, agora, passa a ser incorporado à poesia multimídia. Como consequência, as relações de leitura ampliam-se e redefinem-se, por força uma de uma retomada

5 Sites com clipoemas: <https://www.augustodecampos.com.br/home.htm>; <https://www.youtube.com/watch?v=CPBWE6zfhSM&t=3s>; <https://www.youtube.com/watch?v=Hlgkz-g-ukc&t=32s>; <https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rm-SYM4>; <https://www.youtube.com/watch?v=DEYB4j7TkFo>

6 Para Roman Jakobson, cuja teoria já está consolidada como clássica, a poesia é oriunda da projeção do eixo paradigmático sobre o eixo sintagmático, ou seja, é o resultado da superposição dos princípios da similaridade e da equivalência, sobre a contiguidade da sequência verbal. (Jakobson, 1970: 123-130)

do caráter pictórico na escrita em suporte multimidiático. Além disso, as novas coordenadas cinéticas integradas aos recursos sonoros vão estabelecer uma inédita relação entre aquilo que se vê/ouve e o que é absorvido pelo leitor/espectador.

1. OS CLIPOEMAS DA FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA

Perante o contexto acima exposto, abordaremos os trabalhos selecionados para primeiro e o segundo *Concurso Nacional de Clipoemas*, respectivamente em 2001 e 2002, promovidos pela Fundação Cultural de Curitiba e que foram idealizados por seu Consultor de Literatura Prof. Dr. Décio Pignatari. Trata-se do celebrado pesquisador, criador da *poesia concreta* (juntamente com Augusto e Haroldo de Campos). Pignatari⁷ escolheu Curitiba para passar os onze últimos anos de sua vida, tendo escrito várias obras na época, além de atuar como Docente, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná. Poeta, escritor, tradutor e teórico consagrado internacionalmente, Pignatari (1977) explica que fazer poesia é transformar o símbolo em ícone, uma sintaxe lógica numa sintaxe analógica, um pensamento abstrato num pensamento por imagens. À luz da semiótica de Charles Sanders Peirce, da qual foi um dos primeiros divulgadores no Brasil, Pignatari afirma que, como um *ser de linguagem*, o poema é um processo de transcodificação.

(...) Rompe a chamada linearidade do discurso, na medida mesma em que é ambígua, pois que a ambiguidade do signo poético resulta de este ser *um signo em profundidade* – um signo que se afasta do automatismo verbal, um signo vertical espesso, cuja espessura resulta de camadas de signos embutidos em palimpsesto, gerando simultaneidade de informação e tendendo a ou sendo um ideograma - um ícone. (Pignatari, 1979: 72)

Pignatari organizou os dois Concursos de Clipoemas já referidos. As obras premiadas foram exibidas em cinemas de Curitiba, durante o

⁷ Site do autor: <https://www.deciopignatari.com/>

evento anual da FCC dedicado à literatura. Foram 14 clipoemas selecionados em 2001 e 10 os selecionados em 2002.

Embora o projeto do *Concurso Nacional de Clipoemas* não tenha tido continuidade, nossa abordagem procura demonstrar como as produções poéticas para serem vistas/ouvidas nas telas mesclam linguagens e apontam para novos horizontes expressivos decorrentes da interface arte/máquinas. Mesmo após décadas, nosso estudo constitui o primeiro texto acadêmico a tratar deste material inédito⁸.

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Desde sua primeira edição, em 1989, o evento anual de Literatura *Perhappiness* da FCC, celebrou a poesia. Tudo começou com a inauguração do espaço cultural *Pedreira Paulo Leminski*, em 24/08/1989, no dia de aniversário de nascimento do poeta e multiartista curitibano (falecido naquele ano). O espaço tem recebido, ao longo de sua história, uma série de importantes espetáculos artísticos nacionais e internacionais.

• O Evento *Perhappiness* (1994)

Em lugar dos formatos tradicionais, em 1994, a equipe da FCC inovou, ao investir em poéticas tecnológicas, trazendo teóricos e poetas consagrados para apresentarem e debaterem suas obras. Ficou demonstrada uma sintonia com o que existia em termos de *poesia multimídia* no Brasil. Assim foi que o *Perhappiness*, em sua sexta edição, apresentou ao público curitibano uma poesia para “ver, ouvir, ler e sentir” – eram todos *clipoemas*. Tendo início com o lançamento do vídeo-livro *NOME*⁹, de Arnaldo Antunes, com a presença do autor, muitas inovações marcaram o evento.

8 Após o evento, as obras não foram divulgadas em sua forma audiovisual (na época em videocassete ou CD Rom) e nem na internet. Houve apenas uma apresentação na TV Cultura de São Paulo. As obras podem ser vistas/lidas na Biblioteca da Casa da Memória, da Fundação Cultural de Curitiba.

9 O vídeo *NOME* (1993) é composto de 30 clipoemas. Dessa obra paradigmática de Arnaldo Antunes, oriunda de sua experiência com a videopoesia, entre 1992 e 1994 (no LSI da USP), deriva grande parte da produção poética contemporânea em novos suportes. Site do autor: <https://arnaldoantunes.com.br/new/>

- **O Evento *Perhappiness* entre 1995 e 2000**

Dentro da sua variada programação, além das obras já exibidas em 1994, foram criados e exibidos novos *clipoemas*. Nos anos seguintes, entre inúmeras outras atividades e atrações, o evento contou com a exibição de *clipoemas* cedidos por Júlio Plaza e produzidos por Ricardo Araújo.

2. OS CONCURSOS NACIONAIS DE CLIPOEMAS (2001 E 2002)

Integrando a programação anual *Perhappiness*, a Fundação Cultural de Curitiba promoveu, em 2001, o 1º. *Concurso Nacional de Clipoemas*. Trata-se de um momento paradigmático no percurso das poéticas tecnológicas em desenvolvimento no Brasil. O público curitibano teve acesso às obras selecionadas no Cine RITZ. A cada noite eram apresentados 3 clipoemas, dentre os 14 finalistas. Cada apresentação era seguida por uma mesa-redonda, com especialistas.

- **CLIPOEMAS DO PERHAPPINESS 2001:**

1. PIXEL ET CIRCENSIS, de Carlos H. Túlio;
2. SONETO, de Eduardo Túlio Baggio sobre poemas de Avelino Araújo;
3. ORIGAMI, de Etel Frota;
4. ERZA POUND, de Evaldo Scheleder Filho;
5. RESPIRAÇÃO, de Fabio Massao Yabushita;
6. DONA MATILDE, de Vitoriamario;
7. FERMENTARIA OSWALDIANA, de Juliana Braga sobre poema de Flávio Jacobsen;
8. CIRCUITO FECHADO, de Kasmin B. A. Canaveli sobre poema de Marcelo Sandmann;
9. OLHO-POEMA, de Laurita Caldas sobre poema de Ana Cristina César;
10. SUITE, de Luiz Antonio Zahdi Salgado;
11. ZERO, de Mário Domingues;
12. A LAGARTA, de Adriana Magalhães;
13. OLHARES, de Carlos Serejo sobre poema de Ricardo Coelho;
14. FOTÓGRAFO AMBULANTE, de Miriam Cristina Carlos sobre poema de Oswald de Andrade.

Na 2ª edição do Concurso, em 2002, a sistemática foi a mesma. Os 10 trabalhos selecionados demonstram como a poesia tecnológica mescla linguagens criativas e aponta para novos horizontes expressivos na interface arte/ máquinas. As relações entre os potenciais semióticos de expressão verbal, visual, sonora e cinética faz com que as obras, na tela, articulem-se em uma mensagem híbrida, ambígua e polissêmica.

- *CLIPOEMAS DO PERHAPPINESS 2002:*

1. URBANA, de Mariana Branco sobre poema de Fábio Rodrigues da Rocha;
2. PIMEDERE, de Eduardo Túlio Baggio;
3. DADASIANISMO PARNAÍSTA, de Pietrro Piccolomini;
4. EQUAÇÃO, de Jairo Rodrigues sobre poema de Ricardo S. Carvalho;
5. PIXELADO, de Luiz Antonio Zahdi Salgado;
6. XV DE NOVEMBRO, de Fábio Rodrigues da Cunha;
7. BURACOS & BURACOS, de Mardonio C. de França sobre poema de Eduardo Jorge;
8. MEMENTO, de Amarildo Anzolin;
9. PulSodesCalço, de Glauco Pessôa;
10. EU, de Hámilton César A. Lócco.

Tais obras exemplificam o conceito de *clipoema*, porque são exibidas nas diferentes telas e podem ser consideradas “poéticas”, como definimos no início deste artigo. O que importa é que, nesses jogos entre o verbal e o visual, com a interferência dos sons, o signifiante acaba ganhando movimento, como afirma Arlindo Machado.

[...] não se trata de fazer simplesmente qualquer coisa com o movimento das palavras, mas de descobrir como os novos procedimentos verbo-áudio-visuais, depois de liberados de suas velhas armaduras, podem favorecer uma expressão das inquietações mais próprias do homem que vive a era das mídias e a crise dos paradigmas (Machado, 2001:220).

3. PROPOSTA DE ANÁLISE E APLICAÇÃO PRÁTICA

A metodologia aqui proposta tenta reproduzir a sequência natural da percepção de um objeto estético, segundo as categorias do pensamento da Semiótica de Peirce. Quanto à sua natureza, as imagens podem ser relacionadas às categorias sógnicas peirceanas: imagens que imitam o seu objeto (ícones); imagens que o indicam por meio de traços (índices) e imagens que representam por força de uma convenção (símbolos).

A partir do exposto, propomos abaixo os três passos para análise de um *clipoema*: Ver /Ouvir, Ler e Interpretar.

a) O primeiro passo consiste em “Ver /Ouvir” o *clipoema*, ou seja, fazer uma leitura icônica, a partir das formas e das relações formais, bem como dos movimentos. Os significados das palavras deixam de ser privilegiados, em favor de uma apreensão gestáltica, onde forma e fundo aparecem em contínua interação. Para “Ouvir” o *clipoema*, convém lembrar que formas acústicas são sonoridades expressivas, constituem ícones fônicos, que também se integram ao espaço e tempo do texto poético.

b) O segundo passo é “Ler” o *clipoema*, ou seja, buscar significados pela semantização dos elementos. Nessa etapa, os signos verbais vão se organizando e definindo campos semânticos que confirmam (ou não) as sugestões icônicas da primeira “visão/audição” do texto. Os campos semânticos conduzem aos paradigmas/temas da obra. Ao leitor/observador importa menos “o que se diz” do que “o como se diz”.

c) A etapa final é “Interpretar” que remete ao trabalho de buscar a significação do *clipoema* como um todo, entendido como processo intersemiótico, no qual textualidades diversas se entrecruzam num mesmo espaço de leitura na tela.

Para exemplificação, analisamos quatro *clipoemas* que integram as 2 edições do *Concurso Nacional de Clipoemas* e foram escolhidos a partir do nosso entendimento que *clipoema* é um tipo de *poesia multimídia* propriamente dita, porque radicaliza a experimentação tecnológica, configurando uma inovadora sintaxe audiovisual, cinética e do dinamismo cromático, permitindo uma abordagem plural, a partir do repertório de cada indivíduo. Nos limites da interpretação, como diria Umberto Eco.

- **(Perhappiness 2001)**

Dentre as 14 obras selecionadas para o 1º. *Concurso Nacional de Clipoemas*, destacamos e analisamos 2 *clipoemas* premiados. São eles: *ORIGAMI* e *ZERO*.

Título:	<i>ORIGAMI</i>
Autor (es):	Poema e <i>Clipoema</i> : Etel Frola
Imagem	Recursos utilizados (tecnologias): Imagens de síntese, animação do poema
Sons	Poema cantado / declamado

Versão impressa:

ORIGAMI

PURA

OBRA

DOBRA

DURA

DURA

DOBRA

SÓ FI

GURA

DES

DOBRA

BRA

DO

DES

EJO

SEM

CURA

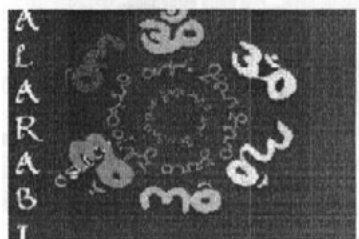
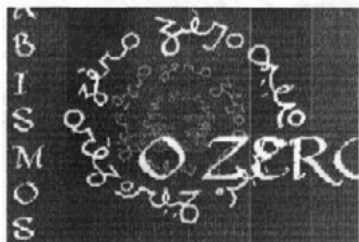
(Etel Frota)

Trata-se de um poema em que o eixo visual suporta e integra perfeitamente o verbal, nos campos de possibilidades semânticas mutáveis, permutáveis e variáveis. A obra é dividida em três partes:

1º. passo: O poema na página - Em um fundo branco surge uma estrutura geométrica que serve de modelo ao origami. Em superposição, as palavras vão formando um poema concreto. O poema passa a ser cantado em estilo oriental, enquanto o origami é montado. 2º. Passo: As transformações - Explorando as dobraduras da folha-poema, a animação permite visualizar a formação de um pássaro, resultante da união entre a arte oriental e a tecnologia. As letras pretas no espaço branco formam palavras inscritas nos flancos da ave. Cada dobra gera fragmentos que giram, integrados a uma trilha sonora que remete à harmonia e aos instrumentos orientais. Palavras e sílabas se interpenetram: *A obra pura/ A obra que dura*, em uma dança de signos. 3º. Passo: O vôo -_O pássaro virtual movimenta-se em várias direções, enquanto a música cantada cede lugar à instrumental. Muda-se a perspectiva, permitindo a leitura de novas palavras. Algumas sílabas são destacadas e caem na página seguinte, onde a repetição do prefixo DES cria a palavra DES/EJO, ligado às pulsões eróticas. A nova folha, tendo recebido as palavras e sílabas, cria um novo pássaro, que traz em seu corpo os dados da ficha técnica do *clipoema*. O pássaro-poema levanta vôo, deixando a impressão da leveza, harmonia e perfeição de um momento poético inesquecível.

Título :	ZERO-SUFUR
Autor (es):	Poema e <i>Clipoema</i> : Mário Domingues
Imagens	Recursos utilizados (tecnologias): <i>Animação, Flash Point e Shock Wave</i>
Som	Vozes, declamação do poema

Versão impressa:



Poema: "zero-sufur", de Mário Domingues
Clipoema: "zero-sufur", de Mário Domingues

Versão declamada¹:

ZERO - SUFUR

O zero "ziro" "zerro" sufur

som do om

abismos

"ziro" sufur sol/sufur

o sonho no ábaco

om... om... om... om.....

abismos arabismos

.....

"zerro" sufur

zero zero

o zero om... om... om... om.....

a lacuna

.....

na areia

zero "ziro" "zerro" sufur

malabarismos

malarabismos

.....

Mário Domingues)

Figura 1. Clipoema "zero-sufur"

10 Essa transcrição da versão declamada procura distribuir espacialmente as palavras e os sons, de acordo com a cadência percebida. As pausas maiores estão indicadas por uma linha (verso?) pontilhada.

No início, letras brancas em fundo negro formam um círculo com as palavras *zero* e *sufur*, que se metamorfoseiam enquanto o círculo gira. O jogo especular fica claro quando se percebe que *sufur* significa zero em árabe, cuja escrita é oposta à ocidental. Essa indicação é dada na lateral esquerda da tela, onde os vocábulos *arabismos* e *algarismos* vão surgindo. As inversões na escrita dos vocábulos passam a conotar as diferenças culturais entre os idiomas. O zero, ao mesmo tempo que nada contém, tem o poder de criar algo novo. Da exploração anagramática dos vocábulos *arabismos* e *algarismos*, surgem volutas de arabescos, que formam novos vocábulos: *abismos*, *mala-barismos* e *malarabismos*.

O desdobramento lexical dá origem a outros círculos concêntricos que sugerem a iconografia das religiões orientais. Os círculos giram e aparecem mandalas, seguidas de um *mantra* - a sílaba sagrada *OM*, que significa para os hindus o som cósmico, e que se transforma na palavra *som*. A sílaba é ouvida enquanto surge outro círculo. Ouve-se a palavra 'sol' em várias línguas, enquanto o vocábulo passeia na tela. O ponto focal descentralizado lembraria o movimento orbital.

Toda a cinesia da obra analisada consolida-se em sincronias que têm como centro o círculo inicial (*zero/sufur*), enquanto as palavras vão sendo ditas como camadas fônicas que reforçam o clima místico. No final do *clipoema*, os vários círculos começam a girar no sentido horário e sofrem uma fusão. Das formas mutantes surge o número zero e a palavra é pronunciada em português, num tom expressivo. A obra traz o fascínio dos arabescos, ornamentos antigos que remetem à ideia do tempo cíclico.

- ***Perhappiness 2002***

Dentre as 10 obras selecionadas para o 2º. *Concurso Nacional de Clipoemas* em 2002, destacamos 2 delas: *EQUAÇÃO* e *PIXELADO*.

Título:	<i>EQUAÇÃO</i>
Autor (es) :	Poema: "X", de Ricardo Schmitt Carvalho <i>Clipoema</i> : EQUAÇÃO, de Jairo Rodrigues
Ficha técnica:	Recursos utilizados (tecnologias): Imagens de câmeras. Computação gráfica
Som:	Trilha musical com guitarra

Versão impressa:

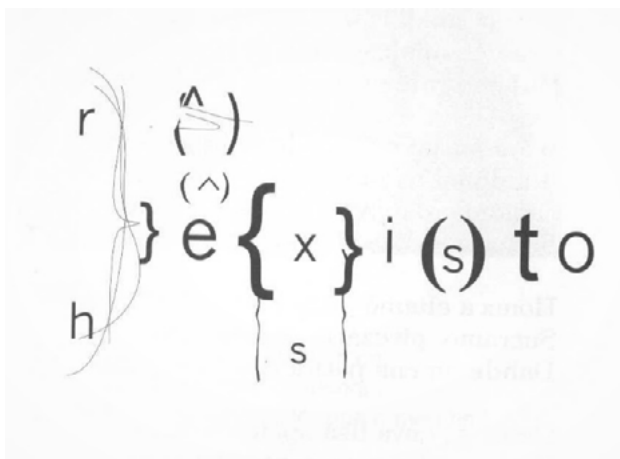


Figura 2. Poema "X" de Ricardo Schmitt Carvalho

Clipoema EQUAÇÃO de Jairo Rodrigues

O som de uma guitarra introduz imagens da natureza que são bruscamente substituídas por imagens urbanas. Carros em movimento servem de fundo para as palavras do poema, superpostas à cidade. A forma do poema é de uma equação e o uso dos parênteses e dos sinais gráficos da matemática permite um efeito visual harmonioso, além de possibilitar inúmeras leituras dos fragmentos de vocábulos e letras isoladas. Por exemplo: *existo/êxito/ resisto/hesito/isto /xisto*. Em termos de composição/construção/organização, o *clipoema* nos mostraria que arte e ciência podem ter um objetivo comum: sintetizar poeticamente realidades complexas.

A seguir, surge de um lado um pêndulo e do outro um perfil vermelho, numa alusão à ação do tempo sobre a figura humana. Nesta sequência final, a aliança homem/máquina não parece tão pacífica. A câmera mostra, em detalhe, uma mão que bate com um martelo, procurando quebrar o chão de cimento. As imagens são repetidas e vão sumindo, até restarem apenas os ruídos mecânicos das batidas, na tela vazia.

A obra demonstra como os olhos dos artistas procuram elegância e harmonia, no equilíbrio e na simplicidade que cada equação matemática pode revelar. Nela, elementos diferentes e complexos se equilibram, como em delicados móveis. É interessante lembrar que, para Peirce, o raciocínio matemático é diagramático; as fórmulas matemáticas também são ícones.

Título:	<i>PIXELADO</i>
Autor (es):	Poema e <i>Clipoema</i> : Luiz AntonioZahdi Salgado
Ficha técnica:	Recursos utilizados (tecnologias): Imagens de síntese. Computação gráfica. Animação
Som:	Voz. Batidas rítmicas (<i>rap</i>)

Versão impressa:

PIXELADO

CLIQUE
 CLIC
 CLIQUE 7.0
 CLIC 10
 LINQUE MX
 2 PONTO 1
 NADA
 D
 NOVO
 CLIQUE
 EFEITOS
 FILTROS
 OS
 O
 DE
 DOS
 XIS
 SIS
 3D
 2D
 1
 0

(Luiz Antonio Zahdi Salgad

No *clipoema*, cada linha é uma combinação específica que provoca uma sensação distinta visual distinta, embora com a mesma sonoridade, como por exemplo: CLIC / CLIQUE ou 7.0 / PONTO 1, que faz referência a um determinado tipo de animação - o *flash 7.0*. Como outros termos técnicos, fazem parte da mensagem do poema, consideramos importante a observação dos dois vocábulos - EFEITOS / FILTROS – exatamente no centro do texto e que o dividem em duas partes visualmente distintas, assinalando, talvez, a passagem da 2ª. para a 3ª. dimensão.

A primeira parte do texto, é mais verbalizada, enquanto a segunda parte tem codificação sintética, para terminar com o zero, ponto final de uma sugestiva contagem regressiva (3D / 2d / 1 / 0). Das relações que os signos verbais, as sílabas e ou os algarismos estabelecem entre si surgem vários sentidos e outros significados poderiam ser assumidos, se considerados no todo do poema, como por exemplo: OS/DE/DOS. Nessa sequência a letra O (da 2ª. Linha) confunde-se com o algarismo 0 (Zero) e a fragmentação do vocábulo DEDOS alude ao trabalho com o *mouse* e o teclado de um computador: CLIC / CLIQUE // LINQUE // D / NOVO. Trata-se de uma apresentação rítmica (tanto sonora quanto visualmente) do próprio processo criativo da obra. A escolha da declamação do texto, como se fosse um *rap*, cria um clima ‘dançante’ para a apresentação das letras, números e palavras na tela, todos em cores fortes (laranja e roxo) e em movimento, dando a ilusão tridimensional.

A seguir, pequenos fragmentos brancos e verdes voam no espaço negro, transformando-se em novas palavras coloridas, como letreiros tridimensionais que giram e ocupam toda a tela, apresentando aberturas que lembram buracos de fechaduras. Há a sugestão de uma câmera que passeia sobre essas aberturas, ao som das batidas do *rap* (ou do coração?). Muda-se completamente o *mood* do *clipoema* quando a palavra ZERO é repetida várias vezes e o algarismo 0 vai se destacando. É um tipo de obra que demonstra como a programação de cada *clipoema* potencializa efeitos plásticos singulares ou inusitados, aqui calculados com base num efeito rítmico preciso.

A sequência final começa com a expressão 3D, que se funde à expressão 2D; e novamente 3D, sendo que dessa fusão emerge a figura de um cubo, com as referidas expressões em cada uma de suas faces. Ao elenco de efeitos propiciados pela computação gráfica e animação, acrescenta-se o *gira-cubo* nessa parte final – com os movimentos de rotação em torno dos eixos de largura, altura ou profundidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *clipoemas* aqui listados, produzidos e exibidos nos eventos anuais *Perhappiness*, da Fundação Cultural de Curitiba, bem como as quatro obras analisadas como exemplos, vêm demonstrar que o resultado estético continua dependendo da inventividade dos realizadores - artistas da era digital e que exercem sua criatividade nos novos suportes midiáticos. Com a ideia da transformação constante, as palavras são camufladas ou reveladas; cada imagem pertence ao todo, mas permanece distinta das demais em forma e inscrição, para serem gestalticamente percebidas. O movimento contínuo permite que se viva a preciosidade de cada momento: vendo/ouvindo/lendo e, principalmente, participando da revelação intersemiótica que cada *clipoema* traz em sua essência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Antonio, Jorge Luiz. (2003) Estudo e mapeamento da tecno-poesia. A *Fonte - revista de arte*, Curitiba. Disponível em: www.fonte.ezdir.net. Acesso em 19 fev. 2022.

_____. (2008) *Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais*. Belo Horizonte, Veredas & Cenários. (com CD-Rom)

Araujo, Ricardo. (1999). *Poesia Visual, Vídeo Poesia*. São Paulo: Perspectiva.

Campos, Haroldo et al. (1975) *Teoria da poesia concreta*. Textos críticos e manifestos. 1950-1960. São Paulo: Duas cidades.

Castro, Ernesto de Mello e. (1993) *O fim visual do século XX*. São Paulo: EDUSP.

_____. (1999) "Novos infopoetas de São Paulo." In. *Dimensão* - Revista Internacional de Poesia. Uberaba, ano XIX. nº.28/29, p.259-301.

Eco, Umberto. (2000) *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva.

Gomes, Maria dos Prazeres. (1993) *Outrora agora: relações dialógicas na poesia portuguesa de invenção*. São Paulo: EDUC.

Guimarães, Denise. (2007) *Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais*. Porto Alegre: Sulina.

_____. (2000) “*Poesia multimídia: uma leitura do vídeo Nome, de Arnaldo Antunes*”. Anais do XV Encontro Nacional da ANPOLL. Niterói. (CD-Rom)

Hatherly, Ana; Melo e Castro, E.M. (1981) *Textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa*. Lisboa: Moraes.

Jakobson, Roman. (1970) *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix.

Machado, Arlindo. (2001) *Máquina e imaginário*. O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: EDUSP.

Menezes, Philadelpho. (1997) Org. *Mídia, arte, cotidiano na globalização*. São Paulo: Experimento.

Pignatari, Décio. (1995) *Letras, Artes, Mídia*. São Paulo: Editora Globo.

_____. (1974) *Semiótica e literatura*. São Paulo: Perspectiva.

Plaza, Julio. (2001) *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.

_____. (1986) *Ideografia em Videotexto*. São Paulo: Hucitec.

Plaza, Júlio; TAVARES, Mônica. (2000) *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: HUCITEC.

(INTER)DITOS E SILENCIAMENTOS DE GÊNERO NO DIVÃ DA FICÇÃO: PROTAGONISMO E EMPATIA NA SÉRIE *IN TREATMENT*

Robéria Nádia Araújo Nascimento
(UEPB/Universidade Estadual da Paraíba)

Deivide Eduardo de Souza Gomes
(UEPB/Universidade Estadual da Paraíba)

Élida Carla de Matos Sousa
(UEPB/Universidade Estadual da Paraíba)

Resumo: O texto deriva de uma pesquisa¹ em curso sobre a quarta temporada da série *In Treatment* (Em Terapia), produção americana de sensibilidade intimista que agrega narrativas humanizadas. O arco dramático gravita pela história da terapeuta Brooke Taylor (Uzo Aduba) sugerindo mediações culturais imbricadas aos paradigmas de gênero. Nesse sentido, a série se converte num pretexto para a discussão da problemática, incluindo-se percepções sobre protagonismos e performances no universo ficcional, com ênfase nos estereótipos do feminino e do racismo, que nos possibilitam pensar os preconceitos, os estigmas e os silenciamentos sociais que afetam as mulheres na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Protagonismo ficcional; Subjetificações de gênero; Performances; Mediações culturais

1 Pesquisa do PIBIC/UEPB/CNPq (2021/2022), intitulada “Polifonia de sentidos: processos de subjetivação da série *Em terapia*”, cujo propósito é compreender as mediações culturais (MARTÍN- BARBERO, 2004; 2014) e as subjetificações de gênero que se entrelaçam à trajetória da protagonista.

INTRODUÇÃO

A série americana *In Treatment* (“Em Terapia” - HBO/2021) nos convoca a verificar seus parâmetros de coerência com os dilemas interpessoais da sociedade, sobretudo aqueles que envolvem o universo feminino contemporâneo. Assim, a arquitetura dramática das sessões de terapia, mostradas na ficção, vai se alinhando aos tensionamentos complexos, e igualmente recorrentes, às vidas anônimas de todos nós.

Certamente, tal fato possibilita uma das primeiras impressões sobre a série apontando que a simulação de verdade pretendida busca representar o cotidiano. Jost (2012) corrobora esse pensamento, afirmando que “os vestígios de plasticidade movem a ficção. O sucesso de uma série deve-se menos aos procedimentos que ela utiliza (visuais, retóricos, narrativos, etc.) do que ao ganho simbólico de verdade que ela possibilita ao espectador” (Jost, 2012: 25).

Nos termos do autor, as bifurcações da ficção se dão a conhecer por alusões ao espaço do mundo concreto. Trata-se da “universidade antropológica” como vetor para elementos críveis, onde cada personagem, nessas produções, é trabalhado nos seus aspectos mais simplórios, de modo que a humanidade de si seja uma compensação simbólica capaz de nos guiar à reflexão sobre nós mesmos. Nesse sentido, os códigos de endereçamento discursivos tornam-se facilmente reconhecíveis na significação textual-imagética através das performances icônicas da realidade.

A quarta temporada² de *In Treatment*³ nos conduz ao divã da terapeuta Brooke Taylor (Uzo Aduba⁴), no qual somos provocados por questões de gênero, racismo, sexismos, identidades, violências simbólicas, numa gama considerável de situações que assinalam a

2 A quarta temporada é produzida por Jennifer Schuur, ambientada em Los Angeles e apresenta 24 episódios.

3 O formato narrativo foi concebido em Israel, do original “BeTipul”, e tem inspirado diversas reproduções pelo mundo. A versão brasileira foi denominada “Sessão de Terapia”.

4 A atriz agrega expressivo talento ao papel de terapeuta. É vencedora do Emmy por seus trabalhos em *Orange is The New Black* e *Ms. America*.

verossimilhança das sociabilidades como matriz de fruição para o universo ficcional, se vistas à luz dos pressupostos teóricos dos Estudos Culturais e suas mediações coletivas (Hall, 2016).

A acepção de performance é de vertente antropológica, e tomada por empréstimo a Victor Turner (1974). Para ele, a vida cotidiana envolve um ritual, no qual cada ator, que somos nós, desenvolve um drama onde fala de si para os outros. A repetição das experiências vividas aperfeiçoa o nosso desempenho e reforça as identidades com as quais operamos. As relações culturais impactam as nossas performances, porque nos colocam em conexão com as dimensões das experiências individuais que, por sua vez, formam e constituem o “teatro da vida”. A vida em sociedade, é, portanto, marcada por uma sucessão de performances e papéis⁵ pelos quais interagimos com os outros e damos sentidos as nossas existências.

Para os propósitos que nos mobilizam aqui, os modos performáticos da protagonista são analisados à luz das categorias teórico-analíticas: gênero, mediações culturais e processos de subjetivação, que se imbricam na produção de subjetividades de gênero enquanto chave de leitura da série. Na sequência, uma Análise Temática (Motta, 2013) busca localizar as mediações culturais (Martín-Barbero, 2004; 2014) traduzidas nos diálogos de dois episódios.

A protagonista Brooke Taylor corporifica com traços distintos o objeto discursivo da narrativa, a ponto de se confundir com ela, ou trazer definição significativa para o seu repertório. É “uma personagem que tudo transpassa, porque funciona como ‘câmera subjetiva’, na qual o olhar da trama é norteado pelo seu campo de visão” (Bulhões, 2009: 85). Nessa perspectiva, constitui-se na personagem focalizadora interna, cuja figura onisciente sustenta os conflitos e a complexidade do enredo.

Nas interlocuções com os pacientes, a terapeuta enfrenta seus

5 Para explorar a concepção ver também Georg Simmel (2006), que formula o conceito de “sociação” para designar os modos pelos quais os atores sociais se relacionam em palcos sociais difusos e transitórios, influenciados pelo sistema do mercado. O mundo das performances cria um abismo entre a cultura dos sujeitos e a cultura dos objetos provocando o individualismo.

próprios desafios, nos quais canaliza motivações existenciais, ambiguidades, sensibilidades e afetos, que nos instigam a interpelar: qual a visão dos demais personagens sobre ela? Como uma mulher negra lida com os estereótipos femininos? Quais são suas pulsões, interditos e silenciamentos? De que forma a problemática de gênero se entrelaça ao racismo na narrativa? Tais questões permeiam um traçado ficcional que aglutina as tramas cotidianas e os destinos humanos, colocando em relação “um investimento cognitivo na pele e na palavra, o diálogo com a solidão [...] na heterocomunicação do colóquio humano, demasiadamente humano-animal” (Galeno; Castro; Silva, 2003: 9). Em outras palavras, a estética quase documental da narrativa permite condições de reconhecimento e identificação entre os espectadores, já que no “lugar de si” de cada personagem, parece haver um lugar sensível para nos representar.

PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO “EM TERAPIA”: O PROTAGONISMO DO SENSÍVEL

A imagem de Brooke Taylor é reforçada por elementos de composição plástica, que lhe asseguram um plano imutável, passando pelas roupas da personagem até o cenário, que são calcados numa tonalidade de mistério, no propósito de garantir a imprevisibilidade de suas reações: “Assim, não é raro que se projete sobre essas personagens muito do glamour ou da notoriedade associados aos atores que os vivem. É comum que muitas tenham sua identidade ficcional atrelada aos atores, embora os papéis sejam mais vivos na memória do público do que na de seus artistas” (Bulhões, 2009: 100). Se os contornos físicos se alinham aos aspectos da sua personalidade, isso lhe transfere uma estabilidade nítida que parece propiciar o reconhecimento da caracterização, subjetivando o que o público já espera de sua performance.

Portanto, os indícios de subjetivação narrativa são nítidos a partir da personagem principal. Sodré (2006) assinala que o cotidiano e a intersubjetividade são elementos que se aproximam no

reconhecimento de si e do outro, explicando o “fazer sentido” de todos os dias que nos torna semelhantes a outro ser humano. É nessa dimensão que a história da série se aproxima do mundo real, “abrindo caminhos para a construção da alteridade na dimensão subjetiva da sensibilidade e das sensações cotidianas” (Sodré, 2006: 29).

Nesse processo, o cotidiano e a subjetividade se intercebiam na construção das sociabilidades, afetando-se mutuamente e se mostrando úteis ao discernimento da ficção, ajudando-nos a identificar suas potencialidades pela via das experiências compartilhadas pelos demais personagens. Nossa hipótese é que a terapeuta demonstra ser alguém sensível em suas ambivalências, que tenta traduzir, de maneira empática, os dilemas recorrentes de uma sociedade fragmentada, cujos indivíduos convivem com o abandono parental e emocional, têm grandes dificuldades de entender uns aos outros e poucas oportunidades de escuta. Concordando com Galeno, Castro e Silva (2003), vivemos sob a ordem do individualismo, num excessivo falar de si que não abre espaço para a alteridade, “onde há o sentimento de perplexidade e de espanto com uma cultura cindida entre a oferta desenfreada da sociedade da informação e a carência de compreensão no interior dela” (Galeno; Castro; Silva, 2003: 9).

Guattari e Rolnik (2010) também disponibilizam um viés teórico que nos parece apropriado à percepção da sensibilidade da série. No entendimento dos autores a imersão emotiva diante de histórias ficcionais que se amparam na realidade tende a fomentar intercâmbios de sentidos que visam as identificações de comportamentos. Esta dimensão nos permite pensar em nós mesmos (e nos outros) no limiar das pulsões e sociabilidades reinventadas na tela. “Trata-se de uma subjetividade-rizoma, que não é processo de filiação, é aliança; não é ponto, mas linha, linha de chance, linha de fuga; não é uma nem múltipla, mas multiplicidades; não começa nem conclui, se encontra sempre no meio, entre as coisas” (Guattari; Rolnik, 2010: 30).

Em virtude do entrelaçamento “rizomático”⁶ são criados reconhecimentos simbólicos nas narrativas e personagens, porque não nos identificamos diretamente com o universo ficcional, uma vez que as tramas acionam a fruição quando se tornam campos férteis ao exercício da imaginação coletiva. Portanto, os processos de subjetivação desenham redes: “não são centrados em agentes individuais (no funcionamento de instâncias egóicas, intrapsíquicas, microssociais), nem em agentes grupais” (Guattari; Rolnik, 2010: 31), mas os circundam, já que a produção de subjetividades se coloca como matéria-prima sensória de todo e qualquer empreendimento humano, ou das histórias que se pretendem humanas.

Ora, é justamente a implicação sensorial que nos permite inferir a legitimidade das sociabilidades ficcionais, porque os desejos e as imagens de valor social impressas nos personagens, também são nossas velhas conhecidas; passíveis de nos emocionar, porque também as vivenciamos, ainda que se mostrem reproduzidas e cruzadas às relações “inventadas pela ficção”. Assegura Bulhões (2009) que essas relações são muito próximas da vida como ela é, ou pelo menos daquilo que esperamos que ela seja: “O real não tem uma capacidade delimitativa que o torne algo “puro”, neutro, exilado do componente ficcional (...) o ficcional-imaginário-devaneante, esse *crème de la crème*, dos personagens se infiltra no campo das exigências da vida concreta” (Bulhões, 2009: 21).

Assim, a subjetividade inscrita na personalidade de Brooke Taylor tende a provocar sentimentos de empatia, numa espécie de “fantasia realista” que, de algum modo, intuímos ou conhecemos, como também (re)vivemos, ainda que através das histórias de outras pessoas. Por meio dessa estratégia, memórias afetivas são despertadas, risos e lágrimas sugerem experiências plausíveis, como se fosse possível assistir, no divã da ficção, imagens e falas de nossas próprias existências protagonizadas por outros personagens. “O ficcional

6 Rizoma é uma metáfora conceitual, oriunda da Botânica, que é utilizada no pensamento filosófico de Deleuze e Guattari para exemplificar processos de expansão e de crescimento diferenciado, polimorfo e horizontal, sem direção explícita ou definida.

sempre possui um fio, por mais frágil que seja, que nos conecta à nossa existência concreta” (Bulhões, 2009: 105).

Há que se destacar os critérios de dialogicidade, por meio dos quais a terapeuta entra em sinergia com seus pacientes. Observamos um indivíduo frente a outro, no relato de si, sob influência das emoções, numa espécie de divisão de experiências, no que elas emitem de “sensibilidades”. Também já vimos isso acontecer, ou já vivenciamos, com propriedade, semelhantes histórias do sensível. Dessa maneira, é no diálogo com o outro que encontramos sentidos e expandimos sentidos para a vida, o que nos possibilita enxergar o mundo através da escuta humana. Dantas (2003) adverte que a incomunicabilidade social tem gerado “corpos enfermos” na medida em que não se procura conciliar “corpo e alma”. Um exemplo contemporâneo é a obsessão narcísica de fixar-se aos espelhos na busca desenfreada pela transformação da autoimagem, e isso tem levado os indivíduos à cultura da aparência, em detrimento do conhecimento de si e do outro. Como resultado, “a pobreza psíquica tem amputado a subjetividade do homem moderno” (Dantas, 2003: 97).

Na trajetória dessas reflexões, percebemos que as sessões de terapia de Brooke Taylor evocam a interioridade. Qual, seria, então, o sentido da prática da escuta para o desenvolvimento da empatia na vida social? Delory-Momberger (2008) examina que a narrativa de si não é apenas um meio, mas o “lugar” de cada ser, pois a história da vida das pessoas acontece na narrativa, nos relatos de si. A pesquisadora relativiza uma hermenêutica da experiência como pista coerente para a formação humana: “O que dá forma ao vivido e à experiência dos homens [e das mulheres] são as narrativas que eles[elas]fazem de si (...) a narração é o lugar no qual o indivíduo toma forma, no qual ele/a elabora e experimenta a história de sua vida” (Delory-Momberger, 2008: 56).

Todavia, salienta que a “história de vida”, o relato do vivido, não é a história da vida, “mas a ficção apropriada pela qual o sujeito se produz como projeto dele mesmo” (Delory-Momberger, 2008: 65).

Os sujeitos dramatizam suas vidas (Turner, 1974) em performances rituais que buscam entrelaçar memórias afetivas com o presente, no propósito de explicarem suas frustrações ou expectativas. A dramatização do real forja uma realização hipotética daquilo que imaginam ser o possível, e daquilo que os definem, aos seus próprios olhos e em sua própria linguagem. Desse modo, a própria construção do eu é atravessada pelas subjetividades de si.

Num ponto de vista complementar, Martín-Barbero (2014) escreve que os produtos de ficção não prescindem das mediações culturais, uma vez que a ambiência ficcional fomenta outros repertórios de significantes difundindo no imaginário coletivo saberes e discursos que constroem novas formas de inteligibilidade acerca das pessoas e de suas culturas. Busca-se ativar, então, os processos de construção identitária acionando uma potência narrativa sensorial de apelo à criticidade do público espectador, uma vez que o que está em jogo não é somente expor o processo de humanização em si, mas o ato de questionar a própria hominização: falar sobre as mutações na condição humana e nas relações sociais.

Lopes, Borelli e Resende (2002) manifestam ideia similar de que o cotidiano social e os processos de subjetivação aproximam perspectivas de leituras de mundo psicológicas e sociológicas, implicando também, “pensar a subjetividade como lugar de formação das identidades e sensibilidades, seja na forma de autorreconhecimento ou fruição estética, nas relações entre o real e o ficcional, ou nos valores compartilhados, subjugações e distanciamentos” (Lopes; Borelli; Resende, 2002: 16).

Nogueira (2010) argumenta que o objeto dessas tramas, cujos protagonistas representam o ser humano comum, é discutir “situações corriqueiras mais ou menos complexas, mas sempre com grandes implicações afetivas” (Nogueira, 2010: 29). Mediante esses personagens, a atenção ao indivíduo prosaico tende a suscitar um registro objetivo e analítico da sociedade e dos seus valores, a fim de refletir acerca do lugar da humanidade no mundo em meio às crises

da convivência diária. Já nas análises de Pais (2003), o cotidiano se faz relevante porque anuncia percursos, rotas de conhecimento de si e do outro: “caminhos de encruzilhada entre a rotina e a ruptura, passando a paisagem social a pente fino, procurando os significantes mais do que os significados” (Pais, 2003: 29).

Face ao exposto, as teias de subjetividades da série convergem para o entendimento de Brooke Taylor como núcleo de representação do empoderamento feminino. Explicando essa dinâmica, Lopes e Lemos (2019) aludem às especificidades das protagonistas como indicadores de sucesso prévio de uma trama. Contudo, apesar dos talentos individuais anunciados, o público é que assume protagonismo, pois “dialeticamente as transformam, construindo mundos plasmados no imaginário social, porque simbolizam ou exprimem um sentimento coletivo” (Lopes; Lemos, 2019: 12).

A PROTAGONISTA E OS EMBATES DE GÊNERO

Com suas ações, os personagens protagonistas são responsáveis por gestar outros rumos e possibilidades à história, forjando a impressão de que são, de fato, indivíduos autônomos nas mensagens que nos encaminham: “As propriedades que os constituem, afinal, foram tomadas de empréstimo do mundo ‘real’ de referência” (Lopes; Lemos, 2019: p. 23). A noção de empoderamento feminino é disseminada pela terapeuta, uma mulher que enfrentou dramas sociais para se firmar como negra e fora dos padrões estéticos, mas ciente da autonomia conquistada e do seu papel no mundo. Bourdieu (2009) explica que a sexualidade feminina passou a travar um embate com a maternidade, o que obstaculizou o mundo do trabalho e a vida corporativa, como se ser mulher e profissional negassem as subjetificações maternas. A série mostra que, na juventude, Brooke teve que doar seu próprio filho para esconder a maternidade em nome das convenções sociais e familiares.

Como vemos, o pensamento androcêntrico patriarcal criou a

assimetria entre os sexos fomentando as relações de desigualdade que até hoje perduram. Em virtude da conjuntura de opressão, a autonomia feminina é um processo de luta permanente que visa romper com a visão social colonizada que privilegia a superioridade do masculino. A racionalidade binária permeia os produtos ficcionais, que retratam as relações discriminatórias entre homens e mulheres, nos quais a ruptura dos estereótipos do feminino, a exemplo da espera por um príncipe encantado como salvação dos destinos das donzelas indefesas, se contrapõe à história de dominação masculina.

A narrativa retrata esse contexto histórico, no qual a mulher foi colocada em posição inferior, bem como a sensibilidade do feminino foi sumariamente desvalorizada para forjar a hierarquia do masculino. A luta pelo par perfeito no mundo real, e também notada em algumas posturas de Brooke, decorre da mentalidade patriarcal e se traduz pela procura da alma gêmea, do “encontro” com o masculino, como se uma mulher independente e dona de si não pudesse viver sem o respaldo da figura do homem. Esse fato sinaliza que, ainda que alcancem sucesso profissional, as mocinhas das tramas costumam travar lutas pelos “amores de suas vidas”, e esses são vistos como seus principais objetivos. Nessa perspectiva, a conquista do amor romântico na ficção como elemento de afirmação social reproduz o arquétipo de feminilidade, no qual “a perenidade do sentimento amoroso por homens que validam a autoidentidade feminina é algo que – de diferentes formas – atravessa de maneira estrutural as personagens” (Lopes; Lemos, 2019: 30).

Butler (2003) revela que o conceito de gênero se impõe como “matriz de inteligibilidade” da vida social, pois o primeiro elemento a subjetivar o corpo, a fundar na carne “a pessoa”, seria o gênero, ou melhor, a marca de gênero. Ser homem ou mulher aos olhos da sociedade abre a possibilidade de um indivíduo ser “lido” pela cultura em ações que se espera dele, como se, por exemplo, houvesse profissões destinadas a homens e a mulheres; ou um dos gêneros tivesse a inteligência privilegiada. O paciente Colin questiona Brooke se sua situação de

vida confortável “foi herdada” dos pais, num sinal evidente de desconfiança sobre as origens de uma mulher negra que obteve sucesso profissional. Ou seja, a protagonista se vê forçada a narrar suas conquistas pessoais como forma de provar suas competências no trabalho.

Ideias estereotipadas no mundo social nos fornecem pistas de que os corpos já nascem determinados pela cultura, estigmatizados por tecnologias discursivas precisas que irão orientar e validar as formas adequadas ou impróprias dos comportamentos de homens e mulheres. Se o gênero, como enfatiza Butler (2003), é constituído e significado através de representações assimétricas de âmbito cultural, social, político e histórico, é ele que também significa o sexo tornando ambos uma construção sociocultural. Por isso, é importante sublinhar que gênero é uma subjetivação relacional no espaço das culturas. Entre os condicionamentos sociais rotineiros, mostrados na série, o amor romântico aparece em oposição aos valores da liberdade sexual e da maternidade. Nessa lógica, a narrativa implementa a reprodução do espaço social, onde homens e mulheres aprendem a ser o que são, e são levados a viver sob o ponto de vista desses valores, devido às normas culturais de padrão heterossexual.

Na verdade, homens ou mulheres são socialmente aceitos e não provocam desconfianças, quando não desviam dos padrões estabelecidos. Em outras palavras, quando cumprem os papéis planejados e não desafiam as regras. Os arquétipos de “rainha do lar”, que migram para a ficção, constatados através do personagem Collin, são derivados da hierarquia patriarcal, na qual as mulheres, sem poder de decisão, são vistas apenas pelas finalidades reprodutivas para o núcleo familiar e são entendidas como propriedades de pais e esposos sob o eixo da subordinação. A naturalização desse pensamento social é questionada por Brooke que busca se opor à dominação masculina. Em função da ótica assimétrica que perpassa o conceito de gênero, é possível entender o seu cruzamento com a ideologia do patriarcado, uma vez que a subordinação feminina nasce no âmbito privado, alcançando a esfera coletiva e inscrevendo a desigualdade nas relações hierárquicas

(Bourdieu, 2009). Em síntese, a série expõe o fato de que uma mulher negra e bem sucedida ainda é olhada como exceção, e não como uma regra no mundo social.

Sob a égide dos valores sexistas, ser mãe ou se casar ainda constituem as metas das mocinhas da ficção, ou reproduzem as expectativas dos demais personagens, como condição presumida para um “final feliz” na vida real. A terapeuta quer encontrar o filho, mas essa busca não é mostrada somente em termos de arrependimento, mas como reafirmação da maternidade não vivenciada, como se ser mãe fosse uma missão que ela deveria ter cumprido. Del Priore (2009) discute que, historicamente, o arquétipo de “ser mãe” significa uma espécie de “sacralização”. Trata-se de um discurso derivado do projeto de instituições patriarcais, como a Igreja Católica e o Estado, que se tornaram ideais para a normatização e a regulação da civilização no “novo mundo”, e para atender a critérios históricos ditos civilizatórios.

A historiadora pensa que a idealização e a perpetuação da imagem de uma mãe abnegada, provedora, piedosa, dedicada e assexuada contrasta com a cristalização de seu avesso, na etapa da modernidade, quando o referencial foi substituído pela mulher mundana e lasciva, “imprópria” para a vida familiar. Os dois modelos transitam no imaginário social séculos depois, embora coexistam gerando conflitos, pois é comum o estranhamento nas recusas da maternidade, assim como julgamentos nas opções por abortos, como se fossem traços negativos ou suspeitos de conduta moral feminina. A leitura da questão é atravessada por estereótipos acerca do papel de mães e esposas, que representam paradigmas para uma replicação inquestionável e simbólica da lógica de dominação masculina. O homem foi educado para ser do mundo. A mulher foi criada para ser esposa e mãe. Tudo isso permeia a trajetória da protagonista abrindo possibilidades para significativas reflexões de gênero.

Lopes e Lemos (2019) dizem que, por muito tempo, em novelas e filmes, a independência feminina foi tratada como transgressão, já que as famílias preparavam suas donzelas para o casamento como missão

reprodutiva, enquanto os homens eram tratados com permissividade (e estimulados) para a libertinagem sexual como valor de masculinidade a ser legitimada. Não havia sinal de empoderamento e nem de sororidade. Entretanto, nos dias de hoje, as mulheres ficcionais têm mostrado significativas mudanças, nos desafios e enfrentamentos das normas patriarcais, “oscilando entre estereótipos e rupturas sobre o feminino, que espelham a sociedade, construindo um mundo híbrido e contraditório, onde – como acontece na América Latina – o novo e o velho se encontram e destoam o tempo todo” (Lopes; Lemos, 2019: 31).

Acompanhando ou antecipando comportamentos liberalizantes, Brooke e outras protagonistas contemporâneas rompem o silenciamento e os interditos, revelando comportamentos de vanguarda ou dubiedades de caráter, “que as afastam do *ethos* cristão da renúncia e do sacrifício redentor, da doçura, da abnegação e do valor familiar” (Lopes; Lemos, 2019: 32), indo ao encontro de uma nova representação, que se tornou causa dos movimentos femininos negros, inclusive, e que autoriza à mulher sentimentos e comportamentos antes relegados aos homens, ligados a estruturas de poder e liberdade, a desejos pessoais e egoístas, como ocorre com qualquer ser humano ambivalente nas suas escolhas de construção identitária.

ENTRE RACISMOS E FEMINISMOS, RELATOS DE SI E DO OUTRO NA FICÇÃO

Os aportes teóricos apresentados sugerem condições para uma articulação da Análise Temática (Motta, 2013) do segundo e do terceiro episódio, a título de ilustrar a discussão empreendida. A seleção se deu de forma intencional em função das abordagens, nas quais são notabilizados condicionamentos e arquétipos do feminino em suas vinculações com as masculinidades. Cada episódio possui, em média, a duração de 30 minutos e todos estão disponíveis, atualmente, na plataforma de assinantes HBO Max.

A Análise Temática constitui um dos procedimentos metodológicos

da Análise Narrativa (Motta, 2013) que salienta os significados sugeridos pelas enunciações ficcionais. Entende-se por análise temática a recomposição dos sentidos da linguagem na mobilização de inferências para caracterizar “a síntese entre o tempo narrativo linear e a dimensão configurante que transforma a sucessão de eventos narrados em uma totalidade significativa (temática)” (Motta, 2013: 99). Para a percepção dos significados busca-se selecionar fragmentos dos diálogos em cena. A proposta é expor os sentidos valorativos que se escondem ou se dão a conhecer no que é narrado pela ficção.

Seguindo essas prerrogativas, transcrevemos os diálogos dos episódios mencionados, buscando indicar os encadeamentos do enredo, os tratamentos temáticos e as enunciações dos personagens. Motta (2013) explica que a intenção desses procedimentos é revelar o objeto discursivo central. O objeto revela o Plano da História, que, por sua vez, sinaliza os hibridismos, as intertextualidades com o cotidiano social e as bricolagens realizadas na tematização de gênero ou de alusões racistas.

Se o universo da ficção é veículo de reflexão entre os espectadores, que se projetam na linguagem narrativa buscando corresponder aos apelos e provocações das personagens, algumas questões direcionaram a análise temática: Como a protagonista desafia a sujeição e transpõe a invisibilidade que ameaçam a autonomia das mulheres negras? Até que ponto as visões racistas que atravessam sua ancestralidade impactam o seu cotidiano profissional e a vida dos personagens coadjuvantes atualizando a discussão de preconceitos? De que maneira a história social da protagonista interfere no seu mundo profissional construindo analogias com a realidade? Em que medida as mediações culturais percebidas nos diálogos produzem sentidos para as masculinidades e feminilidades?

Em sintonia com Duarte (2016), percebemos que a protagonista é o “sujeito do fazer” (a terapeuta se converte na heroína da história) em busca do objeto de valor pretendido pela própria trama. Assim, o trabalho de análise da personagem inclui “uma sanção do sujeito,

representado pela atuação de um destinador julgador (analista) que avalia as ações empreendidas pelo sujeito do fazer (herói/heroína), tendo em vista sua prévia qualificação” (Duarte, 2016: 320).

Em “Colin – Semana 1”, segundo episódio, Brooke Taylor recebe em sua casa o paciente Colin (John Benjamin Hickey). Diferente do que ocorreu com outros pacientes apresentados na quarta temporada, Colin tem atendimento pro bono na casa da terapeuta, num cenário que retrata as medidas sanitárias (distanciamento físico entre eles e álcool em gel disponível para higienização das mãos), alinhando-se aos desafios atuais para contenção da pandemia.

Destacamos que Colin se apresenta à terapeuta para quatro sessões de terapia determinadas judicialmente, a fim de manter sua liberdade condicional. A prisão se deu por crimes corporativos e seu histórico registra mau comportamento com sinais de agressividade e impulsividade. Neste contexto, a avaliação psicológica se tornara necessária para que Colin prove equilíbrio emocional para estar apto ao convívio coletivo. Em contraponto aos registros, ele afirma à terapeuta ser uma pessoa pacífica atribuindo a prisão ao seu jeito “espontâneo” de se comunicar.

A marcação temática se afunila quando percebemos que Colin desvia dos questionamentos de Brooke Taylor, de modo que tais desvios não se transformem em assuntos desconfortáveis para ele, mas que podem afetar a imagem da terapeuta. Notamos um embate entre ambos. A partir desta contextualização os tensionamentos da trama são delineados por falas e atos que remetem a problematizações raciais e sexistas inerentes a Colin. Há uma articulação de práticas condicionadas a beneficiar indivíduos como o personagem, que é caracterizado socialmente como homem branco num enfrentamento a uma terapeuta mulher e negra. Temos, portanto, a hierarquia do masculino posta como provocação constante entre os personagens.

Como a inserção biográfica do paciente é algo recorrente nas sessões de terapia, integrando o protocolo da anamnese⁷, temos acesso ao passado do personagem. Colin narra que nasceu em Santa Cruz (Santa Cruz/Califórnia/EUA) e que, aos dez anos, mudou-se para Santa Mônica (Los Angeles/Califórnia/EUA) com sua família. Los Angeles é a mesma cidade em que Brooke Taylor reside e trabalha. Esta descrição se faz importante, pois localiza o espectador dentro da narrativa que converge para as fortes relações com a experiência da realidade americana. Desde muito tempo, a Califórnia possui uma presença significativa de pessoas negras e latinas, tendo Los Angeles entre as cidades mais populosas do estado, formatada por confrontos étnico-raciais, especialmente na década de 1990. Na passagem em que Colin é questionado por Brooke a respeito destas mudanças e como elas o afetaram, transparecem ideias racistas abaixo destacadas:

Brooke: Como esse tipo de mudança afeta você?

Colin: Não afeta. As coisas mudam, sabe? Como alguém que ficou fora do mundo por quatro anos, posso dizer com propriedade que as coisas mudam. Está tudo certo. Estou só dando o contexto.

Colin: Eu não ia a restaurante japonês ou sorveteria no colégio. O lance era mais pesado, tipo seringas na areia da praia.

Brooke: Contexto dado.

Colin: E esta região? Cacete! Que bom que finalmente está melhorando. Era perigoso aqui nos anos 90.

Brooke: Esta região sempre foi boa. Cresci aqui.

Colin: Estou falando das outras cidades, Inglewood fica aqui perto.

Brooke: **Os negros não assustam tanto quando você também é negra.**

Colin: **Não. Negros e brancos...**

Brooke: Estou brincando, Colin (EM TERAPIA, EP 02, 8'42", 2021).

O fragmento indica que Colin tem uma percepção do lugar distinta daquela que Brooke Taylor possui, tensionada a partir da

⁷ Prática introdutória das terapias que funciona como resgate de lembranças ou reminiscências do passado a título de favorecer atribuição de sentidos às memórias em busca de justificativas ou alternativas para tratamento dos transtornos e traumas psíquicos.

ótica racial, insinuando que não aprova a mistura entre brancos e negros. Colin, ao mencionar os perigos de Los Angeles nos anos 1990, faz com que Brooke Taylor se veja enquanto pessoa negra em uma região de conflitos nos quais a cor da sua pele era utilizada para justificar a repressão da população e os atos de violência. Percebemos, desta forma que, mesmo que a diegese de uma trama se passe em um contexto geográfico específico, as práticas culturais de exclusão e discriminação racial nelas apresentadas, permitem que espectadores possam identificar a cor enquanto um marcador social e elemento distintivo para a exclusão. Assim, o racismo se impõe como violência simbólica ao mesmo tempo em que representa um fator de inferioridade para o feminino.

Os processos narrados denunciam como a vivência e a percepção do indivíduo sobre si, e do lugar a que pertence, constroem diferenças que demarcam a população negra. Insatisfação esta que, por vezes, não é explícita com objetividade, mas que pode ser notada em sutil recorrência. Culmando o judiciário por sua condenação, a qual ele atribui ser “um erro”, Colin disfarça o racismo, declarando que se não tivesse ficado tanto tempo na prisão, teria sido o primeiro a ir às ruas protestar pelo assassinato de George Floyd⁸. Temos mais um indicativo de que a série retrata o cotidiano social numa referência às consequências dos conflitos racistas.

Ciente de que, para Brooke, a temática racial pode ativar a sensibilidade, o paciente a usa como pretexto para alcançar a complacência da terapeuta, já que a sessão se encaminha para a desaprovação do seu comportamento. Este tipo de abordagem é recorrente nas cenas do cotidiano social, pois falas racistas são insinuadas, e não assertivamente declaradas. A motivação por interesses pessoais disfarça

8 O caso George Floyd ocorreu em 25 de maio de 2020 em Minneapolis (Minnesota, Estados Unidos). Ganhou reverberação e expressividade após a veiculação midiática de vídeos de pessoas presentes que mostraram o exato momento que um policial branco sufoca com o joelho o pescoço do afro-americano George Floyd, enquanto este falava por repetidas vezes “I can’t breathe!” (Eu não consigo respirar!). Este fato chocou os americanos e desencadeou uma onda de protestos em vários países em favor da vida da população negra.

práticas discriminatórias e os sujeitos que as pronunciam, ao invés de reconhecer o fato, colocam-se como indivíduos livres de qualquer preconceito como se essa atitude servisse para ilibá-lo do racismo culturalmente arraigado em seus discursos. Sensibilizar Brooke com o caso de George Floyd soa como a tradução para a expressão da realidade social, sobretudo quando o personagem reforça: “não tenho preconceito, até tenho amigo negro”.

Após algumas investidas e respostas esquivas do Colin, a relação terapeuta x paciente é dimensionada, nesse episódio, para um contexto binário homem x mulher, no qual há uma narrativa desqualificadora do feminino para justificar as atitudes do homem. Neste cenário, percebemos como Colin reforça sua insatisfação, e os estigmas de gênero, não apenas em relação ao sistema judiciário, mas, especialmente, às mulheres que o integram, e que se envolveram, de algum modo, em seu caso, depreciando suas atuações com insultos e expressões pejorativas:

Colin: Se eu me referisse a uma mulher como vaca, você ia se incomodar?

Brooke: Prefiro que não faça isso.

Colin: Com os meus amigos posso falar, porque eles me conhecem.

Eles entendem o que quero dizer. Sabem que não sou misógino.

Longe disso. É um jeito de dizer que a pessoa a que me refiro não é boa, mas sim, cruel e maldosa.

Colin: Ela é uma vaca. A promotora era uma vaca. A juíza era uma vaca. Mas não posso dizer isso aqui, porque você ouviu de outro modo. Preciso me policiar. Sim ou não?

Brooke: Não há nada de errado em ser respeitoso com as pessoas.

Colin: Usei um exemplo grosseiro pra explicar a questão.

Brooke: Ajudaria se eu explicasse como essa palavra soa muito agressiva para mim?

Colin: Não... Eu entendo.

Brooke: Parece que você se sente limitado e não só pela terapia.

Colin: Sim. O mundo todo é uma limitação.

Brooke: A prisão é uma limitação física. Isso não está relacionado?

Colin: Claro.

Brooke: Não. De verdade?

Colin (grita): SIM! ESTÁ BEM! SIM!

Colin (se acalma): Meu Deus! Sim.

---Silêncio entre eles--- (EM TERAPIA, EP 02, 17'46", 2021).

O termo “vaca” é naturalizado por ele, que questiona a própria terapeuta se ela se sentiria ofendida ao ser chamada assim. Brooke ironiza o modo desrespeitoso do paciente desaprovando o seu comportamento. Colin argumenta que o sentido da adjetivação não é agressivo, mas que remete à esfera semântica, ao apontar quando uma pessoa é cruel e, ainda, maldosa. Em contraponto, o personagem tem conhecimento do tom misógeno que a sua fala carrega, porém, para justificar o oposto, diz que a mulher não compreende o tom, e que seus amigos (homens) saberiam identificar a intencionalidade. Cabe lembrar que o uso de recurso léxico desqualificador como o citado significa ofensa às mulheres no cotidiano: busca-se minimizar a insatisfação delas, ao passo em que se valoriza seus argumentos (dos homens), ratificando-os com outras vozes masculinas. Neste sentido, o artifício de linguagem propõe que o erro não está no pensamento do homem, mas é sempre atribuído a quem o interpreta. Ou seja, é somente um mero comentário, adjetivado por “razões emocionais”, sem intenções depreciativas, que costuma ser visto “exageradamente” pelas mulheres.

Para além da esfera semântica, a insatisfação de Colin é visível, ao ser questionado ou ter sua postura reposicionada pela dr^a Brooke Taylor, no que diz respeito ao insulto “vaca”. Ele, então, perde o suposto controle, eleva a voz e externaliza sua agressividade. Vejamos que este é um cenário de terapia, no qual o personagem tenta, ao longo de toda a sessão, alcançar os seus interesses (no caso, a manutenção da liberdade condicional). Ao avançar no diálogo, Colin verbaliza, novamente, posições reconhecidamente desconfortáveis para Brooke Taylor:

Brooke: Como tem sido para você desde que você saiu?

Colin: Sem muitas novidades.

Brooke: Onde você está morando?

Colin: Na casa de um amigo, em Venice. Ele tem uma edícula. Vi algumas pessoas, mas a maioria não quer reatar a amizade.

Brooke: Como está indo com o seu amigo?

Colin: Tudo bem. Ele é bem tranquilo. Ele é ator, você deve conhecer.

Colin: Ele tem uma esposa nova, que eu não conhecia. Eles se conheceram enquanto eu... Não sei se ela gosta de mim, mas ela é bonita. Meu Deus, as mulheres desta região...

Colin: Depois de quatro anos na prisão, caminhar por Venice é tortura. Eu me sinto um perverso.

Brooke: Como assim?

Colin: Como se fosse botar o pau pra fora e me masturbar no meio de uma refeição.

Brooke: Você não faria isso.

Colin: Não... Eu não faria isso.

Brooke: Estes restaurantes chiques desaprovam essas coisas.

Colin: É... (EM TERAPIA, EP 02, 19'08", 2021).

Brooke havia questionado Colin sobre como tem sido a sua vida desde que saiu da prisão. Ele relata que não há grandes novidades, mas alega que a esposa do amigo que cedeu a casa para que ele pudesse se hospedar, não gosta dele. Salienta, no entanto, a beleza da mulher. Na visão do personagem há uma diferenciação delimitada entre o amigo e a esposa. Colin qualifica essa relação a partir de uma ótica binária, considerando o amigo, um indivíduo confiável, solidário. No espectro oposto, há a esposa, pouco confiável, porém, bela. Temos o discurso do macho que demarca um território resultante do patriarcado. Del Priore (2014) defende que esse contexto histórico ensinou um modo de ser homem e de ser mulher na tentativa de assegurar aceitação social para ambos. Seguindo este referencial, homens e mulheres aprenderam a ser heterossexuais: a mulher aprendeu “a ser de alguém”; e o homem aprendeu a “objetificar a mulher” reafirmando uma postura de naturalidade.

Emerge, portanto, o discurso falocentrado de Colin, que se desdobra logo em seguida com total clareza. Em meio aos insultos, aos interditos, julgamentos de posturas e silenciamentos dos contrastes e diferenças, notabiliza-se, nesse discurso, um homem dominador, que conta vantagens acerca da própria virilidade, forçando-se a controlar sua impulsividade sexual de “predador” para não ameaçar

as mulheres da região. Albuquerque Júnior (2013) menciona que a historiografia dos gêneros, da sexualidade e das mulheres não consegue ultrapassar a esfera do sistema e a do mundo da vida, e esses espaços mantêm viva a distinção entre lugares de homens e lugares de mulheres.

Para o masculino, o mundo; para o feminino, o privado, como se não houvesse, e nem fosse possível haver, descontinuidades e rupturas nas quais as mulheres resistem à dominação masculina. Na concepção do autor, o problema das hierarquias criadas pela divisão binária é não vislumbrar o masculino e o feminino enquanto estruturas de multiplicidades, sujeitas a transversalidades, ambiguidades e indiferenciações numa tentativa de uniformização das diferenças que constituem sujeitos heterogêneos. Isto é, a experiência de ser homem não envolve a multiplicidade dos seres, mas se apropria desse conceito para promover diferenças e reforçar estereótipos.

A própria terapeuta se sente incomodada com essa postura, já que ela pertence ao lugar ao qual Colin se refere, e também estaria exposta aos seus arroubos de macho. Tal afirmativa culminaria na esfera da suposição, se não incorresse de seguidas investidas do paciente, que prossegue com novas falas desconfortáveis e ofensivas à Brooke, afirmando até ter transado com uma terapeuta, a fim de deixá-la numa situação constrangedora:

Brooke: Como você se sente quando as pessoas não querem voltar à amizade?

Colin: Triste.

Brooke: Que tal fazer novos amigos? Existem grupos de apoio, comunidades on-line para ex-detentos. A ligação humana é importante. Que tal sair por aí e conhecer alguém?

Colin: Eu me dei muito bem quando eu era jovem. Tenho muitas histórias para me fazer companhia nas noites de solidão.

Colin: Já transei com várias terapeutas, sabia? É estranho. A minha vida toda, rolava um clima com uma gata, eu ia ver e ela era terapeuta. Várias e várias vezes. Elas eram sempre as mais loucas. Você já transou com um paciente?

Brooke: O que você está fazendo?

Colin: Me abrindo.

Brooke: Olhe, eu poderia tentar lidar com isso de um modo profissional, mas é melhor colocarmos as cartas na mesa.

Colin: Você está me chamando para sair?

Brooke: Você quer me irritar.

Colin: Consegui? Consegui irritar você? Porque dizem que sou bom nisso.

Brooke: Não é um jogo, é o meu trabalho. Eu levo meu trabalho a sério e quero que você também leve.

Colin: É verdade. O trabalho. É muito importante. Afinal, você é médica.

Brooke: Se você quis me ofender, não me atingiu. (EM TERAPIRA, EP 02, 20'26", 2021).

O diálogo de Colin expõe falas misóginas que buscam, enfaticamente, desqualificar o trabalho de Brooke Taylor em função de sua condição de mulher negra. A cena reproduz uma realidade crível, na qual mulheres são vítimas da depreciação pela objetificação de seus desejos e corpos. Inscreve-se na frustração de um homem que não tem seus objetivos alcançados, numa conduta que fere a mulher em diferentes esferas, incluindo a profissional, quando esta é, ao mesmo tempo, responsabilizada pelo descontentamento do homem, que recorre à dominação para se afirmar, e pelo contexto de avaliação em que se encontram, já que Colin depende da terapeuta para conseguir sua liberdade. Então, debocha, grita e a ofende como estratégias de autodefesa. “Ou seja, ser macho remete a uma determinada posição que se contrapõe à fragilidade e frivolidade do feminino, em nome de um nivelamento das formas de ser, se comportar, se vestir” (Albuquerque Júnior, 2013: 35).

No episódio 3, conhecemos a história de Laila (Quintessa Swindell), uma jovem negra de 18 anos que pertence a uma família bem sucedida financeiramente. Ela é levada para a terapia, contra sua própria vontade, pela avó paterna, Rhonda (Charlayne Woodard). Segundo a avó, o “problema específico” para um tratamento psicológico seria o fato de sua neta ter assumido a homoafetividade:

Rhonda: Minha neta está escolhendo ser... lésbica

Rhonda: E essa menina precisa entender as consequências dessa escolha no mundo real.

Rhonda: Não que eu tenha problema com isso. Amor é amor, mas a Laila precisa entender que nasceu negra, nasceu mulher, e tudo isso já é difícil sem essa outra coisa a mais.

Rhonda: Você vê nos noticiários. Gays e lésbicas correm mais risco de tudo.

Rhonda: Fracasso, depressão, vício... Fracasso. (EM TERAPIA, EP 03, 3"46", 2021).

É perceptível a postura preconceituosa no que diz respeito à orientação sexual da moça, o que nos permite estabelecer uma correlação com as experiências do mundo real, que considera a homoafetividade como um desvio, e a heterossexualidade como a conduta social aceita. A condição social heteronormativa, presente em instituições sociais como família e igreja, condiz com normas pautadas pela divisão binária dos corpos, para machos e fêmeas, ditando os parâmetros de comportamento.

