

Lilian Cristina Monteiro França
Adriana Dantas Nogueira
Organizadoras

CINEMA E INTERDISCIPLINARIDADE

Convergências, gêneros e discursos

VOLUME 1



Criação Editora

CONSELHO EDITORIAL

Fábio Alves dos Santos
Jorge Carvalho do Nascimento
José Afonso do Nascimento
José Eduardo Franco
José Rodorval Ramalho
Justino Alves Lima
Luiz Eduardo Oliveira Menezes
Maria Inêz Oliveira Araújo
Martin Hadsell do Nascimento
Rita de Cácia Santos Souza



CONSELHO CIENTÍFICO

Adriana Dantas Nogueira
Ana Angela Farias Gomes
Armando Alexandre Costa de Castro
Carlos Cezar Mascarenhas de Souza
Carlos Eduardo Japiassu de Queiroz
Claudiene Santos
Fabio Zoboli
Hamilcar Silveira Dantas Junior
Joe Marcal Goncalves dos Santos
Lilian Cristina Monteiro Franca
Luis Americo Silva Bonfim
Luiz Gustavo Pereira de Souza Correia
Marcos Ribeiro de Melo
Maria Beatriz Colucci
Renato Izidoro da Silva
Romero Junior Venancio Silva



www.editoracriacao.com.br

Lilian Cristina Monteiro França
Adriana Dantas Nogueira
Organizadoras

CINEMA

E INTERDISCIPLINARIDADE

Convergências, gêneros e discursos

2ª EDIÇÃO



Criação Editora
Aracaju | 2018

Título: Cinema e Interdisciplinaridade: Convergências, gêneros e discursos

Organizadoras: Lilian Cristina Monteiro França; Adriana Dantas Nogueira

Data: junho de 2018

Projeto gráfico: Adriana Nogueira | Adilma Menezes

Revisão ortográfica: Arthur Fiel

Revisão final: Acássia Barreto

Imagens: Todas as imagens que não são de domínio público obedecem ao princípio do “Fair Use”. Esta obra não é comercializada e destina-se unicamente ao uso acadêmico.

Cinema e Interdisciplinaridade: Convergências, gêneros e discursos. Lilian Cristina Monteiro França; Adriana Dantas Nogueira (Organizadoras). – Aracaju: Criação, 2018.
238 p., 21 cm.
2ª edição revisada e ampliada
ISBN: 978-85-8413-235-5

1. Cinema. 2. Mídia digital
I. Título II. Lilian Cristina Monteiro França III. Adriana Dantas Nogueira. IV. Assunto

CDU 791(03/49)



Apresentação



O Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema (PPGCINE), da Universidade Federal de Sergipe (UFS), oferece o curso de Mestrado Acadêmico em Cinema e Narrativas Sociais. Projeto pioneiro no Brasil, estamos vinculados à área Interdisciplinar da Capes, e operamos com as linhas de pesquisa “Cinema, linguagem e relações estéticas” e “Cinema e narrativas do contemporâneo”.

Nosso Programa trouxe para a região Nordeste um ponto de amplitude da pesquisa na área do cinema, contando para isso com pesquisadores das mais diversas áreas – Antropologia, Arquitetura, Artes Visuais, Comunicação, Ciências da Religião, Educação, Filosofia, História, Letras, Psicanálise, Psicologia, entre outras. Nosso objetivo tem sido aperfeiçoar a pesquisa interdisciplinar, na perspectiva do Cinema como modo de pensar e interpretar a sociedade contemporânea nos seus múltiplos aspectos.

Neste contexto, “Cinema e Interdisciplinaridade: Convergências, gêneros e discursos”, primeiro volume de uma série de



publicações dedicadas ao cinema e à interdisciplinaridade, surge buscando criar um primeiro impulso sistematizador das investigações da área, reunindo trabalhos com os mais diversos matizes, com a intenção de dar amplitude às possibilidades de investigação desse instigante campo.

Vale registrar que esta série, que inicia com este livro, tem como principal objetivo atuar como material instrucional a ser utilizado nos cursos de graduação e pós-graduação na área do Cinema e Audiovisual de todo o Brasil. Para isso, o PPGCINE estabeleceu parceria com o Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual (Forcine), que participará da distribuição da obra, que ocorre nas versões tanto digital quanto impressa.

Dividido em três partes, este volume procura focar nas questões relativas às convergências, aos gêneros e aos discursos.

Na Parte 1 – **Interfaces teórico-metodológicas**, Diogo Cavalcanti Velasco, doutor em Multimeios pela Unicamp e professor do Departamento de Comunicação – DCOS/UFS, em “A sociedade em planos: *close-up* de possíveis aproximações entre cinema e sociologia”, propõe uma sociologia do cinema por meio de três aproximações: o cinema e sua produção, as relações sociais indiciais e a recepção do público.

Os arquitetos Adriana Dantas Nogueira e Eder Donizeti Da Silva, ela, professora do Departamento de Artes e Design/UFS e do PPGCINE, e ele, do Departamento de Arquitetura/UFS, autores de “Pré-Produção Cinematográfica: O uso do *Storyboard*”, buscam evidenciar uma das fases da pré-produção fílmica que é, justamente, a elaboração de *storyboards*, cujo papel tem sido fundamental na criação, no planejamento e na execução de um filme, envolvendo no mínimo três tipos de funções: intelectual, humana e econômica.

A Parte 2 – **Intermedialidade e Convergência**, reúne pesquisas sobre cinema, televisão e vídeo e seus amálgamas com a cultura da convergência.



Lilian Cristina Monteiro França, docente DCOS/Ufs e do PPG-CINE, analisa a obra de um dos mais inovadores e radicais cineastas, Peter Greenaway, em “O limite entre imagem e texto: A Intermedialidade nas obras de Peter Greenaway”, investigando discurso e prática, recuperando entrevistas, críticas e perspectivas expressas pelo autor sobre o cinema e a sua produção.

Eloy Santos Vieira, doutorando em comunicação pela Unisinos, enfrenta os cinquenta anos de exibição da série televisiva *Doctor Who*, procurando em “O *Whouniverso* convergente e interdisciplinar de *Doctor Who*”, adensar a pesquisa sobre a cultura dos fãs e a relação com as indústrias culturais em época de convergência.

“As convergências e as divergências entre o videoclipe, o cinema e a videodança via conceito ampliado de dramaturgia”, do mestrando Eli Angelo Batista da Silva Lages (PPGCINE/UFS), representa o esforço de rever possíveis definições da videodança a partir de três obras fílmicas: o videoclipe “*Her morning elegance*”, do artista israelense Oren Lavie; o curta “*Entr’acte*” de René Clair e Erik Satie e a videodança “*Maxixe*” da *Cia. Etc.*

Finalmente, a