Em contrapartida, as atitudes de Rhonda também denunciam a tentativa de formular discursos patológicos sobre o exercício das sexualidades, como se os desvios da norma heterossexual necessitassem de tratamento médico e fossem capazes de mudar pelas decisões dos indivíduos. Torna-se evidente a recusa da homoafetividade como expressão legítima dos sujeitos que, por muitas vezes, se desenvolve no seio familiar e repercute negativamente na vida daqueles que não se sujeitam aos padrões. A avó desconhece o lugar sensível que questiona os motivos pelos quais as pessoas têm o direito de se expressar afetivamente como desejam. Isto é, os conflitos familiares, em decorrência da homoafetividade, parecem ser justificados como gestos de cuidado e proteção.

Diante da questão colocada, a dr^a. Taylor deixa claro para Rhonda de que o objetivo do seu trabalho não é fazer com que Laila repense e mude sua orientação sexual, e sim fazer com que a jovem

tenha clareza sobre quem ela é, ou sobre quem quer ser. Após a conversa sobre a sexualidade, Laila expõe outras informações sobre si, e há um descontentamento quando menciona que seu pai não possui tempo para dedicar a ela. Notamos problemas familiares, laços afetivos desfeitos e o estereótipo da garota rica “que tem tudo o que quer”, e que não deveria sofrer por nenhum outro problema. Laila reclama da geração da terapeuta, que, segundo ela, foi omissa sobre diversos acontecimentos, a exemplo do aquecimento global, encarceramento em massa, racismo, entre outros temas. Isso sugere a imagem de uma jovem que interroga sua identidade sem esperanças em um mundo melhor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os contornos evidenciados mostram os impactos das representações cotidianas nas histórias “inventadas” pela ficção em termos de intertextualidades, pluralidade de vozes e produção de sentidos. Como explicitam os Estudos Culturais, a busca pela verossimilhança é o fator de aproximação entre os contextos e as mazelas sociais, uma vez que nenhuma narrativa parece existir dissociada de um real que a sustente. A realidade é, pois, reconfigurada e reelaborada na tela, a partir da representação de outros nomes, rostos, espaços e tempos que suscitam novos significados sobre a historicidade presente. Em face dos aspectos expostos, a performance de Brooke Taylor favorece pensar nas questões de gênero e racismo, que são silenciadas e pouco debatidas, auxiliando a construção da empatia dos espectadores pelo reconhecimento de referências já vividas, podendo colaborar, ainda, com a inteligibilidade do social e a valorização do empoderamento feminino. Em suma, a série explora, através da protagonista, um elemento padrão que diz respeito à intertextualidade da rotina social contemporânea para ilustrar situações de vida recorrentes e estereotipadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albuquerque Junior, Durval Muniz de. (2013) *Nordestino: Invenção do falo- uma história do gênero masculino*. São Paulo: Intermeios.

Bourdieu, Pierre. (2009) *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Bulhões, Marcelo. (2009) *A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*. São Paulo: Ática.

Butler, Judith. (2003) *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira.

Dantas, Alexsandro Galeno Araújo. (2003) Mídias corroídas e subjetividades amputadas. In: GALENO, Alex; CASTRO, Gustavo; SILVA, Josimey Costa da (Orgs.). *Complexidade à flor da pele: ensaios sobre ciência, cultura e comunicação*. São Paulo, Cortez.

Delory-Momberger, Christine. (2008) *Biografia e educação: figuras do indivíduo-projeto*. São Paulo: Paulus.

Del Priore, Mary. (2009) *Ao sul do corpo: condição feminina, maternidade e mentalidades no Brasil colônia*. São Paulo: Editora Unesp.

_____. (2014) *Histórias e conversas de mulher*. Rio de Janeiro: Planeta do Brasil.

Duarte, Elizabeth. (2016) *No total, menos: a simplicidade como opção narrativa*. Intexto, Porto Alegre, n. 37, p. 313-328, set./dez. 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/66845/39611>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Guattari, Felix; Rolnik, Sueli. (2010) *Micropolítica: Cartografias do Desejo*. Petrópolis: Vozes.

Hall, Stuart. (2016) *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: Apicuri.

In Treatment. 4ª Temporada. Episódios 2 e 3. (2021) Direção: Jessica Yu. [S.l.]: HBO Max. Disponível em: <https://www.hbobrasil.com/series/detail/in-treatment-season-1--43/13653>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Jost, François. (2012) *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina.

Lopes, Maria Immacolata Vassalo de. (2009) *Ficção televisiva no Brasil: temas e perspectivas*. São Paulo: Globo.

Lopes, Maria Immacolata Vassalo de; Lemos Ligia Prezia. (2019) A construção de mundos na telenovela brasileira: um estudo de caso a partir das cinco personagens mais lembradas. In: LOPES, Maria Immacolata Vassalo de (org.). *A construção de mundos na ficção televisiva brasileira*. Volume 6. São Paulo: OBITEL/Editora Globo.

Martín-Barbero, Jesús. (2004) Viagens da telenovela: dos muitos modos de viajar em, por, desde e com a telenovela. In: LOPES, Maria Immacolata Vassalo de (org.). *Telenovela: internacionalização e interculturalidade*. São Paulo: Edições Loyola.

_____. (2014) *A comunicação na educação*. São Paulo: Contexto,.

Motta, Luiz Gonzaga. (2013) *Análise crítica da narrativa*. Brasília: Editora UnB.

Nogueira, Luís. (2010) *Manuais de Cinema II: gêneros cinematográficos*. Covilhã: LabCom Books.

Pais, José Machado. (2013) *Vida cotidiana: enigmas e revelações*. São Paulo: Cortez.

SIMMEL, Georg. *Questões fundamentais de sociologia: indivíduo e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

SODRÉ, Muniz. *As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política*. Petrópolis: Vozes, 2006.

TURNER, Victor. *O processo ritual: estrutura e antiestrutura*. Trad. Nancy Campi de Castro. Petrópolis: Vozes: 1974.

A CULTURA DO CELULAR E A CRIAÇÃO DE IMAGENS CONTEMPORÂNEAS

Claudia Lambach

Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

Resumo: Este ensaio visa entender a paisagem contemporânea da cultura do celular, como sendo os usos sociais associados aos dispositivos móveis conectados à internet e que são capazes de produzir e explorar textos, fotos, filmes, redes sociais, e assim por diante. Analiso essa tecnologia e a sua influência na imagem de bolso profissional e amadora como sendo um fenômeno artístico, mas também como um fenômeno da linguagem e da comunicação.

Palavras-chave: Telefone celular; imagens; redes sociais; cultura do celular; cinema.

Abstract: This essay aims to understand the contemporary landscape of cell phone culture, as being the social uses associated with mobile devices that are connected to the internet and are capable of producing and exploring texts, photos, movies, social networks, and so on. I analyze this technology and its influence on professional and amateur pocket imaging as being an artistic phenomenon, but also as a phenomenon of language and communication.

Keywords: Cell phone; images; social networks; cell phone culture; cinema.

INTRODUÇÃO

Minha pesquisa é uma análise sobre os filmes feitos com câmeras de telefone celular, no qual reflito sobre alguns aspectos que envolvem essa expressão artística. Atualmente, o telefone celular é um dos objetos mais consumidos pela sociedade tecnologicamente ativa. Multifuncionais, esses aparelhos chegam a desempenhar diferentes papéis como GPS, computadores, e assim por diante. Com câmeras acopladas aos celulares e conectados à internet, muitas pessoas passaram a fotografar e a filmar tudo, o tempo todo e em qualquer lugar. Junto a essas câmeras de celular surgiram também inúmeros aplicativos voltados exclusivamente à edição e à realização de imagens. Tal cenário permitiu que realizadores anônimos produzissem suas próprias imagens e as compartilhassem livremente via web. Além do mais, graças às redes sociais, as imagens puderam ser visualizadas e reproduzidas por centenas de pessoas.

Segundo alguns artistas, como Norbert Hillaire, existe uma mudança profunda que esses aparelhos trouxeram às nossas vidas e à nossa percepção do mundo, do outro e do visível. No momento atual, as imagens são registradas, compartilhadas, comentadas e finalmente “curtidas”, favorecendo um número elevadíssimo de documentos imagéticos. Com isso, a percepção visual do mundo é também moldada pelas imagens realizadas por câmeras de telefones celulares. Se isso se confirma, a imagem amadora e a imagem do celular têm um papel crucial no mundo contemporâneo, mas principalmente, nas artes visuais.

Este ensaio tem como objetivo demonstrar a cultura do celular e identificar as ligações existentes com as artes visuais a fim de analisar a questão: de que maneira essas ferramentas tecnológicas podem se aproximar das muitas linguagens visuais, sobretudo do cinema?

TELEFONES CELULARES NO MUNDO

O cinema de bolso¹ é também resultado de uma sociedade tecnologicamente ativa. Atualmente, o telefone celular é a tecnologia de comunicação mais utilizada no mundo. O número de linhas de telefonia móvel é grande e boa parte desses aparelhos é equipada com uma câmera digital e está permanentemente conectada à internet. Graças à comodidade que o celular oferece, a maioria das pessoas não conseguiu resistir ao encanto deste pequeno dispositivo.

Os telefones celulares revolucionaram a vida cotidiana: em 2012, a maioria da população mundial já possuía pelo menos um telefone celular como um objeto de uso pessoal. Em 2021, foi divulgado uma pesquisa global sobre as vendas de telefone celular com base em estudos internacionais. Tal pesquisa mostrou a existência de 6 bilhões de celulares no mundo. Segundo os dados coletados, estima-se que até final de 2026 serão registrados 7,516 bilhões de telefones celulares. Em número de usuários com telefones celulares, a China aparece em primeiro lugar, seguida pela Índia e Estados Unidos. O Brasil se encontra em quinto lugar². Isso comprova que o telefone celular continua sendo uma das tecnologias mais consumidas pelo mundo.

Com a engenharia de telefonia móvel, as indústrias de comunicação introduziram várias inovações aprimorando cada vez mais sua tecnologia na busca de originalidade e modernidade. Muitos novos modelos são lançados regularmente como resultado de um mercado em constante desenvolvimento e extremamente competitivo. A tecnologia de telefonia móvel tende a ser cada vez mais abrangente, visando a multifuncionalidade. Isso faz com que haja um desenvolvimento desenfreado de equipamentos cada vez mais sofisticados. Com isso, todos os

1 Escolhi o termo “cinema de bolso” porque ele expressa a relação que temos com o cinema tradicional e porque reflete uma das funções complementares que os celulares oferecem hoje: filmar e ver imagens em movimento.

2 Jorge Marin. « Celulares tiveram aumento de 73% nas vendas em 6 anos, diz pesquisa », *Tecmundo*, 2021, [Disponível: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/226444-celulares-tiveram-aumento-73-vendas-6-anos-diz-pesquisa.htm>]. Consultado em 30 de junho de 2022.

anos surgem novas tecnologias, tornando os aparelhos anteriores obsoletos. Consequentemente, as câmeras dos celulares e seus aplicativos de edição e realização estão cada vez mais desenvolvidos.

Atualmente, estes dispositivos não têm apenas as funções de comunicação remota por meio de chamadas telefônicas ou de mensagens SMS. Eles têm uma série de utilidades, tais como: GPS, TV, aplicativos para ouvir e armazenar músicas, internet, jogos, dicionários, obtenção de muitos serviços públicos, informações pessoais, serviços de tradução, calendário, despertador, relógio, inúmeros toques, calculadora, escrita de texto, bússola, e também, câmera digital para fazer imagens fotográficas e filmes. Algumas pessoas até dizem que hoje em dia a função menos importante do telefone celular é a de ligação telefônica (Lambach, 2018: 17)³.

A TECNOLOGIA DO CELULAR E O CINEMA DE BOLSO

O telefone celular faz parte de uma rede e, portanto, permite a comunicação com outros telefones, outros usuários e profissionais. Não é mais um dispositivo simples de ser usado e manuseado, mas sim um aparelho inteligente com alto nível de consumo e que levou a um forte crescimento do setor de telefonia móvel. Além disso, é possível baixar aplicativos com diferentes serviços a partir das próprias necessidades do usuário. A disponibilidade, o resultado imediato e o compartilhamento de informações, ou criações, tornaram o celular um dispositivo muito democrático. Ao mesmo tempo o celular é um objeto de realizações artísticas e uma ferramenta jornalística. Nesse caso, ele revolucionou o método de trabalho das redações e dos escritórios de comunicação social. Esta sucessão de possibilidades deu ao telefone celular um novo significado.

O design e o crescente desenvolvimento da tecnologia dos aparelhos celulares mudam a cada novo modelo lançado no mercado, fazendo com que câmera do celular seja mais poderosa do que era

3 Segundo a opinião de Marcel Izidoro, em entrevista concedida sobre o mundo do cinema com celular para a tese de doutorado, em 06 de fevereiro de 2017.

no início. Em 2005, os primeiros filmes rodados com uma câmera de celular foram exibidos em festivais de cinema voltados unicamente para filmes feitos com telefones celulares⁴ (Lambach, 2018: 476-477). Na época, a baixa qualidade das imagens que as câmeras produziam fazia parte da expressão artística dos filmes: as imagens não tinham muitos *pixels* e, portanto, a resolução era baixa. Estes “defeitos” na imagem foram explorados por vários diretores como sendo parte de uma linguagem poética. De qualquer jeito, realizar um filme com uma boa câmera de filmagem não é a certeza de que será um bom filme. O filme *Décroche* (2005), do realizador Galienni (Stéphane Augé), é um filme de bolso francês de 30 segundos, filmado com um Nokia 6630 (Fig. 1). O filme tem uma péssima resolução e o áudio é impossível de compreender o que faz do filme uma comédia.



Fig.1: *Le Décroche* (2005)

Desde então, as imagens têm mostrado mudanças significativas em sua qualidade e produção. Graças à tecnologia aprimorada, os celulares incorporam facilmente as inovações em seus sistemas. Para produções audiovisuais, os telefones celulares permitem o envio de imagens, fotografias, sons e vídeos. Isso se tornou uma verdadeira

4 Por exemplo os festivais franceses *Festival des Nouveaux Cinémas*, *Mobile Film Festival* e o *Festival Pocket Films*. E os festivais alemães *Ohrenblick mal !* e o *Mobile Clip Festival*.

evolução a favor da criação artística dos filmes de bolso. Outro aspecto importante diz respeito à grande oferta de aplicativos exclusivos à criação e à edição de imagens.

Esses pequenos *softwares* voltados aos telefones celulares são uma verdadeira ferramenta para filmagem e para a pós-produção (edição, efeitos especiais, efeitos sonoros, mixagem, e assim por diante). Também existem aplicativos exclusivos para as visualizações dos filmes, ou seja, para as transmissões ao vivo de vídeo e TV⁵. Os aplicativos voltados especificamente à indústria cinematográfica estão disponíveis desde 2011 depois do surgimento dos filmes de bolso, intensificando assim, o cinema com celular, tanto no universo amador como também no universo profissional.

“FOTOMÓVEIS” OU “MOBIOGRAFIAS”

Na exposição do artista e teórico francês, Norbert Hillaire, intitulada “Photomobiles”, o artista apresenta fotos que ele próprio tirou com seu telefone celular, um modelo iPhone4. A proposta de Hillaire com essa exposição era de questionar a extensão visual das formas narrativas, mas também foi uma tentativa de mostrar que as pequenas câmeras digitais de telefone celular são verdadeiras próteses para nossos olhos. As “fotomóveis”, ou “mobilografias”, foram organizadas em conjuntos de dois painéis de fotos (díptico) (Fig.2) ou de três painéis de fotos (tríptico) (Fig.3) e, em seguida, foram feitas e numeradas seis impressões desses trabalhos. Com isso, o artista quis colocar em questão a relação que existe entre a pintura, a fotografia e o cinema. Sobre o telefone celular, Norbert Hillaire comentou:

Com estes dispositivos móveis que acompanham nossas vidas, todos nós podemos, em qualquer lugar, o tempo todo, fotografar tudo! Ou mesmo filmar. Mas nossa percepção do mundo ainda é moldada pelas antigas convenções cinematográficas que se tornaram televisuais: uma percepção em todos os aspectos que é “controlada” e “codificada”. Esses fotomóveis, feitos com um Iphone, em tríptico ou díptico, questionam, por outro lado,

5 Como por exemplo: o *RecoLive MultiCam*; o *Filmic Pro* para os iPhones e os iPads; o *ReelDirector*; os softwares *iMove* e o *Slice*; o *Cinema FV-5 (2014)*, para Android.

as profundas mutações geradas pelo surgimento desses celulares em nossas vidas, em nossa relação com o mundo e com os outros e em nossa maneira de perceber. Os aparelhos celulares são ricos, pois oferecem maneiras diferentes de vivenciar o espaço e o visível, os definindo e os percebendo. Assim, os visitantes da exposição também viajam no tempo e podem identificar, sob uma luz completamente diferente, a relação que existe, entre a pintura, a fotografia e o cinema. Nossos telefones celulares, que muitas vezes são vistos como objetos restritos, poderiam ser a promessa de uma nova liberdade para o olhar, a promessa de uma extensão visual sem precedentes das formas narrativas? ⁶.



Fig.2 : Lignes de fuite 21 – Impossible (dyptique)



Fig.3: Lignes de fuite 17 – Profanation (tryptique)

⁶ Yann Toma. « PHOTOMOBILES » DE NORBERT HILLAIRE, *Art&Flux – Institut Acte / CNRS – Université Paris 1 Sorbonne*, 30 avril 2014 [Disponível: <http://www.institut-acte.cnrs.fr/art-flux/2014/04/30/photomobiles-de-norbert-hillaire/>]. Consultado em 06 de abril de 2018.

CINEMA DE BOLSO

O bom uso da tecnologia de câmeras de telefone celular pode ser fundamental para a criação de imagens de modo geral. De fato, se a câmera e sua tecnologia forem bem utilizadas na produção de imagens, o filme será instigante. Este é o caso do filme SpaceBalloon, realizado em 2010 com uma câmera GoPro pelo diretor norte-americano Luke Geissbühler e seu filho Max, de 7 anos de idade, idealizador do projeto. A proposta teve a ajuda também de um físico, o irmão de Luke, que calculou o projeto inteiro.

A ideia consistia em prender a GoPro e o iPhone4 em um balão meteorológico (Fig.4). O telefone celular estava equipado com um aplicativo GPS gratuito para que ambos os dispositivos pudessem ser encontrados após o seu pouso. O balão então foi lançado ao céu para que pudesse gravar a imagem durante o seu percurso. Assim como foi planejado, esse balão atingiu a estratosfera, ou seja, chegou a mais de 30 quilômetros de altura e todo esse trajeto foi registrado pela câmera. O resultado foi surpreendente (Fig.5). Através da altitude que o balão atingiu, a câmera foi capaz de capturar a curvatura da terra e a escuridão da atmosfera superior. Depois de algum tempo, o balão não resistiu à altitude e furou, caindo na superfície da terra juntamente com o equipamento preso a ele. Para que os aparelhos pudessem estar em segurança, foi acoplado um pequeno paraquedas para seu pouso. Os aparelhos foram então encontrados graças ao GPS do telefone celular e à Internet.



Fig.4: Balão metereológico



Fig.5: Imagem do projeto *SpaceBalloon* (2010)

O filme *SpaceBalloon* é um projeto experimental que contou com ajuda profissional, mas que tem como realizador principal um garoto de 7 anos.

Observamos que a maioria das imagens de celular vem particularmente de usuários amadores. Esta é uma característica muito interessante da prática do cinema de bolso, pois existe, nessa forma de cinema, uma linha tênue entre a prática profissional e a amadora. Podemos dizer até que as duas práticas se misturam e que vão muito além do conhecimento cinematográfico. É preciso considerar também o aspecto tecnológico do uso de *softwares* que são rotulados como amadores e ou profissionais. Esse contexto faz parte do cinema de bolso. Um exemplo é o caso do realizador americano Steven Soderbergh que, apesar de ser um cineasta experiente com longas-metragens conhecidas como *Sexo, mentiras e videotape* (1989), *Erin Brockovich* (2000), entre outras, ele também dirigiu filmes feitos inteiramente com celular como os longas-metragens *Unsane* (2018) (Fig. 6) e *High Flying Bird* (2019) (Fig. 7), este último com um iPhone 8.



Fig.6 : *Unsane* (2018)



Fig. 7: *High Flying Bird* (2019)

A CULTURA PARTICIPATIVA E COLABORATIVA

Assim como no cinema, a fotografia era destinada aos usuários, profissionais ou não, que pudessem arcar com seus valores. A película, por exemplo, era o grande responsável pelos altos custos limitando o número de fotos que poderiam ser tiradas e copiadas, especialmente para os amadores. Porém isso mudou com a chegada das imagens digitais, da internet, dos telefones celulares e das redes sociais, que

facilitam a duplicação e o compartilhamento de imagens. Atualmente essa prática se tornou muito comum.

Pauline Escande-Gauquié e Bertrand Naivin analisam muito bem o que acontece hoje em dia com o uso do celular como câmera de bolso.

Atualmente, o telefone celular se tornou a nossa câmera, pois está sempre conosco e sua capacidade de armazenamento é tamanha que agora podemos tirar um número astronômico, para não dizer “monstruoso”, de fotos. Como resultado: onde costumávamos tirar uma foto, agora tiramos dezenas, até mesmo centenas, que acabam todas sendo muito parecidas umas das outras. Nós não olhamos mais para elas, uma por uma, rememorando os momentos em que foram tiradas. Ao invés disso, nós as percorremos num frenesi compulsivo, como espectadores alucinados. Hoje, tudo pode e deve ser fotografado e depois compartilhado, comentado ou apreciado. A massa digital é a base, mas a quantidade se tornou qualidade (Escande-Gauquié e Naivin, 2018: 22).

Esta importante observação de Escande-Gauquié e Naivin destaca uma realidade que eles chamaram de “imagem monstro: a multiplicação infinita”. Há um aumento no número de imagens efêmeras devido à banalização dos meios de produção e reprodução, tais como a tecnologia de câmera (produção, armazenamento) e as redes sociais (compartilhamento). Assim, no cenário atual, é entre o registro de uma imagem e o seu compartilhamento que a “imagem monstruosa” citada por Escande-Gauquié e Naivin surge.

A imagem digital e a intensa interatividade que existe nas redes sociais é um elemento essencial da multiplicação de imagens. Os telefones celulares, que são pequenos computadores de mão, são instrumentos chave para acessar conteúdo digital. Eles nos permitem conectar com outros dispositivos e telas inteligentes para ver, ler e ouvir estes conteúdos. Este fluxo de informações é característico das redes sociais e é uma condição importante para a criação de novos conteúdos digitais, tais como as imagens.

REDES SOCIAIS: UM ESPAÇO PARA IMAGENS AMADORAS

Partimos do prognóstico dos líderes do Facebook sobre a importância da imagem na vida das pessoas, mas especialmente sobre a comunicação por meio dela⁷. Apesar desse prognóstico ter um viés comercial, é possível se observar a importância que as atuais redes sociais têm dado à imagem em movimento.

Em uma conferência realizada em Londres, em 2016, a ex-vice-presidente do Facebook, Nicola Mendelsohn, “previu” o futuro da rede para os próximos anos. Mendelsohn comentou,

O Facebook será definitivamente móvel e provavelmente totalmente vídeo. (...) Todos os anos nós vemos uma diminuição do texto... Se eu tivesse que apostar em alguma coisa, eu diria: vídeo, vídeo, vídeo⁸.

Essa hipótese lançada por Mendelsohn tem sido confirmada hoje em dia por meio de algumas ferramentas que o Facebook disponibiliza, como por exemplo os *Stories* e a plataforma de vídeos *Watch*. Com isso, os filmes se tornaram um dos meios de comunicação mais importantes entre as mais populares redes sociais como o Facebook, Instagram e TikTok. No caso do TikTok, a imagem em movimento já é uma prioridade dessa rede. Assim, de modo geral o que vemos são filmes curtos com uma narrativa muito simples, extremamente objetivos e, se tiverem textos, esses são igualmente curtos para serem lidos rapidamente. O objetivo desses pequenos vídeos é uma comunicação eficiente em poucos segundos. Podemos ver vídeos com inúmeros conteúdos, visando objetivos muitas vezes comerciais, pessoais, informativos, entre outros.

CONCLUSÃO

Na pesquisa sobre o cinema de bolso e a cultura dos celulares, cada um dos aspectos abordados durante a investigação⁹, nos levou

7 Por meio de um projeto feito a partir de uma pesquisa sobre as tendências do usuário da rede.

8 Cf. Maxence Fabron, « Facebook prédit la fin de l'écrit au profit de la vidéo », *FrenchWeb.fr*, 15 juin 2016 [Disponível : <https://www.frenchweb.fr/facebook-predit-la-fin-de-lecrit-au-profit-de-la-video/247207>]. Consultado em 15 de agosto de 2018.

9 Tanto durante o mestrado em Lisboa quanto durante o doutorado em Paris. Em

a aprofundar a análise da problemática, com relação ao uso de celulares no campo do cinema. Outro ponto importante sobre esse fenômeno contemporâneo são as “novas” imagens, no sentido estético (a presença de *pixels*, imagens verticais, etc.), comportamental (os *selfies*) e artístico (os *emojis* arte, o cinema de bolso, e assim por diante). No contexto da produção jornalística, as novas imagens incluem imagens produzidas por jornalistas profissionais equipados com seus celulares, mas também imagens captadas por amadores (jornalismo cidadão) que publicam suas imagens a partir de um determinado acontecimento, como ocorreu no assassinato de John Kennedy¹⁰ em 1963.

Tanto as imagens amadoras, que são resultado do acaso, como também as imagens feitas por realizadores amadores, ambas têm um papel central na cultura do celular. De qualquer ângulo, o ponto crucial é a quantidade de imagens que circulam na web.

Provavelmente a previsão que Nicola Mendelsohn fez tenha se concretizado de fato. A internet virou uma troca constante de imagens. Todas essas imagens que circulam na internet, tais como as fotografias, os filmes de bolso e até mesmo os *emojis*, são afetadas pela hipótese sugerida por Mendelsohn. Com certeza, as imagens originadas ou mediadas por dispositivos móveis tornaram-se protagonistas graças à internet e à facilidade de compartilhá-las e publicá-las em redes sociais. A comunicação através de imagens é uma hipótese importante a ser analisada, principalmente porque se compararmos a imagem à escrita, teríamos que considerar também uma formação, a nível do ensino escolar, voltada à “leitura” e à “escrita” da imagem.

Dentro do cenário do cinema de bolso compreendo que ele seja uma expressão cinematográfica e artística, mas também social. Quando entendemos este contexto, consideramos também a presença

ambos os momentos, alguns aspectos foram trabalhados como: a imagem de bolso e os pixels, as pinturas impressionistas, a tecnologia dos celulares e seus aplicativos, o uso profissional e amador, a economia do cinema de bolso e a economia criativa, a difusão das imagens via plataformas de vídeo, os festivais de cinema de bolso, o modelo semiopragmático de Roger Odin, o espectador, o corpo do realizador e a câmera, a realidade virtual, o jornalismo e as redes sociais, entre outros.

10 Em 22 de novembro de 1963, uma pessoa que assistia e filmava, com sua câmera 8mm, o evento na rua, Abraham Zapruder, teve a sorte de gravar o exato momento do atentado ao presidente John Kennedy.

da prática amadora na realização das imagens de bolso, mas principalmente o papel do espectador diante de uma profusão de imagens que circulam atualmente no nosso cotidiano.

A cultura do celular e a criação de imagens em um cenário contemporâneo me fizeram olhar o espectador como um “personagem ativo” deste contexto. Ele participa, dá opinião, pergunta sobre os processos utilizados na realização da imagem e, principalmente, os realiza também. Assim, eu me pergunto se esse espectador é de fato um espectador diferenciado em relação aos “outros” cinemas e até que ponto ele pode influenciar na realização de imagens contemporâneas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Araujo, Denize. *Imagens Revisitadas : ensaios sobre a estética da hipervenção*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

Escande-Gauquié, Pauline e NAIVIN, Bertrand. *Monstres 2.0 : l'autre visage des réseaux sociaux*, Paris, François Bourin, 2018.

Escande-Gauquié, Pauline. *Tous selfie!: pourquoi tous accro?* Paris: Editions François Bourin, 2015.

Fabrion, Maxence, « Facebook prédit la fin de l'écrit au profit de la vidéo », FrenchWeb.fr, 2016, [Disponível: <https://www.frenchweb.fr/facebook-predit-la-fin-de-lecrit-au-profit-de-la-video/247207>].

Hillaire, Norbert. « PHOTOMOBILES » [Disponível: <https://norbert-hillaire.com/arte/photomobiles/>].

Korff-Sausse, Simone. *Selfies : narcissisme ou autoportrait ? Adolescence*, v. T.343, n. 3, p. 623, 2016.

Lambach, Claudia. *Le cinéma de poche : les enjeux et les usages (2005/2015)*. Thèse de doctorat, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, Paris, 2018.

Machado, Arlindo. *O Sujeito na tela: Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

Marin, Jorge. «Celulares tiveram aumento de 73% nas vendas em 6 anos, diz pesquisa », Tecmundo, 2021,[Disponível: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/226444-celulares-tiveram-aumento-73-vendas-6-anos-diz-pesquisa.htm>].

Odin, Roger, « La question de l'amateur dans trois espaces de réalisation et de diffusion », in *Le cinéma en amateur*, éd. Odin, Roger, Paris, Seuil, 1999, p. 47-84.

Toma, Yann. « PHOTOMOBILES » DE NORBERT HILLAIRE, Art&Flux – Institut Acte / CNRS - Université Paris 1 Sorbonne, 30 avril 2014 [Disponível: http://www.institut-acte.cnrs.fr/art_flux/2014/04/30/photomobiles-de-norbert-hillaire/].

Filmes:

High Flying Bird (2019). Steven Soderberg. EUA, 2 horas e 4 minutos.

Le Décroche (2005). Galienni (Stéphane Augé). França, 30 segundos.

Space Balloon (2010). Luke e Max Geissbuhler. EUA, 6 minutos e 58 segundos.

Unsane (2018). Steven Soderberg. EUA, 1 hora e 38 minutos.

Fontes das imagens:

Fig. 1: <<http://www.galienni.com/spip.php?article323>>

Fig. 2: <<https://norbert-hillaire.com/arte/photomobiles/>>

Fig. 3: <<https://norbert-hillaire.com/arte/photomobiles/>>

Fig. 4: <<https://www.nytimes.com/2010/10/12/science/space/12weather.html>>

Fig. 5: <<http://physicsbuzz.physicscentral.com/2011/01/iphones-in-space-father-son-duos-video.html>>

Fig. 6: <<https://cinpop.com.br/unsane-terror-de-steven-soderbergh-sera-lancado-no-brasil-como-disturbio-179935/>>

Fig. 7: <https://www.youtube.com/watch?v=0iL1K_l8Jyo>

LA CONTEMPORANEIDAD AUDIOVISUAL: UNA APROXIMACIÓN A LA EXPERIMENTACIÓN Y A LA TRANSGRESIÓN

A CONTEMPORANEIDADE AUDIOVISUAL: Uma Aproximação à Experimentação e à Transgressão

Hernando Urrutia

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg
Universidade Portucalense - Porto

Resumen: Este artículo expone la experimentación y la transgresión en la contemporaneidad audiovisual como medio no solo técnico en la evolución de las narrativas desde las nuevas tecnologías de la producción audiovisual contemporánea del video digital, como de las complejidades conceptuales de transformación y modificación de las narrativas, que fortalece la experimentación del video arte en las expresiones artísticas actuales, manifestando allanar caminos de vanguardia. Las transgresiones de los límites del ser humano en las percepciones post-humanas con el desarrollo tecnológico y la cibercultura, presentes en la evolución de la expresión estética que establecen nuevos lenguajes y paradigmas de conocimiento en la globalización cultural contemporánea.

Palabras clave: Video digital, Experimentación, Contemporaneidad audiovisual, Post-humano.

Resumo: Este artigo expõe a experimentação e a transgressão na contemporaneidade audiovisual como meio não só técnico na evolução das narrativas desde as novas tecnologias da produção audiovisual contemporânea do vídeo digital, como das complexidades conceituais de transformação e modificação das narrativas, que fortalece a experimentação da vídeo arte nas expressões artísticas atuais, manifestando pavimentar caminhos da vanguarda. As transgressões dos limites do ser humano nas percepções pós-humanas com o desenvolvimento tecnológico e a cibercultura, presentes na evolução da expressão estética que estabelecem novas linguagens e paradigmas de conhecimento na globalização cultural contemporânea.

Palavras-Chave: Vídeo digital, Experimentação, Contemporaneidade audiovisual, Pós-humano.

INTRODUCCIÓN

La contemporaneidad audiovisual en su consecuente conexión con las expresiones artísticas de experimentación, se encuentran en evolución constante hacia la vanguardia, no solo en sus narrativas, como en su nivel técnico, desde las nuevas tecnologías de la producción audiovisual contemporánea del video digital, que llevan a la transformación y modificación de las nuevas creaciones narrativas audiovisuales. Gran parte de las actuales obras de experimentación audiovisual se encuentran muy próximas al carácter conceptual del arte contemporáneo, que lleva a los espectadores a provocar una reacción, una crítica, una reflexión, a través de uno de sus elementos que es la transgresión, propia del carácter subversivo, presentes en la evolución de la expresión estética actual, fortaleciendo el camino hacia el desbordante deseo de llegar a la transgresión de los límites del ser humano, en las percepciones post-humanas con el desarrollo tecnológico y la cibercultura.

Esta evolución de la expresión estética que establecen nuevos lenguajes y paradigmas de conocimiento en la globalización cultural contemporánea, llevan a muchos creadores a especular imaginarios posibles, a proponer interrogantes y a desarrollar temas en sus obras audiovisuales de carácter experimental, cercanas al supuesto futuro, a la idea de conocer lo que podrá ser, lo que será la evolución o involución del ser humano en una sociedad altamente tecnológica, abriéndose la especulación de lo que podrá ser el futuro del humano, en la era del post-humano, en el sentido más radical como lo expone (Dos Santos, Laymert 2005 :164-165) que entiende el post-humano como “una superación del humano que literalmente lo deja para atrás”..., por la “obsolescencia del cuerpo”..., “modificando el organismo mediante la incorporación de prótesis”, que se representa en la “construcción del cuerpo como parte de un circuito integrado de información y material que incluye componentes humanos y no humanos”. “Lo Post-humano también debería traducirse por transhumano, que podría llamarse más que humano”, con respuestas de lo que podrá ser una visión desde la provocación.

La provocación ha estado en el arte desde tiempo atrás, transgrediendo las normas establecidas, en el cual el deseo de la transgresión ha ido en aumento en el transcurrir del tiempo, el mejor ejemplo es la obra el Urinario de Marcel Duchamp del año 1917. Una obra que va mucho más allá de una transgresión de los códigos de la figuración, si no que desafía la propia definición del arte, tal y como era comúnmente aceptada en la época, manifestándose también en la creación audiovisual, que busca no solo nuevas transgresiones audiovisuales en sus formas de presentar las narrativas a nivel formal, como en presentar realidades existentes, nuevas realidades, futuras realidades y denunciar la sociedad, provocar una ruptura, desvelar al ser humano para la realidad concreta, empujar sus propios límites. La transgresión se ha convertido en una norma de creación, que viene siendo aceptada y fomentada desde el medio artístico e instituciones en la creación audiovisual contemporánea de videoarte, cortometrajes

experimentales, animación y glichth, que son expresiones artísticas actuales, donde la técnica y tecnología actual del video digital, manifiesta nuevos caminos de vanguardia.

LA CONTEMPORANEIDAD AUDIOVISUAL

El carácter evolutivo de estos procesos creativos en las manifestaciones de la contemporaneidad audiovisual está implícito en la dinámica del arte, como un nuevo pensamiento que abrió las puertas a etapas que se entienden en sus características como parte de la experimentación y transgresión.

Desde la aparición de la imagen en movimiento más sencilla y hasta la actualidad, de forma más acentuada en la última década, las diferentes técnicas han acompañado sistemáticamente la constante evolución de las nuevas tecnologías de video digital. La imagen en movimiento y la creación sonora se han adaptado a los lenguajes de las distintas épocas, siguiendo los cambios de transformación y modificación, según los avances científicos y tecnológicos del momento. Esto nos ha llevado a la técnica y tecnología actual del video digital y el sonido digital, que es utilizado por creadores y promotores del arte contemporáneo para desarrollar sus propuestas como un medio de expresión actual y dinámico, lo que nos ha permitido establecer nuevos conceptos, aportar reflexión y promover formas de difusión del conocimiento a través de estas herramientas en la contemporaneidad.

Cuando hablamos de contemporaneidad audiovisual siempre nos referimos a una pregunta, ¿qué significa la palabra “contemporáneo”? Ser contemporáneo implica corresponder en el tiempo a lo que se observa, pero el tiempo del audiovisual contemporáneo y nuestro propio tiempo no coinciden necesariamente en el mismo espacio. Porque vemos que la contemporaneidad audiovisual existe desde hace tiempo y parece alejarse cada vez más del presente, pero algunos trazan una línea que se extiende hacia el pasado; también podemos predecir con ella la producción del audiovisual contemporáneo

icónico en el futuro inmediato y extender aún más la línea de tiempo en ambas direcciones. Por otro lado, también podemos realizar el ejercicio académico de predecir la evolución de la creación artística contemporánea, en un futuro próximo, por ejemplo, en la integración de la inteligencia artificial o a nivel de la nanotecnología, por citar estas dos líneas de desarrollo, lo que nos permite ampliar la línea de tiempo en ambas direcciones: pasado y futuro. Además, la permanencia (y persistencia) de esta denominación en documentos y exposiciones ha elevado la contemporaneidad a la categoría de histórica, curiosamente diacrónica: lo contemporáneo tiene que perdurar en el tiempo para existir como tal, y con ello se crea la paradoja de lo contemporáneo en sentido estricto.

Para definir las creaciones en el ámbito contemporáneo, entonces, nos basamos en la forma en que sus creadores asumen la obra, como dice Caballero L. Helena en su publicación del 2014:

“En la creación contemporánea los artistas tenemos una responsabilidad cada vez mayor a través del trabajo que realizamos, ya no basta con representar las cosas, sino que hay que investigar cada vez más y tener un diálogo más profundo y a la vez responsable con todo lo que está ocurriendo a nuestro alrededor”.

“(…) la creación contemporánea también abarca más investigación en cuanto a los materiales y medios que utilizamos para trabajar, (...)”

“El creador/artista contemporáneo tiene una mirada cada vez más profunda sobre la sociedad, ya no es un ser aislado o encerrado en el estudio pensando en sus propios problemas o ideas (autorreferenciales), sino que tiene cada vez más relación con el público. No es sólo una cuestión de forma, sino que contiene una investigación temática que no se agota”. (Caballero, L. Helena, 2014 :45-46)

Como ya se ha dicho, la creación contemporánea puede entenderse como el arte producido por artistas que cuestionan la práctica artística de una manera más profunda que la mera ilustración. Por tanto, la creación contemporánea es un arte atravesado por el pensamiento, donde existe una afinidad fundamental entre la obra de arte y el acto de resistencia.

La expresión de la contemporaneidad está conectada estrechamente a los medios que dispone en la actualidad, lo que implica que el mundo digital esté inmerso en nuestra cultura, especialmente como medio de expresión y comunicación. Donde los creadores/artistas utilizan los medios propios de su tiempo como herramienta de creación, producción e implementación en su presentación, donde el arte digital se torna en el lenguaje utilizado por excelencia por sus creadores, los artistas que van a la vanguardia, buscando estar siempre al frente en sus investigaciones y experimentaciones, donde la responsabilidad no depende apenas de su búsqueda estética o de su impacto intelectual, sino también de su capacidad de influenciar, desafiar, proponer, criticar y sensibilizar, desde la constante búsqueda de nuevas formas de crear. Como lo expone Giannetti en el 2006:

“El arte, como una creación libre de la mente humana, no explica un mundo independiente, sino que reflexiona sobre la experiencia del sujeto en el mundo en el que vive y ofrece diferentes formas de explicar el entorno en el cual el sujeto y la obra están inmersos”. (Giannetti, 2006 : 69)

La creación del audiovisual contemporánea de video arte, cortometrajes experimentales, animación y glitch que son expresiones artísticas actuales, no sólo toman diferentes elementos del cine de culto y de la sintaxis de la imagen, sino también de los diferentes lenguajes que nos permite la tecnología del arte digital como el Glitch art y el Fractal Art, utilizando la desintegración, la discontinuidad y la deconstrucción, más las implicaciones conceptuales y simbólicas, a partir de los errores tecnológicos resultantes de los defectos de los dispositivos digitales que nos dan imágenes incompletas, Líneas de vídeo entrelazadas, ruidos de audio, píxeles y motivos digitales que conforman la estética experimental y transgresora, que surge representando una ruptura con lo que hasta entonces se denominaba medios audiovisuales de la TV y el cine. El audiovisual contemporáneo que aporta experimentación y transgresión de grandes posibilidades expresivas, reúne una notable diversidad de estilos, movimientos y técnicas, como un vehículo instigador de nuestro tiempo.

EL ÁMBITO DIGITAL EN LA CONTEMPORANEIDAD

Debemos estar conscientes que los cambios de esta era tecnológica, no pueden estar restringidos al uso instrumental de las tecnologías o de los recursos digitales (digital) ¹, debemos comprender de hecho lo que está ocurriendo en nuestro mundo, las relaciones y perspectivas culturales, políticas y sociales a partir de los avances de las nuevas tecnologías, para que sean realizadas y ampliadas con responsabilidad, pertinencia y de forma crítica. Como dice Lemos A. (2003), exponiendo que debemos usar los recursos de la tecnología digital para implementar nuevas posibilidades de desarrollo de las relaciones y perspectivas culturales, políticas y sociales.

La proliferación de estímulos tecnológicos, en los ámbitos sensoriales, además de las constantes novedades, aunque dispersas, son una nueva realidad del mundo contemporáneo que debemos asumir.

La era digital trajo el desarrollo de la expresión contemporánea del arte y por consiguiente de los lenguajes audiovisuales, potenciando las posibilidades dentro de los diferentes medios del arte digital (Media-Arte Digital), como nuevos lenguajes que utilizan los diferentes procesos computarizados, además de los diferentes equipos anexos de apoyo, para poner en práctica de mejor manera los resultados de creación como propuestas de vanguardia, con una conexión entre arte ciencia y tecnología, condicionando un elemento fundamental en los trabajos artísticos audiovisuales, que además son desarrollados y puestos en práctica a partir de la propia tecnología. Esto nos lleva a la reflexión de Beiguelman (2011), que formula que el arte digital está insertado en el contexto de las diversas formas de expresión del arte contemporáneo. Como un proceso intenso de digitalización de la cultura en todas sus instancias.

1 “Digital” Formalmente: aquel lenguaje que ha sido traducido a una secuencia finita de 0s y 1s. Materialmente: a una secuencia igualmente finita de dispositivos abiertos o cerrados. Ver: Brea Luis (2002), p. 5). En la publicación “La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales”, Editorial CASA (Centro de Arte de Salamanca), Salamanca. Colección Argumentos. España.

Partiendo de los enunciados expuestos anteriormente podemos dilucidar que con el avance de las tecnologías y el potencial que ofrecen, estos propician impactos significativos en la producción y expresión audiovisual digital contemporánea, con innumerables posibilidades aún por explorar. De esta forma, es posible identificar en el arte de los medios audiovisuales digitales, que sumados a los conceptos que determinan otras formas de pensamiento, que lo manifiesta (Lippard, Lucy 2009 :34) cuando expone el pensamiento de Williams Raymond sobre lo conceptual, como palabras clave, términos significativos e indicativos de determinadas formas de pensamiento, que se encuentran en disposición para generar nuevas perspectivas, de experimentación para involucrar nuevas construcciones audiovisuales que exploran la transgresión en el lenguaje de la imagen en movimiento y la sonoridad, como nuevas expresiones en la cultura de nuestra sociedad, formando parte de la generación que busca el cambio hacia una nueva evolución de la creación audiovisual.

ARTE CONTEMPORÁNEO EXPANSIÓN DE LA EXPERIMENTACIÓN AUDIOVISUAL

Es asociado al arte contemporáneo todo aquello que es radical, perturbador, donde es instaurado un diálogo que nos lleva a la reflexión, a profundizar en el pensamiento, lo cual es una de sus mejores cualidades. Como lo expone (Barbosa A. Mae 2006, :17) “El arte contemporáneo tiene la preocupación en establecer un diálogo con el público y hacerlo pensar”. El arte contemporáneo siempre ha sido fundamental en el proceso de construcción de nuevas perspectivas, transformando la comprensión y la percepción de la realidad. Convirtiéndose en el hacedor del papel fundamental, en la importante labor en la búsqueda para comprender la realidad, como para visualizar las posibilidades del futuro. Por eso trabaja el arte contemporáneo en los caminos de la vanguardia.

Lo que nos permite entrar en la contemporaneidad audiovisual, en el mundo del conocimiento y la experimentación, que abre el audiovisual contemporáneo y las apreciaciones sobre el mismo, como lo entendemos, como lo asumimos, desde un ámbito abierto y conseguir dilucidar los vastos caminos de sus lenguajes experimentales, sus conceptos y las interrogantes que nos plantean las diferentes obras que transgreden las formas, en los diversos ámbitos contemporáneos desde el presente, hacia el futuro, en la expansión de la experimentación audiovisual desde la dimensión tecnológica, como lo expone (Bernardino, Paulo. 2006 :8), “con el desarrollo de la tecnología llegamos a tener y percibir una dimensión artística en la propia tecnología”.

En la experimentación audiovisual es importante tener siempre presente que la creación de las narrativas audiovisuales especialmente en el video arte, que se encuentran insertadas en el arte contemporáneo, son realizadas con los medios de su época, de allí surge el video arte como medio de expresión artística.

El video arte no está interesado en escenificar una historia, en presentar una narrativa específica, ya sea lineal, fragmentada o laberíntica, el videoarte crea su propia narrativa experimental que puede ser inacabada, discontinua, fragmentada o dispersa, en los audiovisuales experimentales.

TRANSGRESIÓN EN LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES CONTEMPORÁNEAS

La transgresión habitualmente designada para actos que se consideran inmorales o antisociales, transgresores de las normas establecidas, es más una definición que en la filosofía es tomada como una actitud positiva, percibiendo a la transgresión como el traspaso de un límite, entendiendo la existencia de este al cual nos referimos como norma dictaminada, que desde las artes está conectado

a definiciones como el de la resistencia, rebeldía, insurgencia, oposición e independencia, entre otros, entendiéndose como el rompimiento de lo implantado, traspasando los límites establecidos en las diferentes áreas artísticas, sean de carácter conceptual o técnico y tiende a convertirse como lo expone (Vaca Agustín: 2013 :9) “en sinónimo innovador, revolucionario, idealista y visionario”, es decir que al rebasar los límites crean nuevas formas, lenguajes y narrativas, posibilitando la entrada a nuevas maneras de ver y crear con un carácter crítico de lo establecido.

Esa crítica realizada desde el acto creativo es fundamental para la llegada a la transgresión, como lo expone (Vaca Agustín, 2013 :12) “puede decirse que la crítica es una operación que antecede y que conduce a la transgresión; en cierto sentido las reflexiones de la primera facilitan el camino a la acción concreta de la segunda”.

Esta acción crítica-transgresión, implica una movilidad mental, que permite que se realicen las modificaciones transgresoras, llegando a concretarse, para ser visibles en la sociedad.

En la sociedad contemporánea y específicamente en el arte contemporáneo, la transgresión ha sido un camino trazado constantemente desde lo conceptual y lo técnico, en pro de la exploración de nuevos caminos hacia la vanguardia. El arte transgresor se dedica a estimular en la sociedad una visión más abierta, por qué se siente en la obligación de liberar la conciencia de los límites impuestos.

La creatividad artística que se desplaza de las fronteras establecidas, ósea el arte transgresor, es sin duda una potencia artística en la contemporaneidad digital, donde (Beiguelman, 2011), formula que el arte digital está insertado en el contexto de las diversas formas de expresión del arte contemporáneo. Como un proceso intenso de digitalización de la cultura en todas sus instancias.

Desde sus primeras experiencias, las narrativas audiovisuales experimentales en los cortometrajes, videos y especialmente en el videoarte, siempre han estado marcados por figuras adversas/

contrarias a la comunicación habitual del medio, como el ruido, la distorsión, la metamorfosis, creando una apropiación técnica y al mismo tiempo subversión/rebeldía, insubordinación, transgresión y desestabilización del medio visual, lo que lo ha llevado a buscar en los nuevos medios de nuestro tiempo, desde la perturbación de los signos visuales y sonoros, el recorte y la descomposición impiadosa de sus fragmentos, o también sus ruidos naturales de las imágenes electrónicas, la materia que constituye buena parte de las investigaciones plásticas de las narrativas audiovisuales experimentales, como medios de abordar desde las nuevas tecnologías y los diversos caminos, lenguajes y formas de creación en el ámbito digital de la creación experimental, donde la transgresión se encuentra en la hibridación de formas.

Lo que coloca al artista audiovisual sintonizado con su tiempo, a sentirse forzado a posicionarse con relación al contexto, procurando buscar nuevas posibilidades de expresión. Donde el creador como lo expone (Machado, A. 2000, : 7) “busca interferir en la propia lógica de las máquinas y de los procesos tecnológicos, subvirtiendo las “posibilidades” prometidas por los aparatos y colocando al desnudo sus presupuestas, funciones y finalidades”, lo que nos conduce a la transgresión de los procesos y formas estructurales.

AUDIOVISUALES DE TRANSGRESIÓN EN CONTEXTO

Los audiovisuales que utilizan la transgresión en la cultura actual, como una fuerte herramienta para desafiar e instigar, desde los trabajos de los diferentes realizadores, nos ofrecen una visión de la cultura audiovisual contemporánea, en sus nuevos abordajes de variados niveles.

Para contextualizar expondremos solo dos casos como ejemplo en la utilización de la transgresión en la creación audiovisual, una obra de video arte del realizador Hernando Urrutia y un proyecto que compone la exhibición del pabellón TRANSGRESSION art + technology

de Portugal en la 5th International Edition of the Wrong Biennale, con curaduría de Hernando Urrutia:

1 Obra Audiovisual de Video Arte de Transgresión

Ejemplo 1: Con la obra audiovisual de video arte de transgresión, con título *TRANSGRESSION A Post Human Vision*², creada en 2021, con fecha de finalización el 08 de Junio, con el ante estreno exhibido en el ámbito académico en el XV Congreso CIAC, en el Panel 4 “Medios Digitales-Arte” en conferencia de Hernando Urrutia, desde el Auditorio 1.4 del Complejo Pedagógico, Campus de Penha, UAlg - Universidad del Algarve, Faro, Portugal y con estreno también en el ámbito académico en la conferencia de Hernando Urrutia, invitado por el GP CIC-CIAC para la INAUGURACIÓN del 2º semestre de la MUESTRA DE CINE PORTUGUÉS del GP CIC-CIAC, el 12 de agosto de 2021, de la Universidad “Tuiuti do Paraná” - Curitiba, Brasil, la cual ha sido hasta el mes de Junio del 2022 seleccionada e invitada a ser parte de exhibiciones, en Conferencias y Congresos en ámbitos académicos en Colombia, Brasil, Portugal y España, además de otras exhibiciones en varios países y en variados Museos, Festivales, Muestras, Bienales, Pabellones, Fundaciones, Proyectos de Exhibiciones Internacionales, Galerías y Plataformas especializadas, de forma presencial/física y de forma virtual on-line, en las categorías de video arte, glitch, cortometrajes experimentales y animación, en 40 oportunidades, en 19 países como Alemania, Bélgica, Brasil, Colombia, España, Francia, Inglaterra, Irán, Italia, México, Portugal, Taiwán, Timor Oriental, Ucrania, entre otros. Recibiendo buenas críticas y siendo catalogada por los curadores como una obra de referencia por su carácter transgresor, siendo objeto de estudio en varias universidades de varios países.

2 “TRANSGRESSION A Post Human Vision”, obra audiovisual (video arte) - 2021 de Hernando Urrutia. Disponible: https://youtu.be/tiZVFV_JKHQ

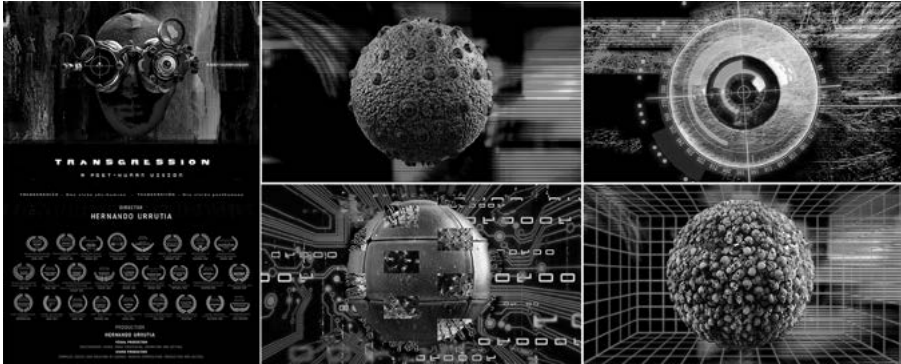


Figura 1 Afiche y fotogramas de la obra audiovisual de video arte TRANSGRESSION - A Post-Human Vision (2021) de Hernando Urrutia.

La obra TRANSGRESSION A Post Human Vision (TRANSGRESIÓN - Una Visión Post-humana) Es la visión post-humana de la transgresión, donde son colocadas diferentes transgresiones en la forma de visualizarnos en ambientes desde el campo digital, como condiciones futuras del ser humano y su conexión con las interfaces. Permitiendo una mirada desde la transgresión de las fronteras entre hombre/máquina, tiempo/espacio y vida/muerte, con nuevas formas de creación de códigos de comunicación al forjar nuevas visualizaciones del entorno, como paisaje artificial y virtual. Es el acompañamiento de cada individuo, que evidentemente nos lleva al proceso de identificación y control de cada ser, que puede convertirse en un medio de censura en el futuro, perdiéndose la autonomía y la libertad de cada individuo.

Transgresión desde el campo de las creaciones en laboratorio, que ponen en peligro la vida de los seres humanos, como las armas biológicas que acaban siendo igual de letales que las armas físicas, como las bombas que acaban matando sin distinción, lanzando la muerte por doquier.

Transgresión de los seres creados a partir de experimentos biológicos y cibernéticos, como las prótesis computarizadas, donde se postula que el cuerpo humano biológicamente manipulado es alterado

para enfrentar el mundo futuro “Underground”, subterráneo”, como estrategia post-evolucionista.

Por ser una referencia en los medios audiovisuales experimentales del video arte ha sido en el 2022 seleccionada e invitada a ser parte de la Nueva Colección Permanente de Video Arte, del MAC - Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, en la curaduría seleccionada dentro del programa ReactivARTE 20X21, del Ministerio de Cultura y el Programa de Fortalecimiento de Museos para la promoción de artistas y la ampliación de las colecciones de los Museos Colombianos, en Bogotá, Colombia, además de ser también seleccionada e invitada en ese mismo año 2022, a ser parte de la Colección Permanente de Video Arte del Centro Cultural Las Cigarreras, catalogada y curada por la ACOA - Artistas Contemporáneos de Alicante, en Alicante, España. Debido al interés que suscita la obra en la exhibición en el THE UKRAINE DARKROOM - CINEMA U2 - Peace Letters to Ukraine 2 International Art Project, con presentación a partir del 30 de abril de 2022, en Colonia, Alemania, es invitado el realizador Hernando Urrutia a una entrevista, el 02 de Junio de 2022 para saber sobre su vida y formación, sus inicios en el área audiovisual, los temas que trata, bases, principios, influencias, técnicas, equipos y producción que utiliza para el desarrollo de las obras, la apreciación sobre las posibilidades de comunicación de los nuevos medios para los videos y películas y los planes o sueños futuros como realizador, entrevista realizada para el Programa “Interview Collection” del VIP – VideoChanel Interview Project, para ser publicada en el VIP New Media Fest, entrevista que fue conducida por el Realizador, Artista Multidisciplinar e Activista de los Media-Arte, pionero en los nuevos medios en el arte Wilfried Agricola de Cologne, Director y Curador de “CologneOFF”, “The New Institute for Contemporary Art & Moving Images”, “ALPHABET Art Centre” y “The New Museum of Networked Art”, Alemania.

Lo que nos permite constatar el interés generado por la obra y en el proceso del realizador, para la conceptualización y el manejo técnico de la transgresión y experimentación.

2 Pabellón con Compendio de Obras Audiovisuales de Video Arte de Transgresión

Ejemplo 2: con el proyecto del Pabellón TRANSGRESSION art + technology ³ (TRANSGRESIÓN arte + tecnología) que compone la programación de la exhibición de pabellones de la 5th International Edition of the Wrong Biennale 2021-2022, catalogado como la mayor exhibición de arte digital del mundo, contando con más de 2400 artistas y 140 comisarios, de 140 pabellones y embajadas, con exhibición desde el 1 de Noviembre de 2021, hasta el 1 de Mayo de 2022. El Pabellón TRANSGRESSION art + technology, con curaduría de Hernando Urrutia de + art contemporary, cuenta con el apoyo de IMAGE PLAY International Video Art Festival y EXPERIMENTA Transformación Audiovisual (Muestra Internacional de Video Arte) y la organización cultural no gubernamental + art contemporary, la cual está formada por un compendio de obras audiovisuales de video arte de transgresión, de 10 artistas multidisciplinarios de renombre internacional en los medios audiovisuales experimentales, que fue exhibido on-line desde su propio espacio on-line (Portugal) y desde el canal de “thewrong.tv” ⁴ (España) y en el canal de televisión 180 en el programa “180.thewrong.tv” (Portugal), donde tuvo cada Pabellón y Embajada 24 horas de emisión, para mostrar su concepto y las obras como una experiencia televisiva lineal. El proyecto TRANSGRESSION art + technology estuvo bajo la Dirección y Curaduría de Hernando Urrutia y la Dirección General de David Quiles Guilló de la 5th International Edition of the Wrong Biennale.

³ Página web “TRANSGRESSION art + technology”, Pabellón (Portugal) de la “5th International Edition of the Wrong Biennale”, de España 2021-2022 Curaduría de Hernando Urrutia de + art contemporary. Disponible: <https://www.transgression-art-technology.com.pt/>

⁴ Plataforma 5th Edition of the Wrong Biennale 2021-2022 Pabellón TRANSGRESSION art + technology (Portugal) Curate by Hernando Urrutia (+ art contemporary) Portugal. Disponible: <https://thewrong.tv/transgression>

El Proyecto del Pabellón fue propuesto bajo la invitación a presentar la candidatura, por parte del Director General de la 5th International Edition of the Wrong Biennale, el Curador e Artista Multidisciplinar David Quiles Guilló, para la cual se realizó un estudio y curaduría especial para esta Bienal, después de presentarse para su estudio y selección. El Pabellón tiene una particularidad especial y atípica en esta Bienal, que es la posibilidad de asumir dentro de su selección de 10 obras, al propio Curador como creador, lo que termina por involucrar el papel de creador con el de curador en un mismo proyecto. Después del estudio de la Dirección General el Proyecto es aceptado para componer la programación de la 5ª Bienal The Wrong.

La Selección Oficial del Pabellón TRANSGRESSION art + technology está compuesta por artistas que trabajan la transgresión, base fundamental de la curaduría: 1 Alessandro Amaducci (Italia) Led3times - 2'53"; 2 Guillaume Vallée (Canadá) Forcefield (Fruits) - 1'21"; 3 Eduardo Medina - ESSTRO9 (México) Notre Chemin - 2'11"; 4 Iury Lech (España) Runetic - 2'40"; 5 Michiel van Bakel (Holanda) Resculpted In Time Sanatorium Zonnestraal - 9'50"; 6 Dee Hood (E.U.A.) Transmitting And Receiving - 3'39"; 7 Martin Del Carpio (Venezuela | E.U.A.) The Silents Were Golden - 4'40"; 8 Pedro Ferreira (Portugal | Alemania) Cadavre Exquis - 4'50"; 9 Mariana Dianela Torres (México) Fountain - 6'57"; 10 Hernando Urrutia (Portugal) Transgression - A Post-Human Vision - 2'00".

El Pabellón TRANSGRESSION art + technology (TRANSGRESIÓN arte + tecnología) es un encuentro con la transgresión desde variados ámbitos y desde la visión de cada uno de los diferentes artistas seleccionados, que presentan diferentes transgresiones desde la forma de visualización en el ámbito digital, procurando siempre en su desarrollo la conexión formal entre el arte y la tecnología.

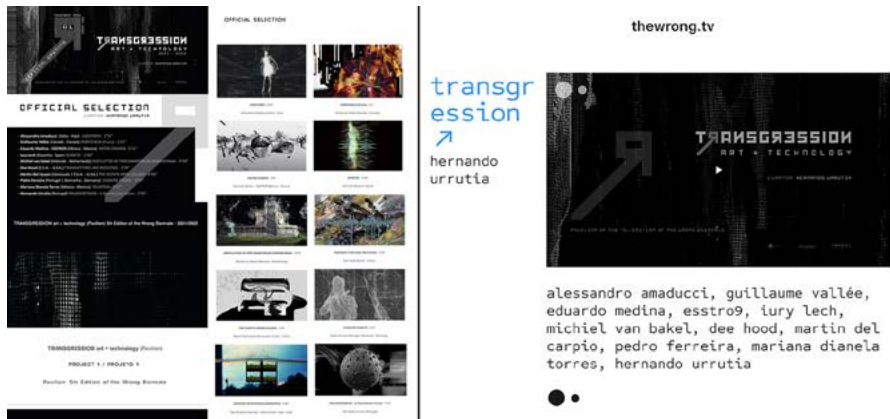


Figura 2 Imagen del Pabellón TRANSGRESSION art + technology (Portugal) de la 5th International Edition of the Wrong Biennale 2021-2022 (España), con Curaduría de Hernando Urrutia de + art contemporary, imágenes de los fotogramas de las obras audiovisuales de la Selección Oficial del Pabellón (Portugal) e imagen de la plataforma – canal “thewrong.tv” (España).

El Pabellón exhibe variados temas, conceptos e interrogantes que nos plantean los artistas desde sus obras, presentado diferentes formas de narrativas a través de procesos de múltiples lenguajes de errores o nuevos procesos tecnológicos, producto de los diferentes defectos de los dispositivos digitales y analógicos que nos dan imágenes incompletas o transformadas, como también de los nuevos procesos de generación de imágenes y sonido. Estas nuevas líneas de visualización entrelazadas entre el vídeo y el audio conforman nuevos motivos y narrativas digitales de transformación del arte visual que parten desde el error generado digitalmente, el cual tienen el potencial de convertirse en un lenguaje tangible del arte digital.

El Pabellón fue referenciado por su Curaduría como uno de los más destacados de la 5th International Edition of the Wrong Biennale 2021-2022, por el Director General David Quiles Guilló, diferentes Curadores internacionales y por varios realizadores de video arte y cortometrajes experimentales en el mundo, lo que coloca a este

proyecto como un referente importante en la exhibición de la transgresión audiovisual y un interesante medio de difundir las nuevas propuestas de transgresión el ámbito digital, en su desarrollo con la conexión formal entre el arte y la tecnología en el mundo.

DISCUSIÓN/REFLEXIÓN FINAL

Partiendo de los enunciados expuestos anteriormente podemos dilucidar que la experimentación y la transgresión en la contemporaneidad audiovisual, se ha amplificado con el avance de las tecnologías y el potencial que ofrecen, estos propician impactos significativos en la producción y creación audiovisual actual, con variadas posibilidades de generar nuevas narrativas, desde las variadas formas de lenguajes híbridos en su técnica, como en el desenvolvimiento conceptual de nuevos pensamientos, con innumerables posibilidades aún por explorar. De esta forma, es posible apreciar en el audiovisual contemporáneo, que las creaciones realizadas desde los medios digitales, procuran cada vez más lenguajes de vanguardia, lo que genera un deseo en la experimentación y la transgresión para producir nuevas perspectivas, las cuales buscan crear desde las transformaciones visuales y sonoras, que constituyen la materia de buena parte de las investigaciones de la imagen y el sonido de los realizadores, para llegar a la transgresión y experimentación en los procesos y formas estructurales, sean de carácter conceptual o técnico. Entonces podemos asumir que en la experimentación y la transgresión radica la nueva vanguardia en el audiovisual contemporáneo.

CONCLUSIÓN

Podemos suponer que el acercamiento a la Experimentación y a la Transgresión en la contemporaneidad audiovisual, es un paso recurrente y marcado en la actualidad. Donde muchos artistas utilizan diferentes técnicas, que han seguido sistemáticamente la constante

evolución de las nuevas tecnologías de producción audiovisual contemporánea en video digital, donde claramente los artistas de vanguardia se adaptan a los lenguajes contemporáneos, siguiendo los cambios de transformación y modificación, según los avances científicos y tecnológicos del momento, potenciando la experimentación y la transgresión no sólo conceptual, sino también en nuevos ámbitos técnicos de transformación de las narrativas, en la creación audiovisual contemporánea, de los cortometrajes experimentales, la animación, el video arte y el glitch, expresiones artísticas actuales, que permiten establecer nuevos conceptos, que aportan reflexión, y promueven formas de lenguajes transgresores a través de las diferentes herramientas de medios tecnológicos, en la expresión audiovisual contemporánea, abriendo el camino a la vanguardia.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos los investigadores, creadores de tecnología, artistas multidisciplinares de arte contemporáneo, animadores, creadores de imagen en movimiento e arte sonoro y realizadores de obras experimentales, que por su práctica de una u otra manera han guiado y expandido las perspectivas de nuevos lenguajes y expresiones del pensamiento, en la evolución de la expresión estética que establecen nuevos lenguajes y paradigmas, abriendo caminos para nuevas posibilidades del área audiovisual contemporánea experimental.

REFERENCIA

Beiguelman, G. (2011). O que é arte digital? Entrevista concedida para a II Mostra 3M de Arte Digital. YouTube 12 de Novembro de 2011 disponible: <http://tecnoartenews.com/esticas-tecnologicas/o-que-e-arte-digital-por-giselle-beiguelman/-> , acceso 15 de Octubre de 2015.

Bernardino, Paulo (2005). O Hábito da Imagem. Representação e

Tecnologia na Arte. Actas do 4º SOPCOM.

Caballero, L. Helena. (2014) Conceptos de Arte Contemporáneo, Ed.NC- Arte, apoyado por la Fundación “Neme”, p.45-46, Bogotá, Colombia.

Dos Santos, Laymert (2005). “Demasiadamente Pós-Humano”. Entrevista con Laymert Garcia dos Santos, Publicación “Novos Estudos” No. 72, julho 2005, CEBRAP pp. 161-175.

Gianneti, C. (2006). Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte.

Lippard, Lucy (2009). “Hagámoslo nosotros mismos - EL CONCEPTUALISMO” (Capítulo) IDEAS RECIBIDAS: Un vocabulario para la cultura artística contemporánea (Libro), Editado por el MACBA – Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona en España. ISBN: 978-84-92505-30-2 DL: B-26.804-2009, París, Francia.

Machado, Arlindo (2004). Arte e Mídia: Aproximações e Distinções. Revista “E Compós” -2004, artículo publicado en la edición 1, en Diciembre de 2004. Brasil.

Mae, Barbosa. (2006). Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais. São Paulo, Editorial Cortez, 2006. ISBN 85 249 1109 3, Brasil.

Lemos, A. (2003). Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. En A. Lemos, & P. Cunha, Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulinas. ISBN: 978-85-60522-78-1

Vaca, Agustín. (2013). DE TRANSGRESIONES Y TRANSGRESORES: HISTORIA Y CULTURA – Capítulo: Transgresión, Crítica y Sociedad. Edición “El Colegio de Jalisco, A.C.”, primera Edición ISBN 978-607-7770-79-4, Jalisco – México.

PARTE II: Cinema

CITIZEN KANE E O NASCIMENTO DO FILM NOIR

Jorge Manuel Neves Carrega

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg

Resumo: Em 1941, a estreia de *Citizen Kane/O Mundo a seus pés*, constituiu um momento de viragem na História do Cinema, assinando o início do fim do cinema Clássico de Hollywood. Neste, ensaio, analiso a influência exercida pelo filme de Orson Welles no florescimento do chamado *Film Noir*, e o impacto destes filmes no cinema de Hollywood da década de 1940.

Palavras-chave: Citizen Kane, Orson Welles, Film Noir, Cinema Clássico, Hollywood.

Abstract: In 1941, the release of *Citizen Kane*, was a turning point in the History of Cinema, signaling the beginning of the end of Classic Hollywood cinema. This essay analyzes the influence exerted by Orson Welles' film in the flourishing of the so-called Film-Noir, and the impact of these films on Hollywood cinema in the 1940s.

Keywords: Citizen Kane, Orson Welles, Film Noir, Classic Cinema, Hollywood.

INTRODUÇÃO

Em setembro de 1941, a três meses da entrada dos EUA na IIª Guerra Mundial, estreou *Citizen Kane/O Mundo a seus pés* (1941)¹. Unanimemente considerado como uma das mais importantes obras cinematográficas da história do cinema, este filme representou, na opinião de Jacques Aumont, o início de um “segundo cinema”, que sucedeu ao fim do classicismo Hollywoodiano, abrindo caminho ao cinema do “autor-mestre”, no qual o realizador é comparável ao escritor (Aumont, 2008: 114).

Quando, no final desse mesmo ano, *Citizen Kane/O Mundo a seus pés*, recebeu nove nomeações para os Óscares da Academia, Orson Welles² parecia destinado a uma gloriosa carreira em Hollywood. No entanto, após o relativo fracasso de *The Magnificent Ambersons/Quarto Mandamento* (1942), e o desastre de *It's All True* (1943), o jovem cineasta viu-se ostracizado por uma indústria que, apesar de reconhecer o seu talento, negava-lhe a liberdade criativa, indispensável para o trabalho de um verdadeiro artista. Com efeito, em finais dos anos quarenta, a carreira de Welles dependia cada vez mais das suas participações como ator, mas o estilo visual que distingue *Citizen Kane/O Mundo a seus pés*, influenciou significativamente o trabalho dos seus colegas realizadores, sendo particularmente evidente num ciclo de filmes a que se convencionou designar *film noir*.

CITIZEN KANE (1941)

Aclamado como um dos filmes mais influentes da história do cinema, o impacto de *Citizen Kane/O Mundo a seus pés*, deveu-se, em

1 A estreia em Nova Iorque ocorreu no dia 05 de setembro. Em Portugal o filme estreou em 27 de outubro e no dia 08 de dezembro de 1941, os EUA declaram guerra ao Japão, após o ataque a Pearl Harbor.

2 Welles estreou-se no cinema com apenas 25 anos, mas era já uma personalidade conhecida no meio teatral, tendo chamado a atenção do público nacional com a célebre emissão radiofónica de *A Guerra dos Mundos/War of the Worlds* do escritor britânico H.G. Wells, em outubro de 1938.

larga medida, à estranheza suscitada pela *mise-en-scène* de Welles, que conjugava recursos formais como a fotografia contrastada, o plano longo, a profundidade de campo com a distorção provocada pelas grandes-angulares, os cenários claustrofóbicos com tetos que permitiam filmar planos com câmara em contrapicado, e o recurso a ângulos de filmagem oblíquos; tudo isto, aliado a uma estrutura narrativa fragmentada e largamente subjetiva, construída a partir de sucessivos *flashbacks*.

Profundamente influenciado pelo formalismo germânico de raiz expressionista e “reinhardtiana”, introduzido nos EUA por F. W. Murnau e Paul Leni, o estilo de Orson Welles refletia, segundo André Bazin, a sensibilidade teatral do cineasta e a recusa deste em fragmentar a unidade espaço-temporal da cena, constituindo a utilização da profundidade de campo e do plano-sequência (que o autor classificou como uma unidade nova da semântica e da sintaxe do ecrã), o fruto da visão de um realizador ligado ao ator e ao cenário, para quem a *découpage* clássica, impunha uma mutilação das virtualidades espetaculares da imagem (Bazin, 1991: 44-45).



Figuras 1 e 2: Cenas iniciais de *Citizen Kane* (1941)

Elemento fundamental no desenvolvimento do estilo visual que distingue *Citizen Kane/O Mundo a seus pés* (1941) foi, sem dúvida, a colaboração entre Orson Welles e Gregg Toland, um dos mais prestigiados

diretores de fotografia deste período. Toland, que revelara em obras como *Wuthering Heights/O Monte dos vendavais* (1939), de William Wyler e *The Long Voyage Home/Tormenta a bordo* (1940), de John Ford, uma clara apetência pela experimentação formal, manifestou o seu interesse em colaborar com Welles, alegando precisamente a sua vontade de experimentar novas formas de filmar e iluminar, o que naturalmente agradou ao jovem realizador (Geada, 1998: 263).

O recurso à profundidade de campo, permitiu que Welles e Toland rompessem com a centralidade de perspectiva, alargando o campo de visão e tornando visível uma panóplia de objetos e detalhes secundários que tradicionalmente ficariam desfocados (para ajudar a concentrar o olhar do espectador), permitindo assim, uma maior liberdade na leitura dos elementos que constituem o plano (Mereghetti, 2011: 21-24). Deste modo, a *mise-en-scène* de Welles veio colocar em causa os princípios formais do cinema clássico, herdeiro do modelo de representação renascentista, que organiza as imagens, segundo uma cadeia de significações que tornam o quadro numa narrativa legível.

Segundo João Bénard da Costa, este fator explicaria, em parte, a fraca receção do filme junto do grande público, particularmente devido ao modo como Welles filmou a sequência-chave em que Kane (ainda criança) foi levado de casa dos seus pais. Ao substituir a *decoupage clássica* pela profundidade de campo, o cineasta optou por não enfatizar o profundo significado da cena em que o jovem Kane brincava na neve com o trenó (*rosebud*), contribuindo assim para as dificuldades de leitura que esta obra suscitou (Bénard da Costa, 2004:18).

Para Eduardo Geada, o que surpreende (nas críticas da época) é o sublinhar insistente da técnica utilizada por Welles quando, na realidade, a importância de *Citizen Kane* não reside, propriamente, numa revolução da linguagem cinematográfica mas, em vez disso, na sua sistemática inventariação e reclassificação de quase todos os processos e recursos do cinema clássico, funcionando como um “índice de recursos técnicos e estilísticos que procurava fechar (mais do que abrir) um capítulo na história do cinema norte-americano” (Geada, 1978:93).



Figuras 3 e 4: Os objetos assumem o primeiro plano na *mise-en-scène* de *Citizen Kane*

Na opinião de Paolo Mereghetti, a essência do trabalho de Welles reside na natureza ilusória das imagens e na dificuldade em descodificá-las e nelas descobrir uma verdade complexa, tão ambígua como (por vezes) até contraditória (Mereghetti, 2011: 20). Deste modo, no contexto de uma indústria de cinema cujo paradigma narrativo e formal assumia as características de uma arte clássica, o “excesso formal” que distinguiu *Citizen Kane* de quase toda a produção coeva, representou a afirmação de um cinema de autor, que recusava a transparência clássica, permitindo ao espectador tomar consciência da “mediação do discurso estético” (Geadá, 1998: 161).

A variedade de *performances* formais que caracteriza a obra de Welles, traduziu-se, efetivamente, numa exploração virtuosa da técnica e numa exibição do estilo (através de um conjunto de efeitos), ou seja, a técnica e o efeito de ampliar o comum com uma dimensão sensacional, mas credível. A influência de *Citizen Kane*, conduziu muitos filmes do pós-guerra a um excesso formal e ao abandono do estilo naturalista que caracterizava o cinema clássico de Hollywood, pelo recurso a um estilo virtuoso, repleto de efeitos visuais, psicologismo e simbolismo, numa narrativa cada vez mais fragmentada.

O FILM NOIR: NA SOMBRA DE *CITIZEN KANE*

Em meados da década de 1930, a ascensão do regime nazi na Alemanha e a posterior anexação da Áustria, esteve na origem do enorme êxodo de profissionais da indústria de cinema europeia que rumaram aos EUA. Entre os milhares de refugiados que chegaram a Hollywood, destacou-se um conjunto de realizadores e diretores de fotografia centro-europeus, oriundos da indústria de cinema alemã, nomeadamente, personalidades como Fritz Lang, William Dieterle, Curtis Bernhardt, Robert Siodmak, Otto Preminger, Douglas Sirk, Billy Wilder e John Alton, que rapidamente passaram a integrar o sistema de produção dos estúdios.

Oriundos de uma realidade histórico-cultural completamente distinta dos seus colegas norte-americanos, os cineastas centro-europeus possuíam uma formação teatral adquirida nos palcos de Viena e Berlim, e uma sensibilidade “expressionista”, adquirida no contacto com as vanguardas artísticas europeias, que se veio a revelar decisiva no desenvolvimento do chamado *film noir*, um ciclo de filmes cujas fronteiras Paul Schrader delimitou entre *The Maltese Falcon/O Falcão de Malta* (1941), realizado por John Huston, e *Touch of Evil/ A Sede do Mal* (1958), realizado precisamente por Orson Welles (Schrader in: Silver e Ursini, 1996:53-61).



Figura 5: Fred McMurray e Barbara Stanwyck em *Double Indemnity* (1944).

O termo *film noir*, introduzido em 1946 por dois críticos franceses, Nino Frank e Jean Pierre Chartier, designa um conjunto de filmes cujo tema principal é a ocorrência de um crime. Adaptado ou inspirado pelo universo literário da ficção policial de autores como Raymond Chandler, Dashiell Hammet e James M. Cain, o *film noir* constituiu o mais importante desvio ao estilo clássico nos anos do pós-guerra (Langford, 2010: 81).

Mais do que um género cinematográfico, o *film noir* constitui um estilo cuja influência se estendeu a uma parte significativa da produção cinematográfica do pós-guerra, influenciando géneros como o western, o melodrama e o filme de ficção científica. Contrariamente à visão idealista da América, que em larga medida caracterizava o cinema clássico de Hollywood, o *film noir* trouxe para o grande ecrã o “pesadelo americano”, retratando uma sociedade movida pelo dinheiro, onde a ganância, a violência, o crime e os problemas psicológicos e emocionais dos protagonistas, constituíam o reflexo inevitável dos traumas de guerra e da alienação provocada pela vida nos grandes centros urbanos da América. Esta visão pessimista da sociedade, cujas raízes se encontram na literatura *hard boiled* norte-americana, no realismo poético francês e no chamado *angst* germânico, traduziu-se na ambiguidade moral e no cinismo dos protagonistas, dando início à crise do herói clássico e ao surgimento do anti-herói.

Durante a IIª Guerra Mundial, é notório o impacto exercido por *Citizen Kane* num conjunto de filmes que tomaram a obra de Welles como verdadeiro protótipo (Harvey, 2002: 250), ao romper com a linearidade narrativa e o seu elemento estruturante: a presença de um narrador, que constituía o único garante dos pensamentos e comportamentos do herói (Nacache, 2005: 81). Na verdade, a influência estilística de Welles, em particular a utilização dos ângulos de câmara baixa, aliados à profundidade de campo e um estilo de composição barroco, com a utilização expressiva do claro-escuro e uma abundância de planos sobrecarregados de objetos (por vezes com valor simbólico), é evidente em todo um ciclo de filmes policiais e dramas

psicológicos, produzidos durante as décadas de 1940 e 1950, que são normalmente classificados como *film noir*.

Em obras como *Double Idemnity/Pagos a dobrar* (1944), *Mildred Pierce/Alma em Suplicio* (1945), *The Killers/Assassinios* (1946), *Criss Cross/Dupla Traição* (1947) e *Possessed/Loucura de Amor* (1948), a utilização do *flashback* e da *voice-over*, assim como o recurso aos ângulos de câmara em picado e contrapicado, às diagonais barrocas e às grandes angulares - opções formais que a obra de Welles ajudou sem dúvida a popularizar, contribuíram para a sensação de estranheza que estes filmes despertavam no espectador, sugerindo a desorientação e angústia vividas pelos protagonistas. Com efeito, tal como *Citizen Kane/O Mundo a seus pés* (1941), o *film noir* caracteriza-se pela mesma tendência subjetiva, traduzida num maior interesse pela dimensão psicológica dos protagonistas. Com efeito, uma das principais características do *film noir* são os momentos de subjetividade, nos quais realizadores e argumentistas, assumem com frequência o ponto de vista do protagonista, através da utilização da câmara subjetiva, do *flashback* e da *voice-over*. Ao *film noir* interessavam menos as ações dos protagonistas do que as suas motivações (Casper, 2007: 359), pelo que este ciclo de filmes assinalou o desenvolvimento de um cinema mais introspetivo, no qual a ação deixou de ser predominantemente física e exterior ao herói para se transformar numa experiência fundamentalmente emocional e psicológica.

Através do *flashback*, popularizado em Hollywood por Orson Welles, mas igualmente característico do cinema expressionista e da literatura *hard boiled*, o cinema de Hollywood rompeu pela primeira vez com a linearidade narrativa. Tal como em *Citizen Kane/O Mundo a seus pés*, a adoção de estruturas narrativas labirínticas em filmes como *The Killers/Assassinios* (1946), *The Big Sleep/À Beira do Abismo* (1946) ou *Kiss Me Deadly/O Beijo Fatal* (1955), conduziu a narrativa clássica aos seus limites, produzindo um efeito de distanciamento, através da utilização de recursos como o *voice-over* (que evidenciava a presença de um

narrador), e a utilização de espelhos e superfícies espelhadas, que enfatizavam a dualidade dos protagonistas e a sua visão distorcida da realidade, contribuindo desse modo para a criação de um ambiente onírico que envolvia o espectador numa visão subjetiva dos acontecimentos.



Figura 6: *Mildred Pierce* (1945) de Michael Curtiz



Figura 7: *Criss Cross* (1949) de Robert Siodmak

A influência de Orson Welles estendeu-se igualmente a dramas psicológicos como *Gaslight/Meia-Luz* (1944) realizado por George Cuckor, *The Ghost and Mrs Muir/O Fantasma Apaixonado* (1947) de Joseph L. Mankiewicz, *Love Letters/Cartas de Amor* (1945) e *Portrait of Jennie/Retrato de Jennie* (1948), ambos realizados por William

Dieterle, ou ainda o incontornável *Sunset Boulevard/O Crepúsculo dos Deuses* (1950) de Billy Wilder, obras que se distinguem pela atmosfera melancólica, angustiada e por vezes opressiva que envolve os seus protagonistas, numa narrativa dominada pelos conflitos emocionais, e onde se abordam temas como o fascínio pela morte, a irreversibilidade do tempo, o amor obsessivo, a perda da memória e as recordações de um passado que é a fonte dos problemas do presente.

CONCLUSÃO

Dada a enorme influência de *Citizen Kane/O Mundo a seus pés* (1941), na produção cinematográfica da década de 1940, este filme – que representou um enorme desafio à transparência clássica, contribuiu de modo decisivo para as transformações que se verificaram no cinema de Hollywood do pós-guerra, influenciando diretamente o trabalho dos realizadores contemporâneos de Welles.

Posicionado entre o cinema clássico e o cinema moderno (Losilla, 2009: 108), o *film noir* representou um momento de transição no qual se assistiu a uma complexificação das estruturas narrativas, aliada a uma *mise-en-scène* estilizada que, para além de exprimir o estado psicológico alterado dos protagonistas, refletia também o olhar crítico do realizador sobre os acontecimentos.

Ao complexificar as estruturas narrativas e convocar a atenção do espectador para o estilo enquanto ato de enunciação, *Citizen Kane/O Mundo a seus pés* foi, em grande parte, o precursor do *film noir*, um ciclo de filmes no qual cineastas como Fritz Lang, Robert Siodmak, Billy Wilder e Alfred Hitchcock, exploraram os limites do cinema clássico de Hollywood, abrindo caminho para a modernidade que surgiu nos anos sessenta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- António, Lauro. (2020). *Temas de Cinema: David Griffith, Orson Welles, Stanley Kubrick*. Lisboa: Dinalivro.
- Aumont, Jacques. (2008). *O Cinema e a encenação*. Lisboa: Edições Texto e Grafia.
- Bazin, André. (1991). *Orson Welles*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Bazin, André. (1992). *O que é o cinema?*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Bénard da Costa, João. (1999). “Keeper of the Flame - A Chama Eterna” in *George Cukor- As Folhas da Cinemateca*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, pp. 103-106.
- Bogdanovich, Peter. (1998). *This Is Orson Welles*. New York: Da Capo Press.
- Bordwell, D., STAIGER, J., THOMPSON, K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press.
- Casper, Drew. (2007). *Post-War Hollywood: 1946-1962*. Wiley-Blackwell.
- Childs, Jeffrey (org.) (2019). *Espelhos do Film Noir*. Documenta.
- Elsaesser, Thomas. (2012). *The Persistence of Hollywood*, London: Routledge.
- Ferreira, M. C., (org.). (2007). *Henry King: A Câmara à Altura dos Sentimentos*. Lisboa, Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema.
- Garis, Robert (2004). *The Films of Orson Welles*. Cambridge University Press.
- Geada, Eduardo. (1978). *Cinema e Transfiguração*, Lisboa: Livros Horizonte.

Gead, Eduardo. (1998). *Os Mundos do Cinema: Modelos Dramáticos e Narrativos no Período Clássico*. Lisboa: Artes e Ideias.

Grilo, João Mário. (1997). *A Ordem no Cinema*. Relógio D'Água, Lisboa.

Harvey, James. (2002). *Movie Love in the Fifties*. Massachusetts: Da Capo Press.

Hirsch, Foster. (1981). *Film Noir: The Dark Side of the Screen*. Massachusetts: Da Capo Press.

Langford, Barry. (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh University Press.

Langford, Barry. (2010). *Post-Classical Hollywood: film industry, style and ideology since 1945*. Edinburgh University Press.

Losilla, Carlos. (2003). *La Invención de Hollywood: o como olvidar-se dé una vez por todas del cine clásico*. Barcelona: Paidós.

Mareguetti, Paolo. (2011). *Masters of Cinema: ORSON WELLES*. Paris: Cahiers du Cinema.

Nacache, Jacqueline. (2005). *O Cinema Clássico de Hollywood*. Lisboa: Edições Texto e Grafia.

Rodrigues, António. (org.) (2004). *Orson Welles - As Folhas da Cinemateca*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema.

Thomson, David. (1997). *ROSEBUD: The Story of Orson Welles*. London: ABACUS.

Wood, Michael. (1975). *America in the Movies*. New York: Basic Books.

TRÊS VERSÕES CINEMATOGRAFICAS DE OS MISERÁVEIS DE VICTOR HUGO: CAPELLANI, LELOUCH E AUGUST

Ana Alexandra Seabra de Carvalho

FCHS- Universidade do Algarve

CIAC- Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg

Resumo: Obra maior da narrativa romântica, *Os Miseráveis* de Victor Hugo (1862) revelam-se intemporais na temática tratada, conquistando sempre novos públicos. Desde as origens da Sétima Arte, realizaram-se cerca de cinquenta adaptações para cinema e televisão deste romance, das quais abordaremos três exemplos: as de Albert Capellani (1912), de Claude Lelouch (1995) e de Bille August (1998).

Palavras-chave: *Os Miseráveis*; literatura e cinema; Capellani; Lelouch; August

Abstract: Major work of the romantic narrative, *Les Misérables* by Victor Hugo (1862) prove timeless in the theme dealt with, always conquering new audiences. Since the origins of the Seventh Art, some fifty film and television adaptations have been made of this novel, of which we will study three examples: those of Albert Capellani (1912), Claude Lelouch (1995) and Bille August (1998).

Keywords: *Les Misérables*; literature and cinema; Capellani; Lelouch; August

Obra maior da narrativa romântica, *Os Miseráveis* de Victor Hugo (1802-1885) revelam-se intemporais na temática tratada, conquistando novos públicos até aos nossos dias. Romance de quase 2000 páginas, desde cedo versões populares resumindo os episódios mais significativos se substituíram à leitura integral da obra junto de um público menos literato. Para este também se conceberam adaptações para o teatro, às quais se vêm juntar, desde as origens da Sétima Arte, numerosas adaptações para cinema e televisão (cerca de 50). Desde o início da história do cinema, é comum, como sabemos, os realizadores adaptarem textos literários e teatrais, especialmente aqueles escritos por autores canónicos, uma vez que são bem reconhecidos pelos espectadores e, portanto, têm maior hipótese de rentabilidade. Victor Hugo inclui-se neste grupo de escritores preferidos pelo cinema e audiovisual. Por outro lado, estas adaptações têm levado um público cada vez mais alargado a emocionar-se com o destino funesto das inesquecíveis personagens hugolianas (Jean Valjean, Fantine, Cosette, Gavroche, Javert, ou mesmo o cúpido casal Thénardier) fustigadas pela miséria, indiferença e crueldade de uma sociedade desigual, inclusivamente em diferentes momentos históricos. Neste breve estudo, destacaremos três exemplos de adaptações cinematográficas da obra imortal do maior vulto do Romantismo francês: a de Albert Capellani (1912), iniciadora e de referência; a inovadora de Claude Lelouch (1995); e a bela, embora mais convencional, de Bille August (1998).

1. OS MISERÁVEIS DE VICTOR HUGO (1862)

Os Miseráveis são um romance épico e de reflexão sobre a sociedade francesa sua contemporânea, onde Hugo narra a regeneração do ser humano a partir da dualidade maniqueísta do Bem e do Mal nos seus aspetos morais e, sobretudo, sociais, destacando a temática da justiça e da denúncia dos males intrínsecos à ordem social. O projeto iniciou-se em 1845, sendo depois retomado em 1860. A versão final, dividida em cinco partes, foi publicada em Bruxelas e em

Paris no ano de 1862. Fresco social completo, do miúdo da rua ao rei, mas também história dramática de um destino, é uma narrativa extensa e complexa, bebendo no modelo folhetinesco de Eugène Sue e no realismo balzaquiano. Organiza-se, sobretudo, em torno de Jean Valjean – desde o asilo encontrado em casa de Monsenhor Myriel, na primeira parte, até à sua morte nos braços de Cosette e Marius – e cumpre o voto inicial do bispo: uma redenção do condenado (cf. Hamon e Roger-Vasselín, 2000: 608).

Em torno de Valjean, convergem igualmente os destinos de outros miseráveis: Fantine, jovem seduzida e mãe-solteira, forçada a confiar a sua filha Cosette a um casal de estanhos para poder trabalhar para a sobrevivência de ambas, mas os Thénardier tratam a menina como criada, extorquindo a mãe; Javert, inspetor da polícia que persegue impiedosamente o ex-condenado Valjean; Marius, que, em Paris, se apaixona por Cosette (a viver, desde a morte da mãe, com Valjean, sob os nomes falsos de Fauchelevent/ Leblanc/ Favre) e luta nas barricadas durante a insurreição republicana de 1832, onde teria morrido se Valjean não o salvasse; por fim, Gavroche, “o miúdo de Paris”, filho dos Thénardier, morto na barricada. Contudo, este grande fresco também se assemelha ao romance didático com vastas digressões, à saga popular, ao conto, à epopeia, ao melodrama, e assume todos os registos de língua: a do povo e a de Homero, o calão, a poesia, o latim. Absorvendo neles toda a literatura, *Os Miseráveis* surgem como aquele “livro único” tão sonhado pelo Romantismo (cf. Hamon e Roger-Vasselín, 2000: 608).

O protagonista, antigo condenado a trabalhos forçados por ter roubado um pão para matar a fome, é um verdadeiro símbolo da dualidade humana. Acolhido pelo bispo de Digne aquando da sua libertação ao fim de vinte anos de cadeia, cede, contudo, à tentação de lhe roubar os talheres de prata. Foge, é capturado pela polícia, mas o bispo salva-o, garantindo a sua honestidade e ainda lhe oferecendo dois valiosos castiçais de prata maciça. Tal gesto de bondade transforma Valjean, que se tornará o honesto e respeitado Sr. Madeleine,

industrial benemérito e presidente da câmara da sua cidade, curiosamente a mesma onde o inspetor Javert impõe agora a sua lei. Ora, este começa a suspeitar que o Sr. Madeleine possa ser, na verdade, Valjean. Um caso em que os dois homens intervêm determinará o seu conflito: Fantine, seduzida e abandonada com a sua filha Cosette, é presa por Javert, mas o Sr. Madeleine ordena a sua libertação. O ressentimento acentua as suspeitas do inspetor. Pouco depois, um vagabundo, de nome Champmathieu, é preso, suspeito de ser Jean Valjean. O presidente da câmara sofre aquilo a que Hugo chama “tempestade sob um crânio”, crise interior que o leva a denunciar-se no tribunal que julga Champmathieu para não deixar que um inocente seja punido no seu lugar. Deixado em liberdade provisória, ajuda Fantine no momento da sua morte e jura-lhe proteger Cosette, ainda em casa dos Thénardier (cuja fortuna proviera dos despojos dos mortos de Waterloo). Valjean é reenviado para a prisão por Javert. No entanto, evade-se novamente, convencendo todos de que morreu afogado. Em seguida, resgata Cosette da maldade dos estalajadeiros, refugiando-se com ela num convento em Paris, onde, sob o falso nome de Fauchelevent e durante vários anos, trabalha como jardineiro e a menina estuda. Não obstante, o jogo do gato e do rato com o obsessivo Javert continua: Valjean e a sua suposta filha veem-se, por isso, obrigados a mudar constantemente de morada e de nome. Ele é preso, mas escapa. Entretanto, frequenta os círculos republicanos, onde conhece o jovem Marius. Entre este e Cosette nasce um puro sentimento amoroso. Estamos em 1832, no momento da revolta dos “miseráveis” parisienses. Numa barricada, na Rua Saint-Denis, Valjean está do lado dos republicanos, liderados pelo estudante Enjolras, com Marius e um miúdo das ruas, Gavroche. Segundo Henri Lemaître, um clima de epopeia apodera-se, então, da narrativa de Hugo, e não é por acaso que o episódio, em si mesmo secundário, da morte de Gavroche permanece um dos mais famosos do romance (Lemaître, 1994: 419). No lado oposto, está, como não poderia deixar de ser, Javert. Infiltrado como espião, descoberto e destinado a ser executado pelos republicanos, Valjean deixa-o

escapar voluntariamente: ao invés de aproveitar esta legítima oportunidade de vingança, mostra a mesma generosidade aprendida com o bispo Myriel. Além disso, Valjean salva Marius, gravemente ferido no conflito. Depois de uma longa convalescença, o jovem casa-se com Cosette. No seu leito de morte, Valjean deixa-lhes a mensagem essencial do romance, segundo Henri Lemaître (1994: 419): “Aimez-vous bien toujours. Il n’y a guère autre chose que cela dans le monde : s’aimer” (Hugo, 1862: 302)¹.

2. OS MISERÁVEIS NO ECRÃ

2.1 Sinopse das adaptações de referência no século XX

Desde a publicação, em 1862, de *Os Miseráveis*, o seu enorme sucesso à escala mundial fez surgirem inúmeras adaptações de todos os tipos: teatro, cinema, comédia musical – do drama de 1863, de Charles Hugo e Paul Meurice², ao musical de Alain Boublil e Jean-Marc Natel em 1980, passando pelos filmes de Capellani, Fescourt, Bernard, Boleslawsky, Freda, Milestone, Le Chanois, Jordan, Hossein, Lelouch, August, entre muitos outros.

Em 1898, os irmãos Lumière apresentam uma curiosa versão de *Os Miseráveis*, a qual resume as quase duas mil páginas em... 52 segundos! Inserido na série das “Transformations”, o filme intitulado *Victor Hugo et les principaux personnages des “Misérables”*, ofereceu-nos um ator que muda de roupa para encarnar sucessivamente Valjean, o bispo, Javert e o estalajadeiro (cf. Logette, 2015). Albert Capellani, em 1906, ensaia uma primeira abordagem a este romance de Hugo no filme *Le Chemineau* (6 min), contando com as interpretações de Louise Willy, Liane de Pougy, Paul Capellani e Henri Desfontaines. Seis

1 Pode ler-se um brevíssimo resumo do romance em: https://www.bacfrancais.com/bac_francais/resume-hugo-les-miserables.php (data de consulta: janeiro de 2022).

2 Assim, a peça *Les Misérables* (1ª parte), adaptada pelo filho do romancista Charles Hugo e pelo amigo Paul Meurice, é representada, em 1863, no Teatro das Galerias St-Hubert, em Bruxelas. Em 1879 (já após o falecimento de Ch. Hugo), a peça *Les Misérables* é levada à cena em Paris, no Teatro da Porte Saint-Martin.

anos depois, assina uma das adaptações cinematográficas memoráveis desta obra literária, de que falaremos adiante.

Após a Primeira Guerra Mundial, em 1925, surge o filme, ainda mudo, de Henri Fescourt, *Les Misérables*, uma das adaptações mais longas e fiéis do romance hugoliano (mais de 8h, projetada em várias sessões), obra de grande qualidade cinematográfica. Quase uma década depois, Raymond Bernard realiza, em 1934, uma das primeiras adaptações sonoras que, também ela, fará história e será considerada uma versão de referência. Harry Baur, para muitos críticos e por muito tempo, será recordado pelo seu desempenho magistral no papel de Valjean. Trata-se igualmente de uma obra bastante longa (4h30min), mas que apresenta a dupla vantagem de ser falada e interpretada com muito mais rigor, especialmente por parte de Harry Baur. Dividido em três partes, o filme propõe uma leitura muito completa do romance, com uma sensibilidade particular pela questão social. Observa-se ainda uma grande exigência estética da encenação, influenciada pelo expressionismo alemão. Figura de proa do cinema francês, R. Bernard retira da obra-prima da literatura uma obra-prima do cinema, com imagem de Jules Krüger e música de Arthur Honegger. No ano seguinte, Richard Boleslawski, apresenta mais uma versão do romance hugoliano no cinema com o seu filme *Les Misérables*, no qual confia a Charles Laughton o papel marcante de Javert e o de Valjean a Fredric March.

Depois da Segunda Guerra Mundial, surge *I Miserabili*, filme italiano de 1947-8, realizado por Riccardo Freda, com Gino Cervi no papel de Valjean, Valentina Cortese como Fantine e Cosette e Hans Hinrich como Javert. Na década de 50, o romance continua a exercer o seu fascínio no meio cinematográfico: em 1952, Lewis Milestone realiza o filme *Les Misérables*, com Michael Rennie (Valjean), Robert Newton (Javert), Debra Paget (Cosette) e Sylvia Sydney (Fantine). Em 1958, surge uma produção de enorme sucesso junto do público realizada pelo francês Jean-Paul Le Chanois, com adaptação assinada por Michel Audiard e René Barjavel, interpretada por grandes nomes como Jean Gabin (Valjean), Bernard Blier (Javert) e Bourvil

(Thénardier). Este último surpreende como vilão, pois era mais conhecido pelos seus papéis de personagens tolas. De referir ainda, em 1978, o telefilme britânico intitulado *Les Misérables* (150 min) de Glenn Jordan, com argumento de John Gay e as interpretações de Richard Jordan (Valjean), Anthony Perkins (Javert), Angela Pleasence (Fantine), Caroline Langrishe (Cosette), Christopher Guard (Marius), Ian Holm (Thénardier), Caroline Blakiston (Madame Thénardier). A música é de Allyn Ferguson.

Em 1980, surge o musical francês *Les Misérables*, criado por Alain Boublil e Jean-Marc Natel, que será um sucesso mundial durante décadas. Nesse mesmo ano, A. Boublil escreve a letra para um álbum conceptual composto por Claude-Michel Schönberg. Robert Hossein encena o espetáculo e enche o Palais des Sports, em Paris. Dois anos depois, o inglês Cameron Mackintosh trabalha numa adaptação em língua inglesa e pede a Schönberg que reformule a música. A partir de então, “The Miz” percorrem o mundo e ficam quase vinte anos em cartaz em Nova Iorque.

Lino Ventura vai, por sua vez, interpretar um lendário Valjean (Michel Bouquet será Javert) no filme de Robert Hossein, em 1982. Trata-se de uma versão que se pretende fiel ao romance. Posteriormente, o filme também será alongado e dividido em quatro partes para ser transmitido como série televisiva. Inesgotável, a história é transposta, em 1995, para o século XX por Claude Lelouch (a intriga decorre durante a Segunda Guerra Mundial), desta vez com Jean-Paul Belmondo, que interpreta um Valjean pugilista profissional. Relativo fracasso comercial em França, o filme de Lelouch apresenta, no entanto, um bom elenco: Jean-Paul Belmondo (Henri Fortin pai [1900-1902] e filho, aliás Léopold [1942-1952] / Valjean), Michel Boujenah (André Ziman), Annie Girardot (Madame Thénardier [1942-1945]). Conquista o Globo de Ouro de melhor filme estrangeiro, bem como um César para Annie Girardot. Em 1998, surge a adaptação cinematográfica do cineasta dinamarquês Bille August. Regressando ao romance de Victor Hugo, os seus *Misérables* contam com um elenco de peso: Liam Neeson (Valjean), Geoffrey

Rush (Javert), Uma Thurman (Fantine), Claire Danes (Cosette), Hans Matheson (Marius). A música é de Basil Poledouris (trataremos destas duas últimas adaptações mais adiante).

2.2 *Les Misérables* no ecrã: o filme de Albert Capellani (1912)

Como vimos acima, em 1912, Albert Capellani realiza uma adaptação cinematográfica do romance *Os Miseráveis* de particular interesse. De acordo com o genérico, o seu filme³ apresenta-se como uma “epopeia dramática em quatro épocas segundo a obra-prima imortal de Victor Hugo”. Philippe Azoury afirma que “*Les Misérables* est un des premiers longs-métrages produit en France, c’est [...] un film à la longueur exceptionnelle dont l’horizon premier est de démontrer de quelle façon le cinéma, à côté du roman ou du théâtre, peut désormais faire récit” (Azoury, 2013). E acrescenta: “Le film est habité par un soin exceptionnel, pour 1912, à vouloir découper les scènes, à vouloir jouer avec les décors naturels [...], jouer avec les espaces, insuffler un rythme qui n’est plus comparable à du seul théâtre filmé” (Azoury, 2013). O propósito de Capellani seria, então, o de igualar a arte cinematográfica à arte narrativa de Victor Hugo, mas também à estética naturalista de Émile Zola, nomeadamente através da interpretação do protagonista.

Em vez das cinco partes do romance (“Fantine”, “Cosette”, “Marius”, “Idylle rue Plumet et épopée rue Saint-Denis” e “Jean Valjean”), o filme de Capellani divide-se em quatro, respetivamente intituladas “Jean Valjean”, “Fantine”, “Cosette 1821”, “Cosette et Marius 1832”. O realizador apresenta os acontecimentos por ordem cronológica, ao invés do romance hugoliano, onde o herói aparece tardiamente. Assim, vemos Jean Valjean à procura de um abrigo e convidado para casa do bispo. O seu passado (o roubo do pão, os anos de trabalhos forçados, a libertação) é mencionado num *flashback* curto, bastante inovador, segundo Lucien Logette, onde o

3 Cf. Le Roy (2015) para a ficha completa do filme de Albert Capellani.

protagonista procura trabalho para ajudar a mãe, roubando depois o pão para a alimentar e, encurralado pelos aldeões, acaba por vê-la morrer nos seus braços. Preso, assistimos ao seu sofrimento e tentativas de fuga. Capellani mostra Valjean a conseguir escapar, o que não é narrado no romance, extremamente elíptico quanto ao episódio da prisão de Toulon, assim como a razão da obsessão de Javert, através da frase do intertítulo: “Le premier échec de Javert” (cf. Logette, 2015). Seguem-se as cenas em casa do bispo Myriel, onde se acentua a excessiva bondade do eclesiástico e o espanto de Valjean. No filme, acrescenta-se uma carta de recomendação do bispo para o seu irmão, um industrial em Montreuil-sur-Mer, que torna verosímil a deslocação da ação para outro local. Porém, Capellani omite um episódio importante: o do Petit-Gervais e a sua moeda caída, sobre a qual Valjean coloca o pé, elemento fundamental no romance, pois é por causa deste roubo que o antigo condenado continuará a ser perseguido por Javert, como reincidente. As versões posteriores não esquecerão o pequeno limpa-chaminés (Logette, 2015).

A segunda parte do filme de Capellani, intitulada “Fantine”, introduz a heroína da primeira parte do romance. Ela é uma operária da fábrica do próspero Sr. Madeleine, presidente da câmara, na realidade Valjean sob uma identidade falsa. Fantine esconde a sua condição de mãe-solteira e luta para pagar a pensão da filha, colocada em casa dos Thénardier, estalajadeiros em Montfermeil. Despedida pela chefe quando o seu segredo é descoberto, Fantine tem de vender o cabelo para sobreviver (o filme elide a necessidade de se prostituir). Vemo-la lutar com as colegas no exterior da fábrica, numa cena com numerosos figurantes, em que o enquadramento, a profundidade de campo e o movimento dos atores contribuem para a excelente qualidade desta sequência fílmica (Logette, 2015). Fantine, é, então, detida por Javert, o novo comissário da polícia. No entanto, o Sr. Madeleine (ainda não reconhecido como Valjean pelo polícia, que lhe deve obediência) ordena a libertação da infeliz. Esta narra-lhe a sua história e a colocação de Cosette em Montfermeil. De seguida, é levada para a enfermaria,

onde morrerá de tuberculose⁴. Elemento essencial e de muito sucesso nas adaptações futuras é o do salvamento de Fauchelevent, esmagado sob a sua carroça, a qual o Sr. Madeleine consegue levantar com uma força prodigiosa. Neste momento, Javert recorda-se da forma como o condenado Jean Valjean levantara o enorme pedregulho na prisão de Toulon. Segue-se o julgamento de Champmathieu, acusado de ser Valjean. Segundo Logette, Capellani sai-se bem da ilustração da célebre “tempestade sob um crânio”, levando Krauss a uma grande sobriedade, sem mímica excessiva, sem ênfase, com uma imobilidade significativa, acentuada pela partilha do ecrã: à esquerda, um Valjean maciço, em grande plano, contemplando, à direita, no plano geral, o tribunal e as gesticulações dos protagonistas, um tribunal em que um *raccord* repentino o faz penetrar, revelando a sua tatuagem de condenado a trabalhos forçados. Depois, Valjean assiste à morte de Fantine, que lhe confia Cosette. Preso, torce as barras da cela e foge de noite (cf. Logette, 2015).

A terceira parte do filme de Capellani intitula-se “Cosette 1821”. Nela constam numerosas cenas notáveis, tanto de exterior (a floresta de Bondy, as ruas da Velha Paris) como de interior (a estalagem “Au Sergent de Waterloo”, a Casa Gordeau, o convento do Petit-Picpus). De facto, são as cenas que mantêm viva a lenda de *Os Miseráveis*: o sofrimento de Cosette às mãos dos Thénardier, o encontro fortuito da menina com o seu futuro pai adotivo, a compra da boneca de Éponine, a aquisição de Cosette por Valjean. Fugidos para Paris, escondem-se num convento, onde Valjean reencontra o velho Fauchelevent, agora o jardineiro das freiras, que lhe oferece, como um símbolo da sua eterna gratidão, a identidade do seu irmão. Cosette receberá uma educação conventual (cf. Logette, 2015).

4 O acontecimento é mostrado em plano geral na parte direita do campo, a narradora, à esquerda, sendo cercada por uma ligeira auréola. Tudo isto é muito curto: entre a apresentação de Fantine e a sua entrada na enfermaria da fábrica, de onde, tuberculosa, não vai sair mais, passaram-se 12 minutos. 12 minutos, exatamente metade da duração do movimento seguinte desta segunda parte, de que Capellani irá poderosamente orquestrar os três episódios maiores: o salvamento do Padre Fauchelevent, o julgamento de Champmathieu e o caso de consciência que se impõe a Valjean, a morte de Fantine (Logette, 2015).

“Cosette et Marius 1832” é o título da quarta parte do filme. Capellani centra-se na história de amor entre os dois jovens, as barricadas de 5 de junho de 1832, a fuga pelos esgotos de Valjean salvando Marius, o suicídio de Javert, a convalescença de Marius em casa do avô, o noivado e o casamento dos apaixonados, a morte de Valjean, que o bispo Myriel vem, em sobreimpressão, abençoar. Esta primeira versão cinematográfica desenvolvida da obra-prima de Hugo, além da sua qualidade formal, é, no entender de Lucien Logette, preciosa, pois ela serviu como uma matriz para a maioria das versões seguintes, como se, à parte algumas personagens do romance reintroduzidas ou uma ênfase mais marcada em certos episódios, os sucessivos argumentistas se tivessem inspirado mais na adaptação de Capellani do que no texto original (Logette, 2015), razão pela qual decidimos evocá-la neste estudo.

2.3 *Les Misérables* no ecrã: os filmes de Lelouch (1995) e August (1998)

O filme de Claude Lelouch *Les Misérables*, às vezes também intitulado *Les Misérables du XXe siècle*, foi realizado em 1995. Igualmente argumentista e produtor, Lelouch escolhe um elenco de peso: Jean-Paul Belmondo como Jean Valjean, Henri Fortin Pai e Filho (quando mais velho); Michel Boujenah e Alessandra Martines interpretam André Ziman e Elise Ziman, respetivamente; Salomé Lelouch é a filha destes, Salomé (criança); Annie Girardot e Philippe Léotard interpretam o casal Thénardier, as duas personagens do romance transpostas para o século XX. Em 1996, o filme ganhou o Globo de Ouro de “Melhor Filme de Língua Estrangeira” e, no ano seguinte, na mesma categoria, ganhou um prémio ALFS dos London Critics’s Circle Film Awards. Annie Girardot ganhou um César, em 1996, na categoria de “Melhor Atriz Secundária”. O filme foi ainda nomeado, em 1996, para um prémio da BAFTA na categoria de “Melhor Filme Estrangeiro”.

Divergindo das adaptações convencionais, *Les Misérables* de

Claude Lelouch é um filme pertencente à categoria que Linda Hutcheon designa “adaptação como processo” (Hutcheon, 2006: 18), em que o argumentista interpreta primeiro a obra de partida e só depois realiza o trabalho de criação. O filme do realizador francês evidencia uma interpretação tanto pessoal como realista: pessoal, devido à relação entre as personagens que reinventa e a sua própria experiência de vida; realista, porque quer explorar o caráter atemporal da narrativa hugoliana, adaptando-a ao século XX, mais precisamente à crueldade e miséria provocadas pela Segunda Guerra Mundial. Os miseráveis de Lelouch, embora pareçam ser pessoas justas e honestas, são também personagens rejeitadas pela sociedade, seres marginalizados de forma criminosa.

Neste filme apresenta-se uma mescla de histórias diferentes. Ele inicia-se com a cena do romance hugoliano em que Valjean pede perdão ao rapaz a quem roubou a moeda. Depois a cena muda: num baile, as pessoas dançam e celebram a chegada do novo século. Durante a festa, o motorista Henri Fortin vem buscar o seu patrão, o Conde. Fogem ambos, porque a polícia procura o aristocrata. Quando param para trocar um pneu, o Conde suicida-se. Chocado, Henri foge, levando a arma e a carteira do patrão. Ao mesmo tempo, um guarda sai da floresta e acusa Henri do assassinato, o que o conduz à prisão. A sua mulher (Catherine) e o seu filho (Léopold, chamado Henri) deixam Paris e chegam à Bretanha. Aí, a mãe procura trabalho, tornando-se criada num albergue. As condições em que vivem são duras. Catherine conhece o pároco e o “filho” deste, que tenta seduzi-la. Na prisão, Henri Fortin Pai faz amizade com outro preso, Toureiffel. Como Henri é analfabeto, pede a Toureiffel que lhe escreva as cartas para a esposa. Os dois presos elaboram um plano de fuga e subornam um guarda à custa da mulher de Henri, que tem de se sacrificar, cortando o cabelo e prostituindo-se. Porém, Fortin e Toureiffel não conseguem evadir-se. O último abandona a fuga, e Fortin mata-se quando percebe que era uma armadilha. Ao receber a carta anunciando a morte do marido, Catherine suicida-se. Henri Fortin Filho, órfão, é criado pelos Thénardier, os donos do albergue. A história

avança alguns anos. Estamos quase no final da Guerra de 14-18, Henri Fortin tem 23 anos e é pugilista. O seu treinador, Thénardier, explora-o para ganhar dinheiro, uma vez que o jovem é analfabeto. Este ganha o título de campeão francês de pesos médios e abandona o boxe. Ao mesmo tempo, outra história é introduzida: um homem assiste a um bailado adaptado de *Os Miseráveis*. Depois da apresentação, a bailarina vem junto dele e agradece-lhe as felicitações. Passaram-se mais alguns anos e estamos agora durante a Segunda Guerra Mundial. Henri Fortin Filho tem um camião e o seu próprio negócio de mudanças. Durante um serviço, ele mostra a sua força, ao levantar um pesado piano para salvar dois homens, recebendo então a alcunha de “Jean Valjean”; por isso, procura o romance *Os Miseráveis* para aprender mais sobre essa personagem. A história será agora a da família Ziman, a bailarina Elise e o marido André. Ela está impedida de dançar porque é judia. Então, ambos decidem fugir com a filha, Salomé. Henri Fortin é o homem contratado para a mudança e, durante o transporte, pergunta-lhes se eles lhe podem ler o romance de Hugo. Desta forma, Henri fica a conhecer o infortúnio e a miséria de Jean Valjean e das outras personagens, comparáveis àqueles que perseguem as personagens do filme de Lelouch. Depois, Henri abraça a Resistência; Salomé entra para um convento; Elise é enviada para um campo de concentração, e o marido fica prisioneiro de Thénardier. Porém, tal como no romance, esta história de infortúnio e miséria do século XX termina com um final feliz para algumas personagens (cf. Radisevic, 2011: 92-94). Com efeito, Henri Fortin Filho, agora presidente da câmara, realiza o casamento civil de Salomé e Marius (filho dos Thénardier) na presença de André e Elise e da madre superiora do convento que abrigara a jovem. André Ziman cita mesmo Victor Hugo: “O melhor das nossas vidas ainda está por vir”.

Neste filme de Lelouch, a presença física do romance oitocentista permite estabelecer um paralelo com a ideologia da miséria que se abate sobre a sociedade francesa do século XX. Para isso, o realizador seleciona alguns excertos da obra literária, mostrando a sua leitura em

voz alta feita pelos Ziman a pedido do analfabeto Henri. Desta forma, tanto pela citação como pela recitação, o texto de Hugo impõe-se constantemente ao espectador. Ademais, Lelouch apresenta imagens da história de *Os Miseráveis* interpretadas em outros filmes dentro do seu, nomeadamente as que correspondem às grandes linhas da narrativa. Destacam-se as cenas da chegada de Valjean a casa do bispo, da sua prisão por suspeita de roubo e da sua defesa por parte do bondoso eclesiástico, simbolizando o início da transformação interior do protagonista. Na verdade, o propósito de Lelouch não é a fidelidade ao texto literário, mas a busca dos elementos eternos e universais da narrativa hugoliana para destacar a relação de similitude entre as duas histórias passadas em épocas diferentes. Para alcançar este objetivo, o seu filme cita igualmente outras obras de arte que adaptaram o romance: bailado e as adaptações cinematográficas de Albert Capellani e de Raymond Bernard. Concordamos com Lela Radisevic (Radisevic, 2011: 69) quando salienta que a inclusão de tais excertos não é arbitrária, mas estrategicamente colocada. Assim, no albergue da Normandia, onde todos estão reunidos no início do século XX, é projetado num lençol o filme de Capellani (1912). Atrás desse pano, encontra-se o pequeno Henri Fortin Filho, cujo rosto surge iluminado e refletindo o filme. A obra de Bernard (de 1934) aparece mais tarde no filme de Lelouch, já durante a Segunda Guerra Mundial. Desta vez, a película é exibida numa sala de cinema onde Henri Fortin Filho se recorda de já ter visto um filme semelhante. Ambos os excertos sublinham a história de Lelouch, estabelecendo com ela diálogos intertextuais, que convocam tanto a obra literária como estas duas adaptações cinematográficas de referência.

Três anos depois do filme de Lelouch, em 1998, surge a adaptação anglófona do romance hugoliano realizada pelo dinamarquês Bille August com argumento do americano Rafael Yglesias. Nestes *Misérables*, o elenco é constituído por reconhecidos atores de Hollywood. O papel de Valjean cabe a Liam Neeson e o do inspetor Javert a Geoffrey Rush; Uma Thurman interpreta Fantine e Claire

Danes é Cosette. Trata-se de um filme completamente diferente do de Lelouch, uma “adaptação como produto” (Hutcheon, 2006: 16), verificando-se a transposição do texto hugoliano para a linguagem cinematográfica, como uma “tradução”, embora, naturalmente, com uma seleção criteriosa das cenas-chave: o filme começa com Valjean já fora da prisão em casa do bispo e termina com o suicídio de Javert. Para Bille August, os dois pontos importantes do romance consistem nas relações Valjean-Javert e Valjean-Cosette. Após o suicídio do vilão, vemos Valjean a passear no cais com um sorriso triunfante. O objetivo da adaptação de Bille August é representar a história narrada no romance através da linguagem audiovisual.

Algumas histórias são eternas, podendo ser lidas e reinterpretadas de acordo com os novos contextos de produção-recepção. Os três filmes de que falamos acima retomam o romance oitocentista *Les Misérables* em dois períodos distintos da história do cinema: o de Capellani nos seus alvares; os de August e Lelouch no final do século XX. Por outro lado, demonstram os diferentes modos de contar a mesma história. Capellani e August criaram adaptações que procuram “traduzir” com fidelidade o texto literário para uma linguagem cinematográfica, de acordo com os diferentes códigos das suas épocas respetivas. Ambos os filmes resumem as cenas-chave da narrativa literária, salientando a relação Valjean-Javert. Por seu turno, a longa-metragem de Lelouch, à primeira vista, não se assemelha muito ao romance, que lhe serve, contudo, de ponto de partida, desde logo pelo título. A interpretação do realizador e argumentista francês transpõe a história do século XIX para o século XX, salientando a temática principal da miséria. Como refere Lela Radisevic, não se trata agora de uma adaptação “traduzida” do romance, por isso Lelouch usa várias passagens e fragmentos da narrativa para revelar as ligações entre a história original e o seu argumento: a libertação de Valjean da prisão, a queda de Fantine, a vida de Cosette com os Thénardier são histórias tidas como relevantes na representação das duas épocas. Este filme assemelha-se, pois, a uma colagem de textos e de citações, sendo um bom exemplo de uma adaptação que transforma completamente o texto original (Radisevic, 2011: 88).

Já a partir do dealbar do Terceiro Milénio, refira-se o enorme sucesso da bela minissérie televisiva de quatro episódios estreada em 2000, *Les Misérables* da realizadora francesa Josée Dayan, adaptada por Didier Decoin, com Gérard Depardieu (Valjean), John Malkovich (Javert), Christian Clavier (Thénardier), Charlotte Gainsbourg (Fantine) e Virginie Ledoyen (Cosette). Na década seguinte, em 2012, o filme *Les Misérables* de Tom Hooper recupera o sucesso do musical originalmente criado por Alain Boublil e Claude-Michel Schönberg, com um poderoso elenco encabeçado por Hugh Jackman no papel de Valjean, ao lado de Russell Crowe (Javert) e Anne Hattaway (Fantine), a quem se juntam Amanda Seyfried (Cosette), Eddie Redmayne (Marius), Helena Bonham Carter (Madame Thénardier), Sacha Baron Cohen (Monsieur Thénardier), Samantha Barks (Éponine) e Daniel Huttleston (Gavroche). Mais recentemente, em 2019, refira-se ainda a aplaudida versão que Ladj Ly leva ao ecrã, uma poderosa adaptação do romance hugoliano aos momentos difíceis da vida nas ruas da Paris contemporânea.

Em conclusão, ao oferecer personagens como Gavroche, Cosette, Éponine, o casal Thénardier, Javert, a presença familiar dos heróis da lenda ou do conto, fixando na memória do espectador algumas grandes cenas – o asilo dado ao ex-condenado pelo bispo, a libertação de Fantine presa por Javert, a “tempestade sob um crânio”, Cosette em casa dos Thénardier ou na floresta, o elefante da Bastilha habitado por Gavroche, a morte deste na barricada, a fuga pelo esgoto de Paris – em suma, elevando a história melancólica de Valjean ao valor de um mito, vivo e universal, todas estas adaptações ao ecrã validam e cumprem o estatuto que a obra literária procura junto dos seus leitores, acabando mesmo, em muitos casos, por substituir a leitura daquela. Embora, por vezes, à custa de um conformismo humanitário simplista, estas adaptações cinematográficas e televisivas mantêm a energia dos dois fantasmas opostos ligados na intriga do romance: o do infeliz perseguido pelo onipotente poder social e o do homem excluído de tudo pela sua violência, apenas ligado à humanidade pelo amor de uma criança (cf. Hamon e Roger-Vasselin, 2000: 609).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E FÍLMICAS

August, Bille (1998). *Les Misérables*, Gaumont, 1998, DVD.

Azoury, Philippe (2013). “Les Misérables – Autour du film”. URL: <https://www.cinematheque.fr/catalogues/restaurations-tirages/film.php?id=47042#autour-du-film> (data de consulta: março de 2022).

Bacfrancais.com (2022). “Les Misérables de Victor Hugo”. URL: https://www.bacfrancais.com/bac_francais/resume-hugo-les-miserables.php (data de consulta: janeiro de 2022).

Capellani, Albert (1912). *Les Misérables*. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0001790/>; https://www.imdb.com/title/tt0003159/?ref=tt_sims_tt_i_3; https://www.imdb.com/title/tt0434192/?ref=tt_sims_tt_t_4; https://www.imdb.com/title/tt0434193/?ref=tt_sims_tt_t_1 (data de consulta: janeiro de 2022).

Genette, Gérard (1982). *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Seuil.

Hamon, Philippe e ROGER-VASSELIN, Denis (dir.) (2000). *Le Robert des grands écrivains de langue française*. Paris: Dictionnaires Le Robert.

Hugo, Victor (1862). *Les Misérables*, éd. originale sur [Gallica](#): [5^e partie Jean Valjean II](#) [[archive](#)] (data de consulta: janeiro de 2022).

Hutcheon, Linda (2006). *Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Lelouch, Claude (1995). *Les Misérables*, TF1 Vidéo, 1995.

Lemaître, Henri (dir.) (1994). *Dictionnaire Bordas de Littérature Française*. Paris: Bordas.

Logette, Lucien (2015). “De l’écrit à l’écran: *Les Misérables*”, 1895, 68. URL: <http://journals.openedition.org/1895/4565> (data de consulta: fevereiro de 2022).

Le Roy, Éric (2015). “Filmographie”, 1895, 68. URL: <http://journals.openedition.org/1895/4745> (data de consulta: fevereiro de 2022).

Radsevic, Lela (2011). “*Les Misérables*” à l’écran: de l’adaptation à l’innovation. URL: <https://macsphere.mcmaster.ca/bitstream/11375/11257/1/fulltext.pdf> (data de consulta: fevereiro de 2022).

RETRATOS FEMININOS NO CINEMA DE KARIM AÏNOUZ

Rita Cassitas¹

Universidade Tuiuti do Paraná

RESUMO: Este trabalho estuda retratos femininos na produção cinematográfica brasileira de Karim Aïnouz. Seja por meio de uma narrativa romântica, uma experiência artística ou uma decepção fundamentadora, analisa-se até que ponto o conceito de rizoma-artístico-afetivo (Araujo, 2016) aplica-se às trajetórias das protagonistas Satã, Suely e Eurídice respectivamente. O conceito de rizoma (Deleuze, 2011) e processos de destruição rápidos de Friedrich Kittler nortearão as linhas de fuga engendradas pelo cineasta.

PALAVRAS-CHAVE: Feminino brasileiro; Denize Araujo; Friedrich Kittler; Gilles Deleuze; Karim Aïnouz.

ABSTRACT: This work studies female portraits in Brazilian cinematographic production by Karim Aïnouz. Whether through a romantic narrative, an artistic experience or a founding disappointment, it is analyzed to what extent the concept of rhizome-artistic-affective (Araujo, 2016) applies to the trajectories of the protagonists Satã, Suely and Eurídice respectively. The concept of rhizome (Deleuze, 2011) and Friedrich Kittler's rapid destruction processes will guide the lines of flight engendered by the filmmaker.

KEYWORDS: Brazilian female; Denize Araujo; Friedrich Kittler; Gilles Deleuze; Karim Aïnouz.

1 O autor escreve de acordo com a antiga ortografia.

INTRODUÇÃO

Este trabalho propõe um estudo sobre as narrativas do feminino no cinema do diretor brasileiro Karim Aïnouz. Parte do *corpus Madame Satã* (Aïnouz, 2002, BRA), *O céu de Suely* (Aïnouz, 2006, BRA) e *A vida invisível de Eurídice Gusmão* (Aïnouz, 2019, BRA), com ênfase nas linhas de fuga delineadas pelas respectivas protagonistas João-Satã (Lázaro Ramos), Hermila-Suely (Hermila Guedes) e Eurídice (Carol Duarte).

Investiga-se até que ponto o conceito de “rizoma-artístico-afetivo”, da pesquisadora Denize Araujo (2016), pode ser aplicado à trajetória artística de Satã, à solução romântica engendrada por Hermila e ao sonho destruído de Eurídice. Adiciona-se ao exposto um olhar acerca das atitudes de rebeldia e de submissão adotadas pelas personagens em momentos diversos das tramas, motivadas pelo contexto sociocultural em que vivem. Por esta razão, o *corpus* abrange uma personagem transformista, uma jovem pragmática, e uma artista submissa.

No drama biográfico franco-brasileiro *Madame Satã*, assistimos à guerra de João Francisco dos Santos para se tornar Madame Satã. O drama teuto-francês-brasileiro *O céu de Suely* apresenta a fuga romântico-pragmática de Hermila na construção de Suely. O amor ao piano suporta a vida, o sonho e a esperança de Eurídice na adaptação do livro homônimo *A vida invisível de Eurídice Gusmão*, onde, acredita-se, todas as linhas de fuga são dominadas pelo poder patriarcal.

Por fim, pretende-se explorar o processo particular de Karim Aïnouz na construção de narrativas do feminino, antagônicas e convergentes, no tocante à presença, ao comportamento sociocultural e à capacidade de transformação, bem como sua contribuição à representação das personagens femininas no cinema brasileiro do século XXI. Como fontes teóricas principais, serão utilizadas as teorias dos pesquisadores: Gilles Deleuze e Félix Guattari na fundamentação da estrutura de montagem rizomática, e Friedrich Kittler no tocante aos processos de destruição rápidos e suas linhas de fuga, sob a perspectiva do cineasta na representação do feminino no cinema brasileiro.

MADAME SATÃ

Contextualizado na década de 1930, o filme se passa quarenta anos após a abolição da escravidão no Brasil. O roteiro de *Madame Satã* tomou por bases documentos do [Arquivo Nacional](#) e fontes jurídicas, pois a personagem foi processada e presa inúmeras vezes. O livro *Memórias de Madame Satã conforme narração a Sylvan Paezzo* (Paezzo, 1972), escrito a partir de uma entrevista concedida por João Francisco dos Santos ao Jornal O Pasquim em 1971, em especial, foi determinante na construção dos diálogos em *Madame Satã*. As características da oralidade praticada pela personagem inferiram ao roteiro fílmico “efeitos de verdade” da narrativa afetiva e corporal da personagem. Assim como o livro de memórias, o filme de Aïnouz segue um percurso cronológico que procura figurar o processo artístico-comportamental de construção da identidade de Madame Satã.

O CÉU DE SUELY

O *Céu de Suely* inicia com cenas da protagonista **captadas em Super 8, ora caminhando, ora olhando para trás e sorrindo**, sob o azul ensolarado. Há planos-sequência sem cortes, filmagem com a “câmera na mão”, *close-ups* de rostos enamorados para então se distanciarem e finalizarem girando juntos. A imagem, por vezes levemente desfocada, sugere uma mistura de recordação-lembrança e esperança-sonho. No roteiro de *O céu de Suely*, todos os dias, Hermila é tragada pelo céu luminoso de Iguatu. Escuta o som rascante dos caminhões e motocicletas que atravessam a cidade. **A trilha sonora, por sua vez, prolonga o espaço habitado pelos personagens para além dos limites de enquadramento.** O movimento de Hermila é, enquanto “efeito de verdade”, um ato de resistência do devir feminino construído por Aïnouz.

A VIDA INVISÍVEL DE EURÍDICE GUSMÃO

O roteiro adaptado do livro *A Vida Invisível de Eurídice Gusmão* (2016), de Martha Batalha, leva às telas lugares hermeticamente fechados em cenas desconfortáveis e até mesmo violentas. Transmissões de rádio utilizadas na ambientação adicionam marcos temporais da cultura da época em que se passa a narrativa. Em uma cena, ouve-se um fragmento de uma das primeiras radionovelas, intitulada *O direito de nascer*. Em outra tomada, é possível identificar a transmissão de uma partida de futebol durante na Copa do Mundo de 1958, na Suécia. Em escalas de vermelho, azul e verde, cores ultra saturadas contribuem na elaboração da ambientação hipnótica. O resultado é uma produção que se esforça em captar cheiros, cores, texturas e volumes. O cineasta produz um melodrama em que apenas pontualmente o *páthos* característico do gênero se sobrepõe à trama.

O RIZOMA ARTÍSTICO-AFETIVO DE ARAUJO

Importado da botânica, o termo rizoma é utilizado por Gilles Deleuze e Félix Guattari para designar uma organização a-centrada, a-subordinada, e a-dependente. No entendimento dos autores, “diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza” (2011, p. 31). Um processo criativo, argumento, a partir do efeito de verdade da dita realidade que se deseja produzir. O conceito, de certa forma, reproduz a natureza:

Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma. (Deleuze e Guattari, 2011:17)

A definição aborda um conjunto de processos-acontecimentos a eclodirem no interior do rizoma. Mas o que constitui um rizoma? Os autores empregam o termo “platô” para designar “toda multiplicidade conectável com outras hastes subterrâneas superficiais de maneira a formar e estender um rizoma” (Deleuze e Guattari, 2011:32). Em síntese, “um platô está sempre no meio, nem início nem fim. Um rizoma é feito de platôs” (Deleuze e Guattari, 2011:32). E também de linhas de fuga, onde há digressões que também pertencem ao rizoma. Em meio ao processo criativo de Aïnouz, se encontram suas personagens. No palco, João se apodera da música com batom vermelho, da purpurina entre colares e adereços brilhantes em movimentos de dança, para transformar seu corpo em Madame Satã. Hermila não sabe dançar, nem cantar: só imaginar. Ignorando o fato de que rifar o próprio corpo se constitui em um crime perante a legislação brasileira, ela se dissocia temporariamente do próprio corpo, então representado pelo termo Suely, a fim de preservar sua identidade e viabilizar seu desejo de partir. Eurídice, por sua vez, exhibe o melhor de sua existência emaranhada quando está ao piano. Ao adaptarmos a citação de Deleuze e Guattari, podemos reconhecer as protagonistas dos filmes componentes do *corpus* como “uma região contínua de intensidades, vibrando sobre ela mesma” (Deleuze e Guattari, 2011:32), sendo possível afirmar que João/Satã, Hermila/Suely e Eurídice se constituem platôs de um rizoma artístico.

Mesmo em se tratando de estruturas enraizadas em um pivô ou radícula, se forem agrupadas em classes ou categorias, o entendimento do conceito se amplia:

[as estruturas] podem ser rizomórficas num outro sentido inteiramente diferente: é uma questão de saber se a botânica, em sua especificidade, não seria inteiramente rizomórfica. Até animais o são, sob sua forma matilha; ratos são rizomas. As tocas o são, com todas suas funções de hábitat, de provisão, de deslocamento, de evasão e de ruptura. (Deleuze e Guattari, 2011:14)

Visto dessa maneira, o feminino de Aïnouz pode ser entendido como rizomórfico sob sua forma protagonistas, funções sociais pré-estabelecidas, e comportamento. Neste ponto, proponho um paralelo ao estudo realizado por Denize Correa Araujo (2016). A autora defende o entendimento de uma “poética do rizoma artístico-afetivo” ao afirmar:

A Poética, do latim: poiétikés, teve com Aristóteles sua primeira conceituação, sendo que uma das possibilidades seria que a obra deveria ser considerada em função de sua destinação. No caso específico deste estudo, a poética contempla as ideias da artista, o que ela pretende transmitir ao espectador, sendo parte da filosofia da arte que estuda a qualidade das obras artísticas em função de como são produzidas, o que expressam e como veiculam suas representações. (Araujo, 2016:176)

Ao aplicar o conceito à análise dos audiovisuais de Aïnouz em estudo, é possível perceber a linha condutora que os aproxima: seu entendimento do feminino. Na trajetória das protagonistas, identificam-se elementos como a autorrealização, a intimidade, o amor, a frustração e o inconformismo.

Nas cenas de bastidores como assistente de Josephine Baker e no palco do bar Danúbio, Satã se realiza. No interior da casa que divide com Laurita, sua filha e Tabú, Satã impera. Nas sequências em que contracena com Renatinho, ou quando cuida da filha de Laurita, Satã demonstra habilidade para relações amorosas. Após ser impedido de entrar no *High Life Club*, Satã sucumbe à frustração no colo de Laurita, chegando a renegar sua verve artística. O inconformismo se manifesta de forma visceral, repleta de movimentos e palavras, às vezes violenta. Um exemplo é a sequência em que persegue seu agressor pelas ruas da Lapa e o atinge com dois tiros nas costas. No filme *Madame Satã*, os fatos provenientes da pesquisa realizada pelos roteiristas delineiam as linhas de fuga, e os personagens ficcionais que contracenam com Satã edificam os demais platôs.

O feminino surge sob a roupagem ingênua e apaixonada de Hermila na primeira tomada de *O céu de Suely*. Na última cena, acomodada no ônibus que a levará a sua nova vida em Porto Alegre,

Hermila é o retrato da autorrealização. Os momentos de intimidade com sua tia e com a amiga Georgina são repletos de perguntas. Com João, Hermila surge delicada, carinhosa e calma, envolvida pelo amor que ele emana. Na cena em que passeiam de motocicleta e ela perde o brinco, é possível registrar os detalhes da produção. João estaciona no acostamento e olha para trás, a observá-la. A protagonista caminha pelo asfalto com uma camiseta branca curta, sem mangas, com uma grande borboleta azul. Ela encontra o brinco artesanal e o coloca, ajeitando os cabelos antes de se sentar novamente na garupa da moto. A câmera focaliza João frontalmente um leve sorriso nos lábios, a conduzir Hermila abraçada à sua cintura, a cabeça dela apoiada no ombro dele. Desespero, desalento e o vazio sem perspectivas desenharam a frustração de Hermila na cena da rodoviária em que a personagem conclui que Matheus não virá a seu encontro. Mãos na cintura, a cabeça girando de um lado para outro, olhos perdidos diante do estacionamento vazio. Seu inconformismo emerge com humor e determinação nas sequências em que coloca a engenhosa ideia batizada “uma noite no paraíso” em ação. No rizoma representativo de *O céu de Suely*, tudo é ficção. Porém as linhas de fuga poderiam ter ocorrido em muitos lugares, os platôs-personagens poderiam representar inúmeras pessoas. Assim, ao se aproximarem do espectador que os observa, configuram-se fragmentos possíveis em seu cotidiano.

Eurídice Gusmão não conhece a autorrealização em *A vida invisível de Eurídice Gusmão*. A intimidade experienciada pela personagem é desalentadora. As cenas de amor com o marido são físicas, a interação com os pais se baseia na submissão. Com Guida, a irmã perdida para a vida, ela conhece uma relação de amor, cumplicidade e verdade. Em torno do piano, a personagem nutre os melhores planos. Ela chega a se matricular secretamente em um conservatório, mas não consegue fugir da frustração ao não se tornar, de fato, uma pianista. O inconformismo de Eurídice é contido, soterrado sob as regras socio-culturais do meio em que vive, até explodir e queimar o próprio piano. A sensação que permeia o rizoma representativo de *A vida invisível de*

Eurídice Gusmão pode ser traduzida como a revisita de uma memória. Talvez, por transitar entre as linhas demarcadas por convenções seculares, os platôs-personagens pareçam reconstituir na tela situações conhecidas, cuja dimensão de conexões podem até diferirem, mas se revelam, ao final, um decalque no mapa do feminino ocidental.

Assim, acredito ser correto afirmar que o conceito cunhado por Araujo aplica-se ao conjunto de obras de Aïnouz em foco neste estudo:

[o] fazer cinematográfico pode ser denominado de “poética do rizoma artístico-afetivo”, ou seja, um modo de registrar o que acontece à sua volta, seja em movimentos socioculturais ou políticos, seja em cenas do cotidiano, de maneira peculiar, com digressões e inserções artísticas. (Araujo, 2016:175)

Adicionalmente, seria possível identificar no “fazer cinematográfico”, no sentido em que versa a autora, uma linguagem que caracterize a produção do diretor no tocante ao entendimento do feminino?

A NARRATIVA DO FEMININO DE KARIM AÏNOUZ

De certa forma, a questão levantada revisita a ideia de cinema autoral. Desde 1948, data em que Alexandre Astruc introduziu o termo “câmera-caneta” em texto intitulado “La caméra stylo”, muito se falou sobre o espaço de composição autoral na sétima arte. “O autor escreve com sua câmera como um escritor escreve com uma caneta” (Bernardet, 1994:pos. 272) - descreve Astruc - lançando as bases do conceito ao afirmar que o cinema pode “expressar qualquer setor do pensamento”. Em um exercício de aproximação entre a ideia de Astruc e a análise do *corpus*, postula-se que, no audiovisual *Madame Satã*, a caneta está nas mãos de Sylvan Paezzo. O livro *Madame Satã no livro Memórias de Madame Satã conforme narração a Sylvan Paezzo* (Paezzo, 1972) é uma das principais fontes da obra cinematográfica *Madame Satã*. De maneira análoga, Martha Batalha assina o romance *A vida invisível de Eurídice Gusmão* (Batalha, 2016),

cuja adaptação para as telas resultou no filme homônimo. E a câmera? A quem pertence a autoria dos retratos femininos nos três filmes de Aïnouz que dão corpo a esse estudo?

Para responder ao questionamento, é preciso avançar no entendimento da suposta autoria de Aïnouz, bem como analisá-la sob a luz dos pressupostos de outros autores.

A tabela a seguir ilustra as atribuições exercidas pelo cineasta:

Data	Filme	Roteirista	Diretor	Produtor
2002	Madame Satã	Karim Aïnouz	Karim Aïnouz	Marc Beauchamps Donald Ranvaud Vincent Maraval Walter Salles Mauricio Andrade Ramos
2006	O céu de Suely	Karim Aïnouz Felipe Bragança Maurício Zacharias	Karim Aïnouz	Walter Salles Maurício Andrade Ramos Hengameh Panahi Thomas Häberle Peter Rommel
2019	A vida invisível de Eurídice Gusmão	Karim Aïnouz Murilo Hauser Inés Bortagaray Martha Batalha	Karim Aïnouz	Michael Weber Rodrigo Teixeira Viola Fugen

Figura 1: roteiro, direção e produção do *corpus*

Os argumentos de Jean-Luc Godard, Marcel L'Herbier e Irving Pichel ensaiam respostas.

Segundo Godard, obra e sujeito se fundem em uma apologia à obra como expressão do sujeito, e autor como o sujeito que se expressa. Para ele, o filme é personalista em contraposição ao entendimento de que o cinema possa ser trabalho de uma equipe em torno de uma obra de arte coletiva. Sob a perspectiva de Godard, as obras *corpus* de Aïnouz não se revelam autorais por serem fruto de um trabalho artístico coletivo. Consequentemente, não faz sentido defender uma linha narrativa norteadora do feminino no presente escopo.

Entretanto, o estudo de Marcel L'Herbier segue em direção oposta. Para ele, “o verdadeiro autor é o realizador” e “o roteiro não passa de uma bússola”. Ele encerra a questão concluindo: “Se o realizador não inventar a imagem, a palavra fica palavra e o filme não nasce”. Sem entrar na discussão de realizador e roteirista serem uma equipe ou uma unidade, lança as bases para o que a política reconhecerá como *mise-en-scène* (Bernardet, 1994:pos. 314-324, abud. Herbier, 1943), e a profícua aproximação entre roteirização, direção e produção. Sob os argumentos de Marcel L'Herbier, o trabalho de Ainoüz é personalista devido a sua participação na elaboração dos roteiros e por resultar, nas obras aqui analisadas, de sua direção. Nesse sentido, é válida a investigação de uma unidade fundamentadora das protagonistas em estudo.

Na solução erigida por Irving Pichel, não só as funções de roteirista e realizador devem dialogar, mas também a de produtor. Ao transitar entre o cinema e o teatro, ele vislumbrou o mecanismo de integração dos ofícios em benefício à “unidade de espírito, a originalidade de visão, de sentimento e de estilo que deve possuir qualquer obra de arte” (Bernardet, 1994:pos. 324). A junção das três funções torna-se o ideal do cinema de autor e do que conhecemos no Brasil como cinema independente. Diante da tríade roteirização, direção e produção proposta por Irving Pichel como o ideal do

cinema de autor, é possível identificar no *corpus* uma predominância autoral de Aïnouz.

Em consonância com o pensamento de Herbiere e Pichel, a câmera no sentido proposto por Astruc pertence a Aïnouz. Resta elucidar, em seu trabalho autoral, o processo de representação do feminino nas três obras destacadas.

Em entrevista concedida à Revista Época (2002), Aïnouz é taxativo ao dizer que seu processo de fazer cinematográfico “é uma prática híbrida, de teoria, cinema e fotografia”, no qual se pode vislumbrar as protagonistas Satã, Suely e Eurídice a surgirem, como brotos, a partir de seus *habitats*. Em *Madame Satã*, uma quantidade expressiva de cenas se passa na penumbra, em lugares apertados de difícil deslocamento, ou em lugares sujos pelo mofo, pela deterioração, pela escassez. Alguns exemplos são as ruas da Lapa, o quarto em que *Satã* recebe seu amante, o pátio em que Tabú surge a lavar roupas. Já o filme *O céu de Suely* é solar, iluminado, há muito céu azul e as pessoas interagem marcadamente em espaços abertos. Citam-se as cenas de Hermila e Georgina no posto de combustível, a protagonista e a tia conversando do lado de fora da casa onde moram, os passeios de motos de Hermila e João. *A vida invisível de Eurídice Gusmão* inicia com muito verde: as irmãs juntas entre plantas, o vestido de Guida, os sonhos de duas jovens com uma vida longe dali.

Para o cineasta, a colaboração ocorre “na conceitualização, no processo de confecção, no percurso, na montagem, não apenas no roteiro”. Na direção, não adota a marcação de atores por acreditar que “não temos atores para isso e acho ótimo não termos atores para isso porque pelo erro você chega a uma escritura cinematográfica”. Há joias de delicadeza em suas obras: os olhos de Satã dançando com os trajes de Josephine entre paetês suspensos, Hermila chorando desolada após uma briga com a avó, a cena em que Eurídice quase encontra sua irmã em uma confeitaria. A distância entre elas se revela no vestuário, na recepção, no vocabulário.

Em contrapartida ao ideal de Astruc exposto anteriormente, o cineasta não acha “que é uma câmera na mão e uma ideia na cabeça. São várias ideias no papel e na hora você registra essas ideias”. Uma de suas práticas no set se baseia na experimentação: “Ensaio muito antes. Pego uma câmera de vídeo, sigo os atores, sem dizer se ele tem de ir para um lado ou para outro. Dou liberdade para os corpos se moverem” (Aïnouz, 2002).

Alguns temas são recorrentes. As protagonistas de Karim Aïnouz apresentam ao espectador sua visão de mundo. Satã e Eurídice realizam-se nas artes. Suely quer participar desse mundo que ela descobriu ser muito maior de Iguatu. Subliminarmente, o autor investiga a sociedade que gerou, formou e insiste em moldar o destino de suas protagonistas. Em *Madame Satã*, o ator Lázaro Ramos apresenta um João Francisco dos Santos/Satã que simplesmente é. Em alguns diálogos com Laurita (Marcélia Cartaxo), surgem indícios da troca do menino por uma mula pela própria mãe, a meninice de abandono e crimes. Quando percebe que seu marido Matheus não vai chegar, Hermila procura saídas nas conversas com Georgina e com a tia. Possibilidades e perspectivas assumem nuances diferentes nos diálogos. Hermila, por sua vez, almeja um devir que suas parceiras sequer imaginam. A Eurídice, ela acredita, resta a submissão a um destino pré-estabelecido. Ao queimar o piano, ela transforma suas crenças em cinzas. Assim como ocorreu com Hermila na rodoviária ao entender que estava sozinha, e com Satã ao se apresentar no bar Danúbio. As protagonistas de Karim Aïnouz incorporam a responsabilidade por suas jornadas, sozinhas, entre homens às vezes presentes nas regras, sempre ausentes na indisponibilidade para aceitar o feminino sob uma perspectiva diferente. Em todo o *corpus*, o feminino é retratado em uma linguagem dramática, marcada por desafios estruturais de uma sociedade obtusa, cada qual a sua maneira. A tabela a seguir ilustra as características identificadas nos retratos das protagonistas elencadas no *corpus*:

Traço autoral	Madame Satã	O céu de Suely	A vida invisível de Eurídice Gusmão
Filmes como visões pessoais do mundo	✓	✓	✓
Intenção de entender o mundo	✓	✓	
Investigação genealógica e formativa		✓	✓
Ênfase primária na luz de cada cena	✓	✓	✓
Captura/filmagem da ação-emoção do personagem	✓	✓	✓
Predominância de planos-sequência		✓	✓
Desejo de mudar / partir	✓	✓	✓
Individualidade / responsabilidade	✓	✓	
Ausência masculina		✓	✓
Feminino dramático	✓	✓	✓

Figura 2: traços recorrentes no *corpus*

AS NARRATIVAS DE DESTRUIÇÃO RÁPIDAS

Enquanto mídia, o cinema autoral do cineasta brasileiro utiliza a transformação/destruição artístico-afetiva de suas protagonistas para exibir o feminino sob perspectivas dramáticas. A limítrofe do feminino na diegese dos filmes de Aïnouz parece carregar em si a fundamentação da psicotécnica elaborada por Friedrich Kittler (2019). Para o filósofo, “o que permanece das pessoas é aquilo que a mídia é capaz de registrar e transmitir. Portanto, o que conta não é a mensagem ou o conteúdo (...), mas sim seus circuitos, sobretudo esse esquematismo de perceptibilidade” (Kittler, 2019:

19). O termo psicotécnica, cunhado pelo autor, abrange a convergência entre a história da técnica e a história do corpo.

Para Kittler, predominantemente, a(s) técnica(s) provêm da guerra, que por sua vez muda o mundo. Essas mudanças se manifestam nos homens. Em *Madame Satã*, o transformista que dá nome ao filme adota comportamentos socioculturais inferidos a mulheres: o sonho romântico com o belo, a explosão emocional, a solidariedade perante a maternidade desprotegida. Na cena em que leva Laurita e Tabú ao *High Life Club*, ao enfrentar Josephine e se demitir, ao acolher Laurita com um bebê nos braços em sua casa, Satã está lutando a sua guerra. Satã é a própria rebeldia em um mundo que o trata como um erro. A partir das “falhas” detectadas na sociedade, a novidade tecnológica justifica, segundo Kittler, sua aplicabilidade. São assim categorizados desde o mal funcionamento de órgãos humanos, até comportamentos indesejados pelo poder vigente. Ao substituir a dita deficiência pela eficácia, a técnica passa a modelar e ditar os parâmetros da normalidade. Em *A vida invisível de Eurídice Gusmão*, Guida falhara. Eurídice não podia falhar. Ela se submete ao pai, ao marido, ao *status quo* de sua contemporaneidade e se revela, aos olhos do mundo, uma mulher “normal”. Por consequência, a sociedade enquanto coletivo de pessoas a se manifestarem por meio das mídias, passa a reproduzir os princípios de destruição rápidos oriundos de técnicas de guerra: normalizada, o ser de Eurídice se torna invisível. Em *O céu de Suely*, a protagonista se apropria do método: rompe com Hermila para fugir de Iguatu e inaugura Suely.

Na perspectiva proposta por Kittler, o corpo se torna supérfluo. Afinal, no mecanismo de comunicação e controle midiático, os agenciamentos maquínicos sobre os quais escreveram Deleuze e Guattari na conceituação de rizoma, o corpo não tem órgãos, nem função:

Falamos exclusivamente disto: multiplicidade, linhas, estratos e segmentaridades, linhas de fuga e intensidades, agenciamentos maquínicos e seus diferentes tipos, os corpos sem órgãos e sua construção, sua seleção, o plano de consistência, as unidades de medida em cada caso. (Deleuze e Guattari, 2011:11)

Na teoria de Kittler, as máquinas-mídias se comunicam entre si, desterritorializando o homem de seu platô-sujeito. Tal qual em práticas de guerra, em que o discurso do exército se sobrepõe à voz do soldado, o retrato feminino elaborado por Aïnouz no *corpus* invisibiliza as protagonistas por meio de técnicas-práticas sociais. Leonardo Lamha explica:

Se, durante a Galáxia de Gutemberg, todo o fluxo sensorial da sociedade precisava passar pelo funil do significante para ser transmitido e percebido, agora outros sentidos humanos ganham autonomia técnica. São esses traços o que “sobram” das pessoas. Sons, imagens e palavras – toda a memória humana – agora prescindem de signos: a natureza se armazena e assombra. À despeito de Aby Warburg, a história analógicas, para Kittler, é a primeira história de fantasmas. (Lamha, 2020:325)

Os processos de manipulação bélicos desembocam em uma rotina conectada a telas e fones de ouvido “para ocultar um fundo real: ruído, noite, frio de um exterior insuportável. Por outro lado, há música de elevador, cinema de bordo e forno de micro-ondas” (Kittler, 2019:23). No caso de Eurídice, a rotina a conecta ao piano, aos afazeres domésticos e à maternidade. Enquanto o destino das mulheres de Iguatu insiste em represar Hermila, ao inventar Suely a protagonista transborda para além dos limites que tentam atrelá-la ao repertório repetido por mulheres que não vão embora, não realizam seus desejos, não viajam. Satã é violento. Sua resposta emocional e comportamental aos excessos com que se depara em sua trajetória é forte. Nem por isso, as protagonistas em foco conseguem se desvencilhar dos processos de destruição de suas identidades. Eurídice é pesada,

Hermila é ingênua, Satã é sofrido. Se Eurídice é engolida pelo patriarcado, Hermila e João Francisco aniquilam a si próprios para alçar a desejada libertação como Suely e Satã.

Nessa configuração, os platôs midiáticos conectam-se através do meio-sociedade até o surgimento de uma nova mídia, proveniente dos reflexos dessa interação. Na Lapa em que se passam as cenas de *Madame Satã*, as mensagens são transmitidas em ambientes noturnos: o show de Josephine, o bar Danúbio, as velas mal iluminadas. Novos caminhos surgem pela intervenção policial e pela arte: o filme *Madam Satan* (De Mille, 1930, EUA), e os bailes de carnaval cariocas. Em suas apresentações no bar Danúbio, ele adquire a imagem-mensagem com que se propõe a conquistar seu espaço no universo artístico que o encanta. No camarim da vedete Josephine Baker, ocorre a descoberta da arte-mídia entre brilhos e narrativas hipnóticas erotizadas. Ao final, João / Satã é premiado em um concurso carnavalesco ao adotar o figurino de Kay Johnson na obra do diretor Cecil B. DeMille. Após cada um dos eventos descritos, ocorre uma ruptura com a intervenção policial: Josephine denuncia João/Satã por roubo; João/Satã é preso por homicídio; após o baile carnavalesco, na delegacia, Satã é cadastrado com o codinome Madame Satã por determinação do delegado que associa sua indumentária ao filme homônimo de 1930. Em nenhuma das situações é dada a possibilidade de retorno. A protagonista incorpora a mudança, e segue pela linha de fuga aberta em sua trajetória. O passado é ultrapassado, destruído, não esquecido.

Assim, é possível afirmar que toda mídia já tem seu ponto de fuga na próxima mídia. Ainda, toda mídia vai tender a seu ponto de fuga, até que ocorra uma ruptura: uma guerra. Hermila acredita em Matheus, por mais de uma vez. Na manhã ensolarada em que ele promete “vou te fazer a mulher mais feliz do mundo”, quando planejam abrir um ponto de venda na cidade de Iguatu, ao retornar à rodoviária em busca do marido que não chega nunca. Na cidade em que a principal mídia se constitui nas transmissões de rádio, Aïnouz introduz os CD’s piratas: histórias fílmicas contrabandeadas para viabilizar o futuro sonhado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De diversas maneiras, as narrativas de Aïnouz se apropriam das técnicas de destruição socioculturais para viabilizar linhas de fuga para suas protagonistas. *Madame Satã* (Aïnouz, 2002, BRA) retrata uma trajetória de aprendizado pela rebeldia, cujas linhas de fuga se configuram em habilidades de luta corpo a corpo, o apego a pessoas acolhidas e protegidas, e o esmero artístico. O antagonismo, traço marcante nas narrativas do diretor, está presente no comportamento ora afetuoso e caprichoso, ora forte e agressivo dessa ficção baseada em fatos. *O céu de Suely* (Aïnouz, 2006, BRA) exhibe nas telas a destruição diária, contínua, a desgastar o ânimo e as certezas da mulher nordestina representada por Hermila. Ela se emancipa no amor romântico premiado pela mudança, e desmorona na decepção do abandono. Porém, o filme solar de Aïnouz restitui o movimento da protagonista na terceira linha de fuga. Se a mudança para São Paulo e o retorno a Iguatu se mostraram ineficazes no processo de ruptura, a construção de Suely coroa o pragmatismo de Hermila com a perspectiva almejada em um final aberto. *A vida invisível de Eurídice Gusmão* (Aïnouz, 2019, BRA) repercute o rizoma da submissão. As linhas de fuga de Eurídice são delineadas pelos processos de destruição solidificados na cultura patriarcal ocidental. A identidade de Eurídice, enquanto ser a sentir e realizar, se mostra entrelaçada, por que não dizer amarrada, às regras determinadas pela normalidade. A multiplicidade se manifesta territorializada em segmentos de acomodação dramáticos.

Por outro lado, o conceito de rizoma-artístico-afetivo introduz ao *corpus* a potência da presença da arte e do afeto diante da ausência. A personagem transformista traz às telas de cinema porções invisibilizadas de um Brasil que luta para ser reconhecido como parte. A jovem pragmática toma para si a responsabilidade por sua jornada e coloca na estrada uma legião de pessoas conectadas com o seu desejo de partir. A artista submissa honra os pais, a tradição e as regras e se deixa guiar por aqueles que fazem parte e não pensam em partir. No grande

rizoma *corpus*, podem ser detectados sub-rizomas cinematográficos onde platôs-personagens conectam-se em mapas-socioculturais, de acordo com as linhas-escolhas realizadas na elaboração de seus próprios mapas-destinos. Rupturas ocorrem quando a arte intervém ou os afetos se sobressaem, por meio de linhas de fuga delineadas no palco, na desolação, ao piano. Na estrutura rizomática-artística-afetiva, tal qual conceituada por Araujo, o cineasta desenvolve uma linha de fuga artística em *Madame Satã*, uma ruptura romântica em *O céu de Suely*, e um decalque em *A vida invisível de Eurídice Gusmão*.

O universo feminino reverbera na filmografia de Karim Aïnouz. Em meio à montagem rizomática de suas narrativas, os movimentos de destruição rápidos representados não resultam em linhas de fugas instantâneas. Pelo contrário, as rupturas eclodem do atrito incessante, costumaz, violento ou subliminar a que suas protagonistas são submetidas. Múltipla e antagônica, a narrativa autoral de Karim Aïnouz enriquece a representação das personagens femininas no cinema brasileiro do século XXI.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Araujo, Denize Correa (2016). “Agnès Varda: por uma poética do rizoma artístico-afetivo”. *Propostas para a teoria do cinema – Teoria dos Cineastas vol.II*. Covilhã: Editora LabCom. IFP, pp. 175-196.

Batalha, Martha (2016). *A vida invisível de Eurídice Gusmão*. São Paulo: Companhia das Letras.

Bernardet, Jean-Claude (1994). *O autor no cinema*. São Paulo: SESC.

Deleuze, Gilles e GUATTARI, Félix (2011). *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia*. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro, (2ª. edição, vol. 1).

Eduardo, Cleber (2002). *Entrevista com o cineasta brasileiro Karim Aïnouz*. Revista Época. <https://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR70330-5856,00.html> (data de consulta: maio de 2022).

Kitter, Friedrich Adolf (2019). *Gramofone, Filme, Typewriter*. Belo Horizonte: ed. UFMG.

Lamha, Leonardo (2020). “Ruído, noite e frio: resenha de Gramofone, Filme, Typewriter de Friedrich Kittler”. *Revista Internet&Sociedade*. Núm. 1 2020, pp 323-328.

Paezzo, Sylvan (1972). *Memórias de Madame Satã conforme narração a SylvanPaezzo*. Rio de Janeiro: Editora Lidoador.

Filmografia do Corpus

Madame Satã. (*Madam Satã*). Karim Aïnouz, 2002; 105'; drama, biografia; Video Filmes Produções Artísticas Ltda, Wild Bunch, Lumiere, Dominant 7, Studio Canal; Brasil.

O céu de Suely. (*Love for Sale*). Karim Aïnouz, 2006; 75'; drama; VideoFilmes Produções Artísticas Ltda., Celluloid Dreams, Shotgun Pictures; BR – DE – FR – PT.

A vida invisível de Eurídice Gusmão. (*The Invisible Life of EurídiceGusmão*). Karim Aïnouz, 2019. 139'; drama, drama romântico; RT Features; Pola Pandora Filmproduktions; BR – DE.

DO PECADO NO CINEMA E NA LITERATURA

João Carlos Firmino Andrade de Carvalho

FCHS - Universidade do Algarve

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg

Resumo: Pretende-se, neste artigo, recensear uma obra cinematográfica – o filme *Se7en – Os sete pecados mortais* de David Fincher (1995) – e uma obra literária – a antologia intitulada *Os sete pecados capitais*, organizada por Afonso Praça e editada pela Casa das Letras / Editorial Notícias (1998), que reúne sete narrativas curtas de sete autores portugueses contemporâneos, refletindo sobre a temática do pecado.

Palavras-chave: pecado; cinema; literatura; valores morais; contemporaneidade

Summary: This article intends to review a cinematographic work – the film *Se7en – The Seven Deadly Sins* by David Fincher (1995) – and a literary work – the anthology entitled *The Seven Capital Sins* edited by Afonso Praça and published by Casa das Letras / Editorial Notícias (1998), which brings together seven short narratives by seven contemporary Portuguese authors, reflecting on the theme of sin.

Keywords: sin; cinema; literature; moral values; contemporaneity

O tema do pecado acompanha a história do Cristianismo até às sociedades contemporâneas do mundo ocidental de base matricial judaico-cristã, simultaneamente industrializadas, capitalistas e democrático-liberais, onde se foi instalando a indiferença, a apatia, que as vão corroendo por dentro e as vão degradando moralmente. Todavia, neste mesmo mundo ocidental, há também, deve reconhecer-se, realidades muito diferentes e abordagens artísticas muito diversas, consoante até as experiências díspares dos respetivos criadores. Vem isto a propósito de um filme – *Se7en – Os sete pecados mortais* (1995) de David Fincher e de uma antologia literária – *Os sete pecados capitais* (1998), organizada por Afonso Praça e editada pela Casa das Letras / Editorial Notícias, que reúne sete narrativas curtas de sete autores portugueses. Pretende-se, neste artigo, recensear ambas as obras – a cinematográfica e a literária –, refletindo simultaneamente sobre os respetivos tratamentos dados à temática do pecado.

O filme *Seven – Os sete pecados mortais* (1995), de David Fincher, apresenta um genérico em que se destacam sons disruptivos, imagens em tons crus, uma multiplicidade de objetos díspares como agulhas de coser, lâminas, recortes de jornais, fotografias, colagens, anotações manuscritas, páginas de livros, etc. Nas suas imagens iniciais, surgem três personagens: a primeira personagem, William Somerset (interpretada pelo ator Morgan Freeman, num papel cujo nome remete para a referência literária do autor William Somerset Maugham), que vemos levantar-se da cama de manhã, vestir-se com gestos meticulosos que recolhem objetos pessoais dispostos numa ordem prévia; enfim, hábitos regrados de um Detetive experiente e à beira da reforma; a segunda personagem, interpretada por Brad Pitt, é David Mills, que é apresentado a acordar de manhã, beijar a esposa e vestir-se; enfim, a rotina matinal de um jovem transferido do departamento de homicídios do interior para a grande cidade, recém-chegado à nova função de Detetive (a referência ao policial *Serpico*, como modelo detetivesco, adequa-se à ambição que esta personagem demonstrará) e recém-casado com uma jovem e atraente esposa, Tracy Mills

(a terceira personagem), uma professora primária que se sente deslocada na grande cidade anónima (sempre chuvosa, deprimente e infecta), interpretada pela atriz Gwyneth Paltrow.

Imediatamente após um crime inaugural com contornos de extrema violência doméstica, em que apenas aparece o Detetive mais velho, dá-se um outro crime em que os dois Detetives trabalharão juntos: um homem obeso, aparentemente afogado em *spaghetti*, mas de mãos e pés atados por arames, cruelmente assassinado com requintes de malvadez, com evidentes marcas de sevícias sádicas, teria sido obrigado a comer ininterruptamente até à falência dos seus órgãos internos. Se este crime é cometido sob o signo da Gula, o caso seguinte – o de um famoso advogado da cidade, de ética pouco recomendável, sangrado até à morte e obrigado a automutilar-se – é atribuído ao Detetive mais jovem, o ambicioso David Mills. Terá sido cometido sob o signo da Avaréza, palavra que se vê escrita no chão com sangue. A associação da figura do advogado à ideia de Mal e de Demoníaco foi muito bem explorada num outro filme de sucesso – *O Advogado do Diabo* (1997), realizado por Taylor Hackford, com Keanu Reeves, Al Pacino e Charlize Theron. Aquele é, pois, o segundo dos sete crimes ligados aos sete pecados capitais; à medida que o tempo passa, tornam-se mais óbvios os contornos motivacionais de cariz religioso que impeliriam o assassino (embora se ultrapasse esse plano por se enraizarem em algo de muito primitivo e irracional no ser humano), bem como um padrão comportamental repetitivo-obsessivo. No local do segundo crime é deixada uma nota escrita, extraída do *Mercador de Veneza* de William Shakespeare (novo piscar de olho intertextual ao universo literário): “Meio quilo de carne, nem mais nem menos. Nada de cartilagens ou ossos, apenas carne. Acabada a obra, ficarás livre...” (Fincher: 2017).

William Somerset regressa ao local do primeiro crime e descobre naquele pardieiro, por detrás do frigorífico, a inscrição “Gula” gravada na parede. Os pedaços de plástico encontrados no estômago do homem obeso correspondem às marcas de arrastamento do frigorífico no chão. Juntamente com a referida inscrição, a câmara revela um pedaço de

papel com uma citação, “Longo e difícil é o caminho que do Inferno conduz à Luz” (Fincher: 2017), retirada do poema épico setecentista inglês *Paraíso Perdido*, de John Milton, que aborda a temática da Queda dos anjos e do Homem (nova e relevante referência literária).

Numa cena subsequente, as remissões à literatura consubstanciam-se e a personagem de Somerset desloca-se à Biblioteca Pública onde, ao som da *Suite Orquestral nº 3 em Ré Maior*, de Johann Sebastian Bach, consulta autores e obras como *Os Contos da Cantuária* (nomeadamente “O Conto do Pároco”) do inglês medieval Geoffrey Chaucer; a *Divina Comédia* (nomeadamente, a parte relativa ao *Purgatório*), do florentino Dante Alighieri; e um *Dicionário do Catolicismo*. Ao mesmo tempo, o espectador vê imagens intercaladas quer dos crimes cometidos (fotos do homem obeso e do advogado, vítimas de tortura e automutilação que David Mills vai revendo), quer imagens ilustrativas dos livros consultados por Somerset – desenhos de corpos nus decapitados, dilacerados, rasgados, violentamente mutilados e amontoados por demónios naquilo que parece ser o Inferno de Dante (o Detetive mais velho fotocopia um diagrama representativo da escala desde o Inferno até ao Paraíso, associada aos diferentes pecados). Livros e fotocópias serão diligentemente depositados em cima da secretária do jovem e ambicioso David Mills por William Somerset, que já só pensa na sua iminente reforma.

Finalmente, o suposto assassino em série parece ter deixado (propositadamente) as suas impressões digitais por detrás de um quadro pendurado ao contrário na parede do local do crime do advogado; é, aliás, a mulher deste que deteta a sua estranha posição invertida. Trata-se de um tal Theodore Allen, mais conhecido por Victor, um sulista com uma severa educação religiosa que sofre de perturbações mentais como patenteia o seu historial médico. Porém, tudo não passa de uma refinada encenação montada pelo verdadeiro assassino ainda desconhecido nesta fase da narrativa. Afinal, as impressões digitais pertencem a um pobre desequilibrado mental sulista, sim, mas ele próprio vítima do verdadeiro e perverso

assassino que o tortura quase até à morte durante cerca de um ano seguido. Esta vítima ilustra a Preguiça (a preguiça da justiça dos homens). Surgem ainda, no filme, referências ao imaginário criminológico do século XIX inglês, como é o caso de Jack, o Estripador, e de natureza literário-filosóficas, como é a alusão ao libertino francês Marquês de Sade, do século XVIII, e ao teólogo italiano medieval São Tomás de Aquino (que se debruçou precisamente sobre a questão dos diferentes tipos de pecado e da sua gravidade).

É através da investigação sobre os leitores que requisitaram na biblioteca alguns dos livros referidos dedicados ao tema dos pecados, que os detetives chegam à identidade do verdadeiro assassino – Jonathan Doe ou John Doe (a quarta personagem deste filme, convincentemente interpretada por Kevin Spacey) – e à sua morada (embora aí o impetuoso David Mills quase tenha perdido a vida às mãos do astuto e esquivo assassino). Por meios muito pouco ortodoxos ou legais, fazem uma busca ao apartamento do *serial killer* e descobrem todo um mundo organizado de uma mente fortemente perturbada – livros, apontamentos (dois mil blocos de notas, cada um com duzentas e cinquenta páginas, arrumados sem ordem aparente, cuja escrita regista toda uma existência psicológica obscura), fotografias das vítimas, etc.; e descobrem que, afinal, já conheciam o criminoso – tratava-se do fotógrafo que o impulsivo Mills tinha enxotado uns dias antes, como provava uma foto encontrada no estúdio de fotografia do apartamento de John Doe.

Os crimes, entretanto, prosseguem. Sob o signo da Luxúria, uma cena arrepiante e grotesca espera o espetador no contexto do *bas-fond* da prostituição da grande cidade: numa casa de massagens, um cliente foi obrigado pelo criminoso, sob ameaça de uma arma, a praticar sexo com uma prostituta, usando um apetrecho cortante e fatal.

Num domingo, de madrugada, outro assassinato (desta vez, sob o signo do Orgulho): uma jovem mulher é encontrada retalhada, com um telefone numa mão e comprimidos para dormir na outra, tendo sido deixada uma nota escrita que dizia: “Pede ajuda e viverás, mas desfigurada. Ou então põe tu mesma termo à tua desgraça” (Fincher: 2017).

John Doe, o assassino em série, entretanto, torna-se cada vez mais ousado e desafiador: entrando na própria esquadra de polícia metropolitana, coberto de sangue, dirige-se aos dois Detetives (Somerset e Mills) e entrega-se, solicitando um advogado. Percebe-se, então, a razão pela qual não se lhe descobriam as impressões digitais nos locais dos crimes: Doe raspava a ponta dos dedos. Descobre-se também que é culto, tem posses e é louco; e que, tirando isso, é completamente anônimo, nada mais se sabendo acerca dele. Os dois Detetives desconfiam desta súbita e fácil entrega às autoridades. John Doe afirma ter mais dois corpos escondidos, mas impõe uma condição para revelar a sua localização – às sete horas, levará consigo os dois Detetives a quem a revelará em exclusivo. Se a proposta não fosse aceite pelos Detetives, invocaria insanidade mental no seu julgamento. Se a aceitassem, em contrapartida, assinaria a admissão de culpa.

As cenas finais passam-se fora da grande cidade; no caminho, em conversa com os Detetives, John Doe alega ter sido escolhido por um poder superior, para deixar uma obra intemporal pronta a ser estudada e seguida por outros. O Detetive Somerset pergunta-lhe, então, qual a razão de sentir prazer, como o demonstrara ostensivamente nos crimes a que fora forçado. Doe responde num tom mais uma vez desafiador que o seu prazer é igual àquele que o Detetive Mills demonstraria se pudesse espancá-lo até à morte, como manifestamente parece desejar. As referências bíblicas reaparecem neste grande final que se aproxima – John Doe vê-se como aquele que executa a obra divina, triunfando sobre Sodoma e Gomorra, as cidades do pecado e da transgressão, fulminadas por Deus. Numa área deserta, onde pontuam torres de alta tensão elétrica (que impedem a aterragem do helicóptero da polícia que os segue à distância), o carro com os três ocupantes imobiliza-se e saem do veículo. O assassino pergunta pelas horas e, seguido pelos dois Detetives, indica o caminho. De repente, a tensão dramática intensifica-se com a chegada de uma carrinha de entregas, de onde sai um inocente funcionário, que deixa uma encomenda com o Detetive Somerset. Este abre-a e, horrorizado, descobre lá dentro a cabeça da

mulher do Detetive David Mills. Então, o assassino revela o seu crime motivado pelo pecado da Inveja do amor que unia Mills e Tracy, revelando ainda surpresa e prazer supremo pelo facto de Mills desconhecer a gravidez da mulher, que Doe perversamente lhe dá a conhecer, assim provocando nele a Ira e fazendo-o aceder à pulsão assassina que o leva a executar o preso com vários tiros à queima-roupa, ao estilo de execução sumária. Este é o único crime que se desenrola diante dos olhos do espectador (de todos os outros só se tem acesso visual aos locais e às vítimas, sendo tudo o mais sugerido). A intensidade dramática atinge o clímax e explora o alcance do livre-arbítrio do ser humano em situações limite; o desfecho é desanimador, mas muito *à americana*, com a vingança a sobrepor-se à temperança. O filme termina com uma nota otimista e talvez irónica de mais uma referência literária, desta vez de Ernest Hemingway: “O mundo é um local maravilhoso e merece que se lute por ele” (Fincher: 2017).

O tratamento do tema dos sete pecados capitais ressurgiu no campo da escrita literária e ensaística portuguesa com o projeto de uma obra coletiva concretizado com a publicação, em 1998, do volume *Os sete pecados capitais*, que reúne textos do *padrinho* do projeto e autor Afonso Praça (Avaréza), de Alice Vieira (Gula), de Fernando Dacosta (Preguiça), de Francisco Moita Flores (Inveja), de Guilherme de Melo (Luxúria), de Inês Pedrosa (Ira) e de Mário Ventura (Soberba). A antologia integra o contributo dos sete desenhos ilustrativos de cada um dos sete pecados capitais da autoria de Francisco Simões.

O conto de abertura deste volume é da autoria do escritor e jornalista Mário Ventura (1936-2006) e é dedicado ao pecado da Soberba, razão pela qual ostenta uma citação-epígrafe extraída da Bíblia, mais concretamente de *Ben Sira 10, 9-13 (sic)*, ou seja, do *Livro de Eclesiastes* do Antigo Testamento: “Porque se ensoberbece quem é terra e cinza, / quem, ainda vivo, tem os intestinos cheios de podridão? / A doença prolongada ri-se do médico; / assim, o que hoje é rei, amanhã morrerá. / Quando o homem morrer, terá por herança

/ répteis, feras e vermes.” (Praça *et al.*, 2005: 19)¹ A narrativa tem por título “Graviolinda morreu” e, através de uma narração heterodiegética, conta a história de uma morte que se revelará um hediondo crime sem castigo. A história, passada no contexto do Estado Novo, apresenta um rico, poderoso e influente latifundiário do sul de Portugal, Honório Santiago, proprietário da Herdade da Misericórdia (nome em que ressoa uma forte ironia do destino), que, numa caçada oferecida ao Presidente da República, conhece Graviolinda, uma jovem amazona e caçadora, 26 anos mais nova que ele, e pela qual se sentira atraído. Daí ao casamento é um ápice: mas é então que começa o crescente sofrimento psicológico e emocional de Graviolinda, que se sente tratada como um mero objeto nas mãos de seu marido, sem qualquer outro fim que não seja procriar. Tudo isto se sabe pela voz do narrador, mas a ação da história começa, desenrola-se e termina após o enterro de Graviolinda e através da investigação titubeante, timorata e calculista do tenente Adérito Midões, coadjuvado por dois praças da GNR de São Gião. O azar de uma fórmula linguística patente no relatório de autópsia do delegado de saúde, Adriano Ramires (homem do “revirvalho”), que escrevera “vítima de disparo de arma de fogo” e não “vítima de acidente com arma de fogo”, para além de fazer eco ao rumor que se espalhara rapidamente pela vila, atraparalhariam uma investigação que se desejaria sem espinhos para bem da carreira e do futuro do jovem tenente. O inquérito e interrogatório ao lavrador realizados pelo tenente revelam uma verdade indesejada e, por isso, sempre diferida. A vontade de cumprir o dever de desvendar o ocorrido e o medo de encontrar a verdade resumem o jogo dialético subjacente ao interrogatório ao latifundiário no posto da Guarda. O que atemoriza e fascina o tenente é a Soberba, o orgulho sem fim de um lavrador habituado, desde sempre, a que nada nem ninguém contem, além dele mesmo. O clímax da tragédia (e da farsa) ocorre

1 A vaidade e a fugacidade da vida humana aqui evocadas recordam a conhecida expressão latina que também tem origem na Bíblia, nomeadamente quando Deus se dirige a Adão após o pecado original – “Memento, homo, quia pulvis es et in pulverem reverteris” – e que remete para o *Livro do Génesis*, Antigo Testamento, 3:19.

no momento revelador da incomensurável e incontida Soberba do lavrador Honório Santiago, quando o mesmo revela o acontecido no dia fatídico da morte de Graviolinda: o desequilíbrio psíquico e emocional extremo a que o arrogante lavrador conduziu a jovem esposa leva-a a pegar num revólver e a tentar o suicídio que sairá, no entanto, frustrado por inabilidade no manuseamento da referida arma. A arrogância e a soberba do marido sobrevêm: pegando-lhe na mão do revólver para lhe mostrar como proceder corretamente se se quiser suicidar com êxito, a arma dispara e Graviolinda cai morta no leito. Tinha-se esquecido que a sua arma tinha uma bala na primeira câmara. A morte de Graviolinda torna-se, enfim, um crime sem castigo, para que tudo possa continuar como dantes, impávida e serenamente. A ironia e o humor que dessa morte resultam perpassam de forma subjacente (um pouco ao estilo do realismo queirosiano) por toda a narrativa, que se pode incluir na temática geral da violência doméstica ou de género, tal como também se pode inserir em tal temática um outro conto desta coletânea – o conto dedicado ao pecado da Ira, assinado pela jornalista e escritora Inês Pedrosa (Coimbra, 1962) que, igualmente, ostenta a seguinte epígrafe inicial de Ben Sira 28, 8-9 (*sic*): “Abstém-te de litígios e diminuirás os pecados, / porque o homem irascível provoca contendas / e o pecador suscita discórdias entre os seus amigos / e semeia a inimizade no meio dos que vivem em paz.” (Praça *et al.*, 2005: 89), bem como uma segunda epígrafe de São Mateus, 5, 5 que não pode deixar de ser lida como irónica: “Bem-aventurados os mansos, / porque possuirão a terra.” (Praça *et al.*, 2005: 91)

“A Cabeleireira” – assim é o seu título – aborda, de facto, a temática da violência doméstica ou de género, a partir do ponto de vista da narradora-personagem (perspetiva homodiegética), em que o humor (amargurado, ressentido e, por vezes, negro) está presente. A violência vai-se revelando pouco a pouco, a partir da linguagem e da realidade, aparentemente normais e serenas, sendo também assim que o humor se vai destilando. A história desenvolve-se numa longa analepse em que uma voz feminina conta a sua vida desde uma

infância atormentada por abusos sexuais de um tio e por uma mentalidade machista de classe média baixa, desde uma juventude de resignação à vontade dos outros (queria ter sido cabeleireira, mas acabou por fazer o curso superior de História, tornando-se documentalista de uma estação televisiva). É precisamente numa estação televisiva que conhece aquele que se tornará o seu futuro marido, um atraente jornalista e brilhante pivô de televisão que a atormentará psicológica e fisicamente até ao ponto de, já grávida, perder o bebé com os furiosos pontapés desferidos pelo homem. A escritora aborda aqui a temática da violência doméstica no âmbito de um estrato socioeconómico elevado (a abastada vedeta televisiva encarava aquela criança no ventre da sua mulher como uma ameaça a um estilo de vida), desmentindo o estafado lugar-comum de que a violência doméstica é coisa de indigentes e incultos. Um dia, a raiva acumulada liberta-se, desencadeada por um motivo menor (o marido acusa-a de ter cozinhado o puré propositadamente aguado), e uma estranha coragem e vontade de ação leva a protagonista a espetar a tesoura (instrumento de trabalho das cabeleireiras) vinte e seis vezes no corpo dele, uma forte agravante para a pena a cumprir na prisão, pois o número de golpes determinou a natureza premeditada e cruel do ato (note-se que se tivessem sido um ou dois isso teria sido interpretado como um ato súbito e inexplicável de maldade passageira). É só quase no fim da narrativa que o leitor toma consciência de que a cabeleireira que corta e cuida dos cabelos das suas clientes num qualquer e banal salão de beleza é a documentalista cuja história se acompanhou e que agora surge como reclusa a cumprir pena pela morte do marido, conseguindo finalmente ser quem sempre tinha sonhado ser – uma apaziguada e solícita cabeleireira da prisão feminina. Para terminar, registem-se duas notas acerca deste conto: o carácter anónimo das personagens (a nenhuma é atribuído nome) ajuda a amplificar o carácter universal/transversal da temática escolhida; a nota de humor irónico concentra-se em grande medida no seu título – “A Cabeleireira” – como se o substantivo feminino fosse *um fazer* que andasse em busca de *um ser*.

O texto do jornalista e escritor Afonso Praça (1939-2001) ilustra a temática do pecado da Avareza e tem como epígrafe inicial a passagem do *Eclesiastes*, 10, 11: “Nada há mais iníquo do que o amor ao dinheiro; aquele que o ama chega até a vender a sua alma. Vivo ainda, despojou-se de suas próprias entranhas.” (Praça *et al.*, 2005: 49) Com o título “Cenas da vida real” e dividida em quatro sequências numeradas, a narrativa revela um notório registo realista e autobiográfico. Trata-se, em última instância, de um conto sobre o conto, ou melhor, sobre as diversas possibilidades narrativas. Depois de um introito (1ª sequência) em que recorre ao tópico retórico da humildade/modéstia, e remete intertextualmente para a autoridade da *Bíblia*, de Molière (*O Avaro*) e de Camilo Castelo Branco (pródigo criador de personagens avarentas), o autor-narrador decide pedir o conselho de um amigo, José Francisco, professor primário aposentado, outrora um jovem com ambições literárias e conhecedor de assuntos da moral, que lhe sugere que escreva sobre a sua própria história de vida (2ª sequência). Aceitando a sugestão do amigo, o autor-narrador narra (3ª sequência) a sua própria experiência enquanto vítima da avareza do pai da jovem Leonor por quem, na juventude, se apaixonara perdidamente. Impedido este amor pela avareza intransigente e irascível do pai da rapariga, termina a história com a reviravolta de uma herança e a condenação moral do avaro. Mas não termina o conto: depois de concluída a narrativa, é enviada para o seu amigo José Francisco, que considerará as suas imperfeições, produzindo críticas, correções e sugestões bibliográficas sobre o tema, e que aproveitará para contar ele mesmo um segunda história (4ª sequência), desta feita sobre um indivíduo que conhecera em Fontelas, conhecido como o Sequinho, sustento de uma família numerosa, e que ilustrará de forma enxuta e exemplar a avareza de um pai que recorre a um stratagema engenhoso para enganar os seus próprios filhos e, assim, poupar dinheiro com a sua alimentação. Se o humor e o tom irónico estão presentes na

primeira história, também na segunda, com que se conclui a narrativa, se tornam óbvias tais presenças.

Sob o signo da Luxúria (“... dos sete pecados capitais (...) o que mais atemoriza com as penas do Inferno”, Praça *et al.*, 2005: 75), apresenta Guilherme de Melo (Maputo², 1931-Lisboa, 2013) o seu conto – com o título “Histórias do avô Jacinto” – que tem por epígrafe pré-textual a citação de *Eclesiastes*, 10, 11: “Não lances os olhos sobre uma mulher leviana para não acontecer que caias em suas ciladas.” (Praça *et al.*, 2005: 69) Trata-se de uma narrativa breve com sabor autobiográfico e memorialístico sobre a infância do autor-narrador passada no período colonial, em Moçambique, na *machamba* de seus pais, onde se torna patente o contraste entre uma educação religiosa austera (regida pelo *Manual de Instrução Religiosa para Uso dos Colégios e Catequistas Voluntários*³) e a omnipresença da luxúria no contexto relatado, saltando igualmente à vista o recurso ao humor de situação. A luxúria manifesta-se em múltiplos aspetos: na linguagem (vejam-se, no texto, todas as cambiantes da palavra “luxúria”); nas ações do devasso avô Jacinto, que excitado pelo bode e pelas cabras, persegue a espavorida negrinha; no pervertido marido de Dona Almerinda, o Esteves dos Correios e Telégrafos, que obriga a mulher a usar as ligas cor de vinho; no sexo com múltiplas negras de que usufruiu o senhor Custódio, o rico comerciante da vila; nas escapadelas do negro Salomão e da mulata Casimira para a mata de bambus; nas galadelas das galinhas e nos porcos a saltarem às leitoas recém-desmamadas; etc. Saliente-se ainda a presença da crítica política, seja relativa ao tempo do Estado

2 Naquela época colonial chamada Lourenço Marques.

3 “O *Manual de Instrução Religiosa para Uso dos Colégios e Catequistas Voluntários*, pelo qual a dona Almerinda se regia ao preparar-nos, a mim e aos restantes meninos da escola, para a primeira comunhão, era, aliás, bastante explícito quanto ao grau de avaliação dos pecados. Depois de nos explicar que a Igreja os designa por ‘capitais’ porque são fonte dos demais que pela vida fora cometemos, reconhece que, enquanto os outros cinco são produto do intelecto e, como tal, ‘pecados do espírito’, a luxúria e a gula são nitidamente ‘pecados do corpo’. Como tal, muito mais graves. Tão graves, sobretudo a luxúria, fazia a dona Almerinda questão de sublinhar, que o severo São Tomás o achava mesmo digno da pena de morte.” (Praça *et al.*, 2005: 75-76).

Novo (como é exemplo a crítica à Censura), seja relativa ao período democrático (como é exemplo a crítica a Cavaco Silva), assim como o recurso à referência histórica (caso da referência a D. João V [1689-1750]), enquanto imagem da luxúria a rivalizar com o pombo que, no âmbito do reino animal, é apresentado igualmente como a imagem deste pecado. A propósito de luxúria, surgem duas específicas referências intertextuais ao universo literário: *Lolita* (1955), do escritor russo-americano Vladimir Nabokov, e *Memorial do Convento* (1982), do escritor português José Saramago. Refira-se ainda que, quer no conto anterior, de Afonso Praça, quer no de Guilherme de Melo, seja perceptível o gosto pelas tradições orais, embora se manifeste de forma distinta: no conto de Afonso Praça, no gosto pela narrativa de tradição oral e popular portuguesa e, em Guilherme de Melo, no gosto pela narrativa de cariz oral familiar muito própria daquele microcosmo da época colonial (no caso vertente, da *machamba* e do vilarejo moçambicanos).

Para ilustrar o pecado da Gula, começa a antologia por oferecer ao leitor uma epígrafe extraída novamente da Bíblia, mais concretamente de *Ben Sira* 37, 29-31: “Nunca sejas glutão em banquete algum/ nem te lances a tudo o que se serve, / porque o excesso de alimento é causa de doença/ e a intemperança provoca cólicas/ Muitos morreram por causa da sua intemperança” (Praça *et al.*, 2005: 109). No conto, intitulado “O Julgamento de Jerónimo Peixoto” da autoria da jornalista e escritora Alice Vieira (Lisboa, 1943), elabora-se uma abordagem crítica do tema da justiça, através do julgamento judicial de Jerónimo Peixoto, bate-chapas de profissão, natural da Covilhã e residente na Buraca que decide ir até ao Barreiro na sua motorizada para comemorar os quarenta anos. Após uns *aperitivos*, “uns carapauzitos de escabeche” (Praça *et al.*, 2005: 111), “uma saladita de polvo” (*ibid.*), “com o almoço o tinto da praxe” (*ibid.*) e umas vinte “cervejitas” (*ibid.*), o regresso inopinado acaba na Av. Almirante Reis, onde, depois de insultar a polícia durante mais de

uma hora, acabará preso e presente a um juiz, o qual rapidamente é apresentado como alguém que, tal como o bate-chapas, é adepto de suculentas iguarias (a bela sopa de feijão frade da mulher; morcelas e maranhos; panela do forno; sopa de feijão encarnado e pão cortado às fatias; javali assado; etc.). A progressiva identificação do juiz com o réu (beirão como ele e, como ele, apreciador dos petiscos da terra), pela partilha de memórias e apetites comuns, determinará a absolvição do beirão bate-chapas da Buraca, para sua própria surpresa e para absoluto espanto do agente presente. Não escapa ao leitor deste conto o refinado humor de linguagem e de situação que acompanham o seu desenvolvimento.

O pecado da Inveja surge primeiramente epigrafado com uma passagem do Novo Testamento, mais concretamente da *Carta de Tiago*, 3, 14-16: “Se tendes no vosso coração uma inveja amarga e um espírito dado a contendas, não vos vanglorieis nem falseeis a verdade. Essa não é a sabedoria que vem do alto, mas é a terrena, a de natureza corrompida, a diabólica.” (Praça *et al.*, 2005: 125) Tal pecado surge, depois, ilustrado pelo conto intitulado “Eleutério, o Presidente”, de Francisco Moita Flores (Moura, 1953), antigo inspetor da Polícia Judiciária, ex-Presidente da Câmara de Santarém e escritor. Com refinado humor e ironia, Moita Flores oferece, neste conto, uma amostra do Portugal da segunda metade do século XX em termos político-sociais (contradições, provincianismo), do temperamento muito lusitano de *ser* e *estar* e de como a Inveja está tão presente entre nós. Com a chegada da Revolução do 25 de Abril de 1974 a uma recôndita vila do interior do país (uma semana depois do acontecimento), são criadas as condições propícias (com a ajuda dos próprios militares de Abril) para chico-espertos e oportunistas subirem na vida. É o caso do Eleutério das Anedotas, protagonista que se torna presidente da Câmara e, logo de seguida, presidente dos bombeiros, presidente honorário da *Sociedade Recreativa A Timbrense*, presidente da *Confraria das Devotas a Santa Pulquéria* e

presidente do *Futebol e Desportos Clube de Rinfão*. Dotado de uma notável capacidade camaleónica descomprometida e tão portuguesa, o dito Eleutério da Anedotas agarra a oportunidade das circunstâncias, deitando a mão ao seu único dom (o de saber contar anedotas) para conseguir ser catapultado para a liderança política e social da terra, onde Leónidas, o submisso e orgulhoso taberneiro seu pai, servia rodadas de vinho aos convivas do filho.

Mas, como se sabe, na liberdade medram sementes de ervas daninhas e delas rebentam as raízes mais fundas dos sete pecados capitais. No caso de Eleutério, foi a inveja que lhe cercou a vida de espinhos e, como se sabe, segundo Boulanger, *a inveja deriva da soberba e o seu distintivo principal é a falta de caridade*. (Praça et al., 2005: 136)

A inveja e a falta de cumprimento da promessa de elevar o Rinfão à primeira divisão e às competições internacionais minam o seu estatuto, que muito rapidamente se afunda. Eleutério resolve, por isso, propor um plano ao velho e manhoso cónego Alcibíades que, nos últimos tempos, de forma explícita (protegia o seu sobrinho doutor) e implícita (integrava um círculo de relações poderoso), manobrava para a sua deposição. Todavia, como diz o autor-narrador, o Mafarrico tece--as: o prelado acusa-o do pecado de inveja (de ter ciúmes da Josefina), mas Eleutério contra-ataca, primeiro com a ameaça de revelação do escândalo sexual do sobrinho com Josefina e, depois, apercebendo-se das relações suspeitas do próprio cónego com a referida Josefina, acusando-o diretamente desse mesmo pecado. A narrativa termina com mais este triunfo do fura-vidas Eleutério, o Presidente-Anedota. Numa nota final, sublinhe-se o piscar de olho ao cinema que o autor--narrador faz, com bastante humor, diga-se, quando se refere a uma fala de um soldado, representado pelo ator Miguel Guilherme, no filme de longa-metragem *“Non”, ou a Vã Glória de Mandar*, realizado, em 1990, por Manoel de Oliveira.

Em sétimo e último lugar nesta antologia, surge o conto dedicado ao pecado da Preguiça, ao qual se refere a citação paratextual

extraída da Bíblia, mais especificamente de *Ben Sira 22, 1-2*: “O preguiçoso é semelhante a uma pedra cheia de lodo; todos asso-biam por causa da sua infâmia. O preguiçoso é semelhante a um punhado de esterco; todo o que lhe tocar sacudirá as mãos.” (Praça *et al.*, 2005: 151) Este texto tem por título “Reformular a utopia” e é da autoria do jornalista, dramaturgo e escritor Fernando Dacosta (Angola, 1940). Ao contrário dos restantes textos da antologia, o de Dacosta é um híbrido entre o ensaio literário, o texto de opinião e o texto filosófico, que poderia ser definido como uma espécie de panegírico filosófico da Preguiça, aqui tratada enquanto qualidade criativa e utopia transformadora. Ao contrário dos pecados tratados pelos outros autores, que enfatizam a qualidade negativa de tais falhas ou quedas, esta abordagem positiva da Preguiça inicia-se como se de uma narrativa bíblica genesíaca se tratasse (“No início era...”) e termina recorrendo à simbologia da fábula e à força da alegoria (a formiga; o coelho; a lagartixa). Pelo meio, entretém-se (e entretém quem lê) com a distinção entre a boa preguiça (a “grande *Preguiça*, a da criatividade”) e a má preguiça (a “pequena *preguiça*, a da macaqueação”) e ameniza o carácter pecaminoso da preguiça, alegando com São Gregório e São Tomás que a situam no fim da ordem dos sete pecados (como se fosse quase um não-pecado). O texto coloca o conceito filosófico da preguiça no centro de uma conceção política moderna nos seguintes termos: “Ser preguiçoso hoje, é reformular a utopia (um povo, um indivíduo sem utopia não sobrevive, avisa Pasolini), é descentralizar a vida e a cultura, corrigir o desenvolvimento e o consumo, deter a massificação e o desperdício.” (Praça *et al.*, 2005: 162). Fernando Dacosta vai acumulando neste seu texto uma pequena embora eclética biblioteca de autoridades ou de referências: a Bíblia, Jesus Cristo, São Gregório, São Tomás, Agostinho da Silva, António José Saraiva, José Tribolet, Jorge de Sena, Fernando Pessoa, marechal Costa Gomes, Professor Almerindo Leça, a poetisa Natércia Freire, Luís Vaz de Camões, Raul Brandão, Teresa Rita Lopes, ou Natália

Correia. Terminamos com um excerto, ilustrativo da sua interpretação acerca dos Portugueses enquanto povo da *preguiça criativa*:

Povo mais de sombras do que de luz, de lua do que de sol, de mar do que de terra, o português encontra na imobilidade pulsões de criação. Por isso, cultivou as navegações, a poesia, o saudosismo, o messianismo, o fatalismo; por isso, se lava em lágrimas, deleita em desgraças, adia esperas. // Fomos com Vasco da Gama, não para descobrir o caminho marítimo para a Índia, mas para descobrir o caminho marítimo para a Ilha dos Amores. Como a não achamos (só Luís Vaz a encontrou), suspendemo-nos. Desistimo-nos. // *A preguiça* permitiu-nos conciliar todos os contraditórios, todos os opostos: racionalismo e fatalismo, renúncia e prazer, acção e reflexão, passado e futuro, tragédia e farsa, feminino e masculino, novo e velho, crueldade e bondade, vício e virtude, ter e ser. Conciliá-los para os confundir, os acrescentar, os harmonizar. (Praça *et al.*, 2005: 164)

Chega, assim, ao fim esta apresentação do filme de David Fincher e da antologia literária que reúne sete textos de sete autores portugueses contemporâneos em torno do tema dos sete pecados mortais. Fica uma sensação de profícua diversidade de abordagens do tema do pecado nas sociedades ocidentais contemporâneas⁴. Na sociedade americana, vista pelo escopo fílmico de David Fincher, acentua-se o lado da degradação moral que a vida depressiva na grande urbe anónima acarreta; na antologia de autores portugueses, envereda-se pela conceção do pecado quer como algo de negativo (a falha/falta/queda), adaptada a preocupações hodiernas – como a violência doméstica, os erros na administração da justiça, as contradições político-sociais – mesmo se com algum humor e ironia –, quer como algo menos negativo, ou até positivo, muito relacionado com o estereótipo do “tipicamente português” (apesar de tudo, a gula no conto de Alice Vieira remete para a

4 O tema do pecado poderia ser alargado à música portuguesa (por exemplo, no fado), à brasileira (por exemplo, em Caetano Veloso ou em Ney Matogrosso) ou britânica (por exemplo, em Pet Shop Boys), à poesia dita (em *O Prazer de pecar*, de Vítor de Sousa) ou ao cinema – o CCB dedicou ao tema, em 2018, uma mostra de sete filmes imortais: *A Festa de Babette* [1987] de Gabriel Axel (Gula); *De Olhos Bem Fechados* [1999] de Stanley Kubrick (Luxúria); *O Ódio* [1995] de Mathieu Kassovitz (Ira); *Que Teria Acontecido a Baby Jane?* [1962] de Robert Aldrich (Inveja); *As Férias do Sr. Hulot* [1953] de Jacques Tati (Preguiça); *O Quarto Mandamento* [1942] de Orson Welles (Soberba); *O Lobo de Wall Street* [2013] de Martin Scorsese (Avariza).

apetência lusa para a boa gastronomia regional; a preguiça elevada a traço identitário nacional no ensaio de Fernando Dacosta) ou ainda associado ao desejo deliberado de desafiar tabus sexuais e linguísticos (veja-se o conto sobre a luxúria de Guilherme de Melo).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Bíblia Sagrada (1982), s/l.: Ed. Verbo.

PRAÇA, Afonso *et al.* (2ª ed.: 2005). *Os Sete Pecados Capitais*. Cruz Quebrada: Casa das Letras/Editorial Notícias.

Referência audiovisual:

FINCHER, David (realiz.) (DVD: 2017). *Seven – Sete Pecados Mortais*. Editor Warner Bros. Home Entertainment. Lisboa: Distribuído em Portugal por NOS Lusomundo Audiovisuais, S.A.

O GESTO DE FAZER DO ROTEIRO ENTRE TRADUÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO CONTÍNUA

Patrícia Dourado

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg

Resumo: Com base no estudo do processo de criação de alguns realizadores do cinema brasileiro contemporâneo – Anna Muylaert, Eliane Caffé e Leonardo Mouramateus – por meio dos arquivos da criação desses cineastas e a partir da abordagem teórico-metodológica da teoria crítica dos processos de criação de Cecília Salles (*Gesto inacabado*, 2013; *Redes da criação*, 2006), junto às reflexões trazidas por Cezar Migliorin (2011) sobre o cinema pós-industrial, e por Vilém Flusser nos textos *Pontificar (s/a)* e *Gesto de fazer* (2014), irei aprofundar a ideia de roteiro/guião como tradução e experimentação contínua em busca do que podemos chamar de um possível gesto de fazer do roteiro.

Palavras-chave: processos de criação; práticas de roteiro; cinema brasileiro contemporâneo.

Abstract: Based on the study of the practices of some contemporary Brazilian cinema directors – Eliane Caffé, Anna Muylaert and Leonardo Mouramateus – through the archives of the creation of these filmmakers and from the theoretical-methodological approach of the critical theory of the creative processes by Cecília Salles (*Unfinished Gesture*, 2013[2019]; *Networks of Creation*, 2006[2019]), along with reflections brought by Cezar Migliorin (2011) and by Vilém Flusser (2014), I will deepen the idea of screenwriting practice as translation and continuous experimentation in search of what could be a possible gesture of making screenplays.

Keywords: creation processes; screenwriting practices; contemporary Brazilian cinema.

1. INTRODUÇÃO

A reflexão que se desenha, em busca daquilo o que poderíamos chamar de um “gesto do roteiro/guião” na contemporaneidade, tem motivação em alguns aspectos gerais observados nas práticas de roteiro de cineastas de diferentes partes do mundo e de diferentes contextos históricos do cinema, especialmente no que diz respeito a estratégias alternativas de criação.

No entanto, entre os anos 2018 e 2021, durante uma investigação de doutorado, financiada pela Capes (PROSUP e PDSE), foquei-me, sobretudo, em um *corpus* de cineastas brasileiros contemporâneos, com o objetivo de pensar por meio do estudo dessas práticas o roteiro/guião no contexto brasileiro e contemporâneo.

Este artigo para o volume 3 do livro *Perspectivas luso-brasileiras em arte e comunicação* do CIAC é exatamente um dos resultados desta investigação. E, para ele, escolhi tratar especialmente das práticas de três cineastas brasileiros que, em sua diversidade de modos de trabalho, são complementares para uma reflexão sobre a natureza do gesto do roteiro/guião na contemporaneidade.

O *corpus* se centra, assim, especialmente nas práticas de Anna Muylaert, Eliane Caffé e Leonardo Mouramateus. Duas mulheres que, cada uma a seu modo, realizam filmes no contexto brasileiro desde a década de 80, e tiveram seus primeiros longas-metragens lançados na década de 90 no contexto histórico identificado por Retomada, e que nos anos de 2015 (Anna Muylaert) e 2016 (Eliane Caffé) lançaram as obras emblemáticas *Que horas ela volta?* e *Era o hotel Cambridge*, respectivamente; e um jovem cineasta, Leonardo Mouramateus, que começou sua produção no primeiro semestre da primeira turma da faculdade de cinema da Universidade Federal do Ceará, em 2010, e que, com uma carreira de intensa produção de curtas-metragens premiados, lançou em 2017 seu primeiro longa-metragem, *Antônio um dois três*, em co-produção Brasil/Portugal.

Este recorte histórico é emblemático para o cinema brasileiro contemporâneo por trazer registros do seu desenvolvimento em

diferentes momentos da história da produção nacional, presentes na construção da experiência de cinema de Anna Muylaert e Eliane Caffé; e na juventude e verve de se fazer existir do cinema de Leonardo Mouramateus.

De Anna Muylaert, é abordado o processo de escrita e reescrita do filme *Que horas ela volta?* ao longo de quase 20 anos, e a relação entre a busca pela estruturação detalhada do roteiro pelo método do *sequence approach* e a abertura para a improvisação e cocriação com os atores. De Eliane Caffé, é abordada a relação entre a escolha do processo colaborativo como modo de trabalho em um contexto de zona de conflito real e o roteiro como ferramenta de construção ao longo de todo o processo. E, de Leonardo Mouramateus, as várias dimensões possíveis do roteiro de *Antônio um dois três* (2017), com a prática da construção do roteiro em tempo real no diálogo com a dança contemporânea, diante da escolha por manter as engrenagens à mostra.

Para tal, organizou-se a apresentação deste relato em torno da seguinte estrutura.

Inicialmente, em “Das práticas dos cineastas”, são apresentados os cineastas, os respectivos filmes abordados e as práticas de roteiro com que cada um escolheu trabalhar.

Em seguida, em “Entre práticas, o cinema pós-industrial: Pensar o roteiro contemporâneo”, são feitas algumas considerações relacionais entre os três, em uma perspectiva complementar, diante do que Cezar Migliorin identifica por uma abundância de ferramentas e de práticas do cinema pós-industrial.

Ao fim, em “O gesto de fazer do roteiro entre tradução e experimentação contínua”, a reflexão sobre o gesto de fazer, segundo Vilém Flusser, nos conduz a uma observação sobre o gesto de fazer do roteiro contemporâneo, que tem nos diferentes modos de estar com o outro (a equipe e os espectadores), conforme visto nas práticas de roteiro estudadas, um dos principais motores da criação: o dar a criar ao outro, o imaginar e fazer imaginar filmes.

2. DAS PRÁTICAS DOS CINEASTAS

2.1. *Que horas ela volta?* (2015) de Anna Muylaert

Do sequence approach à cocriação com os atores

Lançado em 2015, *Que horas ela volta?* é o quarto longa-metragem de Anna Muylaert, que estreou com o longa *Durval Discos* em 2002. A cineasta fez parte da geração de realizadores de curta-metragem dos anos 1980 e 1990, em um período intenso de escassez de políticas para o cinema nacional. Escreveu e dirigiu nesse período os curtas-metragens *Rock Paulista* (1988), *As rosas não calam* (1992) e *A origem dos bebês segundo Kiki Cavalcanti* (1996).

Formada em Cinema pela ECA/USP, diante do mercado de cinema nacional obstruído, ao sair da universidade, trabalhou como crítica de cinema para a revista *Isto É* (1986) e para o jornal *O Estado de São Paulo* (1987), área em que conta não ter se sentido muito confortável, pois o desejo era fazer filmes: “Não foi muito fácil para mim não, eu queria ser cineasta, mas foi a época que parou o cinema. Não tinha muito o que fazer e eu ia inventando desdobramentos, e um deles foi crítica” (Muylaert, 2020: s/p).

O filme *Que horas ela volta?* (2015) traz a história de Val, uma pernambucana que deixa a filha Jéssica com a avó para trabalhar como babá em São Paulo, onde se torna uma espécie de segunda mãe para Fabinho, filho dos donos da casa. Passados quase 13 anos longe da filha, Val recebe uma ligação em que conta que irá prestar vestibular e pergunta se pode ficar com ela em São Paulo. Por sempre ter morado na casa dos patrões, Val pergunta a eles se Jéssica poderia dormir com ela no quarto dos fundos onde vive. A família recebe a menina de forma cordial, mas rixas acontecem quando Jéssica não segue as regras invisíveis de comportamento e protocolos esperados para a filha da empregada.

A relação entre a busca pela estruturação detalhada do roteiro e a abertura para a improvisação e a cocriação com os atores em *Que horas ela volta* (2015) é o foco para este estudo.

Começamos por analisar o processo de escrita e reescrita de Anna Muylaert e como este processo se deu especialmente no caso do roteiro de *Que horas ela volta?*

O filme foi escrito e reescrito durante quase 20 anos. “Eu comecei a escrever em 1996, quando eu tinha um bebezinho no colo e, agora, ele é um homem de barba”, conta Muylaert ao *Encontros de Cinema* (2015a). Foi possível perceber no trabalho de reescrita do roteiro de *Que horas ela volta?*, conforme os relatos de processo da cineasta, um árduo adensamento da história ao longo dos anos, com bastante conflito, insatisfação e vontade de encontrar respostas dramáticas menos convencionais e que não pareciam acessíveis no cenário social das primeiras versões do roteiro, ainda na década de 90, mas que, com as mudanças no país, o roteiro mudou junto também.

Conforme entrevista ao *Metrópolis*, ao falar sobre a sua sensação diante da escolha encontrada para o final do filme e que determinou toda a estruturação do roteiro, Muylaert comenta: “O filme, sim, reflete isso. Mas não era minha intenção original. Minha intenção original era dar dignidade à personagem. [...] Acho que esse esforço que eu fiz como autora foi o esforço que o governo fez como governo” (Muylaert, 2015b, s/p).

Anna Muylaert escreve roteiros cuidadosamente pensados em sua estrutura e função de cena, muitos deles escritos durante anos e explica (2019b) que, para isso, utiliza a técnica rítmica da abordagem de sequências (*sequence approach*). Esta técnica, que orienta o modo de trabalho em todos os seus roteiros, é exatamente o que, conforme conta, a deixa mais livre para experimentar no set e acolher melhor o caso e a improvisação que não só são bem-vindos como são procurados e estimulados também na equipe e no elenco, como um modo de manter viva a matéria humana registrada nas câmeras.

Exatamente por isso Anna Muylaert (2019b) comenta sobre a importância de conhecer bem as estruturas dramáticas do roteiro, de investir no olhar de roteirista, que todos da equipe do filme que vão trabalhar em diálogo com o roteiro precisam, de certa forma, ter. Entre eles, especialmente o diretor, que, segundo ela, com um roteiro

bem estruturado e consciente dessas estruturas irá encontrar mais maleabilidade na direção e uma liberdade maior de brincar com os recursos que o *set* oferece, na interlocução com os outros sujeitos:

Investir na carreira de roteirista é um grande investimento para o diretor. Porque se você entende de estrutura dramática, você entende a função de cada cena, depois você tem, na hora de dirigir, uma maleabilidade, uma liberdade maior para brincar em cima daquilo, uma vez que as estacas estejam firmes no chão. (Muylaert, 2019b: s/p)

A busca pela segurança no roteiro para acolher melhor o acaso e a improvisação não são características exclusivas do processo de Anna Muylaert e estão presentes, como veremos, também no processo de Eliane Caffé. Mas o trabalho de Muylaert em *Que horas ela volta?*, pelos registros com que trabalhamos para este estudo, pode nos ajudar a compreender ainda mais sobre essa relação entre estruturação da narrativa e a abertura para o acaso e a improvisação. Aqui, acessamos essa prática por meio da ferramenta da abordagem de sequências, com que Muylaert trabalha.

Muylaert apresenta da seguinte maneira a estruturação que faz em sequências:

Quando eu vou sentar, eu trabalho com escaleta primeiro, *post-its*. E eu trabalho dentro de um conceito chamado de *sequence approach*, que é um conceito que divide o Ato 1 em duas sequências de sete cenas, o Ato 2 em cinco sequências de cinco cenas e o Ato 3 em duas sequências de cinco cenas. Então, a primeira coisa que eu faço é colar isso na parede e tentar achar as cenas tônicas, para, depois que eu tenha essa estrutura, esse eixo, aí eu penso muito de novo, para ter as ideias, até que eu sento. Normalmente, quando eu sento, a coisa já vem bem adiantada, bem pronta. (Muylaert, 2015a: s/p)

Nessa estruturação, Muylaert comenta que o difícil, como em toda escrita, é pensar; e cita para explicitar isso uma fala atribuída a Woody Allen que costuma usar: “Escrever é fácil, difícil é pensar”. A cineasta conta que, por isso, tem gestações bem longas diante dos *post-its* na parede (ver figura 2), antes de sentar para escrever.

Esta ferramenta de trabalho está na primeira organização em atos, sequências e cenas erguida na escaleta do projeto, conforme é possível perceber nos exemplos apresentados por Muylaert em seu curso de roteiro na plataforma *Navega* (figuras 1 e 2) e segue se transformando à medida que o roteiro é escrito, filmado e editado. Aquilo que é pensado nesse primeiro momento em *post-its* na parede é exercitado ao longo de todo o processo do filme e nas relações que as partes do filme vão exercer entre si.



Figuras 1 e 2. Na Figura. 1: Modelo de estrutura de escaleta chamado de *sequence approach* utilizado por Anna Muylaert para a distribuição das cenas e das sequências ao longo dos atos de um projeto de longa-metragem com duração de aproximadamente 90 minutos. Na Figura 2: Exemplo de utilização da ferramenta no filme *Que horas ela volta?* (2015). Fonte: Navega, 2019.

Mesmo sendo adepta de roteiros milimetricamente pensados em sua estrutura e função de cena, calculados e minutados sob a contagem de seqüências, Muylaert explica que, no entanto, no momento da filmagem, como forma de reavivar o processo, ela pede para que o ator esqueça o roteiro:

Eu tenho muito clara a função de cada cena. Eu sou muito rigorosa e científica, faço gráficos e tal. Esta cena serve para isso. Então, quando eu vou filmar, eu chamo o ator e falo ‘meu amigo, esquece o que está escrito’, vamos repensar. Eu falei que era para ir para a direita, mas o que você acha? Ah, não estou achando bom, vamos para a esquerda. E eu incentivo fortemente que tudo seja mudado na hora de filmar. Porque eu acho que assim o ator se vê vivo, e você consegue um tipo de resultado muito mais vibrante. Agora, se você olhar o roteiro e o filme, apesar de eu ter dado tanta liberdade, eles são muito parecidos, porque a função da cena não muda. (Muylaert, 2015a: s/p).

No contexto do cinema brasileiro contemporâneo, isso se dá em busca, entre outras coisas, de algo a que a pesquisadora Walmeri Ribeiro (2014) chamou de “estética da espontaneidade” ao estudar o ator no contexto do cinema brasileiro contemporâneo. A procura por um cinema com menos marcas de sua feitura, em que o ator e o personagem, a rua e o *set*, o cotidiano e o ficcionalizado possam cada vez mais serem vistos como um só.

Muylaert traz para a discussão a relação do roteiro na interlocução com os atores que ela chama de “atores autores”, aqueles que, segundo ela, são capazes de propor coisas novas durante a filmagem: “Eu escolho atores que eu chamo de ‘atores autores’, ou seja, atores capazes de criar junto comigo. Há atores intérpretes, que são aqueles que vão saber fazer muito bem aquilo que está escrito, mas eu quero os ‘louçães’, os que vão me dar outras coisas” (Muylaert, 2015a: s/p).

No processo de construção da narrativa de *Que horas ela volta?*, foi nítida a busca da cineasta por práticas de roteiro que pudessem estar em sintonia com o entorno e serem capazes de oferecer pontos de desdobramentos da criação também na equipe e nos espectadores.

Entre elas, a própria escolha por uma ferramenta maleável de estruturação da narrativa, como vimos, capaz de manter viva a relação entre as partes e o todo do filme, e a escolha pela abertura para a improvisação e para a cocriação com os atores e com as equipes.

2.2. “Era o hotel Cambridge” (2016) de Eliane Caffé

Quando a zona de conflito é o set

Era o Hotel Cambridge, de 2016, é o quarto longa-metragem de Eliane Caffé. A cineasta estreou em 1998 com o longa-metragem *Kenoma*, seguido dos longas *Narradores de Javé*, em 2003, e *O sol do meio dia*, em 2009.

Também escreveu e dirigiu a série *O louco dos viadutos* em 2009, logo depois do curta-metragem *O mago dos viadutos* de 2008. E coordenou e montou o filme coletivo *Céu sem eternidade*, de 2009, produto das oficinas com quilombolas e o Movimento dos Atingidos pela Base de Alcântara (MABE) do Maranhão.

O curta-metragem *Caligrama* (1995) foi a experiência que a despertou para o potencial da criação com personagens reais e em locações reais. “Uma tendência [...] é ir cada vez mais por esse caminho que o *Caligrama* apontou, que é trabalhar a ficção em um contexto real. Em algum universo, onde existe uma problemática, e aí trabalhar com essa problemática através da ficção, interagindo com personagens reais” (Caffé, 2013, s/p).

Era o Hotel Cambridge (2016) conta a história de uma ocupação sob a iminente ameaça de despejo. A ordem de despejo é decretada e o coletivo busca formas de reação, ao mesmo tempo em que vive o processo de ocupação de outro edifício. Entre as reações dos moradores, está a criação de uma peça de teatro, que, diante da aceleração do processo de despejo e da necessidade de registro antes que tudo mude, opta por transformar a peça em “quadros vivos” registrados em vídeo, junto com a criação de um vlog e uma página na internet, também como forma de comunicar à sociedade o que se passa ali.

Entre ensaios e reuniões do coletivo, entre arranjos da fiação e do abastecimento de água, entre a preparação de refeições e a chegada e saída de trabalhadores pelos corredores e escadas do prédio, a história dos moradores da ocupação é contada.

O foco em *Era o Hotel Cambridge* para este trabalho é a relação entre a escolha do processo colaborativo como modo de trabalho em um contexto de zona de conflito real e o roteiro como ferramenta de construção ao longo de todo o processo.

Segundo Eliane Caffé (2019), trabalhar a ficção em zonas de conflito, cujo entorno alimenta desde as temáticas às escolhas de produção, tem sido cada vez mais uma busca em seus trabalhos: “Com os anos, eu sinto que ficou cada vez mais forte, a ponto de hoje eu ter muito mais definido, por exemplo, de trabalhar em zonas de conflito, que eu acho que cada vez mais foi ficando visível para mim isso, temas que acontecem em zonas de conflito” (Caffé, 2019: s/p). Mas este modo de trabalho, como lembra Caffé, “pressupõe todo um método diferente, desde a escritura, que já não é mais aquela escritura só de mesa, mas que, por exemplo, os roteiros começam hoje a nascer muito mais da interação com o campo”. E, sobre o roteiro neste contexto de trabalho, ela continua: “e que permanece aberto até o final, durante a filmagem, as improvisações, trabalhar com os personagens que são daquele lugar” (Caffé, 2019: s/p).

Quanto ao modo de produção, o filme opta por um processo de pré-produção mais longo, em que os laços de criação conjunta são estabelecidos e fortalecidos, inicialmente pela pesquisa de campo e, em seguida, pela criação conjunta, nas oficinas de dramaturgia e de direção de arte, como um modo de oferecer espaço para o coletivo se apropriar do filme, como explica Caffé: “Hoje, qualquer projeto que a gente pensa, a gente pensa assim, nas oficinas, que é o jeito de fazer com que as pessoas se apropriem também do processo de criação. Porque, quando o coletivo se apropria, o processo jorra.” (Caffé, 2019: s/p).

Sobre a criação desse coletivo e o processo de pré-produção para *Era o Hotel Cambridge*, a cineasta detalha em seu site pessoal:

A preparação do projeto levou dois anos e foi gerido por um coletivo que permitiu transformar todo o edifício (que é zona de conflito real) no set criativo da filmagem. Esse coletivo foi composto por quatro frentes principais: equipe de produção do filme; lideranças da FLM (Frente de Luta pela Moradia); grupo dos refugiados e núcleo de estudantes de arquitetura da Escola da Cidade. Por meio de oficinas dentro da ocupação surgiu a matéria prima para o aprimoramento do roteiro e da direção de arte. A ousadia do experimento garantiu autenticidade e força dramática ao filme. (Caffé, s/a: s/p).

O roteiro já é em si uma ferramenta de colaboração enquanto prática comunicativa entre os criadores de um filme, traz a estrutura narrativa e junto com ela as diretrizes de trabalho que irão orientar equipe e elenco. No entanto, a prática de colaboração a que Eliane Caffé se refere e que vem sendo construída na parceria com o dramaturgo Luís Alberto de Abreu, desde o primeiro filme, tem suas próprias singularidades no diálogo com o repertório que o dramaturgo e professor da Escola Livre de Teatro traz das suas experiências com o processo colaborativo no contexto do teatro e que, como ele mesmo conta, tem suas especificidades históricas e processuais:

O processo colaborativo provém em linhagem direta da chamada criação coletiva, proposta de construção do espetáculo teatral que ganhou destaque na década de 70, do século 20, e que se caracterizava por uma participação ampla de todos os integrantes do grupo na criação do espetáculo. Todos traziam propostas cênicas, escreviam, improvisavam figurinos, discutiam idéias de luz e cenário, enfim, todos pensavam coletivamente a construção do espetáculo dentro de um regime de liberdade irrestrita e mútua interferência. (Abreu, 2004: s/p)

Apesar dessa linha comum com a criação coletiva, o processo colaborativo, com que trabalha Luís Alberto de Abreu, surge também da exaustão da prática coletiva sem a distinção de papéis e de responsabilidades de cada membro, ao mesmo tempo em que mantém parte dos

princípios da criação coletiva - por exemplo, o da construção por meio da contribuição do corpo coletivo e da interação entre todos da equipe.

Conforme explica o próprio dramaturgo, era fundamental manter esses princípios por um projeto ético de concepção de teatro como “uma arte coletiva feita para ser partilhada por um outro coletivo, o público” (Abreu, 2004: 5), e para lembrar, desde o processo, que a arte “não é apenas expressão do artista (qualquer que seja ela), mas uma complexa relação entre a expressão do artista e o público” (Abreu, 2004: 5). Assim, a equipe da peça ou do filme incorpora em si a experiência de ser público, desde o processo de criação, e reaviva a todo instante, em sua prática, o princípio de partilha que mora no ato da criação.

O processo colaborativo, segundo Luís Alberto de Abreu, “De um lado, recoloca o público como elemento importante a ser levado em conta no processo de criação. De outro, afasta a ilusão narcisista de que toda complexidade do fenômeno teatral possa ser reduzida a um único artista (seja ele dramaturgo, diretor, ator ou outro qualquer)” (Abreu, 2004: 5).

Conforme explica Eliane Caffé sobre o roteiro dentro do seu modo de trabalho: “Tem que existir, eu acho, no meu caso, um roteiro, ou um argumento, vamos dizer assim, para não se perder, porque a realidade é muito amplificada” (Caffé, 2019: s/p). Ela explica que “se você não tem o roteiro, você não sabe onde fazer o recorte. Você está trabalhando com um universo tão amplo, que as coisas vão acontecendo” (Caffé, 2019: s/p). Por isso, para ela, “hoje, o sentido do roteiro é mais fazer esse recorte, essa demarcação. E, a partir daí, deixar a interatividade acontecer, para aí ir escrevendo o roteiro. Então, depois que esse primeiro roteiro está escrito, quando ele vai ser filmado, aí também sofre outras intervenções” (Caffé, 2019: s/p).

2.3. “Antônio um dois três” (2017) de Leonardo Mouramateus

Dimensões do roteiro em tempo real

Antônio um dois três estreou em janeiro de 2017 no Festival Internacional de Cinema de Roterdã, na Holanda, e é o primeiro longa-metragem de Leonardo Mouramateus.

Com uma extensa carreira de curtas-metragens premiados, em entrevista ao Jornal *O Globo*, de 28 de janeiro de 2020, a propósito do lançamento do curta *A chuva acalanta a dor* no Festival de Roterdã, onde também estava em cartaz com uma mostra retrospectiva com seis de seus primeiros curtas, na sessão *Deep Focus Shorts Profile* do festival, ele comenta que faz filmes desde o primeiro semestre da faculdade, não pelo propósito estritamente de construir uma obra, mas como um modo de manter uma rotina de trabalho: “Fiz meu primeiro curta no primeiro semestre do curso de Cinema na Universidade Federal do Ceará [em 2010]. Acho que meu ritmo tem mais relação com a necessidade de criar uma rotina de trabalho do que construir uma obra” (Mouramateus, 2020: s/p).

O posicionamento de Mouramateus de ver a criação artística principalmente como uma prática a se desenvolver no tempo, não determinada especificamente pelo objetivo da construção de uma obra específica, aquilo o que a coreógrafa, professora e produtora cultural Andréa Bardawil chamou de “estado de invenção” - “Permanecer em estado de invenção é abrir-se aos fluxos, é tornar-se um território plástico, permeável ao contágio” (Bardawil, 2010: 13) -, se deve, em parte, ao intenso diálogo do cinema de Mouramateus com o teatro e a dança contemporânea em Fortaleza, ainda antes da entrada na faculdade de cinema aos 19 anos. “Sou bastante influenciado por teatro e dança, com os quais tenho ligação desde os 15 anos, antes de ingressar no cinema” (Mouramateus, 2019: s/p).

Os diálogos permaneceram e se intensificaram ao longo dos anos, especialmente com muitos de seus parceiros deste e de outros filmes, como o coreógrafo e performer Daniel Pizamiglio (Johnny em *Antônio um dois três*); a atriz, bailarina, coreógrafa e também cineasta Andreia Pires (atriz de vários curtas de Mouramateus, e que codirigiu com ele *Vando vulgo Vedita* (2017), rodado em Fortaleza um pouco antes do cineasta se mudar para Lisboa) e o coreógrafo e bailarino português João Fiadeiro (João, pai de Antônio em *Antônio um dois três*), com quem Mouramateus tem colaborado desde 2018 na

criação de espetáculos, como *From afar it was an island* (2018); *De perto uma pedra* (2018-2019); *Ça va exploser* (2020), esse co-dirigido com Carolina Campos, atuando como dramaturgista (*dramaturg* ou primeiro espectador), além de também realizar os registros audiovisuais das obras.

O filme *Antônio um dois três* (2017) traz a história de Antônio, em três momentos diferentes, e não identificáveis no tempo. Três Antônio, mas que poderiam ser muitos mais. “Algo que tenho especial noção é que o *Antônio um dois três* poderia se desdobrar em Quatro, Cinco, Seis... indefinidamente, infinitamente” (Mouramateus, 2020: s/p).

Na primeira parte de *Antônio um dois três*, identificada na versão escrita do roteiro como *Antônio um*, o pai de Antônio recebe uma carta anônima relatando que o filho não tem mais frequentando a Faculdade de Engenharia, Antônio sai de casa e passa a morar no porão do teatro em que um amigo trabalha. No primeiro dia depois de sair de casa e buscar abrigo no apartamento da ex-namorada, conhece Débora, uma brasileira de passagem por Lisboa e a caminho da Rússia.

Em *Antônio dois*, assistimos, no teatro, ao ensaio da conversa de Antônio com o pai que vimos na primeira parte do filme, mas agora o diálogo se dá como parte da peça de Johnny, em que Antônio trabalha como iluminador. Débora é uma brasileira que dorme no quarto de hóspedes de Mariana, ex-namorada de Antônio, e que ele apenas a vê dormir rapidamente enquanto vai buscar algumas meias que ficaram na casa de Mariana.

Em *Antônio três*, Antônio estreia sua peça, em que também é ator, *A noite das Noites Brancas*, uma tradução do livro *Noites Brancas* de Dostoiévski para a Lisboa dos dias atuais. Enquanto encena a peça, uma garota dorme na plateia, é Débora com *jet lag* após chegar da Rússia a caminho do Brasil. Ela veio para a peça trazida por uma vizinha de Mariana e amiga de Antônio, após não conseguir entrar no apartamento em que alugou um quarto por um dia. Ela acaba indo dormir na casa de Antônio e perde o voo de volta para o Brasil, ficando em Portugal indefinidamente.

A relação entre as práticas de roteiro e as estratégias de trabalho de Mouramateus em *Antônio um dois três* (2017), em um contexto de produção de orçamento quase zero e em nada amador, é o foco de discussão para este estudo.

Começamos por investigar as dimensões do roteiro de *Antônio um dois três* e em que implicam os arranjos de produção do filme. Na carta-dissertação *Antônio zero*, que acompanha o filme *Antônio um dois três* na conclusão do mestrado de Leonardo Mouramateus em Arte Multimedia na Universidade de Lisboa, o cineasta comenta sobre o que o leva a fazer filmes. Ele cita, no primeiro capítulo, intitulado “Um lugar entre as árvores”, o seguinte poema de Roberto Bolaño do livro *La universidad desconocida*:

La violencia es como la poesía, no se corrige.
No puedes cambiar el viaje de una navaja
ni la imagen del atardecer imperfecto para siempre

Entre estos árboles que he inventado
y que no son árboles
estoy yo.

(Bolano, 2007: 88)

Mouramateus conta se reconhecer na prática da poesia de Bolaño, que, conforme afirma sobre o escritor, “apesar de ser cético sobre a falsidade dos objetos que cria ao produzir poesia, encontra um lugar no mundo, e declara a possibilidade de existência em meio às árvores que ele mesmo inventara” (Mouramateus, 2017: 10). Mouramateus destaca no diálogo com as práticas de Bolaño que “A poesia não é capaz de mudar absolutamente nada, mas pode criar e recriar mundos, instaurando uma possibilidade de existência que a violência ou o tempo são incapazes de destruir, ainda que provisoriamente” (Mouramateus, 2017: 10). Este modo de existência pela criação de mundos possíveis pela poesia e pelo fazer artístico se reflete

também em Mouramateus nas práticas de *Antônio um dois três*, nos meios pelos quais fazer o filme existir, do tema à forma, passando pelos modos de produção, e o quanto essas escolhas são também políticas, conforme comenta:

Antônio Um Dois Três, em seu conteúdo e forma, tenta justamente fazer este exercício, isto é, a partir da inevitabilidade dos fatos, pensar em como o ato de criação é capaz de recompor a realidade. No meu caso, enquanto realizador, reconstruir a partir dos mesmos elementos três histórias que possuem uma pequena linearidade, mas que podem ser vistas como episódios distintos; no caso do personagem Antônio, superar o fantasma da ex-namorada, mas também conseguir viver em Lisboa sem dinheiro, relacionar-se com o amigo em crise, apaixonar-se uma segunda vez... E a isso, a essa reconstrução sucessiva de realidades, pode ser dado um sentido subjetivo, mas também político. (Mouramateus, 2017: 11)

O cineasta comenta, em meio aos próprios questionamentos políticos sobre a sua prática, as dúvidas que o perseguiram ao escolher trabalhar com histórias que pareciam demasiado simples e o porquê de contar exatamente essas histórias: “Durante boa parte da concepção de *Antônio um dois três* me perguntei sobre como ser fiel às angústias das diversas crises da atualidade. Qual era o sentido de fazer um filme com um modo de encenação bastante transparente” (Mouramateus, 2017: 41). Por que deixar à mostra as “árboles que he inventado / y que no son árboles”, e que Bolaño afirma em seu poema “soy yo”?

Como um artista que mora em seu invento, pode construir um filme, mas também um lugar onde habitar, uma prática em que viver?

Ele continua e fala sobre ter se questionado se a história de Antônio não seria só mais uma história centrada em um indivíduo com angústias egoístas: “Me perguntei se aquela seria só mais uma história centrada num indivíduo, com angústias um bocado egoístas” (Mouramateus, 2017: 41). E comenta sobre como o contato com os amigos e com a equipe do filme o ajudou a perceber que aquela história não era só dele ou de Antônio, que exatamente por ser construída por todos, ecoava de várias singularidades colhidas das histórias dos amigos e da própria equipe.

O que o fez perceber que nenhuma história era simples demais para não ser contada e que são essas, exatamente as mais simples, que precisam também ser contadas, ir à tela, serem registradas em suas pequenas existências. Um registro do tempo, do que foi capaz de se fazer existir, do que foi captado da matéria que estava lá e que durou, apesar das tesouras e das pedras:

Ao estar em contato com meus amigos, com as pessoas que fizeram o filme, percebia imediatamente que essas histórias deviam ser contadas, porque essa história não era só minha ou de Antônio. Redescobria que nenhuma história era simples o suficiente para não ser contada, ou banal o suficiente para não ser política, e serena o suficiente para não ser urgente, e que sobretudo são as histórias pequenas as que têm maior dificuldade de serem encenadas, porque ninguém parece ver nelas matéria suficiente para algo de 95 minutos de duração. (Mouramateus, 2017: 41)

Mouramateus identifica uma urgência em seu modo de produção desde os primeiros curtas. Filmes urgentes que queriam ser pintados frescos na tela, com a juventude do que ali existia:

a maneira como aqueles filmes eram produzidos, com câmeras fotográficas e com atores que eram amigos que também eram atores não era a única possibilidade de fazer estes filmes – eu poderia esperar e aplicar em editais as histórias que tinha em mente –, mas a urgência destas histórias exigia também uma urgência dos meios de produção, e nesse ponto dramaturgia e produção se uniam. (Mouramateus, 2017: 23).

Ele desenvolve com a equipe um modo de produção que é também um modo de inventar, junto com a matéria dramaturgica, as regras do jogo que vai compor *Antônio um dois três* que, a princípio, seria um trio de curtas-metragens: “A primeira proposta oferecida a Miguel Ribeiro, produtor do filme, era construir sem orçamento, a quatro mãos, três curtas-metragens com um mesmo personagem, tendo como inspiração as comédias de Chaplin ou Tati” (Mouramateus, 2017: 24).

“O primeiro argumento de um filme é o seu orçamento”. A frase atribuída a Gustavo Dahl abre o quinto capítulo da carta-dissertação de Leonardo Mouramateus, que tem como título “Sorte no jogo”.

A alusão ao jogo enquanto motor e ferramenta de criação é uma fala recorrente do cineasta. No texto do e-mail em que Mouramateus encaminhou o roteiro do filme para estudo, ele advertiu que o que estava a enviar não se tratava na verdade de um roteiro propriamente, mas uma compilação dos textos das três partes de *Antônio...* que foram escritos junto com os atores e a equipe, especialmente nos ensaios. E que, para ele, não existia roteiro [nos termos convencionais], mas um jogo: “Eu não tinha a história toda, e mesmo o que te mando passou por muitas modificações no processo, pois até mesmo o trabalho com os atores de transformar as palavras do português brasileiro para o português de Portugal era algo decisivo no rumo do filme. [...] Não existe roteiro, existe jogo” (Mouramateus, 2019: s/p).

Sobre a importância da relação com os atores desde o começo, como fundamento para a criação do roteiro do filme, Mouramateus afirma que “Havia desde então a convicção de que o filme precisava não só de um intérprete; um ator capaz de falar e mover-se pelas intenções evocadas num guião (já que não havia à partida um guião). Havia, na verdade, a convicção no caminho inverso ao processo natural de escolha de elenco” (Mouramateus, 2017: 15). Assim, a matéria para a criação da narrativa vinha de algo que os corpos, gestos e histórias dos atores suscitavam. Mouramateus, neste contexto, era um apanhador de gestos para a composição do filme:

Gostava de me sentir convocado por um modo de falar, um modo de se mover, para que então surgisse um filme. Antes de haver um roteiro, antes mesmo de haver uma história, existia uma convicção de que este filme, à maneira como estava sendo elaborado, deveria ter como ponto de partida uma pessoa. Eu, enquanto diretor, poderia oferecer a essa pessoa, esse ser movente cheio de pensamentos sobre si e sobre o mundo, possibilidades de estar em cena. Teria de pô-lo em ação. Minha função era a de ser um calígrafo; já o ator seria a própria matéria escrita. (Mouramateus, 2017: 15).

Diante desse modo de construção, o personagem Antônio se transformar ao longo do filme, também, em um ator parecia ser um processo quase natural, como continua Mouramateus:

No caso de *Antônio um dois três*, é no corpo mesmo do ator que isso acontece. Explicando de outra maneira: se minha obsessão pelo filme é no modo como o corpo do ator cria histórias e desenvolve, a partir da ação, uma ou diferentes versões de um mesmo personagem, eu deveria fazer com que, no filme, o personagem se transformasse justamente num ator. O filme *Antônio um dois três* aponta, assim, para uma dobra sobre si mesmo. Uma fita de Moebius. (Mouramateus, 2017: 17).

No texto do e-mail em que Mouramateus encaminhou o roteiro do filme, ele colocou também várias aspas no termo “roteiro” e destacou que o que tinha ali era na verdade um documento que precisou ser entregue à Ancine para registro do filme, e que foi feito da soma do que foi produzido de material escrito em cada uma das três partes de *Antônio...*, que teve cada parte escrita, gravada e editada individualmente com um intervalo de aproximadamente seis meses entre cada uma.

Segue aqui um documento que mandei para a Ancine em que compilei a versão mais ou menos final dos textos do *Antônio um dois três*, para que pudéssemos registrar o filme burocraticamente. Coloquei muitas aspas no “roteiro” porque minha cinefilia nasceu em paralelo ao meu encontro com o teatro, com a dança, com meu amor pela literatura... minha ideia de escrever para um filme vai mesmo contra a lógica roteirista. (Mouramateus, 2019: s/p).

A produção do filme em três partes, assim como a construção simultânea de produção, roteiro e direção, constituem uma estratégia de se fazer existir com as matérias de que dispõe: “Nos meus filmes de curta-metragem o meio de produção é matéria para a dramaturgia, e vice e versa. Não é à toa que em *Antônio um dois três* a produção, o roteiro e as escolhas de encenação não tenham se dado de maneira separada, nem mesmo paralela, mas sim misturada” (Mouramateus, 2017: 24). Além disso, é também um posicionamento político diante dos meios de produção.

3. ENTRE PRÁTICAS, O CINEMA PÓS-INDUSTRIAL

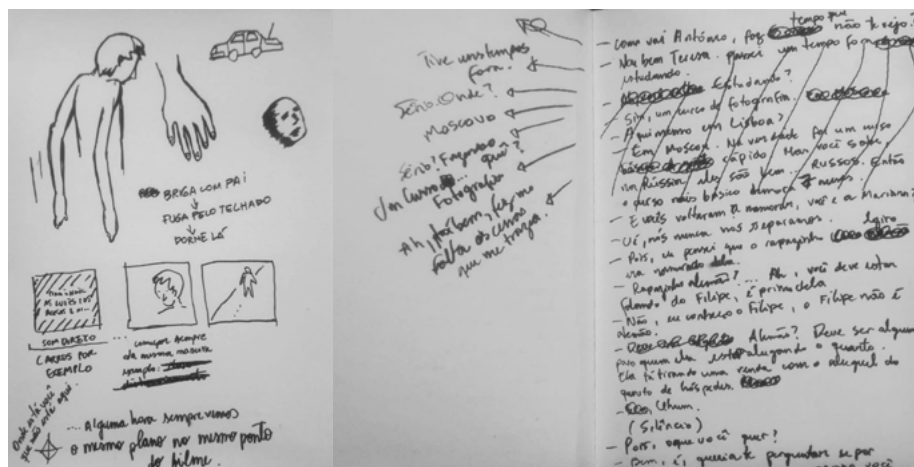
Pensar o roteiro contemporâneo

O cinema enquanto fenômeno midiático nasceu na esteira da revolução industrial. A história do roteiro está intimamente ligada à divisão das equipes de cinema em departamentos e à concentração do pensamento do roteiro aos momentos de pré-filmagem (Price, 2013).

No entanto, o que percebemos nos cineastas estudados foi um intenso trabalho com o roteiro que se intensifica na experiência com as equipes ao longo da produção dos filmes. Talvez pudéssemos falar em um roteiro “em sentido expandido ou dilatado”, mas, para isso, teríamos que partir do princípio de que o trabalho do roteiro seria mesmo restrito a apenas uma parte do processo de criação do filme e não a ele todo, o que de fato não é o que acredito. O que vimos acontecer nos processos de criação de Anna Muylaert e Eliane Caffé, desse desdobrar ativo da reflexão do roteiro por toda a equipe e por todo o processo de criação do filme, vimos se intensificar nas práticas de Leonardo Mouramateus.

Muylaert fala, por exemplo, em entrevista ao *Encontro de Cinema* (2013) de uma necessidade de separar lados da cabeça para escrever e para dirigir (“eu acho que são lados da cabeça diferentes”), embora aposte nas potencialidades criadoras de um lado para traduzir e libertar o outro, e afirma se sentir mais livre para improvisar e recriar em *set*, no trabalho com as equipes (fotografia, arte, som, montagem...) e com os atores, exatamente pelos trabalhos de reflexão desenvolvidos longamente nos processos de escrita e reescrita do roteiro e que se estende ao longo de toda a criação do filme, Mouramateus também vive este processo de tradução e recriação intensamente, mas desde os primeiros esboços de cena do roteiro (como é possível ver em alguns esboços de roteiro - figura 3 e 4) que, segundo ele, diferentemente do modo de trabalho de Muylaert, nascem juntos (corpos, diálogos, cores, movimentos de câmera, músicas, sons, encenações...):

Para cada uma das partes eu compunha, com ajuda de Mauro, Miguel, Aline... e do restante da equipe, um conjunto de diálogos, locações, ideias de quadros, cortes, trilha sonora, em resumo, o conjunto de elementos que compunha cada curta-metragem, à medida que eles apareciam. [...] O processo de escrita era baseado mais na disponibilidade dos atores, das locações, nas possibilidades e impossibilidades que acabavam por nutrir aquilo que a gente estava vivendo. O filme sobrevivia nessa corda-bamba, tudo que aparentava ser um erro e impossibilidade a gente precisava aceitar como um acerto e uma decisão. Fazer um filme com o que está lá. Acreditar que as coisas que lá estão são filme. [...] Tudo isso nascia em sobreposição, como um quebra-cabeça, sem sensações de Eureka! (Mouramateus, 2020: s/p).



Figuras. 3 e 4. Registros do caderno de Leonardo Mouramateus durante o processo de criação de *Antônio um dois três*. É possível perceber nestes registros o enlace do pensamento diante das várias camadas e ferramentas (diálogos, corpos, enquadramentos, elipses, sons...) de composição da narrativa do filme.

Em *O narrador contemporâneo*, artigo do dramaturgo Luís Alberto de Abreu, parceiro de Eliane Caffé, ao alinhar-se às críticas de Walter Benjamin à sociedade industrial no contexto do

encrudecimento da figura do narrador como aquele que capaz de religar as existências individuais à experiência humana coletiva como algo a ser partilhado, Abreu aponta para um paradoxo que surgiu com a recente popularização dos meios de produção do cinema: a possibilidade de se apropriar, ainda que com bastante limitações, das regras do jogo da produção.

A tecnologia digital tem barateado imensamente os equipamentos necessários à produção de obras audiovisuais, a ponto de ser forçoso perguntar: estão surgindo condições objetivas para o artista retomar sua antiga condição de produtor? Pequenos grupos, formados por afinidades, podem se organizar e produzir, com força considerável, obras ao largo da indústria cultural? Aparentemente sim, embora imensas dificuldades devam ser ainda transpostas. A principal delas é retirar a figura do narrador do ostracismo a que foi relegado na sociedade industrial. Pouco resolveria se o artista recuperasse a qualidade de produtor e distribuidor de sua própria obra apenas para brigar por uma fatia do mercado. O caminho que se aponta no horizonte seria a restauração do narrador. (Abreu, 2013: 198).

O narrador contemporâneo, segundo Luís Alberto de Abreu, seria aquele capaz de transmitir as experiências contemporâneas do ser humano, de religá-lo às experiências coletivas, ao mesmo tempo em que é capaz de despertar a imaginação dos espectadores para a criação conjunta. Para Abreu, é antes de tudo uma questão de partilha e construção de experiências coletivas, agregadoras, religadoras, como aquelas dos agricultores e artesãos, como outrora feita pelo narrador de Walter Benjamin, mas trazidos para os tecidos e ligas da contemporaneidade.

É parte do que têm feito alguns cineastas brasileiros e de diversas partes do mundo que, com as ferramentas de que dispõem hoje no contexto do cinema digital, têm buscado se religar aos outros pela experiência humana do cinema; e, principalmente, estão em ação, e não à espera de uma convocação da indústria para criar. Ativaram uma das características que Luís Alberto de Abreu também

associa às potencialidades do narrador contemporâneo: “re-ativar, trazer de volta ao mundo presente, as forças da origem das coisas” (Abreu, 2013: 202).

No ensaio “Por um cinema pós-industrial: notas para um debate”, publicado na revista *Cinética* em 2011, Cezar Migliorin fala do que poderíamos chamar de um cinema pós-industrial, um cinema marcado pela diversidade de ferramentas de produção em detrimento de um cinema industrial em que a indústria seria a principal detentora das ferramentas de produção. Migliorin aponta para o que identifica na contemporaneidade como “abundância” de ferramentas para a composição de filmes, diferentemente do cinema industrial que, segundo ele, pauta-se principalmente na “escassez” da ferramenta, que apenas poucos detém.

Quanto mais fecunda a produção de cinema de um país ou de uma época, mais modos possíveis de se fazer cinema encontraremos em atividade, por isso é tão importante a diversidade e a existência de políticas culturais de produção e distribuição que estimulem a diversidade de cinemas. O Brasil da última década foi um forte exemplo desta variedade em filmes e modos de produção.

Marcelo Ikeda publicou, em 2012, o artigo *O “novíssimo cinema brasileiro”: sinais de uma renovação* na revista *Cinémas d’Amérique Latine*, ano em que Mouramateus ganhou o prêmio de melhor curta-metragem no Cinema du Réel em Paris, filme realizado enquanto ainda estava no segundo ano da primeira turma do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará. Neste artigo, Ikeda comenta o contexto de efervescência que emergia no cinema brasileiro e que era também o contexto vivido por Mouramateus no início de suas produções:

Em contraposição ao modelo dos polos de produção – grandes centros que concentram uma infraestrutura cinematográfica robusta, baseada em estúdios de produção –, a acessibilidade das tecnologias digitais apanhou para um modo de produção baseado em redes, em que pequenos núdulos de produção são interligados através de relações fluidas. Existe,

portanto, uma multiplicação de pequenos átomos de produção, gerando uma descentralização dos processos de produção. Enquanto os polos se baseiam numa concentração geográfica, que geraria economias de escala e de escopo (Hollywood, Vera Cruz, Projac), as redes se estabelecem através de relações dinâmicas, de baixo custo e alta flexibilidade. Reduzindo enormemente os custos fixos, este modelo alternativo de produção se estrutura através da circulação dessas obras, possibilitada especialmente pela internet (youtube, vimeo) e pelos circuitos de difusão não-comerciais (cineclubes, festivais, itinerâncias). Diferentemente das bases de um cinema industrial, voltado para os segmentos de mercado tradicionais e com uma estrutura de produção rígida e basicamente fabril, surgia um cinema pós-industrial, cujo mote é a flexibilidade e o dinamismo, apoiado nas redes da internet. Dessa forma, no Brasil tem recebido destaque um conjunto de realizadores, chamados pela nova crítica de “novíssimo cinema brasileiro”. (Ikeda, 2012: s/p).

4. O GESTO DE FAZER DO ROTEIRO ENTRE TRADUÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO CONTÍNUA

4.1. Roteiro e experimentação contínua

Chamamos de “experimentação contínua” a qualidade do roteiro de estar presente em todos os momentos da criação, da pré à pós-filmagem, como motor de experimentação e testagem. O que remonta a uma compreensão do trabalho do roteiro como um trabalho essencialmente de tradução e (re)ligação. Um chão para experimentar sem a ilusão de estados definitivos, mas especialmente processuais e construtores. Sua forma e uso em cada projeto segue também essas características.

Nos exemplos trazidos, vimos os roteiros por diversas vezes atuarem como ferramentas de experimentação. Por exemplo, para testar hipóteses e possibilidades de filmes. Essa experimentação também se mostrou um processo contínuo, a atravessar diferentes momentos da criação, e a não se limitar à manifestação escrita, embora a escrita seja uma importante manifestação do roteiro. É o caso, por exemplo, dos processos de reescrita na cocriação com os atores em Anna Muylaert; no acolhimento das improvisações

ao roteiro, especialmente dos não atores, durante as oficinas, os ensaios e as filmagens em Eliane Caffé; e na escolha por escrever os roteiros durante os ensaios com os atores e a equipe, em Leonardo Mouramateus.

Nos relatos dos roteiristas, por diversas vezes, foi recorrente a relação entre a presença do roteiro, quanto mais pensado e discutido, à liberdade de experimentação e à abertura para a improvisação, o diálogo com a equipe e à incorporação do acaso, do entorno e da equipe e elenco como cocriadores.

Em contextos como os exemplificados, os roteiros são tomados como ferramentas direcionadoras da criação e, ao mesmo tempo e por isso mesmo, também como horizontes de libertação, nortes para onde olhar sem se perder em meio ao processo denso e complexo da criação no cinema, a se dar principalmente entre sujeitos, funcionando assim o roteiro, para o cineasta e sua equipe, como uma espécie de instrumento de comunicação e mapa/guia da criação.

Ao observar o processo de roteiristas-diretores, é mais perceptível também o tanto que esse mapa/guia é visto como um caminho de tendência falível (como apontam os estudos da teoria da criação de Salles, 2012), em que as transformações não se dão apenas pela tradução dos materiais – por exemplo, do texto escrito para o audiovisual – mas, também, pelas descobertas que se revelam ao longo do caminho, exatamente pela abertura que se coloca diante da natureza de norte da ferramenta do roteiro. Nesse contexto, o olhar do roteiro se confunde ainda mais densamente com os olhares da direção e da montagem, chegando o cineasta Karim Aïnouz a formular o seguinte.

Eu acho que há três roteiros num filme. Há um roteiro na hora que você começa a pensar na ideia, que você escreve, com letras, e tem frases, e tem cabeçalhos de cenas, diálogo ou não e tal. Aí há um outro roteiro que é quando você começa a filmar, que acho que é um outro momento ali, acho que um outro roteiro se coloca mesmo para quem está fazendo o filme. Aí há um terceiro momento que eu também chamaria de roteiro, que é a montagem, que para mim é escrever sem ser com palavras (Ainouz, 2015: s/p).

Visto desse modo, o roteiro, além de não se limitar apenas à forma verbal, também não se limita apenas ao momento da pré-filmagem, exatamente por estar permanentemente a ser reescrito, como acrescenta Anna Muylaert:

Escrever roteiro é reescrever roteiro. É preciso ter a paciência. Não existe roteiro pronto. Roteiro pronto é filme pronto. Porque, mesmo na montagem, você vai mexer, vai alterar. Tem que reescrever. [...] Eu considero o fim do roteiro o fim da montagem (Muylaert, 2019: s/p).

São relatos como esses diante da prática de roteiro que nos levam a questionar alguns modos canônicos de ensino de roteiro, baseados no olhar para as obras prontas ou em uma prática idealizada do trabalho do roteirista. Como se viu, o trabalho com a equipe foi também algo bastante destacado pelos roteiristas estudados, como essa e outras trocas são capazes de tornar o processo mais orgânico, diferentemente de contextos mais hierarquizados, em que as trocas têm menor índice de aproveitamento.

Diferentes modos de organização e de produção culminam em diferentes modos de desenvolvimento dos roteiros também. Salles destaca, no livro *Processos de criação em grupo*, “a relevância da discussão sobre a inter-relação entre diferentes modos de trabalho e novas possibilidades artísticas” (Salles, 2017: 162). Nos percursos observados, o que se percebeu fortemente foi a função do roteiro, que independentemente dos seus diversos modos de se inscrever, funcionou especialmente como mapa/guia da criação. Como um plano de voo. Como uma ferramenta de imaginação e experimentação para roteiristas e equipe.

Os comentários aqui feitos, no entanto, não são uma crítica a outros modos de organização, hierarquização ou criação no cinema, obviamente, mas um modo de destacar a diversidade de práticas com que são feitos os diversos cinemas do mundo e, com isso, as diferentes práticas de roteiro existentes, sendo o cinema brasileiro um território rico em diversidade de práticas de cinema, em diferentes gêneros e

contextos de produção, embora as práticas e cinemas tratados aqui, claramente, sejam só uma pequena parte delas.

Nos estudos da teoria da criação de Cecília Salles, a experimentação contemporânea é destacada como um dos principais motores de reflexão e revisão permanente da teoria. Pensar aqui em uma teorização do roteiro pelo estudo das práticas contemporâneas de roteiro é, também, estar atento para o que essa experimentação nos coloca enquanto desafio de teorização.

Expor-se ao contemporâneo é um desafio para a crítica, pois pode representar a falência de seus modelos de análise. Classificações, modelos e modos de olhar conhecidos oferecem certa segurança, mas normalmente atuam como formas teóricas que rejeitam tudo aquilo que nelas não cabe. Ao assumir uma postura que privilegia a obra, a crítica precisa, permanentemente, criar novas ferramentas capazes de compreender as provocações da arte contemporânea. (Salles, 2012: 519)

Também as práticas de roteiro contemporâneas são, para nós, um desafio à reflexão, à conceituação do roteiro e à tentativa de uma possível teorização da prática do roteiro. Junto à importância da experimentação para esta prática, somamos um outro aspecto que nos parece fundamental: o caráter tradutório do roteiro.

4.2. Sobre criar pontes, o roteiro como tradução

Falamos anteriormente do roteiro como ferramenta-chave para a experimentação, exatamente por sua matéria movente, por sua qualidade de objeto do entre, “de espaço de possibilidades, que indicia caminhos para o filme” (Salles, 2010: 173). Esta mesma qualidade é também uma construtora voraz de pontes, de traduções. Traduz linguagens, códigos e séries culturais inteiras pelo gesto permanente de transmutar. E, com isso, as cria também. Cria o próprio gesto de traduzir o mundo para o universo do cinema.

O filósofo e estudioso da comunicação Vilém Flusser dedicou boa

parte de suas reflexões à tradução, por acreditar ser este um recurso indispensável à sociedade da pós-produção e também por, em sua condição forçada de imigrante, ter sido a tradução o recurso que o permitiu saltar de um universo a outro, de uma língua a outra: “Reflico sobre os abismos que separam os homens e as pontes que atravessam tais abismos, porque flutuo, eu próprio, por cima deles. De modo que a transcendência das pátrias é minha vivência concreta, meu trabalho cotidiano e o tema das reflexões teóricas às quais me dedico” (Flusser *apud* Krause, 1998: 11-12).

No ensaio inédito *Pontificar*, Flusser destaca que “O problema da tradução, do salto entre universos, e portanto a necessidade de pontificar, se põe com urgência em terrenos diferentes” (Flusser, s/a: 1). Na prática da roteirização, o que se empreende são exatamente estes saltos, o que o roteiro faz é levar de um campo a outro do pensamento modos de ver o filme em formatos que não são o filme ainda, mas, além de campos de experimentação para o filme que se deseja fazer, também são pontes para ele.

Há um termo muito usado em roteiro que é um desdobramento dessa qualidade tradutória: a ideia de “adaptação”, que usam para falar, por exemplo, do processo de tradução de um livro em filme. Este processo é, na verdade, o desdobramento de vários outros processos tradutórios.

O roteirista Bráulio Mantovani, conhecido, entre outros, pelas adaptações para o cinema dos livros *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite*, quando perguntado sobre a diferença de trabalhar em roteiros adaptados de livros e roteiros originais, aproveitou para lembrar que “É sempre uma adaptação, independente da ‘fonte’, se um romance, um ensaio, uma notícia de jornal”. E acrescentou: “Também há na história original um pouco de adaptação. Não a adaptação de uma outra obra artística, mas uma adaptação da vida, digamos, do que você tem na sua memória” (Mantovani, 2008: s/p).

Também Karim Ainouz ao comentar sobre o roteiro de seu filme “A vida invisível”, adaptado da obra literária de Martha Batalha,

lembra que, também seus outros filmes são adaptações, “adaptações de histórias reais” (Ainouz, 2020: s/p).

Uma outra característica importante das reflexões de Flusser sobre a tradução para este estudo foi destacar que, apesar de imprescindível e o único jeito de superar as fronteiras, a tradução é, também, uma impossibilidade. “Como pontificar quando a relação entre universos é tão confusa?” E continua: “embora pontificar seja talvez impossível, é imprescindível. Pontífices (mesmo se inviáveis) urgem” (Flusser, s/a: 2).

O que a tradução está de fato a fazer é criar. Pontes, campos de circulação, mundos em que as fronteiras são transponíveis. Por isso é um recurso tão precioso aos processos de criação, que desenvolve vários procedimentos de tradução para existir, e que tem na ferramenta do roteiro uma de suas manifestações exemplares. Flusser destaca ainda que “a rigor, pensar e traduzir são sinônimos” (Flusser, s/a: 2); de modo que o pensamento em ação já é em si uma máquina tradutória, e o que os roteiros estão a fazer, por meio das suas diversas experimentações e testagens de hipóteses, nos diferentes materiais e linguagens em busca de filmes possíveis, é criar pontes entre esses materiais, intermediários e transitórios diante da criação dos filmes. A cada novo universo, novas materialidades de experimentação, novas pontes de tradução precisam ser criadas.

Entre estas pontes que o roteiro assume por função estão a capacidade de comunicar a existência de um projeto comum a diferentes sujeitos envolvidos na criação (por exemplo, as equipes de arte, fotografia, som, elenco...); ligar diferentes momentos de trabalho ao longo do processos de criação do filme (por exemplo, pré-produção, produção e pós-produção...), permitir que materialidades diversas se comuniquem (por exemplo, elementos de som, arte, fotografia, performance, montagem...) e guiar cada um desses universos distintos para a tradução de um universo em comum (o filme).

Nos casos estudados, podemos destacar como exemplos dessa potencialidade do roteiro para a tradução a presença do roteiro como

a ponte que faz equipes grandes de cinema, como as de Anna Muylaert e Eliane Caffé, se entenderam e puderem experimentar processos mais flexíveis, como a improvisação, o aproveitamento do entorno (locações reais, luz natural etc.), o trabalho com personagens reais e a cocriação com os atores. E, também, em processos de pequenas equipes, como o de Leonardo Mouramateus em *Antônio um dois três*, em que o roteiro escrito diretamente durante os ensaios com a equipe e os atores, funcionou como bússola do desejo de filmes possíveis. Ao mesmo tempo, potencializador da testagem e da experimentação e ferramenta mediadora desse processo. Espaço de registro e de comunicação entre sujeitos para os desdobramentos que viriam.

4.3. O roteiro como gesto de fazer

Desde os primeiros livros (por exemplo, *Língua e realidade* e *A história do diabo*), Flusser trata da questão do gesto em suas reflexões. No entanto, em seu último livro publicado em vida, em 1991, e traduzido em 2014 no Brasil, *Gestos*, ele trata especificamente do tema e propõe a formulação de uma “teoria geral dos gestos”, da qual “a teoria da comunicação seria uma das teorias especiais” e, mais que isso, teria na teoria da comunicação “o impulso para a sua elaboração”, uma vez que o “aspecto comunicativo” é um dos mais salientes do gesto, embora a teoria geral do gesto seja uma teoria mais geral do que seria a da comunicação e, por isso, “ponte entre as ciências humanísticas e as da natureza” (Flusser, 2014: 13-14).

Sobre os motivos para a elaboração de tal teoria estaria, especialmente, a de ser “a interface que sintetizaria os métodos de várias disciplinas estabelecidas [...]. E satisfaria determinadas necessidades da práxis” (Flusser, 2014: 29). Flusser identifica na contemporaneidade uma “carência para a práxis”, a “sensação de não poder agir por falta de uma orientação no mundo”, “por falta de um novo tipo de teorias”, o que acaba por bloquear a ação e a liberdade (Flusser, 2014: 29). E, como ele mesmo define, o “gesto é um movimento no qual se articula uma liberdade” (Flusser, 2014: 16).

No livro em que apresenta os princípios de tal teoria, estão presentes, na edição brasileira da Editora Anablume, sete ensaios dedicados a diferentes gestos humanos da contemporaneidade, um desses ensaios é o “Gesto do fazer” e é especialmente sobre ele que gostaríamos de tratar aqui ao tentar esboçar uma teorização geral para o roteiro enquanto gesto. Nele, Flusser inicia sua observação sobre o *gesto de fazer*, enquanto exercício fenomenológico, na contemplação da diferença entre as mãos direita e esquerda e constata a insuperável diferença entre elas: “a oposição simétrica das mãos é uma das condições humanas. Mas o homem é ente que procura negar suas condições, visa liberdade” (Flusser, 2014.: 81).

Esta diferença é relacionada pelo autor à inconformidade humana diante do mundo e impele, por isso, a transformá-lo permanentemente. O gesto de fazer, segundo Flusser, estaria relacionado a esta condição de aparente oposição e inconformidade das mão com o mundo: “nosso mundo tem a estrutura da nossas mãos, e nós estamos nele enquanto *homines fabri*, fazedores, buscadores de totalidade frustrados” (Flusser, 2014: 82).

No entanto, o mais especial deste ensaio de Flusser diante da observação das mãos e da tentativa de esboçar uma possível fenomenologia do *gesto de fazer* a partir delas está, para nós, e diante das práticas de roteiro aqui comentadas, no fato de destacar que, no gesto de fazer empreendido pelas mãos assimétricas: “O sentido do fazer é o outro” (Flusser, 2014: 96). Ele acrescenta ainda que é por meio deste gesto de entrega que a violação do mundo que foi modificado se transforma em um gesto de amor ao outro:

O gesto da “exposição” é a última fase do gesto do trabalho. É a fase que dá sentido ao gesto todo. O sentido do gesto de fazer é outro. É para o outro que as mãos fazem. [...] Fazem para superar a oposição dialética que as determina, e que é, por ser oposição entre as duas mãos, oposição ao mundo. [...] As mãos não permitem ao mundo que seja como é, violam o mundo. [...] Mas a última fase do gesto mostra tratar-se de um gesto de amor ao outro. As mãos violam o mundo por amor ao outro (Flusser, 2014: 97).

Foi o que vimos, por exemplo, no *gesto de fazer* de Anna Muylaert, Eliane Caffé e Leonardo Mouramateus, em que cada um à sua maneira procuravam esta entrega, o estar com o outro (espectadores e criadores) em suas práticas: Anna Muylaert, com a vontade manifesta de assistir à equipe e ao elenco proporem novos caminhos para as cenas; Eliane Caffé, com as práticas colaborativas, em que equipe e elenco trazem a relação com o espectador para o campo da criação desde os primeiros esboços e ensaios; e Leonardo Mouramateus, que declara que foi preciso olhar para a equipe para ver que aquele filme não era só mais uma história um bocado egoísta.

Em uma prática artística como o cinema, que é impelida por sua própria condição de feitura ao trabalho em equipes e ao estar com o outro, tal relação de entrega e de sacrifício, no sentido de entrega ao sacrifício a (e por) outrem, é vivida ainda mais intensamente. O encanto por ouvir e ser espectador precisa estar ainda mais latente.

Talvez, por isso, os três cineastas que citamos em diferentes momentos da vida tenham, também, se identificado como “cinéfilos”, espectadores vorazes de filmes, tendo vindo especialmente daí, como contam Muylaert, Caffé e Mouramateus em diferentes relatos, a vontade de se tornar também realizadores, mas sem nunca deixar de ser, antes de tudo, espectadores, e apaixonados também por este lugar: o de assistir, que mora no gesto de criar, e é tão importante para a elaboração teórica deste estudo.

Esse gesto é também aquilo que caracteriza o roteiro enquanto função - imaginar e fazer imaginar filmes - se consideramos ser exatamente esta uma das principais funções do roteiro enquanto ferramenta de criação: dar a criar ao outro, por estímulo, por despertar, por incitação, por convite à criação junto.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Só nestes três recortes (Muylaert, Caffé e Mouramateus) já são imensos os desdobramentos para o estudo do roteiro no cinema. Entre o que os liga está a apropriação e o trabalho de recombinação pessoal de uma coleção de procedimentos de roteiro que ajudaram a escrever a história do cinema.

Neste caminho de observação, foi possível perceber que o roteiro encontra o seu próprio gesto de fazer nas várias entregas e partilhas que engendra enquanto ferramenta de experimentação e de tradução.

Pensar em uma teoria do roteiro contemporâneo, em meio à multiplicidade de ferramentas e à diversidade de práticas, no que Migliorini identifica como um cinema pós-industrial, seria, entre outras possíveis, perpassar alguns pontos gerais da observação das práticas do roteiro, como os que abordamos aqui, e lançar luzes sobre o que cada processo tem de específico, em uma perspectiva relacional, como um modo de iluminar o caminho da compreensão das inúmeras potencialidades criativas da ferramenta do roteiro na contemporaneidade.

DOCUMENTOS DE PROCESSO (ARQUIVOS)

Ainouz, K. (2015). *Narrativas audiovisuais contemporâneas*. Episódio 1. Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Bq-Xqgj_LXo

Ainouz, K. (2020). *Live com Karim Ainouz, mediada por Nina Kopko*. Instagram do Projeto Paradiso. Disponível em: <https://www.projeto-paradiso.org.br/karim-ainouz-comenta-madame-sata/>

Antônio um dois três. (2017). (Longa-metragem). Direção de Leonardo Mouramateus. Praia à Noite/If you hold a stone/Filmes do Asfalto.

Caffé, E. (2013). Entrevista a Eliane Café. *Sala de Cinema*. Disponível

em: <https://www.youtube.com/watch?v=xfnKqX85dFE>

Caffé, E. (13 de dezembro de 2012). *Era o hotel Cambridge* (Roteiro). Cedido pela autora.

Caffé, E. (2019). Entrevista com Eliane Caffé. *Podcast Primeiro Tratamento*. Disponível em: <https://www.primeirotratamento.com.br/2019/06/19/primeiro-tratamento-eliane-caffe-ep-82-roteiro/>

Era o hotel Cambridge. (2016). (Longa-metragem). Direção de Eliane Caffé. Aurora Filmes.

Abreu, L. A. (2013). O narrador contemporâneo: considerações a partir do narrador de Walter Benjamin. In Fahrer, L. G. *Luís Alberto de Abreu - a experiência pedagógica e os processos criativos na construção da dramaturgia* (Dissertação de Mestrado). Teoria e Prática do Teatro. Escola de Comunicação e Artes/USP.

Abreu, L. A. (2000). A restauração da narrativa. *O Percevejo*, n. 9.

Mantovani, B. (2008). Oficina no Tela Brasileira. Vídeo 8 de 10, 2008. Disponível em: <https://youtu.be/bNQBntgtlCQ>

Mouramateus, L. (2014/2015/2016). *António um dois três* (Roteiro). Cedido pelo autor.

Mouramateus, L. (2017). *António zero*. Dissertação de Mestrado. Arte Multimédia - Especialização em Audiovisuais. Faculdade de Belas Artes. Universidade de Lisboa.

Mouramateus, L. (09 de março de 2019). *E-mail de Leonardo Mouramateus*. Arquivo pessoal.

Mouramateus, L. (março a maio de 2020). *Entrevistas a Leonardo Mouramateus*. Arquivo pessoal.

Muylaert, A. (2013). Entrevista a Anna Muylaert. *Encontros de cinema*. Itaú Cultural. Disponível em: <https://youtu.be/LvAYdZ2eIEY>

Muylaert, A. (2013). *Que horas ela volta?* (Roteiro). Cedido pela autora. 30 de dezembro de 2013.

Muylaert, A. (2015a). *Encontros de cinema*. Itaú Cultural (Vídeo). Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/anna-muylaert-encontros-de-cinema-2015>

Muylaert, A. (2015b). Entrevista à Anna Muylaert e Regina Casé. *Metrópolis*. TV Cultura. Canal do YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7zjSZ-vGtKk> Acedido em 30 de maio de 2022.

Muylaert, A. (2019). Curso de Roteiro Cinematográfico. Plataforma Navega. Disponível em: <https://colecões.navega.art.br/colecões/anna-muylaert-2523>

Muylaert, A. (2020). Entrevista a Anna Muylaert. *Podcast Primeiro Tratamento*. Disponível em: <https://www.primeirotratamento.com.br/2020/04/15/primeiro-tratamento-anna-muylaert-118/>

Que horas ela volta? (2015). (Longa-metragem). Direção de Anna Muylaert. África Filmes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bardawil, A. (2010). Por um estado de invenção. In: NORA, S. (Org.). *Temas para a dança brasileira*. São Paulo: Edições SESC SP.

Ikeda, M. (2012). O “novíssimo cinema brasileiro”. *Sinais de uma renovação*. *Cinémas d’Amérique Latine*, n. 20, pp. 136-149. <https://doi.org/10.4000/cinelatino.616>

Flusser, V. (s/a). *Pontificar*. Arquivo Flusser Brasil, art528. Texto inédito.

<http://flusserbrasil.com> › art528PDF Pontificar - FlusserBrasil

Flusser, V. (2012). *Língua e realidade*. São Paulo: Anablume.

Flusser, V. (2014). *Gestos*. São Paulo: Anablume.

Krause, G. B. (2008). *Vilém Flusser: uma introdução*. São Paulo: Anablume. pp. 37-58.

Migliorin, C. (2011). Por um cinema pós-industrial: notas para um debate. *Cinética*. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/cinemaposindustrial.htm>

Price, S. (2013). *A history of the screenplay*. Londres: Palgrave.

Ribeiro, W. (2014). *Poéticas do ator no cinema brasileiro*. São Paulo: Intermeio.

Salles, C. (2006). *Redes da criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Anablume.

Salles, C. (2010). Criação cinematográfica: roteiros e extras. In: *Arquivos da criação: arte e curadoria*. São Paulo: Horizonte.

Salles, C. (2014). *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Intermeios.

Salles, C. (2017b) *Processos de criação em grupo: diálogos*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.

O FILME *AL SUR DE GRANADA* COMO RETRATO DA RURALIDADE ESPANHOLA DO INÍCIO DO SÉCULO XX

Sara Vitorino Fernandez

FCHS- Universidade do Algarve

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Resumo: *Al Sur de Granada*, filme de 2003, realizado por Fernando Colomo, prémio Goya para a Melhor Banda Sonora Original, é a adaptação cinematográfica da obra autobiográfica de Gerald Brenan, *South from Granada: Seven Years in a Andalusian Village* (1957).

O filme apresenta-nos o cenário de uma Espanha dominada pelos alvares da ditadura de Miguel Primo de Rivera e explora a interacção com uma série de tipos sociais característicos da Espanha rural, mergulhada ainda no século XIX, tudo isto através do ponto de vista do escritor britânico Gerald Brenan no seu primeiro contacto com a cultura e a vida espanholas. Partindo de um olhar civilizado e intelectual à procura de um Outro exótico e pitoresco, a personagem principal do filme dá a conhecer os costumes e as tradições da vida do lugar e a peculiaridade da vida das mulheres e dos homens através das suas crenças e rituais quotidianos.

Este trabalho pretende analisar esses mesmos costumes e tradições que caracterizam a Espanha rural dos inícios do século XX e salientar a maneira como o cinema pode funcionar como retrato de uma época.

Palavras-chave: cinema espanhol, Fernando Colomo, *Al Sur de Granada*

Abstrac: *Al Sur de Granada*, 2003 film, directed by Fernando Colomo, Goya Award for Best Original Soundtrack, is the film adaptation of Gerald Brenan's autobiographical work, *South from Granada: Seven Years in an Andalusian Village* (1957).

The film presents us with the scenario of a Spain dominated by the dawn of Miguel Primo de Rivera's dictatorship and explores the interaction with a series of social types characteristic of rural Spain, still immersed in the 19th century, all this through the writer's point of view. Starting from a civilized and intellectual perspective in search of an exotic and picturesque Other, the main character of the film introduces the customs and traditions of local life and the peculiarity of women's and men's lives through their beliefs and daily rituals.

This work intends to analyze these same customs and traditions that characterize rural Spain at the beginning of the 20th century and to highlight the way in which cinema can function as a portrait of an era.

Keywords: Spanish cinema, Fernando Colomo, *Al Sur de Granada*

A Espanha que Gerald Brenan encontrou em 1919 é tão exótica aos olhos de um inglês civilizado como terras do Oriente. Deste encontro nasceu o livro *South to Granada*. Em 2003, Fernando Colomo lançou uma versão cinematográfica das aventuras sentimentais e civilizacionais do intelectual do grupo de Bloomsbury. Através do estudo do filme de Colomo, este trabalho pretende explorar questões tão relevantes como a denúncia das condições de vida da população rural de uma Espanha de inícios do século XX, a forma como a política influenciou no ambiente rural espanhol (através da ação dos caciques) ou o estatuto da mulher numa comunidade tradicionalista e fechada a inovações. Este trabalho vai ao encontro da ideia de que o cinema é um veículo de conhecimento histórico e social, assim como funciona como uma denúncia de um estado social precário. O filme de Colomo, apesar da sua leveza e do seu humor refinado, acaba por estabelecer um compromisso ao revelar

questões importantes e ao “obrigar” discretamente o seu recetor a refletir. É um filme, ao primeiro contacto, sem grandes pretensões artísticas, focando a sua atenção na história que pretende contar, nas personagens e no cenário rural. Segundo María Lara Martínez (2011), estudiosa da obra cinematográfica de Fernando Colomo, a realização de *Al Sur de Granada* marca uma nova frase de expressão narrativa e criativa na obra do realizador. A autora insiste em que este é o filme mais complexo do autor e aquele que possui maior aprumo técnico e qualidade artística (Martínez, 2011). No entanto, é um filme que não causa estranhamento ao ser visto, não impondo aparentemente pontos de vista, nem recorre a técnicas narrativas que afastem o recetor menos erudito. Tal como refere María Lara Martínez (2011):

En esta película, la planificación se hizo al modo clásico, con la cámara en trípode en varias ocasiones, sin movimientos bruscos..., pero empleando en múltiples casos una steady cam para planos de seguimiento de personajes sin hacer demasiado evidente el movimiento. De hecho, se contrató este dispositivo y a su operador para todos los días de grabación. En cambio, curiosamente, se prescindió por completo del travelling, ya que la steady cam cubría las necesidades de desplazamiento que pudieran surgir durante el rodaje [...]. Este estilo de realización continúa la línea que ya iniciara el autor en sus primeros cortos, de no hacer evidente la presencia de la cámara mediante movimientos naturales y multitud de planos secuencia. Aunque en cierto sentido ha sido progresivamente actualizado en el montaje al enriquecer con múltiples planos y puntos de vista las secuencias que así lo requerían, en este caso, en *Al Sur de Granada* —como la de la llegada de Brenan al cementerio, la fiesta en el patio de la casa, el bautizo...— para explicar las distintas acciones y reacciones de los personajes.

Fernando Colomo siempre busca contarlo todo, sin agotar tampoco al espectador, pero ofreciendo una visión completa de cada uno de los detalles (pág. 198).

Para o estudo da ruralidade no cinema e, em específico, no filme *Al Sur de Granada*, levanta-se a problemática da paisagem ser apenas um cenário onde decorre a ação ou se a paisagem é determinante ao ponto de ser considerada uma personagem. Este trabalho partilha

totalmente da opinião de Crespo Guerrero e Quiroga García (2014) quando estes autores afirmam que a paisagem é essencial para a natureza da ação e das personagens. O território e o cenário rural percorridos por Gerald Brenan são determinantes e adquirem absoluto protagonismo. Aliás, a paisagem rural torna-se uma questão de identidade das personagens. O cinema rural espanhol, através da sua história, privilegia uma série de temáticas e motivos: o retrato do tipo espanhol, os valores nacionais, os conflitos amorosos entre classes sociais, a migração do campo para a cidade, a dureza e crueldade da vida rural ou o espaço rural como espaço exótico quando relacionado com a realidade urbana (Crespo Guerrero e Quiroga García, 2014).

A primeira intenção de Brenan ao viajar a Espanha é descobrir paisagens, gentes, costumes e lugares. Na verdade, descobriu uma comunidade dominada por caciques, imersa num passado patriarcal, numa moral que se dobrava às conveniências. A maioria da Espanha que Gerald Brenan conheceu vivia imersa na ruralidade. As comunidades rurais organizam-se e governam-se a si próprias. Normas económicas e sociais são estabelecidas para evitar o caos e, desta maneira, a comunidade defende-se das incursões do “Outro”, do “Forasteiro”. A sociedade rural aparece como um organismo altamente estratificado e as profissões eram bastante marcadas e estanques. Dentro da comunidade todos se conhecem e as relações humanas funcionam quase que em ambiente familiar. A Igreja, na sua organização por paróquias, tem uma grande importância na organização, no andamento da comunidade e na disciplina coletiva. No entanto, existe uma polarização socioeconómica: de um lado, uma elite de terra tenentes ricos; e de outro, trabalhadores dependentes de contratação diária para poder sobreviver. Através da visão de Gerald Brenan, em pleno cenário político da ditadura do general Primo de Rivera, vemos a interação de personagens-tipo da ruralidade espanhola da época e os aspetos característicos da dinâmica rural. Esta visão traz-nos o confronto entre uma tradição anglo-saxónica esclarecida e intelectual e uma comunidade rural do sul de Espanha que subsistia do seu

trabalho do campo e se entretinha com as suas festas, costumes, tradições, rituais e crenças. O meio rural, no entanto, é um mundo em decadência, onde se sobrevive. As sucessivas e graves crises levaram a um processo de desruralização e estabelecendo dois universos distintos: o mundo rural e o mundo urbano. Quem permanece no mundo rural tem a terra como forma de produção e forma de vida. O sul de Espanha é uma sociedade de latifúndio, onde grande parte das terras são possuídas por grandes empresários e o restante são zonas marginais e empobrecidas. Este tipo de sociedade evoluirá mais tarde para uma forma de capitalista que exigirá investimento em infraestruturas, maquinaria agrícola, uso de adubos e novas técnicas de rega. No final do século XIX e inícios do século XX a burguesia rural tentou imitar os gostos da burguesia endinheirada do meio urbano, imitando também as tendências de consumo alimentar. Assim, abandonando a tradicional frugalidade rural, o gasto alimentício da burguesia rural mostra uma variedade de alimentos e uma dieta mais rica e diversa. Quanto aos pequenos camponeses, a necessidade de investir em novos produtos, levou-os a avançar para um estado de endividamento progressivo devido à compra de novos materiais, sementes ou alfaias (Calderón, 1976; Vassberg, 1992; Carrión, 2004).

Uma das entidades retratadas por Gerald Brenan no seu relato – e também bastante exposta no filme de Fernando Colomo – é a figura do cacique. O cacique foi dominante no mundo agrário nas terras da Meseta Central e no Sul de Espanha. A sua ação manifestava-se através de formas múltiplas de influência numa estrutura de “clientes”. O caciquismo floresceu na época da Restauração Borbónica e consistia em controlar o poder de voto de todos os que possuíam capacidade de votar na sua localidade. Os caciques são homens com algum poder económico, que normalmente está apoiado num grupo de gente armada que é sua assalariada e que usa para manipular opiniões ou intimidar os mais indecisos. O sistema de caciques é uma forma de pôr em contacto o mundo urbano, que fazia a política, com o mundo rural, que tinha poder de voto. O domínio dos mecanismos

políticos é criado através da atribuição de favores cuja retribuição seria o voto. Apesar do modo escandaloso em que atuavam e da crítica generalizada à sua ação, os caciques mantiveram a sua importância plena na dinâmica rural espanhola até ao final do reinado de Afonso XIII. Durante a ditadura do general Primo de Rivera foram tomadas algumas medidas para combater o sistema de caciques, mas tiveram pouco resultado. Só com a instauração da Segunda República e depois com o Franquismo é que o poder da figura do cacique começou realmente a diminuir (Luzón, s.d.).

O filme de 2003, *Al Sur de Granada*, realizado por Fernando Colomo, está baseado nos escritos de Gerald Brenan e na sua experiência rural espanhola. A experiência espanhola foi tão marcante que Brenan não hesitou em convidar os seus companheiros do Grupo de Bloomsbury para lhes mostrar os encantos de Yegen, a aldeia onde Brenan se fixou. Fernando Colomo, através do cómico de situação, vai narrando as peripécias de Brenan com os costumes e a população locais. María Lara Martínez (2011), na sua tese de doutoramento *Fernando Colomo*, refere que

La motivación narrativa del director era la de representar la realidad histórica del momento, no la de llevar a cabo una biografía al uso. Su propósito era el hacer reír al público en los momentos en los que se ponen de manifiesto los fuertes contrastes entre las costumbres victorianas de los artistas ingleses, que vienen de visita a un lugar perdido, inculto, poco civilizado y con una mentalidad totalmente opuesta a la suya. Y también trataba de acercar cierto dramatismo de la historia al público que aún no conocía la figura del escritor. (pág. 188)

Desde a chegada de Gerald, que interrompe o funeral da filha mais nova do cacique local até à consolidação do respeito que a população tem pelo escritor, as aventuras sentimentais e a aprendizagem de costumes vão-se desenrolando com a ajuda do seu novo amigo Paco. A visita de Dora Carrington, Lytton Strachey e Ralph Partridge servem uma vez mais para alimentar esse cómico de situação de retrato de costumes e acentuar a diferença entre o mundo rural espanhol e o mundo

intelectual inglês da época. A pouca tolerância à gastronomia espanhola e a estranheza de ver a “noiva” de “D. Geraldo” viajar com dois homens – um velho achacado e o outro jovem e atraente – leva a população da aldeia a imaginar histórias pouco próprias. A segunda visita de Ralph Partridge, que chega agora de automóvel e traz um gramofone, acentua o atraso em que as populações rurais viviam na época.

O filme de Colomo, apesar da sua leveza cómica, traz-nos três questões que ajudam a retratar uma época. A primeira é o retrato da ruralidade, no qual a vida no campo equivalia a uma vida de pobreza. No filme, homens e mulheres trabalham no campo, são pagos ao dia, caçam para comer, apanham frutos. A personagem de Paco, castiço de ações e linguagem, é aquela que mais denuncia ao recetor a superstição e o atraso da comunidade. O seu sonho de emigrar para a Argentina, onde todas as mulheres se perfumam, e sair da aldeia, é a acusação do atraso da povoação. A sedução da emigração leva a criar imagens ilusórias de um El Dorado que raramente se materializa. No final do filme, quando Gerald regressa à aldeia, Paco comunica ao amigo que vai vender as suas propriedades para finalmente poder realizar o seu sonho sul-americano. Também o padre da aldeia, D. Vergílio, se queixa do atraso dos aldeões e da sua ignorância. Na verdade, o pobre cura só tem como interlocutora D. Felicidade, por quem desenvolve uma paixão correspondida, mas, como é lógico, proibida. D. Vergílio acaba por fazer de Gerald o seu confidente e a sua via de saída da aldeia.

A questão política é também muito focada no filme de Colomo. O poder social e político dos caciques dentro da aldeia é um tema dominante neste filme. Gerald chega a Yegen e interrompe comicamente o funeral da filha mais nova do cacique, D. Fernando. Como D. Fernando pretende ir viver com a sua mulher para Granada, Gerald aluga-lhe a casa por um ano. Entretanto, já um novo cacique domina, D. Gabriel, o chamado entredentes “El Culo Negro”. Porque lhe chamam assim ninguém quer explicar a Gerald. D. Gabriel governa, inspirando temor pela sua agressividade

e temperamento explosivo. Ao longo do filme só se mostra mais educado e solícito com María, a criada de Gerald. Entretanto, na aldeia, a consideração por Gerald vai aumentando e a comunidade vai-se afeiçoando ao forasteiro. Com a morte de D. Fernando em Granada, o nascimento do filho de María (filho que se atribui a D. Fernando) e o regresso da viúva de D. Fernando, D. Clara, Gerald vê-se envolvido num jogo de casamentos arranjados e dá por si a ser padrinho do filho de María. No batizado, o desastrado Gerald desvenda, sem querer, a paternidade do bebé e, ao mesmo tempo, descobre porque chamam “Culo Negro” ao cacique d. Gabriel. Toda a aldeia teme agora pela vida de Gerald, devido ao temperamento do cacique. No momento em que D. Gabriel e Gerald se encaram, dias depois do batizado, dá-se o inesperado. D. Gabriel descobre-se, tirando o chapéu perante Gerald, e dá-lhe os bons-dias tratando-o como “D. Geraldo”. A partir desse momento, a aldeia de Yegen tem um novo cacique.

A última questão focada pelo filme de Colomo, e talvez a mais dominante, é a questão social. O estatuto da mulher é muito importante e muito explorado como tema neste filme. Apesar de identificarmos de imediato em Yegen uma sociedade patriarcal e machista, o enredo do filme *Al sur de Granada* gira em torno das mulheres. Quando Gerald sai de casa para ir buscar água à fonte, é María quem toma a iniciativa de lhe tirar o cântaro das mãos e de lho levar a casa. A partir desse momento ficou concertado que María seria a governanta de Gerald. É D. Clara – a agora viúva do defunto cacique e em pleno uso do seu poder e independência – quem toma a iniciativa de arranjar o casamento entre Ángeles (filha de María) e Gerald, considerando o assunto oficial, o que traz muitos sarilhos a Gerald. É Juliana quem decide ter um filho de Gerald, apesar das reticências deste acerca dos laços do matrimónio. A vontade das mulheres impera no enredo deste filme, mesmo que esteja disfarçada de submissão. Questões como as relações amorosas fora do casamento, o adultério ou os filhos ilegítimos deixam Gerald

surpreso pela naturalidade com que acontecem, mesmo estando ele habituado a relações amorosas complexas. Como exemplo temos María, governanta de Gerald. María foi criada e amante de D. Fernando, o cacique, e teve uma filha dele, Ángeles. A esposa legítima do cacique, como esposa submissa, aceitou a adultério e amadrinhou a filha natural do marido. A meio do enredo, D. Clara oferece a Gerald toda a sua herança se ele concordar em casar com Ángeles. Entretanto, María, para acompanhar a transição de poderes entre caciques, acaba por se envolver secretamente com o novo cacique. O relacionamento é descoberto através de um cómico incidente no batizado do filho de María, que acaba por revelar também a verdadeira paternidade da criança. Estas peripécias levam a pensar em María como uma personagem inteligente e calculista, que sempre esteve do lado do poder e soube manter-se, apesar do seu estatuto marginal de criada e amante do patrão. María tem em seu poder a chave da despensa da casa de D. Fernando, o que revela o seu poder dentro da casa onde trabalha. Quando falta comida em casa, María recorre à despensa. Quando chega à aldeia a notícia da morte de D. Fernando, María apressa-se a retirar víveres da despensa, antes que chegue a viúva e a destitua dos seus privilégios. Esta estranha dualidade moral, onde subsistem normas de comportamento tão rígidas e, ao mesmo tempo comportamentos tão licenciosos, confunde Gerald e, mais do que uma vez, este se espanta. Apesar de vir de uma comunidade onde se cultivava uma certa liberdade sexual, o que parece intrigar Gerald é a ideia das aparências sociais e da realidade das relações humanas. A dualidade moral também se expressa através da importância da honra masculina. Neste filme não nos podemos esquecer da rixa entre caciques e que se estende através do empregado do cacique cessante. No final do filme, Emiliano, empregado do falecido D. Fernando, mata D. Gabriel devido a uma provocação verbal que durava há vários anos. O rancor vinha de gerações e terminou em tragédia.

O papel da Igreja também está bem expresso neste filme. O padre da aldeia, D. Vergílio, é um homem esclarecido e ciente da mentalidade dos seus paroquianos. No início do filme, quando Gerald chega à aldeia e é acudido devido à sua fraqueza e disenteria, o sensato padre recomenda a Gerald que não refira que é anglicano. Segundo o padre, a gente da aldeia não entenderia que pudesse existir outra fé senão a católica. Também lhe pede que vá à missa de vez em quando, só para sossegar os paroquianos sobre as intenções cristãs do forasteiro. A ida à missa e a forma como os paroquianos se mostram na missa é uma forma de expressão social. Como exemplo, temos a ida à missa de Gerald, levando pelo braço Àngeles, a filha de María. Apesar de ser apenas uma tentativa de provocar ciúmes a Juliana, toda a gente da aldeia pensou que Gerald se ia comprometer com a filha da sua governanta. O resultado foi a fúria de Juliana e a embrulhada de desfazer depois o mal-entendido. Nessa ida à missa, é dado a Gerald um lugar de destaque – o púlpito – que é o lugar reservado ao pregador. Gerald fica de pé, diante de todos, sem saber como se comportar num lugar que não lhe pertencia. Apesar do extremo catolicismo dos habitantes da aldeia, a superstição é algo que está muito presente. As mulheres desrespeitam-se acusando-se mutuamente de bruxas, como Juliana e María na cozinha de Gerald, devido ao uso de certas ervas na comida. María apanha continuamente pequenas moscas que, supostamente, usa para aumentar a fertilidade e a potência sexual de D. Gabriel. Juliana consulta “*el niño dormido*” sobre um futuro filho que terá com Gerald e zanga-se com este por ele duvidar da profecia. Engraçado que, mais tarde, Gerald usa a figura de “*el niño dormido*” para castigar Juliana talvez porque saiba que ela é supersticiosa o suficiente para acreditar. Apesar desta religiosidade omnipresente, o padre D. Vergílio acaba por deixar o sacerdócio e seguir a paixão que tem por D. Felicidad. Não querendo expor-se a escândalos nem continuar relações ilícitas, decidem ambos sair da aldeia discretamente. No entanto, D. Felicidad não tem coragem de deixar a família. Só mais tarde, quando Gerald

regressa à aldeia é que, finalmente, a senhora tão adepta da poesia de Santa Teresa, se junta ao seu grande amor.

Uma outra questão é a presença do “Forasteiro” na aldeia e o contacto com o “Outro” exótico. A presença de Gerald gera uma natural curiosidade como o “Forasteiro”, estrangeiro, inglês, com poses económicas, manias estranhas, amigos estranhos. Gerald chega a Yegen para satisfazer a sua curiosidade por culturas “exóticas” e acaba por entrar em comunhão com uma comunidade que o acarinha. O “Forasteiro” vai-se guiando pela engrenagem social da aldeia até se transformar em D. Geraldo, o cacique que governa através do carinho e da consideração pelas gentes. O contacto com o “Forasteiro”, neste filme estende-se aos amigos de Gerald que o visitam na aldeia. María e Paco comentam os costumes estranhos dos três amigos de Gerald, a sua reação à comida espanhola, os seus achaques e a estranheza da situação da “noiva de D. Geraldo”, que afinal se casa com outro. Na segunda visita de Ralph Partridge destaca-se a vinda no automóvel e o gramofone, que foi tão importante para a aldeia que se teve que fazer uma festa de apresentação oficial, com a presença das altas individualidades da aldeia.

Apesar da leveza e da comicidade do filme, Fernando Colomo consegue levantar questões sérias que seriam constantes na vida das comunidades rurais dos inícios do século XX. Apesar de estar baseado no relato do escritor inglês Gerald Brenan e retratar uma aldeia espanhola do sul de Espanha, parece-nos que estas questões são plenamente universais. O estatuto da mulher na comunidade, as relações humanas e de poder entre homens e mulheres, a duplicidade da moral e a visão que temos do “Outro” que nos é estranho são comuns a todos os seres humanos. As dificuldades na vivência do quotidiano e o perigo da fome e da ruína num contexto rural são constantes num cenário tão remoto como aquele com que Gerald Brenan se deparou. Através do humor e da ironia, Colomo conseguiu um extraordinário retrato da Espanha rural e pitoresca do século passado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barrio, María Antonia López-Burgos del. (2012) *La Alpujarra en la Literatura de Viages: Gerald Brenan y otros precursores*. *The Grove. Working Papers on English Studies*, 19, pp.33-50

Calderón, Emilio. (1976). *Política y sociedad rural en la España del siglo XX*. Revista de estudios políticos, ISSN 0048-7694, N^o 206-207, 1976, págs. 337-348. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1704499>

Carrión, José Miguel Martínez. (2004). *El nivel de vida en la España rural, siglos XVIII-XX. Recerques: història, economia, cultura*, Núm. 47, p. 245-50. Disponível em: <https://raco.cat/index.php/Recerques/article/view/387584>

Crespo Guerrero, José Manuel, & Quirosa García, Victoria (2014). La visión del medio rural en el cine español de la primera década del siglo XXI. Nuevos valores en tiempos de cambio. *methaodos.revista de ciencias sociales*, 2(2),286-294. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441542972010>

Luzón, Javier Moreno.(s.d.). *Caciquismo y política de clientelas en la España de la Restauración*. Disponível em: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/297-2013-07-29-5-95.pdf>

Martínez, María Lara.(2011). *Fernando Colomo*. Tese de Doutoramento. Universidad Complutense de Madrid. Disponível em: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/13476/>

Vassberg, David E. (1992). *La comunidad rural en España y en el resto de Europa*. Mélanges de la Casa de Velázquez, tome 28-2, Epoque moderne. pp. 151-166. Disponível em: https://www.persee.fr/doc/casa_0076-230x_1992_num_28_2_2621

“KVÌD SÀKROM ÈGNIM?”: APONTAMENTOS HISTÓRICOS SOBRE *O PRIMEIRO REI* (2019), DE MATTEO ROVERE

José Maria Gomes de Souza Neto
José Natal Souto Maior Neto

RESUMO: análise do filme *O Primeiro Rei* (2019) dirigido por Matteo Rovere à luz da relação entre cinema e História e da formação de uma consciência histórica oriunda do cinema. Contraponto da narrativa do filme à *Eneida* de Virgílio, ao conhecimento acadêmico e como estes elementos influíram no produto final.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema, Antiguidade, Consciência Histórica, Lácio Pré-Romano, Cultura Histórica.

ABSTRACT: analysis of Matteo Rovere's *The First King* (2019) under the light of connections between cinema and History, and the formation of a Historical Consciousness derived from cinema. Comparison of the film's narrative to Virgil's *Aeneid*, to academic knowledge and how such elements influenced the final product.

KEYWORDS: Cinema, Antiquity, Historical Consciousness, Old Latium, Historical Culture.

Té que a sacerdotisa Ília princesa,/ Prenhe de Marte, dê à luz dois gêmeos,/ Co'a fulva pele da nutrisse loba/ Ledo, receberá Rômulo os povos;/ E, a Mavórcia cidade edificando,/ Do nome seu os chamará Romanos (Virgílio, l:289-293).

Não raro, buscamos compreensões do nosso mundo nos mais diversos vestígios legados pela Antiguidade, seus valores e referências que interferem, sobejamente, em nossa forma de entender o mundo. Não por acaso, percebemos que a cultura contemporânea tem uma abundância de referências às obras clássicas, de modo que estudar seus usos nos permite observar os complexos processos responsáveis por instituí-las como “pontos de referência cultural”, presentes nas mais diversas manifestações artísticas, da literatura e dos quadrinhos à música, o teatro e o cinema. Este último, em particular, comumente (re)utiliza a História Antiga para seus propósitos e ambições, de modo que não podemos falar da recepção da Antiguidade pelo cinema sem antes discutirmos como são compreendidos os processos de recepção.

Para descrever esse fenômeno, usam-se frequentemente dois termos: “recepção” e “usos do passado”. Charles Martindale, autor de *Classics and the Uses of Reception*, foi um dos primeiros a elaborar uma definição mais abrangente de *recepção* e na introdução à sua obra destaca que:

Recepção nos clássicos abrange todo trabalho referente ao material pós-clássico e grande parte dele em outros departamentos de humanidades podem ser descritos sob diferentes rubricas: por exemplo, história da erudição, história do livro, estudos fílmicos e midiáticos, história da performance, estudos de tradução, crítica da estética da recepção, estudos pós-coloniais, latim medieval e novilatino e muito mais além disso (...) (Martindale, C. Thomas, R.; 2006, p. 5)

O autor argumenta que a recepção está voltada ao que chamou de “material pós-clássico”, mas é sabido, porém, que a recepção começara na Antiguidade mesma. Por isso, concordamos que sua utilização nos permite compreender, já no Mundo Antigo, diferentes

relações estabelecidas entre os próprios antigos – de que é exemplo a recepção de Homero entre os gregos que lhe sucederam¹.

Outro conceito de *recepções* – que em grande medida dialoga com o de Martindale – surge no trabalho de Lorna Hardwick e Christopher Stray, especificamente em sua coleção *A Companion to Classical Receptions*. Segundo os autores, por *recepções* podemos entender a maneira em que o material grego e romano foi transmitido, traduzido, fragmentado, interpretado, reescrito, repensado e representado². Assim sendo, entendemos que este conceito chama atenção para a transmissão do material clássico e a relação estabelecida entre o que foi transmitido e seu ‘receptor’, sendo este um agente ativo nesse processo pois, para o bem ou para o mal, interpretará o que é recebido. A compreensão dessa dinâmica é fundamental para compreendermos o processo de recepção, pois, como afirmam Glaydson Silva, Pedro Funari e Renata Garraffoni, a

recepção, de forma passiva e acrítica, retira dos “receptores” o papel ativo e interativo que exercem diante do conhecimento advindo da Antiguidade, como se pudéssemos ler um autor antigo ou admirarmos uma obra de arte antiga retirando de nossas percepções tudo aquilo que nos constitui, em uma prática de consumo e adoção passiva daquilo que nos é dado, pronto, de antemão (*op cit*, p. 46).

Embora distintos, tanto o conceito de os *usos do passado* quanto o de *recepção* passam por esse caminho dialógico entre passado e presente. O primeiro, contudo, assume um caráter diverso na medida em que está mais voltado para as circunstâncias posteriores ao que foi transmitido – ou seja, uma forma de *recepção* dentre outras possíveis. Há, no entanto, uma diferença evidente: a *recepção* aponta para a verificação da distância entre a gênese e a recriação posterior, enquanto os *usos do passado* enfatizam os contextos posteriores, a utilização

1 SILVA, Glaydson José; FUNARI, Pedro Paulo e GARRAFFONI, Renata Senna (2020). *Recepções da Antiguidade e usos do passado: estabelecimento dos campos e sua presença na realidade brasileira*, p. 44.

2 HARDWICK, L e STRAY, C. (2008) “Introduction: Making Connections”. In _____ *A Companion to Classical Receptions*, 2008, p. 1.

pragmática e instrumental do passado³. Desta feita, podemos começar a discutir sobre como o cinema tem recebido, representado e tentado reconstruir a Antiguidade em suas produções e qual o impacto que tal exercício pode causar na formação da consciência histórica.

CINEMA, ROMA E A FORMAÇÃO DA CONSCIÊNCIA HISTÓRICA

Conforme Maria Wyke, o cinema, desde sua tenra origem, propôs-se a ser um contador de história para as massas⁴, qualidade essa que, junto a elementos diversos (enredos, cenários, figurinos, atuação, trilha sonora, efeitos visuais), enriqueceram mais e mais as produções cinematográficas e impulsionaram o cinema no âmbito do entretenimento de massas, sobrepujando opções até então mais populares, como o circo, teatro, shows de mágica, etc.

No campo da historiografia, a partir da década de 1930 as transformações provocadas pelos *Annales* provocaram um afastamento das concepções positivistas de documento e a História passou por grandes modificações no pensamento e na pesquisa, algo que ampliou os horizontes e os limites para o que se considerava fonte histórica, um processo que levou, anos mais tarde, certos historiadores a tentar estabelecer pontes entre o cinema e sua disciplina.

Antes desse contexto, como bem destaca o historiador Robert Rosenstone, acreditava-se que as produções fílmicas em geral nada mais eram que imprecisões, construções ficcionais que banalizavam e romantizavam pessoas importantes, eventos e movimentos⁵. É bem possível que crenças dessa natureza existam até hoje, desconsiderando questões importantes, dentre as quais o fato de os acadêmicos não deterem a posse do passado. Em verdade, o cinema não só tem a capacidade de construir narrativas históricas, mas também as apresenta para um público inegavelmente mais amplo. Muito desse público tem sido envolvido pelas obras ambientadas na Antiguidade, cujos

3 SILVA; FUNARI; GARRAFONI. *op cit.*, p. 45.

4 WYKE, Maria (1997). *Projecting the past: Ancient Rome, history and cinema*, p. 9.

5 ROSENSTONE, Robert (2010). *The Historical Filme as Real History*, p. 5.

dinamismo e poética mostraram-se capazes de seduzir e atrair multidões para as salas de cinema. Esse fator constituiu uma longa trajetória de *uso do passado* pelo cinema, sobretudo nas produções que bebem abundantemente do passado romano. Nelas, a história de Roma tem sido apresentada com frequência para ressuscitar um passado vívido e intimamente conectado com os interesses contemporâneos⁶.

Robert Rosenstone tem alertado sobre esse potencial que o cinema possui para construir narrativas históricas, sua capacidade para impactar nossa forma de entender o passado. Segundo o autor, mesmo quando sabemos serem representações fantasiosas ou ideológicas, os filmes históricos — obras cinematográficas que tentam conscientemente recriar a história — afetam a maneira como vemos o passado⁷. Dessa forma, conquanto nossa cultura histórica tenha sido formada na sala de aula, o contato com estas mídias audiovisuais e suas narrativas, que usam e reorganizam os vestígios legados pelo passado, pode moldar nosso modo de entender a história⁸, construindo novas referências, percepções e nos dando um diferente sentido às ações dos indivíduos no tempo.

Considerando a realidade atual, em que o aumento significativo do acesso à internet e, por conseguinte, aos seus infinitos recursos forneceu às narrativas fílmicas e audiovisuais um arcabouço que ampliou sua disseminação e fortaleceu suas potencialidades, não há como negar que o que foi escrito por Rosenstone nos primeiros anos deste milênio deve ser levando cada vez mais a sério. Hoje, dispomos de infindáveis sites de streaming que fornecem filmes, documentários, séries, enfim, uma gama de produções audiovisuais que, queiram

6 WYKE, *op cit*, p. 9.

7 ROSENSTONE, Robert A, *op cit*, p. 18.

8 Se considerarmos que a narrativa histórica constitui forma e função da aprendizagem histórica (SCHMIDT, 2017. 66), tudo leva a crer que os filmes manifestam, enquanto narrativas da história (ROSENSTONE, 2010), o potencial formador e/ou modelador da consciência histórica dos indivíduos. Além disso, podemos refletir que a consciência histórica, enquanto fruto da aprendizagem histórica, não é formada apenas nos bancos escolares, mas, na verdade, e em grande medida, pelos meios de comunicação, nas relações familiares e em grupos intersubjetivos. MOERBECK, Guilherme (2018). *História Antiga no ensino fundamental: um estudo sobre os mitos regos antigos e a consciência histórica*, p. 228.

os historiadores ou não, a partir de um *click* poderão começar a construir ou afetar a consciência histórica.

A realidade e o potencial dos filmes e demais produtos audiovisuais não devem ser ignorados, em especial quando consideramos o que destaca Serge Noiret: ao historiador público cabe o dever de fazer mediação com as formas públicas de conhecimento do passado⁹, uma postulação muito importante para trabalharmos nossa fonte principal: o filme *O Primeiro Rei* (2019).

Segundo seu próprio criador, o cineasta Matteo Rovere, *O Primeiro Rei* tinha o intuito declarado de reconstruir a história da fundação de Roma. Essa pretensão explícita orientou o conjunto de metáforas fílmicas no percurso de construir um passado “profundamente real”, tornando esse filme num espaço notável para a análise histórica. Como bem destacou Mark Carnes:

Às vezes os cineastas, totalmente imbuídos de seus produtos, proclamam-nos historicamente ‘precisos’ ou ‘fiéis’, e muitos espectadores os supõem assim. Os espectadores não deveriam endossar tais pretensões nem descartá-las de todo, e sim encará-las como um convite a um aprofundamento posterior¹⁰.

Esse “aprofundamento posterior”, acreditamos, está para além da busca por uma resposta simples àquela famosa questão proposta por Modris Eksteins em sua obra *A Sagração da Primavera*: “onde termina a ficção e onde começa a realidade?”¹¹, uma indagação absolutamente fundamental para o crivo que envolve o conteúdo fílmico, em particular o da obra que propomos analisar. A tentativa de recriação do passado por um cineasta não deve ser entendida pelos historiadores como algo absurdo, leviano, que sempre resultará falso e, portanto, incapaz de convencer o público. O filme detém o poder de comunicar e construir ideias, exercício esse no qual se mostra capaz de falar às consciências.

9 NOIRET, Serge (2015). *História pública digital*, p. 39.

10 CARNES, Mark C. (1997). *Passado imperfeito: a história no cinema*, p. 9.

11 EKSTEINS, MODRIS (1991). *A Sagração da Primavera: a Grande Guerra e o nascimento da Era Moderna*, p. 20.

Além disso, como destaca Robert Rosenstone¹², a ficção, mesmo banal, não impede que um relato seja poderoso e convincente.

Por isso, é extremamente difícil desconstruir a sensação de realidade das obras cinematográficas. Um problema que na atualidade pode ter se agravado, particularmente, pelo avanço com relação às tecnologias voltadas para as *Imagens de Computação Gráfica* (CGI, *Computer Graphic Imagery*), cujo desenvolvimento tornou possível a criação de ambientes, objetos e até mesmo personagens com níveis de qualidade e verossimilhança capazes de levar o público a uma imersão ainda mais profunda, que passa a marcar a imagem vista na tela como a mais verdadeira em relação àquele passado específico – o que chamamos de *consciência histórica*¹³.

Esses aspectos a que nos referimos são essenciais à escolha do caminho que tomamos em nossa análise. Buscamos entender o mundo visual que Rovere criou sobre a Roma primordial, os elementos que utilizou para “recriar” esse mundo, um estudo balizado por uma análise que engloba (a) as pretensões declaradas do diretor, (b) seu produto final, (c) o contexto de sua produção e (d) a recepção da obra pelos espectadores.

O PRIMEIRO REI: UMA TENTATIVA DE RECONSTRUÇÃO DA ANCESTRALIDADE ROMANA

O Primeiro Rei estreou na Itália em 31 de janeiro de 2019. Matteo Rovere, seu diretor, foi o mais jovem cineasta de seu país a ganhar o *Nastro d’Argento* de melhor produtor, com sua comédia policial *Smetto quando voglio* (2014) e tem logrado sucesso

12 ROSENSTONE, *op cit*, pp. 50-51.

13 “Como lidar com alunos que trazem para a sala de aula uma consciência histórica em parte formada pela grande tela hollywoodiana a partir de filmes como Hércules, última versão de 2014, ou Fúria de Titãs, que teve um remake em 2010? Embora não se possa responder especificamente a essas indagações aqui, elas são absolutamente legítimas a uma pesquisa aplicada. O que se quer enfatizar é que existe uma relação reflexiva entre a vida cotidiana e a visão que se pode ter da produção científica, inclusive a histórica. Que peso o ensino de História pode ter em relação às formas de se dar sentido e orientar a ação no mundo?” MOERBECK, Guilherme, *op cit*, p. 229.

desde o início de sua carreira: do documentário *Gitanes* (2004) ao premiado curta *Homo homini lupus* (2006), diversos longas (*Un gioco da ragazze*, 2008; *Gli sfiorati*, 2011) até chegar ao *Primeiro Rei*. Ambientado em florestas da região do Lácio, rodado com luz natural e tendo como língua base uma reinvenção do latim arcaico, o filme evoca o mito da fundação de Roma através de uma construção que se propõe diversa de qualquer outra já vista sobre o tema: um “imaginário estético absolutamente novo”, como declarado por Rovere em entrevista à Agência EFE¹⁴.

Inovador no caráter, uma história amplamente conhecida, ambientada no passado antigo cuidadosamente armado para levar o espectador à Roma primitiva: à primeira vista, a receita de um épico destinado a estrondoso sucesso. De fato, na Itália, à parte algumas críticas, o filme foi bem recebido, algo perceptível na matéria do jornal *Secolo d'Italia* (2019), “*Il Primo Re, Matteo Rovere ci restituisce la magia della fondazione di Roma*”, a qual, escrita poucas semanas após o lançamento, atribuiu-lhe o “selo de obra-prima”; da mesma forma, o jornalista Pietrangelo Buttafuoco chamou-o, em sua resenha entusiástica, de “tragédia de dois gêmeos mutuamente fortes”, ao que seu colega Furio Colombo retrucou interpretando-o à luz do *Ur-fascismo* de Umberto Eco¹⁵. Orçado em quase 8 milhões de euros, nas três primeiras semanas de projeção na Itália, bateu os filmes hollywoodianos¹⁶ e arrecadou mais de 2,1 milhões de euros. Mas o que aparentava ser alvissareiro mostrou-se menos

14 SÁNCHEZ, Gonzalo. “*Il primo re*”, la película que explora en latín el mito fundacional de Roma. EFE. Roma, 16 fev. 2019. Disponível em: <https://www.lavanguardia.com/vida/20190216/46490408092/il-primo-re-la-pelicula-que-explora-en-latin-el-mito-fundacional-de-roma.html>. Acesso em: 27/03/2020.

15 SCIANCA, Adriano. “*Il primo re è un film fascista*”. *Il delirio di Furio Colombo*. Il Primato Nazionale. 11 de fevereiro de 2019. Disponível em: <https://www.ilprimatonazionale.it/approfondimenti/il-primo-re-un-film-fascista-delirio-di-furio-colombo-104362/>. Acesso em: 27/03/2020.

16 VIVARELLI, Marco. *Venice: France's Indie Sales to Sell 'The First King' by Italy's Matteo Rovere* (EXCLUSIVE). Revista Variety, 2 de setembro de 2017. Disponível em <https://variety.com/2017/film/global/venice-indie-sales-to-sell-the-first-king-by-italys-matteo-rovere-exclusive-1202545816/>. Acesso em 18/98/2022.

promissor do que parecia, e internacionalmente sua bilheteria alcançou apenas 2,4 milhões de dólares¹⁷.

Como vimos, em sua Itália natal muitos críticos se dedicaram a comentar a obra, boa parte deles entusiasmados, mas como bem observou Giuseppe Pucci, professor de Arqueologia e História pela Universidade de Siena, *O Primeiro Rei* é “uma discussão com muitas vozes”¹⁸. Vejamos, pois, comentários menos celebratórios. Começamos com a crítica árdua escrita por Michele Mattei, historiador, pesquisador arqueológico especialista no campo da proto-história do Lácio, guia turístico e professor do projeto *Ficana* (que envolve várias escolas da região do Lácio, especificamente de Dragona-Acilia). Acostumado a acompanhar alunos e turistas até os vestígios da história “imperial”, não por acaso ficou empolgado com o anúncio do filme e contou os dias para seu lançamento: “prometi a mim mesmo que seria tolerante com quaisquer pequenos anacronismos ou erros, que sempre caracterizaram os filmes com base nestes temas”¹⁹. No entanto, já nos primeiros minutos de projeção sua empolgação deu lugar a outros sentimentos, relatando posteriormente que fora “tomado por amargura” e que “o filme ajudou a desenhar duas horas e meia de pesadelo para qualquer pessoa que ame o povo do antigo Lácio e o cinema em geral (...) uma violência às origens do povo romano”. O que poderia ter causado tanto incômodo?

17 No Brasil, *O Primeiro Rei* sequer foi lançado. Possivelmente por isso e pela sua baixa popularidade, mesmo em sites especializados em pesquisas como os *Academia.edu*, *Google Acadêmico* e o *Portal de Periódicos da CAPES*, até 19 de abril de 2022 nenhum resultado de obras – em português – sejam periódicos, ensaios, artigos, etc., que citem ou trabalhem uma análise do filme, foi encontrado, exceto uma pequena resenha publicada no site *Passei Direto*, que nos leva a crer que, no Brasil, somos pioneiros num trabalho mais apurado de análise e mediação da película em questão.

18 PUCCI, Giuseppe. *Il primo Re. Una discussione a più voci*. In *Classico Contemporaneo*, Rivista online di studi su antichità classica e cultura contemporânea, ano 5, número 5, 2019. Disponível em <https://www.classicocontemporaneo.eu/index.php/archivio/numero-6/presenze-classiche-5/191-scena-5/441-il-primo-re-una-discussione-a-piu-voci> Acesso em 18/08/2022.

19 MATTEI, Michele. *Il Primo Re: Una violenza alle nostre origini*. Disponível em (PDF) *Il Primo Re: una violenza alle nostre origini* | Michele Mattei - Academia.edu

O QUE NOS DIZEM OS ANTIGOS: A TRADIÇÃO LITERÁRIA N' O PRIMEIRO REI

As fontes antigas sobre o passado longínquo da Urbe fazem parte de uma tradição literária que compreende textos cujas narrativas estão centradas num relato mitológico, nos quais o fantástico ocupa lugar de destaque. Dentre eles destacamos a *Eneida* de Virgílio, que narra a chegada do herói troiano Eneias no Lácio; as *Vidas consagradas de Rômulo e Numa*, do biógrafo Plutarco; as *Antiguidades romanas*, de Dionísio de Halicarnasso e, principalmente, a *História de Roma*, escrita por Tito Lívio. Todos esses textos, redigidos vários séculos após a época que pretendiam descrever, são pródigos em detalhes e fundam a visão que temos sobre os supostos primórdios da Urbe.

De todos, Lívio tem sido o mais utilizado por pesquisadores que construíram estudos sobre as origens de Roma, gente como Mary Beard, Raymond Bloch e Alexandre Grandazzi (cujas interpretações estão manifestas em nosso texto), que se volta abundantemente para a obra. Sua *História de Roma* (ou, em seu título original: *Ab Urbe condita a libri*) compunha-se de 142 livros, nos quais tentou relatar desde a fundação da cidade até o início do primeiro século da Era Cristã. Desse conjunto, apenas 35 livros chegaram até nós, incluindo o relato das origens da cidade de Roma.

Dada a importância da narrativa de Lívio, seria de se esperar que Rovere baseasse nele a sua interpretação sobre a fundação de Roma, mas ainda que o filme desvele certa credibilidade em nível cronológico e geográfico, colocando os acontecimentos em espaços e tempos que aspiram corresponder aos encontrados nas fontes literárias (como a referência à data canônica da fundação exibida no final do filme, 753 AEC., e a menção a lugares como Alba Longa e a própria Roma), o que se vê, de maneira geral, contrasta tanto com a visão estabelecida pelos antigos quanto a dos dados oriundos da arqueologia.

Já nos primeiros minutos de projeção, Rovere apresentou Rômulo e Remo vestidos com peles, descalços e em atividade de pastoreio,

imagens que, por si mesmas, já podem estimular algumas discussões relevantes. A representação como pastores não possui uma referência direta na tradição literária. E ainda assim, segundo Lívio (1:4) os irmãos teriam sido salvos, ainda bebês, por um pastor por nome de Fáustulo, o qual, ao ver as crianças sendo amamentadas por uma loba, tomou-as e levou ao estábulo, entregando-as, em seguida, à sua mulher Larência para que as criasse²⁰. É possível, portanto, que a cena seja uma referência de Rovere à obra liviana, mas também há embasamento nos estudos científicos acerca dos grupos que viveram no Lácio Antigo para tal caracterização. Conforme Fábio Joly, as comunidades laciais antigas tinham como uma de suas principais características a atividade pastoril com a prática da transumância: no verão, levavam os rebanhos para os pastos nas montanhas e no inverno os traziam de volta para as planícies.

*Essa atividade pastoril, que está na base das primeiras sociedades da Península Itálica, permanecerá ao longo da história romana como um importante aspecto da vida econômica, em conjunto, é claro, com a agricultura. A própria origem de Roma remonta a comunidades de pastores latinos que ocupavam as colinas ao longo do Rio Tibre*²¹.

Este trecho de Joly torna-se ainda mais claro ao considerarmos a visão que os próprios antigos possuíam sobre seus primórdios da Urbe. Tratando dessa questão, Mary Beard destaca o posicionamento de Juvenal, poeta satírico da transição do I para o II século EC, que no final de um de seus poemas, ridicularizando os aristocratas que se gabavam de uma árvore genealógica de vários séculos, disse: “quem quer que fosse seu ancestral mais antigo, ele seria um pastor ou algo que eu preferiria não mencionar”²². Em que pese ser uma sátira, o poema dá indícios de que os próprios antigos já consideravam a

20 “Ali, abaixada, [a loba sedenta] oferecia as tetas às criancinhas e docemente as lambia quando as descobriu o pastor do rei que, conforme a tradição, se chamava Fáustulo. Dizem que as levou ao estábulo, entregando-as a sua mulher Larência para criar”. LÍVIO, Tito. *História de Roma*, 1:4.

21 JOLY, Fábio D. (2005). *A escravidão na Roma antiga*, pp. 32-33, grifo nosso.

22 BEARD, Mary (2017). *SPQR: uma história da Roma antiga*, p. 70.

possibilidade de Roma ter sido uma cidade fundada por pastores.

A convergência entre a tradição literária (salientando que os irmãos foram salvos por um pastor) e os estudos arqueológicos sobre as comunidades antigas do Lácio (que confirmam a presença da prática do pastoreio na região) torna verossímil a escolha do diretor pela representação dos gêmeos como pastores, mas o que se seguiu, a fuga da cidade de Alba Longa, afastou-se rigorosamente das leituras das fontes antigas.

Em *História de Roma*, Remo até chega a ser preso por bandidos e conduzido até Alba Longa sob a falsa acusação de ter invadido as terras do rei Numitor, a quem o irmão mais novo, Amúlio, destronara. Lá, junto a Rômulo e ao próprio rei deposto, Remo teria conseguido derrotar o usurpador e convencer os albanos da legitimidade de Numitor. (Lívio, I:5-6). Essa seria, portanto, a referência que mais se aproxima do que Rovere buscou trazer ao construir sua narrativa com base na captura dos irmãos e na viagem de fuga da cidade de Alba Longa. É muito provável que tenha utilizado de referências presentes na tradição, mas esse ordenamento não deixou de causar estranheza, pois embora o cineasta, enquanto tal, desfrute de liberdade criativa, seria de se esperar que diante de sua autoproclamada pretensão a um “passado ‘profundamente real’” buscasse construir um enredo guiado, parcialmente ao menos, pelos motes centrais que orientam a história dos gêmeos. Mas como afirmou Michelle Mattei,

“(…) parece ser uma mistura um pouco crível de elementos retirados da tradição com inserções substanciais da imaginação do diretor, que têm o efeito de distorcer completamente o produto(...) O contexto da história é o de uma viagem de fuga de Alba, uma viagem que pouco tem a ver tanto com as fontes em *Romulus e Remus*, como com a poesia dos *Nostos gregos* (a viagem para as origens)”²³.

Essas questões ganham dimensão ainda maior em dois elementos: (1) o espaço criado para inserir os personagens míticos,

23 MATTEI, Michele, *op cit.*

particularmente a representação dos agrupamentos das comunidades do Lácio Antigo; (2) a representação dos povos que vivem nesse lugar.

ALBA LONGA, VÉLIA E OS POVOS DO LÁCIO: A CRIAÇÃO DE METÁFORAS VISUAIS



Figura 1. Representação de Alba Longa

Fonte: *O Primeiro Rei*, 2019.

No filme, a cidade de Alba Longa é representada como um agrupamento de pequenas habitações situadas em lugar aberto, plano, desprovido de defesas naturais. O historiador e arqueólogo francês Raymond Bloch, um estudioso do Lácio Antigo, não apenas observou que tais populações preferiam se estabelecer em regiões montanhosas (mais facilmente defensáveis²⁴) como evoca a *Eneida* ao falar da situação geográfica da cidade, no “sopé dos montes Albanos”²⁵. A localização geográfica vista no filme é claramente diversa, aspecto que pode ser atestado pelo *frame* acima.

As construções mais importantes para a identidade visual do local são as cabanas, as quais remetem, de imediato, às urnas cinerárias-cabanas, uma evocação ao período no qual o filme busca fundamentar sua ambientação.

24 BLOCH, Raymond e COUSIN, Jean (1964). *Roma e seu destino*, p. 33.

25 BLOCH, Raymond (1966). *Origens de Roma*, p. 42.



Figura 2 – Urna cinerária em forma de cabana de origem etrusca do período villanoviano, século VIII AEC (bronze). Fonte: NIZZO, 2019, p. 49.

Segundo Raymond Bloch²⁶, objetos desse tipo, encontrados através de trabalhos arqueológicos, eram comumente utilizados no Sul da Etrúria, nos montes Albanos e em Roma para depositar os restos mortais incinerados, evocando a moradia que o defunto conhecera em vida. Além disso, representam um precioso testemunho acerca da exata estrutura das primitivas moradas dos “primeiros romanos”. A historiadora Mary Beard, embora postule um posicionamento mais cauteloso com relação à “precisão” desses objetos, ao expor uma típica urna cinerária dos primeiros cemitérios de Roma e áreas adjacentes não deixa de considerá-la dentre as “melhores pistas” sobre a aparência das habitações do período²⁷. Assim, e levando em conta ambas as postulações, depreendemos que as cabanas presentes na Alba Longa d’*O Primeiro Rei* – especialmente uma exibida durante a cena da cerimônia do fogo sagrado no início do filme – inspiram-se na cultura material evidenciada pela arqueologia e atestada pelo exame crítico histórico.

A reconstrução fílmica de Vélia é ainda menos pacífica: ao invés de acompanhar a localização tradicional da cidade, ao norte do monte Palatino, situaram-na em num pântano do vale, com uma organização aparentemente mais precária se comparada à de Alba Longa.

²⁶ Idem, p. 26.

²⁷ BEARD, Mary, *op cit*, pp. 82-83.



Figura 3 - Representação de Vélia

Fonte: *O Primeiro Rei* (2019).

O coração da comunidade veliense é marcado pelo pântano, e sobre ele erguem-se palafitas ligadas entre si por passarelas. O pequeno agrupamento está em um lugar tão excessivamente arborizado que, conforme observou Michelle Mattei²⁸, a agricultura seria impossível. Neste ambiente nebuloso, as cabanas são construções extremamente simples, compostas apenas de armações em madeira com telhado de palha, diferentes, em estrutura e composição, das habitações de pau-a-pique, elaboradas com madeira, barro e palha e características desse período²⁹ e recriadas no assentamento albanu.

Diante desses dois lugares fundamentais ao trajeto dos gêmeos mitológicos, a imagem que emerge, como veremos adiante, é mais problemática do que aparenta, tanto em termos geográficos e arqueológicos como historiográficos.

Para estabelecermos um exame mais apurado do retrato que *O Primeiro Rei* constrói das comunidades laciais é interessante observar, para além das cabanas, alguns elementos da cultura material presentes no filme. Valentino Nizzo, arqueólogo e atual diretor

28 MATTEI, Michele, *op cit.*

29 GRANDAZZI, Alexandre (2010). *As origens de Roma*, pp. 73-76.

do *Museu Cívico Etrusco* de Bugliano, que produziu um exame bem apurado do filme de Rovere³⁰, destaca que entre os elementos que mais atraem a atenção dos espectadores estão as armas, utilizadas pelos guerreiros nas numerosas cenas de batalha, ocorridas ao longo de toda a projeção e que lhe conferem o espetáculo das guerras, tão peculiar à atual estética blockbuster norte-americana e na qual muito provavelmente Rovere também se inspirou.

Segundo Nizzo, embora a coreografia de batalha possua uma qualidade notável, a aparência das armas sofre de uma falta de supervisão científica, perceptível na exígua utilização de lanças, armamentos típicos dos guerreiros na Idade do Ferro e, inversamente, no uso dos machados duplos (*bipenni*), visíveis em algumas cenas, os quais não são documentados no período histórico na área em que o filme busca se inserir. Há ainda outras anomalias ou anacronismos que podem ser também encontrados em armas defensivas, particularmente na adoção dos *kardiophylax*, armaduras circulares duplas, mais caracteristicamente etruscas, e na ausência dos “elmos de calota”, esses, sim, documentados nos sepultamentos latinos do período³¹. Diante disto, conquanto seja reconhecido o esforço realizado pelos artistas do filme em recriar a cultura material presente na obra (fundamental para alcançar “a história da fundação de Roma” almejada por Matteo Rovere), esses anacronismos e imprecisões, que teoricamente têm função de conferir “realidade histórica” à produção, constroem narrativas insidiosas, sobretudo quando unidos a um outro fator: a representação do povo do Lácio.

Em primeiro lugar, há que se destacar a violência das sequências. Desde o início (o aprisionamento dos irmãos) até seu derradeiro momento (a morte de Remo), a brutalidade está entre as características mais expoentes da narrativa. As cenas de batalha são estabelecidas quase sempre em locais muito lamacentos e exibem vísceras e olhos sendo arrancados, guerreiros sendo trespassados por espadas

30 NIZZO, Valentino. *Il [vero?] primo Re*. In *Classico Contemporaneo*, Rivista online di studi su antichità classica e cultura contemporânea, ano 5, número 5, 2019. Disponível em <https://www.classicocontemporaneo.eu/index.php/archivio/numero-6/presenze-classiche-5/191-scena-5/465-il-vero-primo-re> Acesso em 19/08/2022.

31 Idem, p. 59.

ou espancados e sufocados até a morte. Por outro lado, o visual dessas populações compõe-se de vestes bastante simples, em geral panos, peles e alguns equipamentos de batalha.

Alguns personagens, como Cai, o Sabino (Vincenzo Pirrotta) e Veltur (Max Malatesta), por vezes adotam uma postura curvada, andando quase como se fossem “homens pré-históricos” e expressam-se com grunhidos. Além disso, diante de uma história com poucos diálogos (justificável pela recriação de uma língua incompleta e pouco conhecida) a trilha sonora se sobressai, particularmente, pelo uso de notas graves e ritmo lento que, junto aos resfôlegos dos homens e dos barulhos naturais da floresta, ajudam a criar um ambiente selvagem que impõe uma tensão constante.

O intuito é precisamente este: representar os habitantes do Lácio como selvagens. Percebe-se essa selvageria nos mais diversos momentos, como quando Remo, após conseguir matar e carregar um veado para alimentar seu bando, morde e engole ainda crua a carne do animal, muito embora houvesse fogo à mão. Esse segmento, segundo Boudrighin³², parece no mínimo estranho, tendo em vista que o cozimento, que torna a carne mais facilmente digerível, remonta ao *Homo erectus* no período Paleolítico. Para Valentino Nizzo,

(...) a imagem que emerge do filme é a de um Lácio excessivamente primitivo em comparação com a realidade arqueológica documentada, não tanto para a fase IIIB como para toda a Idade do Ferro, se não também para a Idade do Bronze. O horizonte cultural que transparece na reconstrução de Rovere, de fato, assume por vezes um carácter pré-histórico, que só em parte pode ser justificado pelo guião que descreve o bando de protagonistas como escravos fugitivos, forçados a procurar a sua sobrevivência, com truques e com a luta. Mesmo os habitantes de Alba Longa ou os Velienses, de fato, aparecem no filme excessivamente primitivos e distantes do nível de “civilização” alcançado pela cultura latina por volta de meados do século VIII AC. (2019. p. 47)

32 BOLDRIGHINI, Francesca. *Il Primo re. Impressioni*. In *Classico Contemporaneo*, Rivista online di studi su antichità classica e cultura contemporânea, ano 5, número 5, 2019. Disponível em <https://www.classicocontemporaneo.eu/index.php/i-numeri-precedenti/allegoria-n63/70-tremila-battute/6318/463-francesco-m-cataluccio-qche-fine-faranno-i-libriq> Acesso em 19/08/2022.

Podemos encarar todos esses componentes sob a ótica do conceito das *metáforas visuais*, elaborado por Robert Rosenstone. Construídas a partir das imagens vistas nos filmes, seu objetivo é fornecer verdades metafóricas que funcionam, em grande medida, como uma espécie de comentário, e desafio, em relação ao discurso histórico tradicional³³. Essas imagens não recriam o passado como ele foi, mas ganham ares de verdade histórica quando presentes em uma obra que declara a pretensão de retratar com fidelidade inaudita o passado.

Marco Pacciarelli, especialmente em seu livro intitulado *Dal villaggio alla città* (2001), traz discussões importantes acerca da formação e desenvolvimento das comunidades proto-urbanas da Itália tirrênica. Para ele, desde o início da primeira Idade do Ferro constata-se uma concentração de povoadamentos dentro do perímetro dos planaltos latinos e em outras regiões do Lácio³⁴, algo que resultou em um processo mais intenso de trocas culturais e produções materiais que vão desde a construção de habitações duráveis até o desenvolvimento de armamentos e utensílios. Esse longo processo de crescimento contribuiu, de maneira geral, para que essas comunidades construíssem uma organização complexa que, sobretudo entre 825 AEC e 725 AEC, fez com que elas se desenvolvessem rapidamente³⁵.

Esse desenvolvimento das comunidades do Lácio Antigo, fruto de um longo processo de maturação, não poderia resultar no que foi construído por Rovere. Sua opção pelo retrato extremamente primitivo não corresponde à riqueza em termos de organização e cultura material esperadas para o recorte temporal no qual o filme pretende fundamentar sua ambientação (noves-fora as cabanas em Alba e mais alguns poucos objetos). Esses elementos foram colocados a serviço de personagens extremamente belicosos, construindo assim, através da

33 *Op cit*, p. 24.

34 PACCIARELLI, Marco (2001). *Dal villaggio alla città. La svolta protourbana del 1000 a.C. nell'Italia tirrenica*, p. 159.

35 *Idem*, pp. 277, 284.

tessitura de camadas textuais, auditivas e visuais, o conceito-imagem³⁶ de um lugar marcado pela violência, estabelecido com pouca ou, no caso de Vélia, nenhuma estrutura justificável para uma comunidade lacial que durante o século VIII já possuía atividades comerciais fortes em praticamente todo o oeste mediterrâneo e detinha uma rica cultura material sobretudo em cerâmica³⁷, algo praticamente ausente no filme.

“KVÌD SÀKROM ÈGNIM?”: HUBRIS VERSUS PIETAS

O elemento religioso do filme ganha contornos mais marcantes no conflito entre Rômulo e Remo. O embate entre os irmãos orbita em torno da posse do fogo sagrado, elemento que, no contexto da história religiosa dos antigos romanos, detinha um significado essencial, posto que, como observa Willy Soares³⁸, eles o adoravam e cultuavam, pediam-lhe proteção como se solicitassem a um deus para alcançar os mais variados objetos do desejo: felicidade, saúde, prosperidade. Não por acaso, acredita-se que tais hábitos eram cultivados pelos antepassados dos romanos desde muito antes da fundação da Urbe.

É precisamente nessa compreensão que Rovere baseia sua narrativa e, através dela, constrói representações que estabelecem forte ligação com as discussões elaboradas pelos próprios romanos antigos. Para entendermos melhor tais construções, cabe analisar os dois personagens principais do enredo.

Em contraste com as fontes literárias, é Remo quem, na película,

36 “(...) o cinema, visto filosoficamente, é a construção do que chamarei conceitos-imagem, um tipo de ‘conceito visual’ estruturalmente diferente dos conceitos tradicionais usados pela filosofia escrita (...) Um conceito-imagem é instaurado e funciona no contexto de uma experiência que é preciso ter, para que se possa entender e utilizar esse conceito (...) uma linguagem instauradora que precisa passar por uma experiência para ser plenamente consolidada. Parafrazeando Austin, pode-se dizer que o cinema é como um ‘fazer coisas com imagens’. CABRERA, Julio (2006). *O Cinema Pensa: uma Introdução à Filosofia Através dos Filmes*, pp. 20, 21.

37 GRANDAZZI, Alexandre. *op cit*, p. 76.

38 SOARES, 2014 SOARES, Willy. A Religião Romana Arcaica. in ALBERTIM Alcione Lucena de, e SOARES, Willy Paredes (2020.) *Escritos clássicos greco-latinos*, pp. 32-53.

detém o papel de destaque, carregando nas costas seu irmão quase morto após ser ferido em combate. Se na literatura ele fica à sombra de Rômulo, o filme subverte seu papel e o apresenta como um guerreiro exímio, cujas habilidades na caça e na liderança dos homens são incomparáveis.

É somente no terço final do filme que Rômulo começa a ter um papel de real destaque, quando se levanta com esforço, padecendo as dores provocadas por ferimentos profundos, e vai até Remo para confrontá-lo por não ter obedecido aos desígnios divinos e ter levado Satnei, a sacerdotisa albana³⁹, à morte. A confrontação entre os “gêmeos mutuamente fortes” marca a reviravolta principal da narrativa.

Rômulo o interroga sobre o paradeiro de Satnei e, logo em seguida, pergunta: “Kvid sàkrom ègnim?” (“e quanto ao fogo sagrado?”). Esse questionamento marca a desavença entre ambos e destaca a preocupação profunda do futuro fundador de Roma com as normas religiosas, evidenciando, pois, um tema de suma importância constantemente encontrado nas narrativas míticas, a *pietas*, cujo significado, conforme estabelece a classicista Maria Helena da Rocha Pereira, “define-se habitualmente como sentimento de obrigação para com aqueles a quem o homem está ligado por natureza (pais, filhos, parentes) e a *fides* que é um juramento que compromete (os conceitos morais e políticos) na observância de um pacto bem firme”⁴⁰.

Na *Eneida*, por exemplo, a *pietas* é um dos elementos motrizes da narrativa. Mesmo a figura heroica do personagem principal, Eneias, que sairá de Troia rumo à Itália, é construída a partir de algumas experiências que envolvem o exercício da *pietas* e que elevaram suas qualidades heroicas, tornando-o um indivíduo nitidamente notável, cheio de virtudes e dotado de um forte senso de justiça. Podemos ver a construção desses elementos, em especial, a partir do seu encontro com a deusa Vênus após a tomada de Troia pelos gregos.

39 Sobre o papel desses sacerdotes, ver DUMÉZIL, Georges (2011). *La Religione Romana Arcaica: Mitti, Legenda, Realtà*, pp. 516-518.

40 PEREIRA, Maria Helena da Rocha (1990). *Estudos de história da cultura clássica*, v. II, p. 224.

“(...) E tomando-me a destra, me conteve,/ E tais vozes soltou da rósea boca:/ Filho, que dor tamanha em ti excita/ Tão indômitas iras, furor tanto? Ou quem de nós desvia o teu cuidado? Não pensarás primeiro onde deixaste/ Teu pai Anquises, de anos oprimido?/ Se existirá Creúsa ou o tenro Ascânio?/ Os quais todos estão ameaçados/ Dos gregos esquadões circunvagantes;” (Virgílio, *op cit*, II:624-631).

Nesse trecho, ao encontrar o herói fora de si após a queda de Troia, Vênus o instrui à *pietas*, pede-lhe deitar fora sua cólera em prol da família. Nos versos seguintes, Virgílio descreve com riqueza de detalhes como Eneias segue a vontade divina, salvando sua família e tentando fundamentar a garantia de um futuro para seu povo ao enfrentar os perigos que sondavam toda a cidade troiana.

Ascânio, o pai Anquises, Ascânio e os Troianos/ Penates recomendo aos companheiros./ E na curva de um vale os deixo ocultos:/ Eu tomo as armas e à cidade volto,/ Disposto a experimentar toda fortuna,/ Toda Troia correr e expor de novo/Minha cabeça a todos os perigos. (Virgílio, *op cit*, II:781-784).

Mesmo diante de um risco iminente de morte, Eneias, a prefiguração do povo romano, ao buscar proteger sua família, sua crença (representada pelos *penates*) e o futuro de um povo (representado pela sua descendência, Ascânio⁴¹) está em pleno exercício da *pietas*, cujo valor resume-se em cumprir o dever para com os deuses, a pátria e a família⁴².

Em *O Primeiro Rei*, cabe a Rômulo a preocupação de levar o fogo sagrado, até então sob os cuidados da vestal albana, e demonstrar um especial cuidado para com o elemento. Ao confrontar seu irmão e questioná-lo sobre sua desobediência aos divinos desígnios, diz Rômulo “sem ele – o fogo sagrado – estamos perdidos, não há mais nada”. Em outro momento, chega a abrir mão da própria vida, desejando ser morto pelo irmão para seguir que a vontade dos deuses,

41 Segundo a tradição, Ascânio, que levava consigo o fogo sagrado ao sair de Tróia, seria justamente o fundador de Alba Longa.

42 Idem, p. 332.

anunciada pela profecia feita por Satnei, seja cumprida.

Tanto a preocupação com o *sàkrom ègnim* quanto o desejo de ver cumprida a vontade dos deuses é, a rigor, a essência da *pietas*, um valor que está firmemente arraigado nos sentimentos religiosos romanos⁴³. É essa exímia vontade de servir ao sagrado – elemento ao qual também pertencem os laços familiares – de se dobrar ante as vontades divinas e, portanto, de garantir um futuro, que podemos encontrar tanto no Rômulo literário quanto, em grande medida, no *d’O Primeiro Rei*.

Pensar a representação ou visão construída sobre esse personagem é fundamental, especialmente se refletirmos que a imagem que foi sendo evocada sobre o fundador de Roma desde os antigos desvela parte da identidade cultivada pelos próprios romanos, sobretudo porque o status de personagem histórico de que Rômulo desfrutava na Antiguidade, bem como sua história em si, em grande medida serviram de base para a criação uma série de crenças e valores. Mary Beard destaca que ao atacar Catilina, Cícero, por exemplo, fez menção a Rômulo:

“(...) foi mais que um apelo autoenaltecedor ao pai fundador de Roma. Foi também um apelo a uma história que deu margem a todo tipo de discussão e controvérsia entre seus contemporâneos sobre quem eram de fato os romanos, o que Roma representava e onde se situavam suas divisões”⁴⁴.

Ao compor um Rômulo dotado de caráter repleto de virtudes destacadas, Matteo Rovere está retomando um exercício fundamentado pelos antigos romanos que, em uma prática constante, construíram e reconstruíram sua figura fundadora, símbolo poderoso de suas preferências, debates, ideologias e ansiedades⁴⁵.

Em contraste, o Remo cinematográfico carece dessas virtudes. Embora durante dois terços da projeção ocupe o lugar de protagonista

43 Idem, p. 329.

44 BEARD, Mary, *op cit*, p. 70-71

45 Idem, p. 74.

principal, sua persona é marcada por dois aspectos que vão de encontro a elementos essenciais à ideia da fundação da Urbe: a arrogância e o desrespeito para com o sagrado.

Se, por um lado, vemos um Rômulo dotado de *pietas*, por outro enxergamos Remo tomado pela *húbris*: a desmedida, o orgulho auto-destrutivo, o desafio aos deuses, bem como o ato da violência que tem como propósito de humilhar a vítima e suscitar um sentimento de superioridade no agressor⁴⁶. Esses aspectos são claramente identificados na cena em que Remo, após desdenhar dos desígnios divinos, chuta o recipiente no qual estava o fogo sagrado, mata o ancião veliense e, não bastasse, conduz a sacerdotisa a uma morte terrível como sinal de sua “vitória sobre os Deuses.”

Criando esse contraste entre os personagens, Matteo Rovere discute os valores caros à fundação de Roma e, diante da oposição entre os gêmeos mitológicos, estabelece o confronto da *húbris versus a pietas*, do desejo dos deuses versus os anseios humanos. São justamente esses elementos que põe em evidência o caráter de Rômulo e, sob nossa análise, a referência mais forte à tradição literária, algo que talvez tenha passado despercebido para os que até então se dedicaram a examinar a narrativa fílmica em questão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Filmes nos apresentam oportunidade valiosas para discutirmos como a Antiguidade é retomada pelo tempo vivido, recriada e reciclada para falar às paixões de cada momento histórico e de como estes momentos revisitam o passado para justificar ou conferir sustentação ao mundo à sua volta: “o estudo dos sistemas de memória e comunicação”, afirma Yuri Rocha, “é um extraordinário veículo de compreensão de auto-representações, de identidades e de trocas culturais”⁴⁷. Cineastas amiúde vão até a literatura antiga e com ela

46 FISHER, N. R. E. *Hybris: A Study in the Values of Honor and Shame in Ancient Greece*, 1992, p. 86.

47 Rocha, Yuri T. (2010). Representações de animais e plantas em iluminuras de

estabelecem diálogos, mas não estão presos a essas fontes. Recorrem, igualmente, aos séculos de reprocessamento que os precederam, às transposições fílmicas anteriores e aos estilos do seu próprio tempo, criando uma rica tessitura de tempos e significados, cuja exploração pelo conhecimento histórico apresenta-se como campo fértil.

Com *O Primeiro Rei*, Matteo Rovere buscou, segundo o que ele mesmo afirmou, “estimular a curiosidade e o interesse no mundo clássico e na história antiga”, desejando com que o filme causasse um “impacto positivo em termos de educação e divulgação”⁴⁸. Embora tenha exercido um esforço considerável, incorporando à narrativa alguns elementos culturais fiéis àquilo que a arqueologia e os estudos históricos têm fornecido, o filme apresenta as comunidades antigas como selvagens, primitivas e, sobretudo, estritamente distantes de nossa realidade – e nesse sentido é bastante convencional. Esse tipo de construção narrativa, vendida e consumida como “profundamente real”, pode induzir os espectadores a crer que a violência é elemento característico da vida cotidiana dos povos antigos, ou, pelo menos, dos grupos que viveram no lugar e período no qual o filme buscou se inserir.

Além disso, os romanos, mediante a história da formação desse povo exposta na película analisada, podem continuar sendo caracterizados sob uma visão engessada que os considera “como brutos, violentos e cruéis”, concepções que há um bom tempo têm sido combatidas por historiadores cujo empenho tem construído a visão de que a história desse povo “é aquela da diversidade, da absorção e da interação cultural”⁴⁹. Nessa reflexão, podemos elencar que um dos motivos que levou Michele Mattei a estabelecer sua crítica com relação ao filme em questão, é justamente o fato de que ele, sendo um romano, sentiu que a história do seu povo “foi maculada” e violentada diante do produto fílmico que em grande medida retoma problemas que ainda precisam ser veementemente combatidos.

alguns mapas do século XVI. In *Anais do 3º Simpósio Iberoamericano de História da Cartografia Agendas para a História da Cartografia Iberoamericana*, p. 169.

48 SAVANI, GIACOMO. *Omnia vincit amor? An interview with Matteo Rovere, director of Il Primo Re. Classical Reception Studies Network*, 29 de janeiro de 2019.

49 FUNARI, *op cit*, pp. 97-98.

Diante dessas questões, buscamos, sobretudo à luz do conhecimento histórico, aproveitar o espaço proporcionado por essa produção e a proposta de seu criador, almejando discutir questões importantes sobre como a Antiguidade tem sido representada no cinema e quais os perigos que as produções dessa indústria podem constituir para a formação da consciência histórica.

FONTE FÍLMICA

O Primeiro Rei (Il Primo Re). Dir. Matteo Rovere. Itália. 2019.

FONTES LITERÁRIAS

LÍVIO, Tito (1989). *História de Roma: Ab urbe condita libri*. São Paulo: PAUMAPE S.A.

VIRGÍLIO (2004). *Eneida*, trad. José Victorino Barreto Feio e José Maria da Costa e Silva. São Paulo: Martins Fontes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beard, Mary (2017). *SPQR: uma história da Roma antiga*. Trad. Luis Reyes Gil. São Paulo: Planeta.

Bittencourt, Circe Maria Fernandes (2008). *Ensino de história: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez.

Bloch, Raymond e COUSIN, Jean (1964). *Roma e seu destino*. São Paulo: Ed. Cosmos.

Bloch, Raymond (1966). *Origens de Roma*. Lisboa: Ed. Verbo.

Boldrighini, Francesca (2019). Il Primo re. Impressioni. *Classico Contemporaneo, Rivista online di studi su antichità classica e cultura contemporânea*, ano 5, número 5.

Buxton, Richard (2019). *O Mundo Completo da Mitologia Grega*. Petrópolis: Editora Vozes.

Cabrera, Julio (2006). *O Cinema Pensa: uma Introdução à Filosofia Através dos Filmes*. Rio de Janeiro: Rocco.

Canes, Mark C. (1997). *Passado imperfeito: a história no cinema*. Rio de Janeiro: Record.

Carrega, Jorge Manuel N (2016). O neo-peplum: Hollywood e a herança do cinema popular europeu no século XXI. *Revista Tropos*, Vol. 5, Núm. 1.

Dumézil, Georges (2011). *La Religione Romana Arcaica: Miti, leggende e realtà*. Milão: Bur Rizzoli.

Eksteins, Modris (1991). *A sagração da primavera: a grande guerra e o nascimento da era moderna*. Rio de Janeiro: Rocco.

Ferro, Marc (1975). O Filme: Uma contra-análise da sociedade? in: LE GOFF, Pierre e NORA, Pierre. *História: Novos Objetos*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.

Fisher, N. R. E. (1996). Hybris: A Study in the Values of Honor and Shame in Ancient Greece. *The Classical World*. Vol. 89, Num. 5, pp. 425-426.

Funari, P. A renovação da História Antiga in KARNAL, Leandro (Org.) (2007). *História na sala de aula, conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, pp. 95-98.

Grandazzi, Alexandre (2010). *As origens de Roma*. São Paulo: Ed. UNESP.

Hardwick, L e Stray, C. (2008) "Introduction: Making Connections". In _____ *A Companion to Classical Receptions*. Malden, MA and Oxford: Blackwell Publishing, pp. 1-9.

Joly, Fábio D. (2005). *A escravidão na Roma antiga*. São Paulo: Alameda.

Leão, D. e Brandão, J. (2015). *História de Roma Antiga Volume I: das origens à morte de César*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.

Martindale, Charles. Thinking Through Reception: Introduction in Martindale, Charles; THOMAS, Richard (ed.) (2006). *Classics and the Uses of Reception*. Malden: Blackwell Publishing. pp. 1-13.

Mattei, Michele. *Il Primo Re: Una violenza alle nostre origini* (2019). Disponível em: [\(PDF\) Il Primo Re: una violenza alle nostre origini | Michele Mattei - Academia.edu](#) Acesso em 19/08/2022.

Moerbeck, Guilherme (2018). História Antiga no ensino fundamental: um estudo sobre os mitos gregos. *Revista História Hoje*, v. 7, nº 13, p. 225-247.

Nizzo, Valentino (2019). Il [vero?] primo Re. *Clássico Contemporaneo*, Vol. 5, pp. 36-67

Noiret, Serge (2015). História pública digital. *Liinc em Revista*, Vol. 11, Num.1, p. 28-51.

Pacciarelli, Marco (2001). *Dal villaggio alla città. La svolta protourbana del 1000 a.C. nell'Italia tirrenica*. Firenze.

Pereira, Maria Helena da Rocha (1990). *Estudos de História da Cultura Clássica*, Vol. II. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Pucci, Giuseppe. *Il primo Re. Una discussione a più voci*. In *Classico Contemporaneo*, Rivista online di studi su antichità classica e cultura contemporânea, Núm. 5, 2019. Disponível em <https://www.classico-contemporaneo.eu/index.php/archivio/numero-6/presenze-classiche-5/191-scena-5/441-il-primo-re-una-discussione-a-piu-voci> Acesso em 18/08/2022.

Rocha, Yuri T. (2010). Representações de animais e plantas em iluminuras de alguns mapas do século XVI. In *Anais do 3º Simpósio Iberoamericano de História da Cartografia Agendas para a História da Cartografia Iberoamericana*. Disponível em <https://3siahc.files.wordpress.com/2010/08/yuri-rocha-3siahc.pdf> Acesso em 27 de maio de 2016.

Rosenstone, R. (1995). The Historical Filme as Real History. *Film-Historia*, Vol. V, Num.1. p. 5-23.

Rosenstone, Robert A (2010). *A história nos filmes, os filmes na história*. São Paulo: Paz e Terra.

Schimidt, Maria Auxiliadora (2017). Jörn Rüsen e sua contribuição para a didática da história. *Sentido e Relevância da História no Mundo Contemporâneo. Intelligere: Revista de História Intelectual*, pp. 60-76.

Silva, Glaydson José; Funari, Pedro Paulo e GARRAFFONI, Renata Senna (2020). Recepções da Antiguidade e usos do passado: estabelecimento dos campos e sua presença na realidade brasileira. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, Vol. 40, Num. 84.

Silva, Rafael Guimarães Tavares; ANJOS, Sara (2020). Recepção Clássica Numa Troia Contemporânea. *Revista UNINTER de Comunicação*, Vol. 8, Num. 14.

Soares, Soares, Willy. (2014) A Religião Romana Arcaica. In Alcione Lucena de Albertim, Willy Paredes Soares(orgs.) (2020). *Escritos clássicos greco-latinos*. João Pessoa: Editora do CCTA, pp. 32-53.

Souza Neto, José Maria Gomes de (2019). O ensino de história e o infinito banco de imagens: Êxodo deuses e reis (2014). *Outros Tempos*, Vol. 16., pp. 162-183.

Wyke, Maria (1997). *Projecting the past: Ancient Rome, history and cinema*. New York: Routledge.

ARTIGOS DA INTERNET

“*Il Primo Re*”, Matteo Rovere ci restituisce la magia della fondazione di Roma. Secolo d’Italia, 19 de fevereiro de 2019. Disponível em: <https://www.secoloditalia.it/2019/02/il-primo-re-matteo-rovere-ci-restituisce-la-magia-della-fondazione-di-roma/> . Acesso em: 08/04/2021.

Il Primo Re. In: Wikipédia A Enciclopédia Livre. Disponível em: https://it.wikipedia.org/wiki/Il_primo_re . Acesso em: 12/ 12/2021

Nastro d’Argento. In: Wikipédia A Enciclopédia Livre. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Nastro_d%27Argento . Acesso em: 12/ 12/2021

Sánchez, Gonzalo. “*Il primo re*”, la película que explora en latín el mito fundacional de Roma. EFE. Roma, 16 fev. 2019. Disponível em: <https://www.lavanguardia.com/vida/20190216/46490408092/il-primo-re-la-pelicula-que-explora-en-latin-el-mito-fundacional-de-roma.html> . Acesso em: 27/03/2020.

Savani, Giacomo. Omnia vincit amor? An interview with Matteo Rovere, director of *Il Primo Re*. *Classical Reception Studies Network*. 29 de Janeiro de 2019. Disponível em: <https://classicalreception.org/omnia-vincit-amor-an-interview-with-matteo-rovere-director-of-il-primo-re/> Acesso em: 05/08/2020.

Scianca, Adriano. “*Il primo re è un film fascista*”. Il delirio di Furio Colombo. Il Primato Nazionale. 11 de fevereiro de 2019. Disponível em: <https://www.ilprimatonazionale.it/approfondimenti/il-primo-re-un-film-fascista-delirio-di-furio-colombo-104362/>

Vivarelli, Marco. *Venice: France’s Indie Sales to Sell ‘The First King’ by Italy’s Matteo Rovere* (EXCLUSIVE). Revista Variety, 2 de setembro de 2017. Disponível em <https://variety.com/2017/film/global/venice-indie-sales-to-sell-the-first-king-by-italys-matteo-rovere-exclusive-1202545816/> Acesso em 18/98/2022.

THE GOOD-BAD MOVIE: A SUBCULTURAL PHENOMENON

O BOM-MAU FILME: UM FENÓMENO SUBCULTURAL

Ana Gavina

Universidade da Beira Interior

Alexandre Martins

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg

Bruno Mendes da Silva

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg

Abstract: This paper aims to explore the notion of the good-bad movie, a subject which is still understudied in film theory, and a phenomenon characterized by the consumption of a cinema that is appreciated because of its formal and aesthetic ineptitude. By describing different terms and definitions for this growing movement, we intend to study its place within the universe of (para)cinematic subcultures and also to understand its core characteristics that distinguishes it from other filmic texts. Various perspectives on taste and the relationship that viewers establish with these works will be analyzed, in order to identify possible interpretations for the attractiveness and the comical effects of the good-bad film. Finally, we will delve into the relevance of treating these pieces within the scope of film theory and film studies. Despite the qualitative traits this subgenre of cinema might present, it is still important to view them as texts that can offer new theoretical insights and a substantial instrumental value.

Keywords: Good-Bad Movie, Subculture, Counterculture, Paracinema.

Resumo: Este artigo versa sobre a noção de bom-mau filme, um tema ainda pouco explorado na teoria do cinema e um fenômeno caracterizado pelo consumo de um cinema apreciado pela sua inaptidão formal e estética. Ao descrever diferentes termos e definições para este movimento em crescimento, pretendemos estudar o seu lugar no universo das subculturas (para)cinemáticas e compreender as principais características que o distinguem de outros textos fílmicos. Serão analisadas várias perspectivas sobre o gosto e a relação que os espectadores estabelecem com estas obras, de forma a identificar possíveis interpretações para o atrativo e a comicidade do bom-mau filme. Por fim, aprofundaremos a pertinência de tratar estas obras no âmbito da teoria fílmica e dos estudos cinematográficos. Independentemente dos traços qualitativos que este subgénero de cinema possa apresentar, é importante vê-los como textos capazes de oferecer novos entendimentos teóricos e um valor instrumental substancial.

Palavras-chave: Bom-Mau Filme, Subcultura, Contracultura, Paracinema.

O BOM-MAU FILME: UMA ABORDAGEM CONCEITUAL

Intitulado “bom-mau filme” - do inglês *good-bad movie* (Sari, 2021) -, “filme tão mau, que é bom” - *so bad, it's good* (MacDowell & Zborowski, 2013) -, ou simplesmente “mau filme” - *badfilm* (Wikström, 2020) -, esta (sub)categoria de cinema caracteriza-se de distintas maneiras. A própria nomenclatura que se apresenta para este fenómeno subcultural implica, antes de tudo, que estamos perante um juízo acerca do valor de um objeto cinematográfico. Ao assumir que tais filmes são “tão maus que se tornam bons”, estamos, primeiro, a determiná-los como maus filmes. Importa, assim, refletir sobre o que é isto de qualificar os filmes (ou objetos artísticos em geral) como sendo bons ou maus. É evidente que o julgamento de um espectador pode tornar um filme mau (no seu entender) se este não gostar daquilo a que acabou de assistir. Contudo,

deliberar um filme como mau não se trata apenas de uma apreciação estritamente subjetiva que depende do gosto individual de cada espectador, podendo ocorrer por múltiplas razões. Por exemplo, podemos achar um filme mau em virtude do seu conteúdo, por entendermos que revela “mau gosto” ou contornos moralmente incorretos, ou quando o filme integra uma categoria classificada como “ilegítima”, como é o caso da pornografia. Assim, é difícil alcançar uma abordagem capaz de analisar adequadamente o caráter de todos os filmes maus (Bartlett, 2019). Pelo facto de incluir um espectro lato de tipos de produções, abrangendo empreendimentos de grande orçamento que não tiveram êxito comercial ou filmes Série B, o conceito em torno do bom-mau filme torna-se ambíguo (Sari, 2021).

Diferenciando-se de outros géneros de filmes de culto com qualidades similares, como o *exploitation*, o *trash*, o *kitsch* ou o *camp*, o tipo de filme que se pretende explorar aqui engloba obras que apresentam falhas estéticas ou incompetências técnicas por parte dos seus criadores. Inseridos no que Sconce (1995) denomina cultura paracinemática, este tipo de filmes é celebrado por distorcer uma norma estilística cinematográfica, sendo que os seus autores são vistos mais como indivíduos excêntricos que ambicionavam produzir um filme do que como artistas. O seu desvio do modelo pré-estabelecido, uma espécie de classicismo hollywoodiano, não acontece porque esses realizadores assim o desejam, mas precisamente pela inépcia técnica que eles demonstram, aliada ainda a uma pobreza material.

A resposta que parece óbvia perante um filme que se considere estética ou tecnicamente incompetente é a sua rejeição. No entanto, no caso particular destes filmes, essas incapacidades manifestam-se de tal forma que a sua visualização por parte de alguns espectadores se torna prazerosa. O bom-mau filme é apreciado em virtude de uma miríade de características estranhas, confusas e divertidas que, de acordo com Dyck e Johnson (2017), colocam as suas propriedades sob a característica do “bizarro”.

As suas qualidades são múltiplas e complexas, englobando, entre outros, aspetos como os atores e as suas performances, o som,

a montagem, os adereços e os cenários. No que concerne às performances, evidenciam-se geralmente excessos de dramatização que, por sua vez, podem ser acompanhados de diálogos bizarros e idiossincráticos. Quanto ao som, este é muitas vezes utilizado como ferramenta para esconder erros e preencher espaços onde há uma falta de conteúdo. Já no campo da edição, ao contrário dos preceitos e convenções do cinema dito tradicional, que se esforça para encurtar a distância (metafórica) entre filme e espectador pela via da sua imperceptibilidade ou invisibilidade, a técnica de edição do bom-mau filme é bem visível, tornando-se mesmo flagrante. Tais características acabam por provocar uma quebra na ilusão diegética, retirando-nos, de forma parcial ou completa, da habitual experiência cinemática. As falhas supracitadas acabam por nos mostrar os bastidores da produção fílmica:

(...) the illusion of a constructed reality is shattered, revealing the hideous truth that the story of the film is fictional and any means it has provided for us to make sense of our existence is a fabrication. Thus, expelling us from the experience, the same way a visible microphone, the camera reflecting in a mirror, or an actor accidentally breaking the fourth wall by looking directly into the lens can do (Wikström, 2020, pp.19-20)

Além dos pontos aqui apresentados, existe ainda um factor importante que permeia o bom-mau filme: a intencionalidade. É importante saber que os “melhores piores filmes” (*best worst movie* é outro termo igualmente recorrente na literatura inglesa sobre a temática), i.e., aqueles que se destacam dos demais e que recebem maior adoração por parte dos espectadores, não são percebidos como proposadamente maus. Como Rabin (2015) refere, não há forma mais fácil de arruinar o bom-mau filme do que um piscar de olhos ao espectador, numa tentativa do autor reconhecer a qualidade fraca da obra. Nós, aliás, argumentamos que tal ato de autoconsciência exclui a obra desta categoria, tendo em conta que um dos componentes essenciais do bom-mau filme é a sinceridade criativa dos seus criadores: eles ambicionavam realizar algo que aspirava à *grandeur*, mas, no entanto, falharam (de preferência de forma monumental). Os autores

do bom-mau filme parecem desconhecer as suas próprias deficiências, pedindo-nos que observemos a obra com seriedade, apesar da quantidade e visibilidade evidente de erros. “Os fracassos recordados com mais carinho são os filmes em que as pessoas esforçaram-se ao máximo, deram o melhor de si, e falharam totalmente” (Stephenson, 2009, as cited in Rothery, 2014, p.9). É importante, portanto, partir do pressuposto que o autor tinha a clara intenção de atingir determinados objetivos. Só assim o espectador será capaz de aferir que tais objetivos não foram atingidos e, porventura, transformar esse falhanço em algo aprazível (MacDowell & Zborowski, 2013).

Se é verdade que teóricos, críticos ou festivais valorizam o realizador capaz de transgredir, de modo consciente, determinadas convenções cinemáticas a fim de criticar estética ou politicamente o meio, para o espectador paracinemático (Sconce, 1995) a transgressão estilística ou temática surge do fracasso em alcançar códigos dominantes de representação cinemática. Um traço recorrente do bom-mau filme fundamenta-se na tentativa e, eventual, fracasso em produzir uma obra dentro de um determinado género, aderindo aos textos sociais e padrões de comportamento que ele representa. Assim, só um público que tem uma noção dos textos e padrões que formam esse mesmo género cinematográfico está numa posição de compreender tal incompetência autoral. Voltamos, assim, à questão anterior sobre a qualificação de um filme e em que termos se pode considerar uma obra boa ou má e percebemos que o nosso julgamento está diretamente relacionado com o pressuposto de que estes objetos não são construídos aleatoriamente. Estes filmes são o produto de decisões intencionais e deliberadas por parte do que é, comumente, a visão e originalidade de uma única pessoa e das soluções criativas que esta usa para alcançar determinados resultados (Barlett, 2019; Vale & Juno, 1986).

A avaliação deste tipo de textos está intrinsecamente ligada à conformação a uma categoria estética e/ou cultural hegemónica. Esta categoria, representada por um género já estabelecido que o realizador aspira replicar/emular, permite aos espectadores paracinemáticos

medir o nível de fracasso da obra. No entanto, tal apreciação é considerada prazerosa, transformando esse texto num objeto que atingiu algum nível de sucesso e remetendo-o para uma nova categoria estética/cultural: a do bom-mau filme (MacDowell, & McCulloch, 2019; MacDowell & Zborowski, 2013). Sconce (1995) localiza a apreciação do bom-mau filme dentro da mais ampla cultura paracinemática que, segundo o autor, “procura promover uma visão alternativa da ‘arte’ cinematográfica, atacando agressivamente os cânones estabelecidos do cinema de ‘qualidade’ e questionando a legitimidade dos discursos estetas reinantes sobre a arte cinematográfica” (p.374). O consumo de textos “transgressivos”, como é o caso dos que surgem a partir da ineptitude estética e técnica, são definidos, em grande parte, em contraposição a uma acessibilidade excessiva da cultura de massa. Membros de subculturas como a do bom-mau filme moldam a sua identidade em oposição clara a um público que estes determinam “convencional”, “não sofisticado” e “não individualista”, e que consome por “todas as razões erradas” (MacDowell, & McCulloch, 2019; Jancovich, 2009; Thornton, 1995).

É importante referir que a questão de contracultura e anti-*mains-tream* pode já não ser inteiramente verdadeira quando abordamos a categoria do bom-mau filme. A razão reside no facto de nas últimas décadas haver uma crescente procura por estas obras, até mesmo pelos gigantes da indústria cinematográfica. Um dos casos mais significativos ocorreu com *The Room* (2003), filme realizado, produzido, escrito e protagonizado por Tommy Wiseau. Publicitado na sua estreia como um drama romântico “com a paixão de Tennessee Williams” (MacDowell, & McCulloch, 2019, p.643), *The Room* conta a história de Johnny e a relação atribulada com a sua esposa Lisa. Entre traições, cenas de sexo (demasiado) longas, encontros (sem qualquer contexto) com traficantes de droga e uma notícia do surgimento de um cancro anunciada da forma mais *nonchalant* imaginável, *The Room* é um emaranhado de enredos incoerentes que não têm qualquer resolução, performances exageradamente dramatizadas, e diálogos

absurdos - tudo interpolado por uma grande incompetência técnica. Apesar de uma primeira receção apática, assim que a informação sobre os aspetos aqui referidos começou a disseminar-se na internet, o filme foi ganhando, paulatinamente, um grupo de fãs entusiastas de estudantes, estetas e comediantes. Desde então, *The Room* tornou-se um dos exemplos máximos deste subgénero, sendo celebrado como o “*Citizen Kane* dos maus filmes” (Morin, as cited in Collis, 2008), uma “anti-obra-prima” (Phillips, 2013), ou o “melhor pior filme de sempre” (Ramos, 2020). *The Room* viria a tornar-se um fenómeno totalmente mediatizado e a atenção por ele gerada resultaria numa adaptação de Hollywood. Adaptação que incidiu não só no filme, mas também na história em torno da sua produção. *The Disaster Artist* (2017) foi realizado e protagonizado por James Franco, que assumiu o duplo papel de Tommy Wiseau e Johnny, contando com atuações de Seth Rogen, Dave Franco e Alison Brie. James Franco viria a ganhar o Globo de Ouro para melhor ator na categoria de comédia.

Hollywood vem, assim, apropriar-se de uma tendência em claro crescimento. O gradual aumento de fãs do bom-mau filme também tem sido notado no panorama português. Nos últimos anos, o Cinema Passos Manuel tem organizado com regularidade o ciclo de filmes “Passos no Escuro”, evento dedicado a filmes de género e de culto, entre os quais o do bom-mau filme. Pelo “Passos no Escuro” já passaram filmes como *Hard Ticket to Hawaii* (1987), de Andy Sidaris, e *Samurai Cop* (1991), de Amir Shervan, dois títulos imprescindíveis para qualquer fã desta categoria. E não será estranho, portanto, dizer, que uma das obras que já agraciou múltiplas vezes o ecrã desta sala foi *The Room* (Ramos, 2020), acontecimento que tem contado com a presença assídua de Greg Sestero - ator que interpretou Mark, o melhor amigo de Johnny. Além da presença deste ator, algo que é recorrente nas visualizações de *The Room* - no Passos Manuel e noutra qualquer espaço que receba este filme - é um comportamento (mais) participativo da audiência que inclui, por exemplo, atirar colheres ao ecrã ou repetir alguns dos diálogos ou expressões mais populares do filme. Esta faceta tornou-se

de tal maneira indispensável da sua visualização que vários *websites* já apresentam um guia de boas práticas para assistir a este filme (Silver, 2018; Ratcliff, 2016; House Of Qwesi, 2009).

O ritual participativo público, vocal e ativo é outro elemento importante para a definição e distinção do bom-mau filme. Filmes de culto como *The Rocky Horror Picture Show* (1975), de Jim Sharman, têm há muito incentivado uma interação mais explícita durante as exibições em salas de cinema, com os fãs a vestir-se das suas personagens favoritas, por exemplo (Moylan, 2016). Este ato rompe com uma regra basilar ritualística do cinema: o silêncio. Isto poderá ser uma possível consequência do próprio filme ter rompido, *a priori*, com as normas formais que regem o meio. O bom-mau filme, por não se estabelecer dentro dos moldes do cinema, é, aos olhos do público, um filme danificado, uma anormalidade. Outra razão pode residir no sentimento visceral provocado por estes filmes, algo que irá provocar respostas fortes por parte do público (Sari, 2020). Não espanta, então, que algumas regras de etiqueta sejam descuradas e que as suas exibições incentivem declamações dissonantes. É possível que a distração provocada pela cacofonia constante não interfira com a apreciação da obra, podendo, aliás, enaltecer a experiência em grupo.

Exibições públicas de filmes como *The Room* ou *The Rocky Horror Picture Show* compreendem ambientes relacionais em evolução que promovem, de modo ativo, a participação do público. Este comportamento é um componente necessário de um consumo que não é integralmente passivo ou ativo. As várias formas de participação interativa que, muitas vezes, surgem de modo espontâneo e são concebidas pelo público, fortalecem, expandem, e valorizam as exibições públicas de filmes de culto, e em particular do bom-mau filme, como uma práxis complexa, polivalente e, acima de tudo, coletiva (Rothery, 2014).

It's so much better to see something like this with a group of people. Without that group feeling, of experiencing something together, it would not be the same. I don't think I would have watched the whole thing at home. (Vendetta, as cited in DeMarco, 2014)

These movies create a sense of community. You just need to see the amount of time people linger in the auditorium, talking to friends and even strangers. Hearing other people laugh and having fun makes you have more fun. (Huffman, as cited in DeMarco, 2014)

A exibição e o consumo participativos incitam o espectador a tomar poder sobre um meio, em certa medida, passivo. Aqui, o público distancia-se de um consumo individual e introspectivo da obra. Em vez disso, interage entre si por meio da tela; analisa e realiza coletivamente; e entra numa dialética contínua, dinâmica e fluida, incentivada pelo texto (Rothery, 2014).

O ATRATIVO E A COMICIDADE DO BOM-MAU FILME

Nothing is funnier than unhappiness, I grant you that.
Samuel Beckett (Endgame, 1957)

O gosto é uma questão de difícil definição, envolvendo a forma como os espectadores interpretam, consomem e interagem com diferentes textos, bem como a influência que o seu capital cultural exerce nessa recepção (Wikström, 2020). Como refere Hoberman (1980), um filme considerado como sendo mau diz-nos mais sobre o nosso ambiente societal e cultural do que sobre o dito objeto fílmico. Um filme ser qualificado como “tão mau que se torna bom” pode, aliás, parecer incongruente ou confuso: como defender uma ideia tão paradoxal como um filme que se torna bom por ser mau? Contudo, convém clarificar que o “bom” de que aqui se fala não se refere normalmente às qualidades artísticas ou estéticas do filme mas sobretudo às suas propriedades humorísticas (Bartlett, 2019; McCulloch, 2011) e à sua capacidade de se tornar uma fonte de diversão e de prazer para o espectador. Como expõem MacDowell e Zborowski (2013), esta qualificação de “tão mau que se torna bom” não transforma o seu juízo inicial enquanto um mau filme. O que acontece é um complemento a esse juízo, levando estes autores a sugerir que uma expressão mais

correta seria “tão mau que é prazeroso”, distinguindo estes filmes pelo seu “potencial valor instrumental como objeto de fascínio ou diversão” (p.17). Assim, deve-se entender a expressão “tão mau que se torna bom” como significando “tão mau que se torna uma boa experiência” (Bartlett, 2019, p. 3), sendo geralmente verdade que quanto maiores e mais flagrantes forem os indícios de incompetência do filme, maior o potencial deste se tornar fascinante e prazeroso (Bartlett, 2019; MacDowell & McCulloch, 2019).

De acordo com Hunter (2014), os filmes de culto são particularmente definidos pelo investimento emocional do seu público. Mas o que causa este investimento emocional no caso do bom-mau filme? Dito de outra forma, o que torna o visionamento destes filmes numa boa experiência para os seus consumidores? A complexidade do gosto pelos bons-maus filmes torna-se logo evidente quando pensamos que, apesar de muitos artefactos fílmicos poderem ser considerados maus, apenas uma pequena porção atinge as particularidades que os colocam dentro deste fenómeno subcultural (McCulloch, 2011). Enquanto que um mau filme provoca essencialmente emoções negativas, tais como aborrecimento e desapontamento, um bom-mau filme provoca emoções complexas, podendo a reação a estes filmes ser encarada como um mecanismo que os espectadores encontram para lidar com os sentimentos desconcertantes provocados por tais “artefactos amorfos” com que se deparam (Sari, 2021, p. 77). Tendo em conta que as noções de incompetência e de falhanço, perante uma intenção sincera dos criadores destas obras, são tidas como pré-requisitos para um bom-mau filme, poderíamos interpretar este género de apreciação/gosto como uma variante do termo *schadenfreude* (Sari, 2021) - um vocábulo da língua alemã que designa o sentimento de satisfação perante o infortúnio do outro. Em conformidade com esta ideia, Routt (2001) identifica que estes filmes são perfeitos para “o tipo de pessoa que precisa desesperadamente se sentir superior”, tornando-se num espaço confortável onde “todos se sentem seguros nos seus gostos, convictos no conhecimento de que sabem, pelo menos, o que é mau” (p.1). Usar este critério

como a única fundamentação desta subcultura seria, contudo, uma leitura imprecisa de um fenómeno que se revela bem mais complexo (Dyck & Johnson, 2017; MacDowell & McCulloch, 2019; Smith, 2019). Dyck & Johnson (2017) afirmam que o entretenimento que os espectadores obtêm das intenções falhadas destes realizadores não resulta de um “prazer auto-engrandecedor” (p. 12) provocado por essas mesmas falhas, mas sim do cariz bizarro destes filmes. Por outro lado, Smith (2019) destaca a necessidade de ir além da noção de intenções falhadas, defendendo que o estudo da receção dos fãs a estes filmes requer uma consideração cuidadosa acerca das relações de poder cultural que se estabelecem na sua visualização. O autor sublinha que muitos destes filmes, apesar de serem falados em inglês, são realizados e protagonizados por pessoas que não são falantes nativas da língua, resultando numa predominância de sotaques carregados. Assim, na sua perspetiva, é necessário ter consciência que o gosto e o consumo destas obras são igualmente marcados por uma inerente tensão entre a apreciação e a ridicularização das diferenças culturais nelas representadas:

It is dangerous, therefore, to simply treat this camp engagement with ‘so bad it’s good’ cinema as harmless laughter at failed intention or to treat it ‘objectively’ as if these questions of cultural and ethnic power are not involved. (Smith, 2019, p. 9)

Aliado a esta ideia surge ainda o facto de um grande número destes filmes ser criado com recursos financeiros, materiais e humanos muito limitados, outro aspeto que não deve ser desconsiderado nas análises à sua receção por parte dos espectadores.

Apesar da subcategoria cinemática do bom-mau filme necessitar de uma perceção de incompetência dos criadores destas obras, o mesmo não pode ser dito relativamente aos seus apreciadores. Tooming (2020) descreve-os como “consumidores esteticamente competentes” (p. 7), argumentando que o reconhecimento e apreciação destes filmes exigem um espectador cinematograficamente culto, entre outros aspetos, porque este gosto implica que se reconheça

quais os preceitos que os seus criadores tentaram, sem sucesso, alcançar. Como afirma Sconce (1995), os consumidores destes filmes, que rompem com as normas dominantes, são geralmente cinéfilos que procuram visões artísticas distintas e usos singulares do meio cinematográfico. Não obstante, o facto de se ter um conhecimento amplo da linguagem cinematográfica não significa necessariamente que se irá aderir a esta subcategoria. Segundo alguns autores (Carter, 2011 in MacDowell & Zborowski, 2013; Wikström, 2020) o gosto por este cinema exige uma espécie de masoquismo cinematográfico - *cinemasochism* (Carter, 2011 in MacDowell & Zborowski, 2013), que transforma o espectador num componente especialmente ativo e reativo relativamente ao filme que está a ver, questionando constantemente o que vê e fazendo referências a experiências anteriores para tentar deslindar o que está a acontecer no ecrã (MacDowell & Zborowski, 2013). De facto, o valor destes filmes é, em larga medida, construído socialmente, através destas práticas particulares de visualização mais vocais e reativas que eles suscitam (Sari, 2021).

Associar o gosto por estes filmes à cinéfila levanta ainda questões sobre a autenticidade da valorização do espectador em relação a estas obras: será que o gosto destes espectadores se fundamenta apenas em “ridicularização, desdém ou alheamento irónico” (Rothery, 2015, p. 2) relativamente a estes filmes? Rothery (2014, 2015) emprega o termo “cinefilia irónica”, mas descreve-o, em parte, como “uma sincera e rigorosa forma de apreciação cinematográfica” (2015, p.2). Neste sentido, ao tratar-se de um gosto sincero, caracterizar a relação com os bons-maus filmes como sendo “irónica” não parece apropriado. Com efeito, uma das características mais explícitas do gosto pelo bom-mau filme é a disposição dos espectadores para os visualizar repetidas vezes (Dyck & Johnson, 2017), o que revela um apreço significativo e autêntico por estas obras. Embora uma postura de visualização irónica seja uma atitude comum entre estes espectadores, existe também subjacente um interesse artístico considerável (Tooming, 2020). Pegando numa conceção de cinéfilo enquanto alguém que tem um grande interesse e entusiasmo em

relação ao cinema, não parece incongruente afirmar que a relação dos seguidores deste fenómeno paracinemático é de índole cinéfila.

É perceptível que a natureza do gosto associado ao bom-mau filme é de natureza fundamentalmente humorística (Wikström, 2020) e a alegria, tantas vezes expansiva, que estes filmes suscitam invoca questões adicionais sobre a sua comicidade. Afinal, porquê que estes filmes são engraçados? A comicidade subjacente ao bom-mau filme parece estar relacionada com ideias estruturantes relativas ao humor, nomeadamente as noções de absurdo e de subversão de expectativas:

O humor sustenta-se nos aspectos absurdos e nas anormalidades de muitas das coisas que são tomadas por garantidas, evidenciando-os. Esta incongruência com a realidade percebida pode levar a uma reconsideração da própria textura da sociedade. Estas revelações são tornadas possíveis dada a natureza irreverente e ilógica da realidade construída que subjaz a todo o ambiente cómico. Os vários elementos que compõem os rituais diários específicos de cada sociedade podem ser separados e expostos neste ambiente. As contradições, quando expressas, são consideradas engraçadas porque expõem a incongruência entre o que existe e o que é esperado. (Jerónimo, 2015, p. 38)

Para Wikström (2020), o humor que deriva destes filmes constrói-se “sobre uma vasta quantidade de intertextualidade e reconhecimento da linguagem cinematográfica” (p.22). A negligência pelas regras mais básicas do cinema materializa uma subversão de aspetos que são tomados como garantidos pelos espectadores, existindo uma disparidade entre a realidade observada e o que é esperado dela. Adicionalmente, as falhas tão evidentes com que estes filmes deparam o seu público, provocam, como já foi referido, uma espécie de revelação do dispositivo cinematográfico, quebrando a ilusão normalmente presente nesta experiência e expondo os seus mecanismos. Não obstante, Tooming (2020) considera que esta visão centrada no humor não explica totalmente o fenómeno em questão, defendendo que, apesar dos consumidores deste cinema procurarem este elemento humorístico, a sua apreciação é, também, de natureza estética. Considerar a vertente estética deste profundo gosto e

entusiasmo por um artefacto que os seus seguidores consideram como um falhanço não propositado pode forçar-nos a revisitá-lo, com visões renovadas, questões vitais no âmbito da estética, que podemos, erradamente, presumir ultrapassadas (MacDowell & Zborowski, 2013, p. 24).

EM LUGAR DE UMA CONCLUSÃO, OU A LEGITIMIDADE DO BOM-MAU FILME ENQUANTO OBJETO DE ESTUDO

Embora se assista a um interesse recente em teorizar o bom-mau filme, é notório que o campo de conhecimento da teoria cinematográfica, apesar de amplo, se foca sobretudo nos filmes considerados “bons”. Como refere Wall (2022), existem razões legítimas para a teoria voltar sempre aos grandes nomes do cinema: é evidente que a análise da obra de um Godard ou de um Tarkovski revela numerosos aspetos interessantes e esclarecedores e demonstra um vasto conjunto de camadas e nuances para serem dissecadas e discutidas. No entanto, esta insistência teórica em valorizar repetidamente os mesmos nomes materializa-se numa espécie de ciclo vicioso, que ajuda, tanto a criar, como a alimentar sistematicamente os cânones estabelecidos. Assim, a operacionalização de uma crítica neutra implicaria necessariamente conceder atenção e legitimidade a textos que se distanciam, pelos mais variados motivos, das normas dominantes:

(...) film theorists rarely seem to turn to bad movies. If theory was a completely neutral exercise, we should expect to see an engagement with a broad representative sample of cinema, not just the good stuff. Surely any film should potentially be open to theoretical analysis, whether a famously bad film such as Trolls 2 or a famously great film like Rashomon? (Wall, 2022, p. 18)

Mas porquê estudar os filmes menos bons ou até mesmo aqueles que são considerados os piores filmes alguma vez feitos? Que ensinamentos podemos tirar de uma investigação académica séria sobre o bom-mau filme?

Os filmes considerados tão maus que são bons não se manifestam apenas como um produto cultural à espera de ser consumido e descartado. Eles dão-nos a possibilidade de explorar e aprofundar temas referentes à produção e à indústria do cinema e ao valor inerente dos filmes (Sari, 2021). Quando os códigos realistas intrínsecos à indústria cinematográfica dominante operam com sucesso, até mesmo o público mais crítico pode ceder à imersividade de um universo (aparentemente) real e credível. Uma narrativa que desvia da norma pelas suas falhas tem o potencial de servir como uma valiosa ferramenta pedagógica ao apresentar uma oportunidade ao estudante de cinema, ao cinéfilo, ou mesmo ao espetador em geral, de examinar os mecanismos basilares da estrutura cinematográfica, i.e., a narrativa, as performances, a edição, a *mise-en-scène*, etc. Em vez de oferecer um cenário lógico e coerente, estes filmes chamam-nos à atenção para o artifício do cinema, como consequência do seu fracasso de serem credíveis. O bom-mau filme convida-nos, involuntariamente, a olhar além da narrativa e a conferir atenção ao modo como o filme é concebido, a focar nas partes individuais em lugar do todo e a reconhecer que o espaço e o tempo fílmicos são formados a partir de fragmentos diferentes, em vez de se manifestarem de forma ininterrupta e orgânica. Desta forma, ao destacar o mecanismo cinematográfico, estas obras colocam estruturas que se pretendem discretas e invisíveis em evidência, permitindo, assim, uma proximidade maior entre o público e o cineasta. Esta proximidade leva-nos a crer que podemos ter um maior acesso - ou um acesso menos filtrado - ao *modus operandi* dos autores do que aquele que seria possível num tipo de cinema mais controlado (Sconce, 1995; Barlett, 2019; MacDowell & Zborowski, 2013).

Isto levanta ainda questões subjacentes à autoria no cinema: o bom-mau filme resulta, usualmente, da visão e originalidade de uma única pessoa. É frequente que produções de orçamento menor manifestem visões mais extremas - algo que pode ser visto como excentricidade -, por um lado, porque estas podem oferecer uma liberdade de expressão maior do que os grandes estúdios de cinema. Por outro

lado, porque a falta de recursos materiais, humanos ou financeiros obriga à tomada de decisões criativas e engenhosas. Tal excessividade e falta de filtragem têm muitas vezes a capacidade de materializar pontos de vista impopulares ou radicais sobre desigualdades raciais, religiosas e políticas, atacando ainda tabus de representação sexual ou de violência e de outros costumes sociais (Sconce, 1995). O bom-mau filme foge do *status quo*, que se materializa como uma máquina corporativa, para nos mostrar um tipo de cinema construído por individualidades que tentam manifestar livremente as suas imaginações.

Por fim, como avança Tooming (2020), os filmes que se inserem nesta subcategoria têm características únicas que exemplificam possibilidades artísticas às quais não é possível aceder através do trabalho de cineastas competentes. Alguém que nunca viu um bom-mau filme, não tem, por isso, uma perspetiva completa sobre tudo aquilo que é possível fazer através do meio cinematográfico. Em certa medida, estas obras “expandem a nossa definição do que um filme pode ser” (Hoberman as cited in Hunter 2014, p. 492). Só este facto revela o fundamento, não só da visualização, mas do estudo destes filmes amplamente negligenciados, que podem servir como uma ferramenta para a educação estética dos espectadores e para o seu contacto com universos fílmicos totalmente singulares (Sari, 2021). O bom-filme oferece-nos algo de novo, surpreendente e imprevisível. Chama a atenção para não tomarmos por certo a linguagem cinematográfica que partilhamos ou a nossa noção do que torna uma obra boa ou má. Acima de tudo, o bom-mau filme pode obrigar-nos a tomar uma atitude mais crítica em relação ao texto e, nesse cenário, dar-nos o prazer e a alegria de interagimos de modo mais ativo e participativo com o filme que se dispõe à nossa frente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bartlett, B. (2019). The Worst Movies of All Time. *Media Education Journal*, 65, 24-28. <http://eprints.gla.ac.uk/203400/1/203400.pdf>

Collis, C. (2008, dezembro 12). *The Crazy Cult Of The Room*. Entertainment Weekly. <https://ew.com/article/2008/12/12/crazy-cult-room/>

DeMarco, L. (2014, março 7). *In the midnight hour: Cult classics 'Rocky Horror,' 'The Room' and the new 'Fateful Findings' keep Cleveland fans up late*. Cleveland.com. https://www.cleveland.com/movies/2014/03/inside_clevelands_midnight_mov.html

Dyck, J. & Johnson, M. (2017). "Appreciating Bad Art." *Journal of Value Inquiry*, 51(2), 279–292. <https://doi.org/10.1007/s10790-016-9569-2>

Hoberman, J. (1980). Bad Movies. *Film Comment*, 16(4), 7-12. <http://www.jstor.org/stable/26747084>

HouseOfQwesi(2009,março11).*A Viewer's Guide To The Room*. AVClub. <https://www.avclub.com/a-viewers-guide-to-the-room-1798215944>

Hunter, I. Q. (2014). Trash Horror and the Cult of the Bad Film. In Benschoff, H. M. (ed.) *A Companion to the Horror Film* (pp. 483–500). John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch27>

Jancovich, M. (2002). Cult Fictions: Cult Movies, Subcultural Capital And The Production Of Cultural Distinctions. *Cultural Studies*, 16(2), 306-322. <https://doi.org/10.1080/09502380110107607>

Jerónimo, N. (2015). *Humor na Sociedade Contemporânea* [Doctoral dissertation, Universidade da Beira Interior]. uBibliorum. <http://hdl.handle.net/10400.6/3974>

MacDowell, J. & McCulloch, R. (2019) Introduction: 'So bad it's good': aesthetics, reception, and beyond. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 33(6), 643-652. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1677978>

MacDowell, J. & Zborowski, J. (2013). The Aesthetics of 'So Bad it's Good': Value, Intention, and The Room. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 6, pp.1-30. <https://intensitiescultmedia.files.wordpress.com/2014/01/j-macdowell-j-zborowski-the-aesthetics-of-so-bad-its-good1.pdf>

McCulloch, R. (2011). 'Most people bring their own spoons': The Room's participatory audiences as comedy mediators. *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, 8(2), 189-218.

Moylan ,B. (2016, outubro 19). *The fan rituals that made Rocky Horror Picture Show a cult classic*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/culture/2016/oct/19/rocky-horror-picture-show-fan-rituals-fox-remake>

Phillips, W. (2013). "So Bad It's Good: The Kuso Aesthetic in Troll 2." *Transformative Works and Cultures*, 14. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2013.0480>

Rabin, N. (2015, dezembro 8). Why *Fateful Findings* Deserves Cult Status. Rotten Tomatoes. <https://editorial.rottentomatoes.com/article/why-fateful-findings-deserves-cult-status/>

Ramos, G. (2020, fevereiro 2). *The Room: o "melhor pior filme de sempre" tem duas sessões no Porto*. Público. <https://www.publico.pt/2020/02/02/p3/noticia/the-room-melhor-pior-filme-duas-sessoes-porto-1901556>

Ratcliff, C. (2016, fevereiro 16). *The Room: The Ultimate Audience Participation Guide For Beginners*. Methods Unsound. <https://method-soundsound.com/the-room-newbies-guide-to-audience-participation/>

Routt, W. D. (2001). Bad for Good. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 2, pp.1-20.

Rothery, J. (2015, julho 14). *Ironic Cinephilia: Reading The Room as a Site of Resistance*. [Paper presentation]. IAMCR Conference Presentation, Montreal, Canada July 14th, 2015. https://www.academia.edu/35514799/Ironic_Cinephilia_Reading_The_Room_as_a_Site_of_Resistance

Rothery, J. (2014). *Bad Movie Night: Cultural Consumption in the Age of Ironic Cinephilia*. https://www.academia.edu/35514773/Bad_Movie_Night_Cultural_Consumption_in_the_Age_of_Ironic_Cinephilia

Sari, M. (2021). Not a Film, but an Object: Emotional Politics of Appreciating Badfilm. *Ekphrasis - Images, Cinema, Theory, Media*, 25(1), 70-85. <https://doi.org/10.24193/ekphrasis.25.6>

Sconce, J. (1995). 'Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. *Screen*, 36(4), pp.371–393. <https://doi.org/10.1093/screen/36.4.371>

Silver, S. (2018, janeiro 10). *Spoons, Footballs, And Suits: The Best Way To Watch The Room*. Screen Rant. <https://screenrant.com/room-viewer-participation-guide/>

Smith, I. R. (2019). So 'foreign' it's good: the cultural politics of accented cult cinema. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 33(6), 705-716. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1677983>

Tooming, U. (2020). The Puzzle of Good Bad Movies. *Journal of Aesthetic Education*, 3(54), pp.31–46. <https://doi.org/10.5406/jaesteduc.54.3.0031>

Thornton, S. (1995). *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Polity.

Vale, V. & Juno, A. (1986). *Incredibly Strange Films*. Re/Search. RE/Search Publications

Wall, David (2022). “Paging Dr. Freud!” *Theorizing John Boorman’s Zardoz*. AVANCA | CINEMA 2022 International Conference, Avanca, Portugal. <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2022.a437>

Wikström, O. (2020). *Paracinema and the Badfilm – a cinematic paradox: A three-step approach to defining films considered “so bad, they’re good”*. Arcada. <https://www.theseus.fi/handle/10024/340074>

VIDAS SECAS: DO LIVRO AO FILME OU A GENIALIDADE DE UM REALIZADOR

Mirian Tavares

FCHS-Universidade do Algarve

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Resumo: Em 1963, o realizador Nelson Pereira dos Santos adapta para o cinema a obra homónima de Graciliano Ramos, *Vidas Secas*. O romance, de 1938, inscreve-se na segunda fase do modernismo brasileiro e é considerado uma obra-prima do autor que teve sempre uma actuação bastante política como jornalista e escritor, atitude esta que aparece retratada em suas obras, de maneira directa e indirecta. Este texto fala sobre o filme de Nelson Pereira, das suas escolhas poéticas e estéticas e, sobretudo, da maneira como o cinema, neste caso, conseguiu captar a essência da obra literária e converter o regime do escrito no regime do visual sem trair a obra que o originou.

Palavras-chave: literatura, cinema, representação, neorrealismo, cinema novo.

Abstract: In 1963, director Nelson Pereira dos Santos adapted Graciliano Ramos' *Vidas Secas* for the big screen. The novel, from 1938, is part of the second phase of Brazilian modernism and is considered a masterpiece by the author who was always very political as a journalist and writer, an attitude that is portrayed in his work, directly and indirectly. This text discusses Nelson Pereira's film, its poetic and aesthetic choices and, above all, the way in which cinema, in this case, managed to capture the essence of the literary work and convert the regime of the written into the regime of the visual without betraying the work that originated it.

Keywords: literature, cinema, representation, neorealism, Brazilian new cinema.

Vejo agora: não é fácil
seguir essa ladainha
entre uma conta e outra conta,
entre uma e outra ave-maria,
há certas paragens brancas,
de planta e bicho vazias,
vazias até de donos,
e onde o pé se descaminha

João Cabral de Melo Neto

Um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer. Esta é uma das razões que Ítalo Calvino invoca para lermos os clássicos. Isto funciona também em relação ao cinema. Um clássico, no cinema, é um filme que sempre tem algo a dizer-nos, mesmo que tenham passado décadas sobre ele. É o caso de *Vidas Secas*. Sexto filme do realizador Nelson Pereira dos Santos, baseado no romance homónimo de Graciliano Ramos, continua a ser um filme com muito a dizer passados já mais de 40 anos sobre ele.

Por isso o meu interesse em voltar a ver este que foi o único filme brasileiro escolhido pelo *British Film Institute* para integrar a lista dos filmes fundamentais numa cinemateca. *Vidas Secas* continua a ser visível e a suscitar leituras novas a cada re-visitação. Ao contrário da literatura, que ganha respeito com a longevidade da obra, o cinema, pela sua ligação intrínseca com o aparato tecnológico, tende a envelhecer mais depressa. Não são muitos os filmes que resistem ao tempo e que superam algumas limitações que possam daí advir.

O filme de Nelson Pereira dos Santos é realizado em 1963, em pleno período do Cinema Novo no Brasil, imbuído de uma estética que valorizava a capacidade dialógica do cinema com o seu povo e as suas raízes, fossem elas urbanas ou rurais. Movimento que surge no rasto do neorrealismo italiano, poética que veio recuperar o carácter mimético

do cinema ao levar a câmara às ruas de uma Itália devassada pela II Grande Guerra. Movimento que se atreveu a mostrar os despojos de um país que lutou uma luta inglória e que foi sufocado pelo fascismo durante anos. Um cinema que recuperava aquele que foi o gesto inaugural da própria arte cinematográfica, o seu carácter documental.

Além da referência e filiação explícitas ao legado de Rossellini, De Sica, Zavattini entre outros, o cinema novo vai ainda ser influenciado pelo espírito da *nouvelle vague* francesa. A nova vaga do cinema francês surgiu em torno da emblemática figura de André Bazin e ajudou a renovar o cinema mundial através, não apenas dos filmes que fez, mas da reflexão teórico-crítica sobre o cinema que foi produzindo ao longo dos anos. O conceito de autoria no cinema aparece como uma salvaguarda que justificava a assinatura do realizador em seu filme, como se, de facto, dentro de uma arte-indústria, produzida de maneira grupal, fosse possível, como nas outras artes, existir alguém que assinasse, sozinho, o produto final.

A *nouvelle vague* aponta novos caminhos na criação fílmica, apostando num cinema quase artesanal, feito com poucos recursos e fora do circuito convencional de produção/distribuição. Glauber Rocha, um dos pais do cinema novo brasileiro, eternizou a máxima de que um filme é uma ideia na cabeça e uma câmara na mão. Como os seus congéneres franceses, desmistificava a produção cinematográfica dispendiosa e inacessível, e incentivava o surgimento de uma nova geração de realizadores, desejosos de mostrar as suas ideias sem ter de entrar na lógica do circuito comercial, a falar, através do cinema, e a combater, com os filmes que realizavam, toda a mística que envolvia o cinema industrial norte-americano e o seu peso ideológico.

Uma das marcas registadas desta nova cinematografia, fruto da herança neorrealista e da *nouvelle vague*, era o seu carácter documental e político. Entendendo aqui o político como uma atitude perante o real e as suas representações, não apenas como uma tomada de posição diante do eterno maniqueísmo político partidário. A política, no caso desta cinematografia, revestia-se de uma atitude

de inserção dentro do que havia de mais profundo na sociedade brasileira: seus medos e seus mitos. Seu povo, sua terra vasta e diversa, e a sua situação de país continente, rico e, paradoxalmente, miserável.

O final dos anos 50 é marcado, no cinema, por uma série de pequenas revoluções poéticas e estéticas que renovaram a produção cinematográfica, deitando por terra o modelo do cinema clássico norte-americano, que começara a se tornar obsoleto, e de propor uma maneira diferente de se lidar com a representação do real. Esta atitude começa dentro do próprio cinema hollywoodiano e também aparece um pouco por todo o mundo: desde as *Conversaciones de Salamanca*, passando pelos já citados movimentos italiano e francês e atingindo outras cinematografias como a alemã e a inglesa. Apesar das diferenças que estes movimentos guardavam entre si, havia algo que os unia a todos: a consciência do papel do cinema na criação de mitos e de representações ideologizadas do real.

De uma maneira ou de outra, esses movimentos vão se voltar para aquilo que, como disse anteriormente, foi o gesto inaugural do cinema: a captação do real. A capacidade de captá-lo, documentá-lo, de guardá-lo como memória viva de uma história dinâmica e veloz. De ser, efectivamente, uma janela para o mundo que nos circundava a todos. O que implicava a coragem de meter o dedo nas várias feridas que sucederam as grandes e as pequenas guerras e de revelar a derrocada, uma vez mais, do ocidente e da ilusão de que este era o modelo perfeito do paraíso.

Vidas secas: do livro ao filme

Enquanto o cinema reescrevia a sua história e inscrevia-se na realidade que o circundava de uma outra maneira, Nelson Pereira dos Santos já realizara 6 (seis) filmes, e trabalhara pelo interior do Nordeste brasileiro, acompanhando de perto o fenómeno da seca. Realiza, neste período, uma série de documentários sobre esse tema que o marca profundamente: a seca e tudo que com ela se relaciona, a fome, a miséria, o desespero, a morte. A morte de pessoas, gado, vegetação e

o desejo de fuga daqueles que, a partida, não têm muito para onde ir.

O realizador começa a escrever uma série de guiões para realizar um longa-metragem de ficção que retratasse a vida daqueles homens que, nas palavras de Euclides da Cunha eram, antes de tudo, fortes: o sertanejo. Nenhum dos guiões que fez conseguia satisfazê-lo porque acreditava que, as suas palavras, não traduziam àquilo que ele queria mostrar. Achava que todos eram vazios e foi o encontro com o livro de Graciliano Ramos que fez com que ele concluísse que não valia a pena perder mais tempo com a sua escrita e com a sua procura, o que ele queria estava já ali, pronto para ser usado: o romance *Vidas Secas* era já um guião completamente acabado.¹

Nelson Pereira sabia de antemão que Graciliano não o deixaria alterar a obra, mas via também que ela não precisava ser alterada: a prosa seca e elegante do autor, a escrita quase jornalística de uma precisão cortante era perfeita para o filme que ele queria fazer. Juntavam-se aqui, em obras de carácter semiótico tão díspar, literatura e cinema, uma forma única de abordar o mundo e de representá-lo. Tanto o realizador quanto o autor estavam imbuídos daquele espírito político, ao qual já fiz referência, tão comum aos intelectuais da época e, como tal, sabiam necessária a mudança na maneira de se apresentar o mundo e as questões que, mesmo seculares como a seca, continuavam a pairar sobre uma realidade que teimava em não a ver ou em ocultá-la. A arte, nestes dois criadores, é um gesto de intervenção no real e de provocação. Sabiam ambos que os tempos mudam, mas que algumas histórias continuam a repetir-se vezes sem conta e que podem funcionar como uma metáfora da miséria humana e do seu isolamento.

1 Mesmo porque o realizador tivera uma experiência anterior com o escritor a respeito do livro *São Bernardo* e descobrira que, para Graciliano, não havia problema em adaptar a sua obra literária para o cinema desde que não se alterasse aquilo que ele tinha escrito. Na tentativa de fazer um guião para *São Bernardo*, Nelson Pereira dos Santos tentou convencer o autor de que uma pequena mudança no final que tornaria o filme mais interessante. Graciliano não se deixa convencer e afirma: se altera o destino da personagem, altera o destino da obra. E se este destino não se cumpre, a obra não teria sido escrita e nem ele, Nelson Pereira, teria agora material para fazer um guião para um filme. (*Entrevista: Nelson Pereira dos Santos* (concedida a Paulo Roberto Ramos). *Estudos Avançados*, 21(59)).

A obra de Graciliano, seu quarto livro, nasce em 1938, e inscreve-se na segunda fase do modernismo brasileiro e também naquilo que foi chamado pela crítica de romance regionalista. O estilo enxuto e a maneira de narrar a história, focalizando as atenções nas personagens, mais que na trama mesma, a ligação entre os capítulos que podem funcionar como partes isoladas, torna visível a dureza do espaço retratado. Não há aqui nostalgia nem vontade de ocultar o que já não se pode esconder, a condição humana, em meados do século XX, no interior do Brasil, era a mesma de há muitos anos, e as situações vividas pelos personagens, por mais que divergissem de realidades outras, falavam de um problema presente também nos centros urbanos, também em outros países – a incapacidade de comunicação, o estado agudo de alheamento e de distanciamento em que viviam todos.

Drummond dizia, meio a título de *boutade*, deixei de ser moderno para ser eterno. A modernidade é a marca do tempo que corre e que tem plena consciência desta corrida. Tem ainda consciência de que nada é eterno e que vive ao sabor das modas que mudam conforme as estações e da necessidade de suprir o desejo do novo que se instala no mundo ocidental, definitivamente, a partir do século XIX. No caso do livro, *Vidas Secas*, temos uma obra que é paradoxalmente moderna e eterna: moderna porque utiliza a linguagem de acordo com as convenções da altura e porque as questões que discute pertencem às grandes questões da época, não só da literatura, mas da arte em geral. E é eterno porque a permanece legível e a sua temática continua actual e pode ser utilizada para além do próprio tema, que se torna emblemático e reflecte a preocupação também contemporânea dos limites da linguagem e da capacidade de as pessoas conseguirem, verdadeiramente, dizer algo e da dificuldade ainda maior de conseguirem que alguém os ouça.

O filme de Nelson Pereira traduz de uma maneira bastante precisa esta eterna modernidade, fazendo da sua adaptação uma obra que resiste à comparação com o livro que a originou, porque não concorre com ele e nem tenta superá-lo. As adaptações literárias são

sempre algo temível, o medo de errar, de ser menos, de não alcançar o livro que a origina, tolhem bastante a criatividade de muitos realizadores. Jean Renoir dizia que só se deveria adaptar livros ruins, assim ninguém se atreveria a fazer comparações, quase sempre prejudiciais ao filme, mesmo porque muitos destes livros sequer eram conhecidos do grande público. Adaptar *Vidas Secas*, obra-prima da literatura, foi um risco que o realizador ousou correr e que, para o seu gáudio e o nosso prazer, fê-lo tão bem que a sua obra resiste às comparações e consegue sobreviver sozinha, independente da obra que a originou.

Mandacaru quando *fulora* na seca

Com o guião pronto e a vontade enorme de realizar um filme, Nelson Pereira volta para o Nordeste, mais precisamente para uma cidade encravada no meio do sertão, Juazeiro da Bahia, disposto a filmar. Estávamos em 1959 e, a despeito das expectativas do realizador, este é um ano de fortes chuvas naquela parte do sertão. E se o sertanejo, conforme Euclides da Cunha, era antes de tudo um forte, devia-se ao facto de que a terra que o vira nascer era também ela mesma, forte. Renascia, a cada chuva, das cinzas e cobria-se rapidamente de verde e do vermelho das flores do mandacaru. Não foi possível, portanto, realizar o filme naquele ano e, para não perder a viagem, Nelson Pereira filma *Mandacaru Vermelho*, um romance marcado pelo sertão renascido e pela beleza que dele emana quando “fulora” o mandacaru.

O filme adiado é, finalmente, realizado em 1963 em Palmeira dos Índios, interior de Alagoas, cidade onde viveu muitos anos o autor do romance. Como disse, Nelson Pereira sabia que não podia alterar muito o romance original e fez apenas duas modificações que são bastantes pertinentes à diegese do filme. A primeira diz respeito a data. No livro, a história se desenrola no mesmo ano em que o livro é escrito, 1938. O realizador prefere saltar um bocado no tempo e localiza o seu filme entre os anos 41 e 42, período da II

Grande Guerra. A intenção do realizador é clara, enquanto o mundo estava em convulsão, o sertão continuava indiferente ao que ocorria para além dele. Até porque, acredito, não tinha muita certeza se haveria um “para além” dele e da sua terra ressequida e dura. Além disso, revela o ensimesmamento de uma região que se traduz no comportamento daqueles que ali habitam, uma espécie de autismo ambiental que seca tudo à volta, inclusive as pessoas, tornando impossível qualquer tipo de comunicação.

A outra modificação que o filme apresenta diz respeito a uma escolha formal do seu realizador. Fabiano, a personagem principal, em dada altura da sua vida cruza com um cangaceiro jovem e, desse encontro, surgem ideias que são expressas, no livro, como um pensamento. Nelson Pereira poderia ter utilizado, como é comum nestes casos, o recurso da voz *off*. Mas ele preferiu presentificar o pensamento e convertê-lo em algo visível e partilhável, por Fabiano e por nós. Através da imagem, elemento essencial da narrativa fílmica, apresenta-nos a maior encruzilhada da vida da personagem: escolher entre o cangaço, forma de libertação, ou voltar para a sua família, obrigação e lastro que o cingia àquela terra inóspita e desesperançada.

De resto, o filme segue o livro. Mais que seguir, reinventa-o numa outra linguagem, que não trai o objecto original, mas enriquece e ilumina as palavras de Graciliano. O livro é colorido, o azul e o encarnado são cores evocadas como para ilustrar o calor e o céu sem nuvens que não agoura nada de bom. O filme é a preto e branco, e a fórmula encontrada por Nelson Pereira para criar o mesmo clima, apesar da ausência de cores, é a maneira como a paisagem nos é mostrada, em planos abertos e gerais, a terra ressequida e alquebrada, as árvores mortas, os arbustos que se arrastam pelo chão, o céu límpido e sem uma nuvem e um horizonte sem fim.

Onde o pé se descaminha

Durante muito tempo, o cinema foi acusado de não conseguir produzir metáforas. Como poderia fazê-lo já que a metáfora é uma imagem que surge do encontro inusitado de palavras, se o material do cinema é já imagem ela mesma? Logo se percebeu que não era bem assim. Que também as imagens, quando se juntavam e se convertiam em signos no ecrã, poderiam gerar outras imagens e ultrapassar o regime da visibilidade imediata, da legibilidade rasa. O cinema não é, como muitos quiseram, uma janela para o mundo. É, como as artes o são, um sistema complexo de representações. E se as suas representações estão mais vincadas, aparentemente, no real, é porque ele conseguiu convencer-nos a todos da sua grande mentira de base: a imagem diz o mundo.

A imagem é sempre uma criação e, como tal, pode ser usada para mentir e para se desviar do seu sentido mais lato, ao criar zonas de ambiguidade, que é o que a torna ARTE. No caso do filme *Vidas Secas*, a tarefa do realizador foi ainda maior, transformar imagens calcadas no real, utilizar a linguagem jornalística e documental da obra de base e realizar um filme que resultasse sobretudo metafórico, que saísse do espaço-tempo onde está imbricado e pudesse se torna universal, apesar de profundamente localizado no sertão nordestino.

O filme e o livro falam sobretudo da linguagem. Fabiano quase não fala porque não domina a língua e por ser, estruturalmente, analfabeto. As palavras não fazem sentido na sua vida e na vida das pessoas à sua volta, a mulher, os filhos e todos aqueles que ele vai encontrando pelo caminho. Ele se sente diminuído, como que amputado, por esta sua incapacidade de domar a linguagem verbal, de utilizar as palavras de um modo correcto, como faz os doutores, a polícia, o fazendeiro. Como fazem todos aqueles que têm o poder, os patrões, os que mandam num mundo para onde ele veio apenas para obedecer e resignar-se.

O sertanejo, pelo menos Fabiano, não é um forte. É alguém enredado nas suas circunstâncias e que delas não consegue fugir. Sente-se ameaçado por aquilo que ele não domina, a linguagem e a chuva, que teima em não cair. O uso plástico das formas circulares, no filme, acentua este enredamento sem pontos de fuga de Fabiano e da sua família, do sertanejo, em geral. Ou do ser humano. A câmara descreve círculos e mais círculos, o caminho percorrido pela família desse vaqueiro não segue em linha recta, eles caminham, e aquilo que a câmara nos mostra é a circularidade dos seus passos, mesmo que anseiem, não conseguem sair do lugar, que é bem maior que os seus passos.

Os círculos inscrevem ainda o filme no tempo mítico, eterno e imutável. No tempo que permanece fora do tempo, no tempo que não se consegue contar. A Guerra explode lá fora e o sertão continua ensimesmado, alimentando-se, sobretudo, do enorme vazio da sua paisagem que parece devorar tudo mais à sua volta. O silêncio é também símbolo de uma permanência, de um vazio profundo encimado por um céu que teima em não se cobrir de nuvens. As imagens são quase vazias, como o sertão na época da seca. Tanto espaço e nada me pertence, pensa Fabiano, que se sente como um hóspede indesejado numa terra que não é dele e que não faz nenhum esforço para acolhê-lo. Ele se reconhece como um viajante, em eterna errância, mas ao mesmo tempo sente-se plantado numa terra alheia e da qual não consegue sair.

O silêncio, no filme, aparece como uma presença. É palpável. Não há banda sonora. Nelson Pereira queria evitar o folclore, a ligação à música da terra que podia desviar os sentidos em outra direcção. Não, *Vidas Secas* não é um filme convencional. A música é parte da matéria do filme e deve ser usada significativamente e não como pano de fundo ou ilustração. Posição também defendida pelo cineasta espanhol Luís Buñuel, que contrariava o lugar-comum do cinema comercial que teme o vazio. Ouvimos apenas o som do carro de bois, das rodas que se movimentam lentamente e que rangem como um

lamento ancestral. Ouvimos o som no começo e no fim do filme, acenando ainda mais a circularidade da diegese, do fora de tempo e da própria História que se tornou linear e teleológica. Não há um fim a se alcançar, porque não há um começo, tudo faz parte do mesmo instante, eterno e indivisível, que está sempre a repetir-se, vezes sem conta, dia após dia, ano após ano.

A imagem é metafórica, converte o sertão em algo diferente dele mesmo, algo que está para além dele, mas que só os espectadores, que estão fora, é que o conseguem divisar. Fabiano e a família estão dentro e não vêem nada para além daquilo que a vista alcança. O filho ouve uma benzedeira falar em inferno. Inferno, palavra estranha, não conhecida. Pergunta ao pai e à mãe: o que é inferno? Como poderiam eles responder se quando estamos dentro de alguma coisa não nos damos conta da sua existência? Lugar ruim, espeto quente... mais palavras. O menino sai, e a câmara acompanha as suas palavras e o seu olhar, que abrange tudo à volta. A câmara, como o olhar do menino, vagueia e gira, mostrando uma terra seca e inóspita, árvores mortas, uma casa no meio do nada e o sol inclementemente a queimar tudo que ali está. Inferno, inferno...

O inferno é concretizado para nós, que estamos fora dele, mas continua, para o menino, uma interrogação. O regime do visual tem as suas limitações e regras que foram se consolidando ao longo de uma existência deveras curta. A grandeza deste filme é ultrapassar estas regras e convenções e fazer do seu discurso visual o próprio discurso narrativo, que é autorreferente e especular. As personagens e o espaço que elas habitam, e por onde circulam, é também a sua fala, e a limitação da paisagem é também a sua limitação.

Assum preto veve sorto mas num pode avuá

Fabiano é, ele mesmo, uma metáfora. Metáfora do homem que não consegue SE dizer. Ensimesmado, como o Sertão, preso ao seu autismo ambiental, apesar da família, é um homem só. Um homem

só, como *Umberto D*, de Zavatini, como Nelson Pereira, um realizador engajado. Zavatini, mais que realizador, foi um dos mais importantes guionistas do neorrealismo italiano. Homem de esquerda que fez da sua arte uma atitude política constante, questionando o poder estabelecido e a ordem, dada como natural, do mundo, que deixava marginalizados milhões de pessoas cuja existência invisível povoava as grandes cidades, mas não as densificava, porque eles não tinham direito à substância.

Umberto D fala da solidão de um homem e da solidão de todos os homens, invisíveis, como ele. A sua história desenrola-se em 90 minutos de nada, de vazio, de pequenas grandes tragédias sobre as quais não vale a pena pensar. Sobre as quais não se escreve, porque a sua tragédia é o facto de serem tão insignificantes que só afectam quem delas participa, o resto do mundo continua, apesar delas, indelictavelmente, o seu caminho. Como a tragédia da seca, que não afecta o mundo fora dela. Como a tragédia de *Umberto D* que Zavatini nos mostra. Digo mostra porque não há, neste filme, algo que possamos chamar de relato. É a vida da personagem, apresentada no ecrã, que se narra a si mesma, e foge, dentro do possível, das amarras do relato.

O neorrealismo, apesar de todos os pecados (e maus filmes) que foram cometidos em seu nome, teve a virtude de quebrar o paradigma do cinema que tenta ser especular. Do cinema mentira que nega a sua construção e situação de signo, de imagem significativa e ideológica, que não se mostra apenas, mas diz. O neorrealismo mostra a vida que se arrasta em tempo próprio, que não tem quase nada a dizer, que é quotidiana e banal. A vida das pequenas-grandes tragédias que se desenrolam à nossa frente, mas que já não vemos. Ora porque estamos dentro dela, ora porque queremos tanto dela sair que preferimos não a ver. Mas é preciso que ela seja apresentada porque só assim poderá surgir a necessidade real de transformá-la.

Outro grande feito do neorrealismo foi o de mostrar, como mais tarde fará a *nouvelle vague* e o cinema novo, que o cinema não é uma arte cara. Que se pode fazer filme com poucos recursos, desde que

se tenha algo a dizer. O que permitiu, apesar das limitações técnicas, muitas vezes, o surgimento de um cinema verdadeiramente autoral, porque a autoria, no cinema norte-americano, só foi real no desejo dos críticos franceses. Há realizadores, sem dúvida, que imprimiram a sua assinatura nos filmes que realizaram, que criaram uma escritura própria e reconhecível que o distinguia dos demais. Mas foram poucos os que conseguiram superar as limitações e imposições de um sistema que era maior que os desejos e as escolhas pessoais.

Como exemplo desta limitação do sistema, podemos examinar o filme de Nicholas Ray, *Rebel without a cause*, filme de 1955, um marco na carreira deste realizador que participou activamente da renovação do cinema hollywoodiano. O filme deveria ser feito originalmente a preto e branco, escolha formal de Ray, mas a Warner, que o produzia, por razões de prestígio, estabelecera que todos os filmes em Cinemascope deveriam ser feitos a cores. Além da obrigação de fazer o seu filme a cores e não a P&B, como o concebera originalmente, o realizador teve ainda de alterar o tom geral do filme, que ele pretendia metonímico, ao reflectir a situação da juventude e da inadequação do papel da família na América do pós-guerra, mas foi obrigado a cingir esta reflexão apenas à situação do filme, não se podia falar de um sistema familiar que falira, mas de famílias específicas e personalizadas que não eram, de modo algum, um retrato do país de então. O filme de Nicholas Ray acaba por se transformar no oposto da metonímia, porque nele a parte já é, ela mesma, o todo.

CONCLUSÃO

Um clássico, dizia Calvino, é um livro que vem antes de outros clássicos. Mas quem leu os outros antes e depois lê aquele, reconhece de imediato o seu lugar na genealogia. *Vidas Secas*, antecipa, em décadas, a actual corrente documental que veio renovar o cinema contemporaneamente. Em momentos de crise, onde o regime da imagem se torna a cada dia mais questionável, a volta ao real parece

ser uma opção. Opção esta que aparece ciclicamente na história das artes e da literatura ocidental desde sempre.

O filme, como a obra que o originou, aposta nesta volta ao real, mesmo compreendendo e demonstrando que o real e a visão que temos dele é sempre relativa. E que é preciso ter consciência desta relatividade e da incapacidade da arte de, efectivamente, devolver do real àquilo que nele foi buscar. Porque a arte, e o cinema, que como sabemos é a sétima, tem o papel de transformar o que vê através do que mostra. A seca ainda é real, como era real em 1938 ou em 1963, ano de realização do filme. A miséria dos homens e a sua incapacidade de interacção com o outro, com os outros, continua actual. E o filme, como o livro, ainda não acabou de dizer tudo que tinha a dizer. Por isso é preciso voltar sempre a eles. Talvez como uma maneira, metafórica quiçá, de darmos alguns passos em direcção ao mundo que nos circunda e o qual, muitas vezes, não passa de representação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aumont, J.; Marie, M. (2003). *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papyrus.

Avancini, A.; Penna, J. (2014). “Antologia da crítica cinematográfica em Vidas Secas” in *Revista Brasileira de História da Mídia* (RBHM) - v. 3, n. 2, jul./2014 - dez./2014 - ISSN 2238-5126, pp. 81-90.

Bernardet, J-C. (2007). *Brasil em Tempo de Cinema*. São Paulo: Companhia das Letras.

Calvino, I. (1993). *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras.

Pereira dos Santos, N. (2007). *Entrevista: Nelson Pereira dos Santos* (concedida a Paulo Roberto Ramos). *Estudos Avançados*, n. 21, v. 59.

Ramos, G. (1938). *Vidas Secas*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora.

Salles Gomes, P. E. (1980). *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Cahiers du cinéma - Jean Renoir, n. 78, décembre 1957.

<https://archive.org/details/CahiersDuCinema>

Filmografia

Santos, N. P. (Diretor). (1961). *Mandacaru Vermelho [Filme]*. Regina Filmes Ltda.

Santos, N. P. (Diretor). (1963). *Vidas Secas [Filme]*. Herbert Richers.

De Sica, V. (Diretor). (1953). *Umberto D [Filme]*. Cinecittá. V.Umberto

ANÁLISE DO FILME “ANTÔNIO E PITI”: DOCUMENTÁRIO INDÍGENA E AUTOETNOGRAFIA

Francisco Aquinei Timóteo Queirós
Universidade Federal do Acre

Hudson Meneses Castelo Branco
Universidade Federal do Acre

Resumo: O presente estudo busca traçar aspectos dos documentários produzidos por diretores indígenas, relacionando o modo de fazer cinema dos povos originários ao método de pesquisa autoetnográfica. A relação entre autoetnografia e cinema indígena se apoia na análise do filme “Antônio e Piti” (2019), dirigido pelo diretor Ashaninka, Wewito Pyãngo. Para o desenvolvimento deste artigo foi empregada a metodologia de pesquisa bibliográfica. As matrizes analíticas centram-se na definição de cinema documentário, nas características da pesquisa autoetnográfica e nos aspectos gerais do povo Ashaninka. A partir da análise, verificamos que a produção fílmica Ashaninka promove uma reflexão sobre as práticas sustentáveis, pela valorização das identidades e por um posicionamento social, cultural e político da etnia.

Palavras-chave: documentário, autoetnografia, indígenas, Ashaninka, Antônio e Piti.

Abstract: This present study aims to trace aspects of the documentaries produced by indigenous directors, relating the way of making cinema of native people to the autoethnographic method research. The relation between autoethnography and indigenous cinema is based on the analysis of the movie “Antonio and Piti” (2019), directed by the Ashaninka director, Wewito Pyãnko. For the development of this article it was applied the bibliographic research methodology. The analytical matrices focus on the definition of documentary cinema, on the autoethnographic research characteristics and on the general aspects of Ashaninka people. From the analysis, it was verified that the Ashaninka filming production promotes a reflection about the sustainable practices, by valuing the identities and by a social, cultural and political positioning of the ethnic group.

Keywords: documentary, autoethnography, indigenous, Ashaninka, Antonio and Piti.

INTRODUÇÃO

Nas últimas quatro décadas, mais de 80 documentários foram produzidos por meio do projeto Vídeo nas Aldeias (VNA), que estimula a produção e a difusão cultural das etnias e suas visões de mundo por meio da lente de uma câmera (Araújo, 2011).

O VNA, além de proporcionar mecanismos para a documentação de imagens dos povos indígenas do território nacional, promove também a formação em cinema de indivíduos de diferentes etnias, por meio de oficinas realizadas dentro das aldeias. O resultado disso tem sido a realização de filmes conduzidos por diretores indígenas formados pelo projeto.

Compreendemos que a apropriação dos meios de produção cinematográfica por povos originários possibilita um contraponto às representações no cinema feitas historicamente a partir do olhar do

outro (não indígenas). Nesse sentido, o presente capítulo busca traçar aspectos dos documentários produzidos por diretores indígenas, relacionando o modo de fazer cinema dos povos originários ao método de pesquisa autoetnográfica. A partir do documentário “Antônio e Piti” (2019), é possível discutir algumas matrizes analíticas, como o posicionamento político, social e cultural da etnia frente à demarcação de seu território e a valorização de práticas socioambientais sustentáveis.

A relação do cinema com a autoetnografia se justifica ao se observar que o modelo de pesquisa se apoia na inserção das experiências pessoais do investigador no âmbito do estudo. Algo semelhante ao cinema de autorrepresentação pelo qual os povos indígenas têm registrado aspectos relevantes de suas culturas e identidades, sendo ao mesmo tempo produtores e produtos dos filmes.

Para discutir a relação entre o cinema indígena e a autoetnografia adotamos como objeto de análise o documentário “Antônio e Piti” produzido na aldeia Apiwtxa e dirigido por Wewito Piyãko, da etnia Ashaninka. O documentário tem como tema o casamento entre um indígena Ashaninka¹ com uma não indígena, filha de seringueiros.

O presente capítulo se justifica pelas inquietações a respeito das representações dos povos indígenas no cinema, já que a partir do consumo crítico de filmes do gênero documentário, é possível constatar que historicamente as produções apresentam problemáticas que contribuem para a manutenção de um imaginário negativo sobre os povos originários.

1 Evanildo Bechara (2002), citado pelo Manual de Redação Oficial da Funai (2016), explica que o nome que se aplica à denominação dos povos, das tribos, das castas ou de agrupamentos em que prevalece o conceito de etnia é definido como etnônimo. Para Bechara (2002), estes nomes utilizados na língua comum admitem a forma plural, como assinalado nos termos “os brasileiros”, “os portugueses”, “os espanhóis” etc. Contudo, Bechara esclarece que, “Por convenção internacional de etnólogos, está há anos acertado que, em trabalhos científicos, os etnônimos que não sejam de origem vernácula ou nos quais não haja elementos vernáculos não são alterados na forma plural, sendo a flexão indicada pelo artigo plural: os tupi, os nambiquara, os cauiá, os tapirapé, os bântu, os somali, etc.” (BECHARA, 2002 *apud* MANUAL DE REDAÇÃO OFICIAL DA FUNAI, 2016: 19). Desse modo, no presente artigo, opta-se pela utilização de um padrão específico, segundo o qual não se flexionam os etnônimos ou adjetivos pátrios que designam os nomes das etnias indígenas, seja quanto ao plural, seja quanto ao gênero. Assim, o etnônimo Ashaninka será pluralizado como “os Ashaninka” no presente capítulo.

Para o estudo do documentário “Antônio e Piti” (2019), optamos por dois movimentos analíticos. No primeiro tópico, é feita uma contextualização do povo Ashaninka e o processo de ocupação da região das margens do Rio Amônia. Logo em seguida, é apresentado o percurso do Vídeo nas Aldeias (VNA), abordando a implementação e as características centrais do projeto.

No segundo movimento, a perspectiva analítica direciona-se para o estudo do filme “Antônio e Piti” (2019). A partir da exposição dos elementos centrais que caracterizam a produção, é feita a associação do documentário com aspectos da pesquisa autoetnográfica. As questões abordadas em “Antônio e Piti” são relacionadas com a obra de autores como Krenak (2019) e Luciano (2006) que apresentam contribuições pertinentes sobre o movimento indígena no Brasil e a relação dos povos indígenas com a natureza.

1.1 POVO ASHANINKA: CONTEXTUALIZAÇÃO

Os povos Ashaninka ocupam uma área que compreende terras brasileiras e peruanas. No território do Brasil, ocupam áreas da região do Vale do Juruá e margens do rio Envira, no estado do Acre, no norte do país. A exemplo do que aconteceu com outras etnias da Amazônia, os Ashaninka foram desintegrados pelas fronteiras políticas, em processos de divisão territorial. A divisão da etnia entre Brasil e Peru se deu de forma desigual, a maior parte ficando em terras peruanas.

Dos que vivem na região brasileira, somam-se cerca de mil indígenas, estabelecidos em aldeias descontínuas, todas no estado do Acre. Conhecer a respeito da história do povo Ashaninka que vive no Brasil é fundamental para se aprofundar no contexto do cinema produzido por esse povo e as temáticas que são mais frequentes em seus documentários.

Pimenta (2018) lembra da dificuldade de mapear a história do povo Ashaninka do Vale do Juruá², já que uma das características desse

² Vale do Juruá, no estado do Acre (Brasil), abrange as cidades de Cruzeiro do Sul, Mâncio Lima, Rodrigues Alves, Porto Walter e Marechal Thaumaturgo.

povo é o deslocamento contínuo. A mobilidade pode ser compreendida tanto do ponto de vista da pressão dos “brancos” sobre terras indígenas no Brasil ou como uma característica da etnia.

De modo geral, os deslocamentos ashaninkas podem ser motivados por vários fatores: agrupamento familiar, escassez de recursos naturais de um determinado ecossistema, trocas e comércio, alianças políticas, disputas internas, morte de parentes, busca por um “bom patrão”, pressão dos brancos ou, simplesmente, pelo gosto de viajar e conhecer novos lugares. (Pimenta, 2018: 4)

É frequente o uso pela historiografia da narrativa que compreende que os indígenas localizados no Vale do Juruá são descendentes de etnias peruanas que se deslocaram para o Brasil no século XX. Essa explicação, no entanto, é contestada pela história oral do povo Ashaninka, que compreende a narrativa que os tratam como imigrantes peruanos como um recurso utilizado para a deslegitimação de direitos constitucionais.

Outro aspecto de discussão ao tratar os Ashaninka como imigrantes peruanos diz respeito a um anacronismo histórico, já que no período de ocupação, as terras que compreendem atualmente o Vale do Juruá, ainda não faziam parte do Brasil. Dessa forma, é defendido pelos indígenas que não foi a etnia que se deslocou para o Brasil, mas o Brasil que em seu processo de construção do território nacional, se estendeu por terras já apropriadas por nativos.

No período de exploração da borracha no Acre³, muitos indígenas passaram a trabalhar ostensivamente nos seringais, sendo explorados por seringalistas. Contudo, os Ashaninka não se dedicaram a atividade. A estratégia de algumas famílias foi se deslocar para as margens do rio Amônia, afluente do rio Juruá, na cidade de Porto Walter, no estado do

3 Na região central da floresta Amazônia que inclui a área que corresponde ao estado do Acre, houve um período histórico conhecido como ciclo da borracha, no qual a comercialização de látex para produção da borracha foram atividades basilares da economia. O período histórico é dividido em dois ciclos que correspondem aos picos da atividade. O primeiro ciclo ocorreu entre os anos de 1879 e 1912 e o segundo, entre os anos 1942 e 1945.

Acre (Brasil). O lugar escolhido foi estratégico por conter poucas seringueiras, árvore que produz o látex, matéria-prima para a borracha.

As famílias que se estabeleceram às margens do rio Amônia mantiveram em grande parte seu modo de vida tradicional, de forma que o contato com os não indígenas, que cada vez mais ocupavam a região do Alto Juruá, se dava em razão de relações comerciais, a partir da troca de recursos naturais, como a carne de animais silvestres e mercadorias de origem industrial.

A organização social Ashaninka se manteve em relativa harmonia até a década de 1970, quando emerge outra atividade econômica na Amazônia: a extração de madeira em larga escala. A exploração de madeira se intensificou durante a década de 1980. O rio Amônia, ocupado pelos Ashaninka passou a ser conhecido também como “rio madeira” devido à grande abundância de madeira de lei.

A intensificação da atividade econômica baseada na exploração de madeira impulsionou a invasão do território, até então ocupado pelos indígenas, que tiveram que lidar com consequências desastrosas em seu modo de vida, causadas pelo avanço da presença de não indígenas.

Pimenta (2006) aponta que a crise social vivida na década de 1980, caracterizada pela invasão de madeireiros nas terras indígenas, foi responsável por fortes mudanças na organização social dos indígenas que se estabeleceram no Rio Amônia, uma vez que emerge neste contexto uma tomada de consciência política por parte dos Ashaninka pela reivindicação de seus direitos.

A demarcação das terras nas margens do Rio Amônia foi marcada pelo processo de transformação dos Ashaninka da região em uma comunidade consolidada, fixa e norteadas por uma liderança escolhida com o auxílio do movimento indigenista. Até então, o grupo não se reconhecia como sociedade concentrada com atuação de algum tipo de chefia.

A escolha de um líder foi uma demanda da Fundação Nacional do Índio (Funai), baseada na experiência e organização de outros povos

indígenas brasileiros, para fazer frente às ameaças iminentes da exploração de recursos naturais pelos madeireiros. O primeiro indígena a liderar o grupo foi Samuel Piyãko.

Um marco para o povo Ashaninka após a demarcação de terras no Rio Amônia foi a criação da associação indígena Apiwtxa (criada em 1991 e oficialmente registrada em 1993), que deu início a uma política mais sólida de proteção ambiental na região. A tradução para o português de “Apiwtxa” pode ser entendida como “Todos juntos”. A palavra também foi escolhida como nome da aldeia.

Com a associação indígena criada, desenvolve-se, por meio de parcerias, a política de preservação e recuperação ambiental das terras intensamente exploradas por madeireiros. Nesse contexto, os indígenas passam a desenvolver atividades que buscam produção sustentável de produtos.

Pimenta (2006) aponta projetos considerados sustentáveis e que fornecem fonte de renda para a aldeia, são eles: comercialização de sementes, óleos e essências florestais, apicultura, recuperação de áreas degradadas, criação de sistemas agroflorestais (SAF), planos de manejo da caça e da pesca, criação de quelônios, ecoturismo e o etno-mapeamento. As práticas voltadas à sustentabilidade dentro da aldeia deram aos Ashaninka notoriedade no campo ambiental.

Essas experiências pioneiras e bem-sucedidas deram aos Ashaninka do rio Amônia uma notável visibilidade. Eles não só entraram no “mercado de projetos”, como também se firmaram nos últimos anos como os herdeiros dos ideais da Aliança dos Povos da Floresta e os principais promotores da ideologia do desenvolvimento sustentável no Alto Juruá. Ao longo dos últimos quinze anos, os Ashaninka do rio Amônia foram erguidos a modelo de sustentabilidade socioambiental. Regularmente apresentados por indigenistas, ambientalistas e pelo governo regional como ícones vivos do novo paradigma do desenvolvimento amazônico, os Ashaninka se transformaram em vitrina da nova ideologia. (Pimenta, 2006: 101)

A marca da sustentabilidade é atualmente parte da identidade Ashaninka. A autora e integrante da aldeia Apiwtxa, Pinhata (2019) explica que as experiências bem-sucedidas de projetos voltados à preservação ambiental, ultrapassaram os limites da aldeia e tem atingido outros segmentos sociais. Destaca-se neste sentido a criação do centro Yorenka ãtame, no município de Marechal Thaumaturgo.

1.2 PROJETO VÍDEO NAS ALDEIAS

A década de 1980 marcou os povos Ashaninka, no sentido de mudanças bruscas na organização social da etnia e dos conflitos territoriais. Esse período coincide com o início do projeto Vídeo nas Aldeias (VNA). O projeto foi criado no ano de 1987, pelo antropólogo Vicente Carelli como um meio de buscar a valorização da identidade dos povos indígenas do Brasil por meio do audiovisual. A premissa do VNA é a realização de filmes dentro das aldeias e a formação de cineastas indígenas.

Carelli teve o primeiro contato com um grupo indígena na década de 1960. Na época, ele tinha 16 anos e acompanhou o irmão seminarista em uma viagem ao povo Xikrim, no estado do Pará. A viagem tinha como objetivo inicial encontrar um sacerdote francês que realizava trabalhos dentro da comunidade. Carelli afirma que se envolveu com o povo indígena local de forma a se inserir no cotidiano, realizando as atividades do dia a dia de forma igualitária com os moradores da aldeia.

A relação com o povo Xikrim foi fundamental para o que se seguiu no percurso de Vicente Carelli até a criação do projeto VNA. Após a experiência, Carelli realizou um curso de indigenismo em Brasília, na década de 1970, que o possibilitou ingressar na Fundação Nacional do Índio (Funai). A decisão de trabalhar no órgão se deu devido aos planos de contribuir com as necessidades da aldeia que o acolheu no seu primeiro contato com povos indígenas.

Apesar da vontade de Carelli, ele foi comunicado pelo então presidente da Funai que não poderia atuar na comunidade do povo Xikrim

por manter com eles uma relação de muita proximidade. Carelli foi então enviado para trabalhar com os Assurini, na região do alto Xingu. Destaca-se neste contexto a política indigenista vigente no Brasil.

A década de 1970 compreende um período em que a ditadura militar estava vigente no Brasil. Gomes e Pereira (2019) salientam que a atuação indigenista durante o período teve um caráter assimilacionista, marcada pela limitação das atribuições da Funai.

Ao trabalhar para a Funai com os indígenas Assurini, no estado de Tocantins, Carelli fez parte do projeto Krahô, ao lado dos antropólogos Gilberto Azanha e Maria Elisa Ladeira. Araújo (2015) explica que a insatisfação com os rumos da política indigenista da época eram unânimes entre os três amigos que trabalharam no projeto.

Foi impulsionado por esse descontentamento que foi criado por Carelli, Azanha e Ladeira, o Centro de Trabalho Indigenista (CTI), um marco importante para o cinema indígena no Brasil, uma vez que, por meio do CTI, projetos que buscavam a valorização das identidades dos povos originários puderam ser desenvolvidos.

Ao observar que as imagens representam um importante material de registro, pelo qual as comunidades indígenas poderiam refletir sobre seus processos de mudanças, surge a ideia de utilizar o audiovisual para a captação de imagens, nascendo assim o projeto Vídeo nas Aldeias. O primeiro filme realizado pelo VNA foi feito na aldeia Nambiquara, norte do Mato Grosso. Trata-se de um documentário intitulado “A festa das moças”, filmado por Carelli, com o auxílio do antropólogo Beto Ricardo.

Durante o processo de filmagem de “A festa das moças”, as imagens eram projetadas para que a comunidade pudesse discutir a melhor forma que as gravações se sucederiam. O processo marca o primeiro momento do VNA que se caracterizou pelo diálogo com os indígenas para buscar a captação de imagens que pudessem ilustrar dilemas vividos pelas aldeias.

Embora tenha tido uma forte preocupação em dialogar com os integrantes das aldeias para a construção dos documentários, é

importante ressaltar que nesta primeira fase os equipamentos de filmagem eram apropriados ainda pelos idealizadores do projeto, constituindo-se como uma produção desenvolvida por não indígenas.

Além de “A festa da moça”, os filmes “Pemp” (1988), “O espírito da TV” (1990), “Boca livre no Sararé” (1992), “A arca dos Zo’é” (1993), “Eu já fui seu irmão” (1993) e “Placa não fala” (1996) são resultado dos anos iniciais do VNA. Os filmes citados ganharam notoriedade e visibilidade internacional, o que possibilitou parcerias vindas de países como Noruega e Holanda, que, por meio de suas fundações, passaram a contribuir financeiramente com o projeto.

As contribuições financeiras vindas de outros países foram fundamentais para a estruturação e continuidade do VNA. A partir do aporte dos recursos, foi possível a aquisição de equipamentos para as comunidades. Nos locais, foram produzidos filmes para o consumo dos próprios integrantes da aldeia ou para intercâmbio com outros povos. Com uma maior abundância de equipamentos de filmagens dentro das aldeias, começa uma nova fase do projeto marcada pela realização de oficinas de cinema voltadas a indígenas.

Nesse segundo momento, que é iniciado na década de 1990, o processo de produção de documentários é apropriado pelos indígenas, que, a partir das oficinas, passam a se formarem cineastas e dão início a uma nova safra de filmes apoiados no processo de autorrepresentação. A fase também marca a transformação do VNA em uma Organização não Governamental independente, não mais vinculada ao CTI.

As oficinas de cinema disponibilizadas pelo projeto VNA tem uma duração média de três semanas, as aulas contam com turmas de até seis alunos. Inicialmente os indígenas são introduzidos à técnica de manejo da câmera, aprendendo conceitos básicos necessários para a realização de documentários como as funções de balanço de branco e o ajuste de foco.

Ao assistir documentários produzidos no âmbito do VNA, observa-se que a técnica apresentada aos indígenas e por eles utilizada na maioria dos seus filmes consiste em realizar gravações com as câmeras na mão. Esse método é defendido por Jean Rouch (2003) como uma forma de deixar os filmes menos artificiais. O antropólogo e cineasta criticava o uso do tripé em filmes documentários, argumentando que o recurso produz uma mobilidade que afasta o cineasta de quem está sendo filmado.

Outro recurso repassado aos indígenas durante as oficinas é a não utilização do zoom. Os coordenadores do projeto justificam que, além de uma questão técnica e estética, rejeitar o recurso de aproximação de imagem também está ligado a uma questão ética, uma vez que eles defendem a aproximação de quem filma a quem é filmado. Desse modo, o uso do zoom coloca em risco a aproximação e permite a captação de cenas distantes, podendo conter pessoas que não têm conhecimento de que estão sendo filmadas.

Um aspecto que vale ser observado nos documentários indígenas é a duração dos planos. Durante o processo de inicialização dos indígenas no cinema, foi observado pelos coordenadores das oficinas uma grande preocupação dos alunos em realizar inúmeros cortes, no entanto eles são orientados a não utilizar tanto o recurso.

A preocupação em não impor limites ao tamanho do plano se dá principalmente ao fato de os filmes realizados no âmbito do VNA trabalharem com tradições orais, e os depoimentos, principalmente de anciões, tendem a ser mais longos. Para Araújo (2015), essa postura reflete dentro dos filmes na valorização dos tempos mortos (momentos de aparente falta de ação) e fracos (pausas e repetições), e não apenas dos tempos fortes (ações principais).

Os filmes indígenas trabalham de maneira geral com a imprevisibilidade. A esse respeito, Araújo (2014) explica que na antropologia fílmica os documentários podem seguir duas tendências principais: a exposição e a exploração. Na exposição, a realização do filme ocorre com fidelidade a um roteiro pensado a partir de uma pesquisa prévia.

A filmagem será, portanto, uma transformação em imagens e sons dos elementos apresentados no roteiro. Como exemplo dessa postura, podemos pensar no documentário clássico da escola inglesa com uma estrutura que tinha uma tese para desenvolver e concluir e, notadamente, uma lógica argumentativa que não deixava questões abertas para o espectador. (Araújo, 2014: 21)

Já no que se refere à exploração, o processo de filmagem não depende de roteiros pré-estabelecidos. Nesse sentido, o documentário é aberto, e a fase de preparação se desenvolve juntamente com a fase de gravação das cenas.

Como o cineasta vai a campo sem a realização de nenhuma pesquisa prévia, apenas com uma ideia em mente sobre um possível filme – às vezes, nem isso, mas apenas a intenção de fazer um filme –, as pessoas filmadas, mais do que meros entrevistados, são colaboradores fundamentais para sua realização. Documentários na estilística do cinema verdade, como proposta por Jean Rouch, são um bom exemplo dessa tendência de realização audiovisual que surgiu na década de 60, graças à possibilidade de gravação de som e imagem de forma sincrônica com equipamentos portáteis. (Araújo, 2014: 21)

A imersão do documentarista no ambiente que está filmando é uma condição primordial para que o documentário de exploração seja desenvolvido, pois a ideia é fazer com que a pessoa filmada tenha participação ativa no filme, por meio da interação com o diretor. Em quatorze décadas de existência, o projeto Vídeo nas Aldeias conta com um dos mais ricos acervos de imagens de povos indígenas no Brasil.

1.3 EXPERIÊNCIA ASHANINKA NO DOCUMENTÁRIO

A experiência do VNA na aldeia Apiwtxa, dos povos Ashaninka, foi iniciada na fase em que as oficinas de cinema já faziam parte do projeto. No primeiro momento, os membros da comunidade foram introduzidos ao cinema indígena assistindo a exibição de filmes realizados por outras etnias.

Um dos primeiros cineastas Ashaninka, formado pelo projeto Vídeo nas Aldeias, foi Wewito Piyãko. A partir de sua experiência como colaborador, Piyãko chama a atenção para o potencial do audiovisual em revelar situações cotidianas que geralmente passam despercebidas. Assim como a experiência em outras aldeias, as produções desenvolvidas com os Ashaninka da região do Vale do Juruá se desenvolveram a partir da demonstração do interesse dos indígenas em documentar questões da identidade, da vida cotidiana e dos dilemas vividos no espaço da aldeia.

Em 2018, o VNA lançou a plataforma⁴ de *streaming* em que podem ser observados documentários realizados e categorizados por etnias. Na categoria Ashaninka, há um total de oito produções disponíveis. Dois dos filmes que estão na plataforma foram dirigidos por Vicente Carelli, são eles: “Cineastas indígenas” (2010) e “Índios no Brasil” (2000).

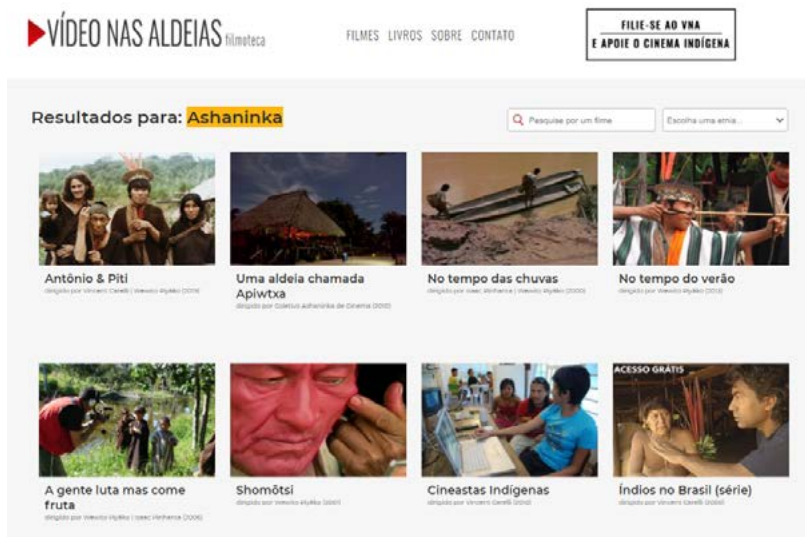


Figura SEQ Figura * ARABIC 1: Catálogo de filmes - Plataforma VNA

4 A plataforma online do VNA possui um catálogo com acervo de filmes de 28 etnias. Os títulos podem ser acessados por meio do endereço <http://videonasaldeias.org.br/>.

“Cineastas indígenas” é um documentário que utiliza a metalinguagem para traçar o perfil dos principais cineastas indígenas do projeto VNA e suas experiências filmicas nas respectivas comunidades.

Já a produção “Índios do Brasil” é uma série documental com 10 episódios que busca mostrar por meio de uma apresentação ministrada pelo líder indígena Ailton Krenak, como vivem e pensam os indígenas de nove etnias localizadas no território nacional.

Além das duas produções de Carelli, que de alguma forma retratam os Ashaninka e por isso aparecem na categoria que leva o nome da etnia, a plataforma do VNA apresenta mais seis documentários, que são dirigidos pelos próprios indígenas da comunidade. São eles: “Shomotsi” (2005); “A gente luta, mas come a fruta” (2006); “No tempo de verão” (2013); “No tempo das chuvas” (2000); “Uma aldeia chamada Apiwtxa” (2010); “Antônio e Piti” (2019).

É a partir dessas produções, em que os indígenas fazem o exercício do cinema de autorrepresentação que podemos visualizar a experiência Ashaninka no documentário e compreender quais temas são recorrentes nas produções audiovisuais do povo, bem como os caminhos escolhidos para a abordagem dos temas.

Dos seis filmes mencionados, três deles foram dirigidos por Wewito Piyãko, e dois foram realizados pelo coletivo Ashaninka de cinema. Percebemos em todas as produções elementos que buscam retratar o cotidiano da aldeia e as particularidades da comunidade que se firmou às margens do Rio Amônia.

A representação do cotidiano abre espaço para que os filmes Ashaninka abordem também dilemas da aldeia, dos quais podem ser destacados o processo de politização da aldeia, a busca constante pela defesa dos direitos territoriais, a preocupação em manter costumes tradicionais considerados fundamentais na comunidade e a autoafirmação como ambientalistas e propagadores do desenvolvimento sustentável.

Para compreender como essas questões são levantadas no âmbito da comunidade Ashaninka, precisamos ter atenção às formas

como esses elementos são introduzidos nos filmes. Para tanto, iremos discutir brevemente, a título de exemplo, os documentários “A gente luta, mas come a fruta” e “No tempo de verão”.

Dirigido, em 2006, por Wewito Piyãko, “A gente luta, mas come a fruta” nos coloca diante de uma narrativa que busca demonstrar que o modo de vida tradicional da aldeia está sincronizado com o desenvolvimento sustentável. Apoiado no discurso ambiental, a obra também aborda questões ligadas às lutas por direitos territoriais e culturais.

Os temas centrais da narrativa podem ser notados desde as primeiras cenas. No primeiro quadro, o diretor Wewito Piyãko nos mostra uma criança que come uma fruta e depois tira suas sementes para realizar o plantio. Para Frey e Silva (2018), a cena inicial mostrando uma criança indígena que colhe e planta alimentos dentro do território da aldeia carrega um forte simbolismo político.

A sincronia do momento desprezioso do menino é a representação da culminância de um trabalho longo, difícil e coletivo de recuperação ambiental baseada em outra razão. A atitude infantil está sustentada e possibilitada por um passado recente de sofrimentos, mortes e esforços contra a racionalidade econômica do capitalismo. Os velhos, os líderes, o povo é a base material e simbólica voltada a sustentar a experiência poética da infância inocente, pois a história de conflitos contra madeireiros, garimpeiros e seringueiros significou a perda da inocência e o declínio da imagem literária dos “indígenas de Caminha” cheios de vida e alegria. O lançar desprezioso e corporal é um ato político contra todo planejamento e instrumentalização da agroindústria racionalizada para a transformação da natureza em mercadoria. (Frey; Silva, 2018: 117)

As cenas que se sucedem confirmam a busca da representação da organização social do povo Ashaninka, especialmente no que se refere ao resultado das transformações ocasionadas nos conflitos territoriais e na resistência contra a invasão de madeireiros.

No documentário “No tempo de verão”, as cenas iniciais também contam com a presença de uma criança Ashaninka. Acompanhamos nos primeiros minutos da produção a ida de um grupo a uma escola

da aldeia. No caminho para a escola, as crianças usam Kushma⁵ e levam cadernos e lápis nas mãos.

O filme segue com uma cena dentro da escola. Nota-se que o professor também usa a vestimenta típica da aldeia e ensina ciências da natureza, abordando os tipos de solo e os cuidados necessários para que uma terra seja saudável e produtiva. Ao fim da aula, o professor libera as crianças avisando que já chegou a época do verão amazônico, período em que os alunos devem ficar junto aos seus pais para que possam aprender práticas que os ajudarão na vida adulta.

Após mostrar o momento em que os mais novos da aldeia são educados a partir do acesso à escola, o diretor passa então a acompanhar as crianças com seus pais e o cotidiano da aldeia no período de verão. Podemos observar a inicialização das crianças em atividades consideradas importantes como a caça, a pesca, o cultivo de alimentos e a fabricação de ferramentas de caça.

No único depoimento de um ancião durante o filme, é evidenciado a preocupação dos mais velhos em manter práticas culturais que estariam em processo de apagamento. A intercalação entre a imagem inicial de indígenas dentro de uma escola seguida de imagens onde são retratados os processos de transmissão de conhecimento entre gerações, traduz um dilema vivido pelos Ashaninka e outros povos indígenas, no que diz respeito a reivindicação de uma educação que abarque as particularidades de cada povo.

O modelo de educação escolar diferenciado com enfoque na interculturalidade abre a possibilidade para que as práticas escolares quando inseridas no contexto dos povos indígenas preservem as características socioculturais de cada povo, uma vez que os costumes variam de etnia para etnia e os conhecimentos tradicionais específicos de cada povo também fazem parte da formação dos indígenas.

5 Kushma é uma vestimenta tradicional dos Ashaninka e faz parte da sua cultura material. A sua tintura é obtida a partir do cozimento da casca do magno e lama que lhes dá uma cor marrom/preta. A vestimenta possui também ligação com a cosmologia do povo.

A organização política em defesa do território e do meio ambiente, abordada no filme “A gente luta, mas come fruta”, bem como a importância dos conhecimentos tradicionais na formação das crianças indígenas discutidas no filme “No tempo de verão”, traduzem a experiência Ashaninka no documentário e o uso do audiovisual como mecanismo para externar questões presentes no cotidiano da aldeia.

Aspectos da identidade Ashaninka, seu modo de vida e as reivindicações podem ser observados também em “Antônio e Piti”, documentário que compreende o cerne deste capítulo e que será analisado de forma mais minuciosa no próximo tópico.

1.4 ANTÔNIO E PITI: A ALDEIA APIWTXA

Em outubro de 2019, o cineasta Wewito Piyãko, acompanhado do fundador do projeto Vídeo nas Aldeias, Vicent Carelli, participou do Festival de Cinema Margaret Mead, em Nova York. Os dois compareceram à solenidade para apresentar o filme Antônio e Piti. O festival em que o documentário foi exibido busca difundir a diversidade de povos e culturas ao redor do mundo.

Antônio e Piti, dirigido por Wewito ao lado de Carelli, em 2019, ganhou projeções nacionais e internacionais e é o filme Ashaninka com maior duração. O documentário tem como tema central o casamento do indígena Antônio Piyãko com a não indígena, filha de seringueiros, Piti.

O tema central é explorado a partir da perspectiva dos principais envolvidos – Antônio e Piti. O filme se apropria de planos longos nos quais podem ser observados os relatos dos protagonistas. A produção apresenta os personagens como líderes da aldeia Apiwtxa. A partir dos depoimentos, é mostrada a história do casamento entre os dois e o impacto do evento para a comunidade Ashaninka do vale do Juruá.

Para garantir uma visão mais ampla dos motivos que levaram ao casamento de um indígena com uma filha de seringueiros, o documentário se propõe, a partir dos relatos, a revelar o contexto social

pelo qual o povo Ashaninka passava no período do evento retratado. O diretor usa a técnica da câmera na mão, que se apresenta como um recurso que permite maior proximidade e interação com quem está sendo filmado.

Ao participar ativamente da direção do documentário e decidir abordar um evento marcante do povo Ashaninka, Wewito se coloca numa posição de investigador da história do povo a que pertence. Isso pode ser observado em cenas em que ele interage com os personagens do documentário, buscando informações mais precisas sobre os acontecimentos retratados.

A interação do diretor com as pessoas filmadas e sua inserção dentro do documentário revela aspectos comuns à pesquisa autoetnográfica e se relaciona com aspectos trazidos por Santos (2017) sobre o método:

Em suma, e por múltiplas que sejam as perspectivas que adentram ao tema, talvez se possa condensá-las no entendimento de que a autoetnografia é um método de pesquisa que: a) usa a experiência pessoal de um pesquisador para descrever e criticar as crenças culturais, práticas e experiências; b) reconhece e valoriza as relações de um pesquisador com os “outros” (sujeitos da pesquisa) e c) visa a uma profunda e cuidadosa autorreflexão, entendida aqui como reflexividade, para citar e interrogar as interseções entre o pessoal e o político, o sujeito e o social, o micro e o macro. (Santos, 2017: 221)

Após introduzir o filme com uma cena na qual o povo Ashaninka aparece reunido e fazendo o plantio de vegetais e preparando a comida e a bebida típica da aldeia, o plano seguinte tem a câmera focada na matriarca Piti sentada no chão da maloca, enquanto tece uma kushma e conversa com Isaac, um dos oito filhos que teve com Antônio. Nesse momento, ela conta ao filho como conheceu o marido e apresenta alguns detalhes do início do relacionamento que resultou no casamento inter-racial. Piti revela que a decisão de se casar com um indígena não foi bem recebida por sua família. A personagem chama a atenção para o forte preconceito contra os Ashaninka na época.

O relato de Piti é complementado logo em seguida pelo de Antônio. Ele lembra do processo de ocupação do território nas margens do rio Amônia e a relativa estabilidade que seu povo viveu até o desencadeamento da exploração da madeira na região. Nesse contexto, o indígena lembra que o primeiro líder da comunidade foi seu pai, Samuel Piyãko. Samuel foi escolhido para fazer frente às ameaças dos madeireiros.



Figura SEQ Figura * ARABIC 3: Piti em conversa com o filho



Figura 4: Antônio conversando com o filho

O contexto citado por Antônio, que compreende a década de 1960, foi marcado pelo deslocamento de seringueiros que, em busca de lugares mais preservados, passaram a se instalar nas proximidades do povo Ashaninka. Um desses seringueiros foi Francisco Chagas Munis da Silva, mais conhecido como Chico Coló, que se fixou com sua família na foz do igarapé Amônia, um afluente do rio Amônia.

O líder Ashaninka Samuel Piyãko já conhecia Chico Coló, pois já haviam trabalhado juntos para um madeireiro da região. Depois que o seringueiro se fixou nas margens do rio Amônia a relação dos dois passou a se estreitar. Chico passou a frequentar momentos importantes da aldeia, como a festa de *piyarentsi*⁶.

A aproximação de Chico Coló com o povo Ashaninka possibilitou que sua filha, conhecida por todos na região como Piti, se aproximasse do filho de Samuel, Antônio Piyãko e com ele construiu uma relação de forte amizade e, posteriormente, um namoro. Apesar da família de Piti, especialmente sua mãe, ser contrária ao relacionamento, o casal insistiu na união e firmaram o casamento. Logo após a cerimônia, a esposa foi morar na aldeia com os Ashaninka.

De acordo com a descrição de Antônio, o casamento aconteceu de forma tradicional: dentro de uma igreja católica com a benção de um padre. No entanto é perceptível, por meio da análise dos depoimentos dos filhos do casal e de parentes da noiva, que foi Piti quem se inseriu na cultura Ashaninka, vivendo entre os indígenas e aprendendo boa parte dos costumes.

O processo de inserção de uma não indígena desenvolvido no documentário é também abordado por Pinhata (2019), filha do casal, que em sua dissertação de mestrado explica o papel desempenhado por sua mãe na comunidade.

⁶ *Piyarentsi* é uma bebida Ashaninka obtida a partir da fermentação da mandioca (é um tubérculo como a batata). Todos os anos a aldeia Apiwtxa realiza uma festa para celebrar as conquistas do povo Ashaninka. O evento tem como atração principal a preparação e o consumo da *piyarentsi*, conhecida também como *caijuma*.

Ela ajudou muito o meu povo. Atuou como parteira, conselheira, enfermeira etc. Com o tempo, passou a conhecer em profundidade e a apreciar a cultura Ashaninka. Aprendeu a fazer a nossa arte, a fazer colares, pulseiras, aprendeu a fiar e tecer algodão. Ela entende perfeitamente a língua ashaninka, embora só fale em português. Apesar do convívio e do aprendizado adquirido da cultura, minha mãe nunca quis “fazer de conta” que era Ashaninka. Continua falando português e a usar roupas de branco. (Pinhata, 2019: 31)

Um momento importante do filme a ser levado em conta é o depoimento de Piti sobre o racismo sofrido pelos indígenas na época em que começou a se relacionar com Antônio: “O preconceito aqui era muito grande, eu nunca tinha visto uma menina namorar um índio”, explica a matriarca em um momento de interação com o diretor do filme.

Na historiografia sobre as populações amazônicas, é comum os relatos de casamentos entre indígenas e não indígenas. No entanto, esses relatos abordam geralmente uma relação de poder, na qual homens utilizaram da violência para “domesticar”⁷ mulheres indígenas e enquadrá-las na cultura ocidental.

Dessa forma, o casamento de uma figura masculina indígena com uma mulher não indígena, como é apresentado no documentário em estudo, representa um contraponto às narrativas que se sucederam no período de intensa exploração da Amazônia.

(...) a estrutura dos casamentos entre índios e brancos é reveladora do caráter paternalista da sociedade brasileira e da assimetria de gênero que marcou sua construção. No Brasil, desde a colonização portuguesa, o casamento de um homem branco com uma mulher indígena é tolerado se não mesmo estimulado, edificou, inclusive, as bases do mito de fundação da nação brasileira que elogia a mistura harmoniosa das “três raças”: branco, índio e negro. No entanto, nessa mistura, o componente

7 Entre as famílias amazônicas são comuns os relatos que contam a história de mulheres indígenas que de forma arbitrária e violenta foram imersas a cultura dos brancos. Nestes relatos são geralmente contados por descendentes das indígenas em questão. Frases como “minha vó foi pega no laço” revela o processo histórico de violência explícita e cotidiana contra as populações indígenas. Esse tema é citado em Silva (2020), que aponta como o discurso de miscigenação oculta o racismo presente no processo de formação do território nacional.

indígena é sempre feminino. Como dizem os ditados populares, é sempre a avó que é “pega a laço” ou a “dentes de cachorro”. Uma união inversa, ou seja, o casamento de uma mulher branca com um homem indígena é socialmente condenável e gera uma profunda reprovação moral. Ao se casar com Antônio, Piti quebrou as convenções sociais e morais. Sofreu com a discriminação dos brancos regionais e levou anos para seu matrimônio ser pelo menos tolerado por sua mãe e alguns familiares (...). É difícil imaginar que o casamento de Piti e Antônio seja um caso excepcional. No entanto, é atípico e, segundo meus interlocutores, é o único de que se tem notícia na região do Alto Juruá. Assim, esse casamento é um caso raro no qual uma mulher branca casada com um homem indígena se tornou parte da vida de uma sociedade indígena, na qual passou a ocupar uma posição de destaque. (Pimenta, 2018: 213-214)

Ao abordar o casamento de Antônio e Piti, o documentário demonstra o potencial dos filmes de autorrepresentação em compartilhar, a partir do olhar dos próprios indígenas, aspectos de eventos que de alguma forma marcaram os rumos da comunidade. O tema da união entre Antônio e Piti, por si só introduz uma discussão ampla sobre o processo de organização social dos Ashaninka na construção da aldeia, a relação do povo com os não indígenas e o preconceito racial vivenciado pelos Ashaninka.

A discussão proporcionada pelo tema central do filme se relaciona com outros aspectos importantes da aldeia Apiwtxa explorados de forma secundária pelo diretor, tais aspectos compreendem o valor da tradição oral para os indígenas e os processos políticos vivenciados pelos Ashaninka. Estes temas serão analisados de forma separada nos próximos tópicos.

1.5 TRADIÇÃO ORAL E MEMÓRIA INDÍGENA

Para os povos indígenas, as tradições orais são a base de transmissão de conhecimento entre gerações. Crenças, lendas, saberes medicinais e a própria história da etnia são exemplos de conhecimentos disseminados dentro de uma aldeia. Paschoal (2002) salienta

que a oralidade cumpre importante papel para as comunidades originárias, evidenciando a relevância dos anciões para as aldeias e para a transmissão de saberes para as novas gerações.

A transmissão oral da cultura acontece em nativas de todos os continentes. No Brasil, existem cerca de 220 etnias indígenas e, em grande parte delas, a figura do ancião é valorizada como um arquivo vivo. Os saberes tradicionais englobam vários aspectos da vida nas aldeias, desde a medicina, com as curas através dos conhecimentos dos remédios feitos de ervas e dos rituais xamânicos, até os cantos e as danças para os dias de festas. A valorização das tradições passou a ser mais frequente, principalmente a partir das organizações políticas e sociais que aconteceram nas últimas décadas para exigir o respeito aos direitos indígenas e a demarcação das terras. Esses processos utilizam os velhos como principais fontes para o resgate cultural das tradições que foram abandonadas e perdidas com o contato com as áreas urbanas. (Paschoal, 2002: 6)

Durante o documentário “Antônio e Piti”, constatamos momentos em que o patriarca dos Ashaninka toma para si a responsabilidade de transmitir aos seus filhos a versão sobre momentos históricos importantes para seu povo. Durante uma cena do filme, Antônio está em uma conversa com seu filho Wewito e fala sobre seu pai Samuel Piyãko. No diálogo, é contado como foi o processo de ocupação das terras do Vale do Juruá e as adversidades vividas por Samuel e demais integrantes da etnia que partiram de Ucaly, no Peru, e se instalaram no Rio Amônia, Brasil.

A partir da história contada por Antônio, entendemos que foram variados os motivos que impulsionaram o deslocamento de Samuel e demais indígenas para a região do Vale do Juruá, dentre as quais pode ser citada a busca por um lugar seguro, já que muitas doenças haviam começado a se espalhar na região de Ucaly.

Além disso, o indígena explica que o deslocamento também foi motivado pelas explorações constantes de caucheiros e seringalistas. Conhecidos na região como bons guerreiros, os Ashaninka serviram a patrões peruanos promovendo atividades hostis como correrias

contra outras etnias que eram consideradas brabas pelos patrões e representavam uma ameaça à exploração dos recursos da floresta.

Em uma de suas falas, Antônio comenta sobre uma das patroas peruanas que explorava seu pai Samuel e demais indígenas. “A patroa deles explorava demais. A dona era uma peruana, ela os obrigava a trabalhar sem parar. Um dia eles cansaram e fugiram”, afirma Antônio ao contar sobre o grupo Ashaninka que saiu do Peru rumo às terras do Alto Juruá.

Já no Rio Amônia, Samuel constituiu o principal grupo familiar dos Ashaninka residentes em território brasileiro. No período de intensificação dos conflitos territoriais, Samuel foi escolhido para liderar seu povo e foi a partir da sua liderança que o grupo indígena presente na região se organizou para a construção da Aldeia Apiwtxa.

O relato de Antônio sobre o percurso de seu pai contribui para a reconstituição da história da etnia. Como já mencionado, os constantes deslocamentos dos Ashaninka dificultam a construção da história oficial sobre esse povo. Desse modo, a versão transmitida entre os indígenas ajuda na visualização dos acontecimentos relevantes.

Corroborando com o assunto, Mello e Couto (2018) afirmam que, na contemporaneidade, os indígenas buscam diferentes meios que, aliados a suas tradições orais, possibilitam uma quantidade de registros pelos quais a memória dos povos originários pode ser preservada.

O contato dos indígenas de forma sistemática com a nossa sociedade gerou, dentre outras demandas, a vontade do registro escrito e visual. Agregou-se a este fato a importância que o registro físico tem em nossa sociedade como valor probatório. Enredados nesta situação, os povos indígenas passaram a utilizar não apenas a oralidade, mas somaram a seu modelo tradicional de transmissão do conhecimento, outros suportes, agora digitais, visando auxiliar a sua recuperação. Criados dentro deste contexto estão os centros de memória e documentação, organizados nas aldeias ou nas cidades mais próximas das terras indígenas, em que as memórias registradas em desenhos, vídeos, textos ou fotografias ficam armazenadas e acessadas não apenas por seu povo, mas por outros povos indígenas, incluídos na rede de parentela e na rede virtual de computadores. (Mello; Couto, 2018: 168)

O documentário “Antônio e Piti” cumpre o papel de possibilitar que os indígenas relatem suas histórias dando suas versões sobre os fatos que os envolve, fornecendo um espaço para o armazenamento da memória indígena e da tradição oral.

1.6 ORGANIZAÇÃO POLÍTICA E MOVIMENTO INDÍGENA

Um aspecto bastante presente na experiência Ashaninka no audiovisual é a organização política da aldeia Apiwtxa no que se refere a busca da garantia de direitos da comunidade. No documentário “Antônio e Piti” não é diferente, já que o filme aborda questões que vão além do casamento inter-racial e esbarram na história da aldeia, confundindo-se com a história dos movimentos indígenas do Brasil.

Os povos indígenas, desde o período de colonização, tiveram que resistir a diversos tipos de dominação. Nesses processos de resistência, foram utilizados variados mecanismos para se proteger das violências causadas pelos colonizadores. Na atualidade, o mecanismo de defesa dos indígenas conta com a organização política de grupos que buscam a manutenção de direitos fundamentais.

Na obra “Tudo que você precisa saber sobre o índio do Brasil”, Gersen dos Santos Luciano (2006) nos apresenta as características dos movimentos indígenas, seu percurso e as reivindicações frequentes.

No Brasil, existe de fato, desde a década de 1970, o que podemos chamar de movimento indígena brasileiro, ou seja, um esforço conjunto e articulado de lideranças, povos e organizações indígenas objetivando uma agenda comum de luta, como é a agenda pela terra, pela saúde, pela educação e por outros direitos. Foi esse movimento indígena articulado, apoiado por seus aliados, que conseguiu convencer a sociedade brasileira e o Congresso Nacional Constituinte a aprovar, em 1988, os avançados direitos indígenas na atual Constituição Federal. Foi esse mesmo movimento indígena que lutou para que os direitos à terra fossem respeitados e garantidos, tendo logrado importantes avanços nos processos de demarcação e regularização das terras indígenas. (Luciano, 2006: 59)

As contribuições do autor a respeito de como os indígenas se articulam no sentido de luta por direitos se relaciona com momentos importantes do filme “Antônio e Piti”, uma vez que o documentário nos coloca diante do aspecto político da Apiwtxa e como os conflitos territoriais liderados por Samuel Piyãko, na década de 1980, seguem até os dias atuais, contudo, agora conduzido por seus descendentes.

O filho de Antônio e Piti, Benki Piyãko⁸ assume o papel de representante político e xamânico do povo Ashaninka. Sua atuação dentro da comunidade abarca aspectos da preservação da aldeia e combate à exploração ilegal de terras. Além disso, atua na disseminação de projetos realizados na aldeia, que estimulam modelos de desenvolvimento sustentável.

Na sequência de planos de maior tensão do documentário, Benki aparece com a cabeça ferida após um confronto com madeireiros que faziam o desmatamento ilegal em área demarcada. Ao receber a notícia de que o filho havia se ferido, Piti expressa enorme preocupação enquanto fala da vulnerabilidade da aldeia em meio a invasões que se repetem ao longo da história.

Após a cena de desabafo de Piti, a câmera é focada no helicóptero do exército brasileiro que traz Benki escoltado. Ao chegar na aldeia ele tranquiliza sua mãe e conta aos parentes que o rodeiam como foi o confronto.

A sequência de planos termina com a câmera focada em Benki, numa cena em que ele expressa uma fala emblemática, colocando-se como agente de proteção da sua comunidade e que leva isso como uma missão de vida: “Desde quando eu disse que ia defender esta terra com o corpo e alma meu espírito está pronto para morrer em qualquer lugar”.

Além de trazer a representação dos Ashaninka no presente, o documentário também apresenta momentos marcantes do povo

8 Benki Piyãko foi escolhido para discursar em nome dos povos indígenas do Brasil na conferência internacional do clima, Rio-92. Na época ele tinha apenas 12 anos. O carisma de Benki chamou a atenção do cantor e compositor Milton Nascimento que fez uma música que leva o nome do indígena.

no passado. Por meio do resgate de imagens da década de 1970, o filme narra a chegada da Funai à região do vale do Juruá e o primeiro contato com os indígenas na aldeia Ashaninka.

A apresentação das imagens de recepção da Funai na aldeia desempenha um papel fundamental no filme, pois a partir delas temos a visão de um momento que marca o início do processo de transformação Ashaninka em uma comunidade politizada.

Entre o passado e o presente, os processos de emancipação política são colocados em evidência no decorrer do documentário. Assim como os relatos que lembram as lutas de décadas anteriores, o filme acompanha também a trajetória da candidatura e campanha de um dos integrantes dos Ashaninka para prefeitura de Marechal Thaumaturgo, cidade do interior do estado do Acre, na região norte do Brasil.



Figura 5: Aldeia Apiwtxa recebe visita da Funai

Isaac Piyãko, filho de Antônio e Piti, se lançou candidato a prefeito no ano de 2016. Uma sequência de cenas mostra o indígena percorrendo o rio e visitando casas para fazer o anúncio da candidatura a amigos próximos e familiares. Algo a ser ressaltado nas cenas é a reação das pessoas as quais Isaac contou sobre sua candidatura a prefeito. De um modo geral, as reações demonstraram preocupação no sentido de que não seria fácil ultrapassar barreiras sociais para eleger o primeiro indígena na cidade.

O desafio que estaria por vir é reconhecido por Isaac numa fala na qual lembra que o preconceito contra indígenas ainda é muito presente no município, mas que estava disposto a enfrentar o problema em busca de uma representação do seu povo na política.

Ao abordar o desenrolar do movimento indígena brasileiro, Luciano (2006) aponta que, a partir da década de 2000, houve a consolidação de espaços de representações, promovendo o aumento de líderes indígenas ocupando funções públicas na esfera administrativa. O autor aponta que, ao mesmo tempo que esses espaços na política permitiram uma série de avanços, eles trouxeram também desafios.

Como conquista em função da participação política das lideranças indígenas, citamos o surgimento de novas políticas públicas específicas para os povos indígenas, notadamente nas áreas de saúde e educação, políticas estas orientadas por novos conceitos e diferentes metodologias de práticas políticas, na tentativa de superação das históricas práticas tutelares, paternalistas e clientelistas da velha política indigenista oficial. O surgimento das políticas públicas específicas para os povos indígenas assim como o avanço das conquistas de outros direitos são os principais responsáveis pelo fenômeno da eferescência étnica, da auto-afirmação da identidade e do fenômeno da etnogênese. (Luciano, 2006: 81)

No que se refere aos desafios ocasionados a partir da experiência indígena na política, destaca-se a resistência do Estado em reconhecer os povos indígenas como portadores de culturas particulares e a dificuldade desses povos em se adequarem ao modelo altamente burocrático da administração pública brasileira.

Relacionando os processos apontados por Luciano (2006) e a abordagem de uma candidatura indígena mostrada no documentário, tem-se a percepção de que as reivindicações indígenas, especialmente do povo Ashaninka não se limitam apenas às questões de defesa territoriais, abarcando além de outros aspectos, a participação ativa na administração pública.

1.7 AS QUESTÕES AMBIENTAIS

Para compreender melhor como algumas cenas do documentário introduzem a relação do povo Ashaninka com a natureza, podemos relacionar o filme com questões abordadas pelo indígena Ailton Krenak na obra “Ideias para adiar o fim do mundo”.

Krenak (2019) apresenta uma importante problematização em sua obra sobre o conceito ocidental de “civilidade” que prega o modelo eurocêntrico como forma correta de viver, enquanto os demais modelos de vida são vistos com estranhamento ou com reprovação. Essa noção de que existe um modo de vida correto em detrimento do outro justificou os processos de colonização que foram destrutivos aos povos originários.

O modelo de vida tido como “civilizado” pela cultura ocidental tem afastado a humanidade da natureza, uma vez que o ser humano passou a se enxergar não como parte do ambiente, mas como explorador que tem o dever de tomar para si os recursos que estão à sua disposição.

Enquanto a humanidade está se distanciando do seu lugar, um monte de corporações espertalhonas vai tomando conta da Terra. Nós, a humanidade, vamos viver em ambientes artificiais produzidos pelas mesmas corporações que devoram florestas, montanhas e rios. Eles inventam kits superinteressantes para nos manter nesse local, alienados de tudo, e tomando muito remédio. Porque, afinal, é preciso fazer alguma coisa com o que sobra do lixo que produzem, e eles vão fazer remédio e um monte de parafernália para nos entreter. (Krenak, 2019: 11)

A crítica tecida por Krenak nos abre caminhos para a reflexão sobre uma contradição trazida pela modernidade. Uma vez que o modelo de vida baseado no consumo desenfreado é tido como civilizado ao mesmo tempo que adoce o planeta e os seres humanos.

A mesma premissa apresentada por Krenak também sustenta a concepção Ashaninka sobre a relação do homem com o meio ambiente. Somos introduzidos a essa questão em diferentes momentos de “Antônio e Piti”. Em um desses momentos, Benki Piyãko fornece um depoimento em que externa a idealização de um mundo em que todos os seres humanos se observassem como parte da natureza e não como dono dela.

Uma das sequências de imagens do documentário nos coloca diante do aspecto ambientalista da aldeia Apiwtxa. Em uma das cenas, é apresentado um registro de 2016, quando o então ministro da cultura, Juca Ferreira, visitou a aldeia e foi apresentado ao centro Yorenka ãtame. O Yorenka ãtame que, em tradução para o português, significa “saber da floresta” foi inaugurado em 2007 e representa o fortalecimento de anos de luta dos indígenas do Rio Amônia em defesa do meio ambiente.

A iniciativa busca proporcionar formação para indígenas e não indígenas sobre práticas de manejo sustentável dos recursos naturais. Surgido a partir de uma área desmatada, o centro foi reflorestado e conta com uma ampla biodiversidade.

Na cena em que o ministro da Cultura é apresentado ao centro, Benki Piyãko o convida para plantar uma árvore. O indígena explica que o gesto é repetido com todas as autoridades que visitam o lugar e representa a busca dos Ashaninka por parceiros na luta pela preservação ambiental.

Observamos a partir da análise do documentário “Antônio e Piti” a emergência de um olhar das bordas – cujos aspectos políticos, sociais e culturais são filtrados pela lente de um amor, por um encontro de duas vidas. A evidência das questões ambientais emergem no documentário, umbilicalmente unidas aos sentidos do cotidiano – não

existe a vida vivida e a vida narrada – existe simplesmente a vida.

As dinâmicas da autorrepresentação e da autoetnografia tecem, nesse sentido, aquilo que Adams; Ellis; Jones (2015 *apud* Santos, 2017: 47) compreendem como acontecimentos que nos transformam. Disso redonda uma mudança em relação às epistemes, aos afetos, sobre si e sobre o mundo.

Portanto, as autoetnografias começam com os pensamentos, sentimentos, identidades e experiências que “nos arremessam num circuito de tomada de sentido”, que nos fazem “perguntar, reconsiderar e reordenar nossa compreensão sobre nós mesmos, os outros e nossos mundos” (Adams; Ellis; Jones, 2015: 47 *apud* Santos, 2017: 47)

Aplicada ao documentário em estudo, o excerto pode ser observado de forma prática nas escolhas dos temas abordados no filme, que repercutem acontecimentos marcantes que transformaram em diferentes aspectos a comunidade Ashaninka do Rio Amônia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolvimento deste artigo, ficou evidenciado que o cinema funciona como um importante meio para a produção de sentidos, significados e representações. Desse modo, as produções audiovisuais que há sobre os povos indígenas e que foram produzidas a partir das perspectivas de não indígenas ao longo da história sofrem influências dos processos de representação carregados de estereótipos que se perpetuaram desde os registros produzidos no processo de colonização.

Uma alternativa para se contrapor aos modelos de representação estereotipadas de povos originários no campo do audiovisual tem sido a apropriação dos meios de produção pelos próprios indígenas, para que tenham a possibilidade de registrar aspectos que consideram importantes de suas culturas e identidades.

É nesse sentido que o projeto VNA atua. Como foi exposto, o projeto proporciona aos povos indígenas meios para que se aproximem

do audiovisual na intenção de fortalecer a identidade dos povos indígenas do Brasil.

É importante ressaltar que a premissa dos filmes indígenas se mostrou não ser a construção de modelos audiovisuais puros, uma vez que o processo de formação de diretores e montagem dos filmes contam também com a participação de não indígenas que compõem o projeto VNA. No entanto, o fato de os povos originários terem acesso aos meios de produção e participarem ativamente de todo processo de construção dos filmes permite a eles o exercício da autoetnografia.

Essa constatação pode ser observada na análise do filme “Antônio e Piti”, pois, participando ativamente da direção do filme, o indígena Wewito Piyãko se aprofunda na história do povo Ashaninka e conduz uma pesquisa que revela muito sobre as identidades de seu povo e sobre si mesmo.

De um modo geral, o percurso desenvolvido nesta pesquisa mostra que os filmes realizados por povos indígenas se enquadram naquilo que podemos chamar de cinema autoetnográfico, que entre outros aspectos possibilita a inserção das realidades do diretor no âmbito do filme.

Observamos, por fim, que o cinema autoetnográfico possibilita aos grupos de minorias sociais a oportunidade de um contraponto às representações feitas a partir do olhar do “estrangeiro” e que tendem a ser homogeneizadoras e carregadas de estereótipos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Antônio e Piti. Direção: Wewito Piyãko, Vicent Carelli. *Vídeo nas Aldeias*, 2019. Disponível em: <http://videonasaldeias.org.br/loja/>. Acesso em: 6 out. 2022.

Araújo, A. C. Z. (2011) (orgs.). *Vídeo nas Aldeias 25 anos: 1986-2011*. Vídeo nas Aldeias, Olinda, 256 pp.

Araújo, J. J (2015). *Cineastas indígenas, documentário e autoetnografia: um estudo do projeto vídeo nas aldeias*. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Multimeios, Unicamp, Campinas, 270 pp.

Frey, A. SILVA, R. I (2018). Direitos culturais e sustentabilidade ambiental ashaninka no documentário “A gente luta, mas come fruta”. *Revista fórum identidades*, v. 28, n. 28, SE, 20 pp.

Krenak, A. (2019). *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 83 pp.

Luciano, G. S. (2006). *O Índio Brasileiro: o que você precisa saber sobre os povos indígenas no Brasil de hoje*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, Brasília, 270 pp.

Manual De Redação Oficial Da Funai (2006). Organizado pela Comissão Especial de Elaboração do Manual – Portaria nº. 540/2015/ Pres-Funai. – Brasília: Funai, 77 pp.

Mello, R. P. S; COUTO, I. H. P (2018). As transformações da memória indígena na contemporaneidade. *Incid: Revista de Ciência da Informação e Documentação*, v. 8, n. 2, Ribeirão Preto, 13 pp.

Paschoal, G. (2002). *Anciãos transmitem cultura indígena*. Portal Com Ciência. Disponível em: <https://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/envelhecimento/texto/env06.htm>. Data da consulta: julho de 2022.

Pimenta, J. (2006). Reciprocidade, mercado e desigualdade entre os Ashaninka do rio Amônia. *Acervo Socioambiental*, Brasília, 34 pp.

Pimenta, J (2018). Unir para além da fronteira: um esboço da etnopolítica transnacional Ashaninka. *Anuário Antropológico*, UnB, Brasília, 33 pp.

Pinhanta, M. A. da S. (2019). *Kitharentsi: a arte da tecelagem das mulheres ashaninka*. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Sustentável), Universidade de Brasília, 125 pp.

Rouch, J. *Ciné-Ethnography*. Mineapolis, Londres: University of Minnesota Press, 2003.

Santos, S. M. A (2017). O método da autoetnografia na pesquisa sociológica: atores, perspectivas e desafios. *Plural, Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da USP*, São Paulo, 28 pp.

NOTAS BIOGRÁFICAS

Denize ARAUJO é PhD in Comparative Literature, Cinema & Arts – UCR-University of California, Riverside, USA; Pós-Doutora em Cinema e Artes-Universidade do Algarve, Portugal; Master's in Cinema-ASU Arizona State University, USA; Especialização em Literaturas de Língua Inglesa, UFPR. Docente PPGCom-UTP e Coordenadora da Pós em Cinema CINEX; Líder do GP CIC em parceria com CIAC e NPPA- Núcleo de Produção Audiovisual; Chair do WG VIC – Visual Culture – e Membro do IC- International Council e do SRC – Scholarly Review Committee da IAMCR – International Association for Media and Communication Research; Curadora do BRICS, CurtasBR, LUXShorts, e Animatiba; Membro do Conselho Internacional de Avanca-Portugal, Diretora do Clipagem-Centro de Cultura Contemporânea. Orcid.org/0000-0001-6856 509X. <http://lattes.cnpq.br/2170696630653079>. Email: denizearaujo@hotmail.com.

Hugo BARREIRA é Doutor em História da Arte Portuguesa pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP). Professor Auxiliar do Departamento de Ciências e Técnicas do Património da FLUP e Investigador Integrado do CITCEM – Centro de Investigação Transdisciplinar «Cultura, Espaço e Memória». Desenvolve investigação sobre o cinema e a imagem em movimento e sobre a sua utilização como recurso para os estudos em história da arte e do património, bem como sobre a cultura visual, a relação som-imagem e a história da arte e da arquitetura da época contemporânea, sendo autor de diversas publicações nestas áreas. Email: hbarreira@letras.up.pt.

Elissama BARRETO é graduada em Comunicação Social (Habilitação em Jornalismo) pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) e em Pedagogia pelo Centro Universitário Claretiano. Especialista em Gestão e Supervisão Escolar; Tecnologias Educacionais aplicadas à sala de aula e professora de Educação Básica. Possui experiência na área de Assessoria de Imprensa e Comunicação Organizacional, com enfoque em Desenvolvimento Artístico e Cultural. Ex-bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (UEPB). Ex-bolsista no projeto de extensão: Redes, Vozes e Rendas: Jornalismo Cultural e Assessoria de Comunicação como instrumentos de divulgação, desenvolvimento e visibilidade das produções das rendeiras da Paraíba, coordenado pela professora Ingrid Fachine, cadastrado na Pró-Reitoria de Extensão da UEPB. Integrante do Grupo de Pesquisa (CNPq): Comunicação, Memória e Cultura Popular. Email: elissama.barreto1@gmail.com

Paulo M. BARROSO, é professor Adjunto do Departamento de Comunicação e Arte da Escola Superior de Educação / Instituto Politécnico de Viseu nas unidades curriculares de Comunicação Estratégica, Sociologia da Comunicação, Semiótica, Teorias da Comunicação, Ética e Deontologia; doutorado em Filosofia, pós-doutorado em Ciências da Comunicação e investigador integrado no ICNOVA – Instituto de Comunicação da Universidade Nova de Lisboa (identificador ORCID 0000-0001-7638-5064). Email: pbarroso1062@gmail.com.

Jorge Manuel Neves CARREGA é pós-doutorado no âmbito do projeto “1950-1974: Géneros Populares e Cinema Transnacional na Europa Mediterrânea” - Universidade do Algarve (2018), Doutor em Comunicação, Cultura e Artes - Universidade do Algarve (2014), e Mestre em Literatura – Universidade do Algarve (2009).

Foi bolsheiro de doutoramento da FCT e, desde 2012, vem lecionando unidades curriculares na área da História do Cinema e outras Artes. É autor de sete livros, entre os quais “Elvis Presley e o Cinema Musical de Hollywood” (2009) e “Breve História da Cultura em Faro” (2018). Já organizou duas dezenas de congressos e conferências e publicou três dezenas de artigos e capítulos de livros em publicações científicas. É membro do corpo editorial da Revista ROTURA - Revista de Comunicação, Cultura e Artes, e coordenador do Grupo de Trabalho de Estudos Fílmicos do CIAC. Desde 2011, integra o júri do FARCUME-Festival de Curtas-Metragens de Faro. Email: jmcarrega@ualg.pt.

Ana Alexandra Seabra de CARVALHO é Doutora em literatura francesa, docente da Universidade do Algarve, investigadora do CLEPUL e colaboradora do CIAC. A sua investigação abarca as literaturas francesa e comparada, estudos de tradução, história da leitura e estudos sobre fantástico e ficção científica, tendo publicado numerosos trabalhos em revistas especializadas e atas de colóquios. Publicou vários livros: O Jogo do Desejo em Claude Crébillon (2003); Viagens sentimentais pelo País da Literatura (2005); Eros & Thanatos (2018); O Calafrio da Leitura (2021); O Gosto da Literatura (2021); O Jogo no Jogo (ed., 2008). Em coautoria: Aventuras d’escrita(s) (2004); Ensaios & outros escritos (2008); Retóricas (ed., 2005); Outras Retóricas (ed., 2006); O Monstruoso na Literatura e Outras Artes (ed., 2018). É autora das traduções: Viagem Maravilhosa do Príncipe Fan-Férédin no País dos Romances, do Padre Bougeant (coautoria, 2007) e O Silfo, de Claude Crébillon (2008). Email: aacarva@ualg.pt

João Carlos Firmino Andrade de CARVALHO é Professor da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais da Universidade do Algarve. É Investigador integrado do CLEPUL e colaborador do CIAC. É doutorado em Literatura Portuguesa Clássica pela Universidade do Algarve, mestre em Literatura

Portuguesa pela Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa e licenciado em Línguas e Literaturas Modernas por esta última Universidade. Publicou vários livros e possui numerosas publicações dispersas por diversas Revistas e Atas de Colóquios, nacionais e internacionais, sobre matérias relacionadas com a literatura e cultura portuguesas, com a teoria e crítica literárias, com o comparatismo e com a retórica. Email: jccarva@ualg.pt

Rita CASSITAS, é doutoranda PPGCom-UTP, bolsista Capes com projeto de doutorado-sanduíche em co-orientação com Dra. Mirian Tavares, CIAC-UAlg, Portugal e Denize Araujo, PhD, CIC. Membro GP CIC (CNPq)-CIAC, do NPPA- Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual- e Cluster Cinex na Mostra de Curtas Experimentais do CNPq Universal “Memórias do futuro: inovação midiática multimodal”. Na área tecnológica, atuou em grandes empresas no Brasil e exterior, com projetos inovadores e prospecção de novas tecnologias, sem se desvincular da área acadêmica e no momento associando-as. Email: ritacassitas@hotmail.com.

Susana COSTA é doutoranda em média-arte digital na Universidade do Algarve (UAlg) e na Universidade Aberta (UAb) e colaboradora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), onde tem participado em vários projetos nacionais e internacionais. É editora da Rotura- Revista de Comunicação, Cultura e Artes, e da Coleção Humanitas do CIAC. Tem também publicado em várias revistas com revisão por pares e tem apresentado trabalhos científicos em conferências nacionais internacionais. Como investigadora, os seus principais interesses são a educação e a tecnologia. Atualmente, tem-se debruçado sobre o estudo das manifestações e consequências do discurso de ódio em jogos e comunidades online de jovens e adolescentes. Email: srsilva@ualg.pt.

Patrícia DOURADO é Investigadora de Pós-Doutoramento no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) da Universidade do Algarve. Professora convidada da Pós-Graduação em Processos de Criação da Universidade do Algarve. Membro do Grupo de Pesquisa em Processos de Criação da PUC-SP. Doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Estuda os processos de criação em geral e o do cinema em específico, com foco nas práticas de roteiro do cinema contemporâneo. Roteirista com experiência em roteiros de ficção, séries de animação, documentários, institucionais e educação digital. Editora e revisora de livros de ficção e não ficção, revistas, coleções didáticas e coleções acadêmicas. Email: apdourado@ualg.pt.

Ingrid Farias FECHINE Professora Associada da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)/Departamento de Comunicação Social. Pós-Doutoranda pela Sorbonne Université. Pós-Doutora pela Université Paris Ouest Nanterre La Défense (bolsa CAPES - Brasil). Doutora em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba e Université Paris Ouest Nanterre La Défense (Doutorado em Co-Tutela – bolsa CAPES). Jornalista. Experiência na Radio France Internationale - RFI. Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação, Memória e Cultura Popular, certificado pela UEPB, cadastrado no CNPq. Pesquisadora colaboradora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve. Desenvolve pesquisas científicas e projetos de extensão na UEPB com ênfase em comunicação e cultura. ingridfechine@yahoo.com.br

Sara Vitorino FERNANDEZ é Licenciada em Estudos Portugueses – Ramo Científico, com especialização nas áreas de Literatura Comparada e Cultura Medieval. Em 2005 concluiu o Mestrado em Literatura Comparada sob a orientação do Professor Doutor Petar Petrov com uma Dissertação sobre a metaficção nas obras de Carlos de Oliveira e de Augusto Abelaira. Em 2014 defendeu publicamente, na Universidade do Algarve, a Tese de

Doutoramento em Literatura, nas áreas do Pós-Modernismo e Metaficção na Literatura Portuguesa Contemporânea, também sob a orientação do Professor Doutor Petar Petrov. Desde então tem-se dedicado ao estudo da metaficção na ficção narrativa, no romance histórico e no discurso fílmico. Sobre estas temáticas já publicou trabalhos em revistas da especialidade e participou em várias publicações. Para além do seu trabalho de investigação, teve, desde 2013 até 2016, uma coluna permanente na revista suíça *Lusitania Contact* denominada “Escritores Portugueses”, onde escreveu sobre temas e autores da literatura portuguesa. É colaboradora do CIAC e leciona cursos de língua portuguesa na Universidade do Algarve. Email: sara.faria.fernandez@gmail.com.

Ana GAVINA frequenta a Licenciatura em Cinema na Universidade da Beira Interior e o Mestrado em Gestão e Planeamento em Turismo (Turismo Cultural), na Universidade de Aveiro. Com experiência na produção de filmes independentes, as suas principais áreas de interesse de criação e de investigação são o cinema-ensaio, o pós-cinema e as subculturas cinemáticas. E-mail: ana.gavina@ubi.pt.

Deivide Eduardo De Souza GOMES é graduando do Curso de Jornalismo pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Integra os Grupos de Pesquisa Comunicação, Cultura e Desenvolvimento (CNPq/UEPB) e o Núcleo Interdisciplinar de Estudos e Intervenções em Tecnologias Sociais (NINETS/UEPB). Bolsista do Pibic no desenvolvimento do projeto: “Opinião, identidade e tempo histórico nas páginas do Jornal Lampião da Esquina (1978-1981)”, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Ada Kesea Guedes Bezerra. E-mail: deivide.edu@gmail.com

Denise Azevedo Duarte GUIMARÃES é Doutora em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná (2004), com tese sobre poesia multimídia; Mestre em Letras pela PUC do Paraná (1980); tem Especialização em Literatura Brasileira

pela UFPR (1975) e Licenciatura em Letras Português/Inglês pela UFPR (1973). Professora Aposentada da UFPR, desde 1994, atualmente é Docente do Programa de Doutorado e Mestrado em Comunicação e Linguagens da UTP/PR/Brasil. Foi fundadora e vice-coordenadora do Curso de Pós-Graduação em Cinema da UTP (1997- 2012). De 2007 a 2010 foi vice-coordenadora do Mestrado em Comunicação e Linguagens da UTP. Integrante do GP Representações simbólicas do espaço urbano em narrativas audiovisuais-GRUDES, UTP/ CNPq. Integrante do GP Comunicação, Imagem e Contemporaneidade -CIC, UTP/CNPq (parceria CIAC, Portugal). Editora Científica da Revista INTERIN. Associada da ABEC (Associação Brasileira de Editores de Periódicos Científicos). Tem inúmeros livros e capítulos publicados e mais de 200 artigos em periódicos acadêmicos. ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8334-5463>. Email: denise.guimaraes@utp.br.

Claudia LAMBACH é pós-doutoranda bolsista pela Universidade Tuiuti do Paraná com a supervisão da Prof. Dra. Denize Araujo (PhD). Docteure en Sciences de l'Information et de la Communication pela Université Sorbonne Nouvelle - Paris3 (Bolsa CAPES - 2013 à 2015). Diploma validado pela UFMG com o título de Doutora em Artes. Mestre em Teoria da Cultura Visual pelo IADE/ESD - Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing, em Lisboa (Bolsa do Programa AlBan). Especialista em História da Arte Moderna e Contemporânea pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná e Bacharel em Desenho Industrial pela PUC-PR. Contrato como pesquisadora no Laboratoire d'excellence ICCA Industries culturelles et création artistique – LABEX (2016 à 2017). Membro dos laboratórios de pesquisa Labex ICCA e IRCAV (França). Membro do Grupo de Pesquisa CIC-CNPq pela Universidade Tuiuti do Paraná. Integrante da Equipe NPPA. CV: <https://lattes.cnpq.br/7981013663786339>. Email: cmql@hotmail.com.

Alexandre MARTINS é doutorando em Mídia Arte Digital, com mestrado em Património, Artes e Turismo Cultural. Atualmente colabora com a Direção Regional de Cultura do Norte (DRCN), apoiando na revisão e edição da coleção “Património a Norte”, e com o Cine-Clube de Avanca na organização do seu arquivo. Investigador do Centro de Investigação Transdisciplinar – “Cultura, Espaço e Memória” (CITCEM) e do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Os seus campos de pesquisa incluem Estudos de Cinema e Artes Digitais. E-mail: acmartins@ualg.pt.

Robéria Nádia Araújo NASCIMENTO é Doutora em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Professora Associada da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/ Departamento de Comunicação Social). Integrante dos Grupos de pesquisa: Comunicação, Cultura e Desenvolvimento; Comunicação, Memória e Cultura Popular; Tecnologias, Culturas e Linguagens (TECLIN). Professora do Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores (PPGFP/UEPB). E-mail: rnadia81@gmail.com

José Maria Gomes de Souza NETO é Doutor em História pela UFPE, Pós-Doutor em Educação pela Universidade Federal de Sergipe. Professor Adjunto da Universidade de Pernambuco/Campus Mata Norte. Membro permanente do Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade de Pernambuco. Membro colaborador do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Líder do Lectorado *Antigo*: grupo de ensino, pesquisa e extensão em História Antiga. Tem publicado diversos trabalhos em revistas científicas, em particular sobre a representação da Antiguidade no cinema. Email: zemariat@uol.com.br

José Natal Souto Maior NETO é mestrando do Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade de Pernambuco. Professor do Ensino Fundamental do Município de Carpina, Pernambuco. Pesquisador do Leitorado *Antigo*: grupo de ensino, pesquisa e extensão em História Antiga.

Francisco Aquinei Timóteo QUEIRÓS é Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Mestre em Letras: Linguagem e Identidade, pela Universidade Federal do Acre (2013). Professor do Programa de Pós-graduação em Letras: Linguagem e Identidade (PPGLI/UFAC) e do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Acre (UFAC). É autor dos livros “Micro-história italiana” e “Jornalismo em *O olho da rua*, de Eliane Brum “(2021, editora Insular), “Rasgos literários na prosa jornalística: o Novo Jornalismo em *Radical Chique* e em *A Sangue-Frio*” (2018). É um dos organizadores do e-book “Luz, Câmera, Palavras!” (2013), do e-book “Pesquisa em Comunicação: Jornalismo, Raça e Gênero” (2021) e do livro “Pesquisa em comunicação: registros, olhares e narrativas” (2015). É líder do grupo de pesquisa Narrativa, Literatura e Jornalismo (NALIJOR) e pesquisador dos grupos Mídias, imaginário e representação: uma cartografia das amazônias (MIRCA) e História e Cultura, Linguagem, Identidade e Memória (GPHCLIM). E-mail: francisco.queiros@ufac.br.

Bruno Mendes da SILVA é pós-doutorado em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve (UAlg), doutorado em Literatura e Cinema/Literatura Comparada/Literatura pela UAlg, pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau (IEEM) e licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto (ESAP). É Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Coordenador da Área de Ciências da Comunicação

da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da UAlg, Professor Convidado na Saint Joseph University of Macau. Foi realizador e produtor da Teledifusão de Macau (TDM). Participou, por convite, em festivais internacionais de vídeo, média-arte digital e cinema, como o FRESH (Tailândia), o Dokanema (Moçambique), o Loop (Espanha), o Festival de La Imagen e o Ecologias Digitales (Colômbia), The Script Road (China) e o FILE (Brasil).

Participou em vinte e dois (22) projetos científicos (como investigador responsável ou membro investigador) e é autor de vários livros, capítulos de livros e outras publicações científicas (cerca de 80). Foi conferencista convidado em Portugal, Espanha, França, Itália, Tunísia, Moçambique, Brasil, Colômbia, Sri Lanka e China. Orientou sete (7) teses de doutoramento. É Diretor da Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes e membro da equipa vencedora do Prémio científico Ceratonia 2008. Ciência ID: 4E1C-88E4-3670. Email: bsilva@ualg.pt.

ÉLIDA Carla de Matos SOUSA é Graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal de Campina Grande (2016). Graduada em Jornalismo pela Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista Pibic sob a orientação da Profa. Dra. Robéria Nádia Araújo Nascimento (UEPB). Pesquisadora do grupo Comunicação, Cultura e Desenvolvimento (CNPq). E-mail: elida.sousa@aluno.uepb.edu.br.

Mirian Nogueira TAVARES é Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas, pela Universidade Federal da Bahia. É coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) e Professora Associada da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade do Algarve (UAlg). Assume ainda o cargo de Diretora do Doutoramento em Média-Arte Digital, lecionado em parceria entre a Universidade do Algarve e a Universidade Aberta.

No plano internacional assume a vice-presidência da Associação Internacional de Arte Computacional – ARTECH-Int, que articula com outras funções de relevo a nível nacional.

É membro da equipa de curadores da Rede Portuguesa de Arte Contemporânea e Diretora da Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes. Esteve envolvida em mais de 25 projetos científicos, exercendo, em muitos deles, um papel de coordenação geral e/ou coordenação institucional. Participou, por convite, em mais de 100 conferências nacionais e internacionais, contabilizando mais de 60 artigos publicados em revistas de referência, reconhecidas nacional e internacionalmente. Como resultado da sua intensa atividade científica já deu à estampa 17 livros, tendo publicado em 56 capítulos de obras altamente reconhecidas na sua área de estudo. Mirian Tavares participa ainda regularmente em diversas revistas culturais e na produção de textos e catálogos artísticos, tendo coordenado e desenvolvido conceptualmente um conjunto de webséries inéditas, com vista à divulgação de ciência (CIAC Talks e CIAC Talks Initiative). Ciência ID: 5410-5E1F-7E7E. Email: [Email: mtavares@ualg.pt](mailto:mtavares@ualg.pt).

Hernando José URRUTIA é Doutor (PhD) em Média-Arte Digital. Professor Universitário em Multimédia e Artes e Representante da Principal Área Científica de Produção Audiovisual e Multimédia, para a Comissão de Curso (UPT-Porto - Portugal). Investigador Colaborador no CIAC (UAb/UAlg - Portugal). Investigador Visitante no M-ITI (UMa-Portugal). Curador em 33 projetos com destaque: META-MORFO Mostra Experimental de Tecnologia Audiovisual de Portugal, em Brasil 2023; “Muestra de Videoarte en la Frontera”, Seção Portugal da “Feria Transfronteriza de Arte Contemporáneo” (Espanha - Portugal) 2023-2025, LANDSCAPE 2022-Itália; Pavilhão TRANSGRESSION art + technology da 5th International Edition of The Wrong Biennale 2021-2022 - Espanha; TRANSGRESSÃO arte + tecnologia 2023-2024; IMAGE PLAY International Video Art Festival - Portugal; EXPERIMENTA - Portugal; Curador e Membro do Comité Científico Internacional do Festival de Videoarte Over The Real (2021) Itália. Email: hernandourrutia@upt.pt

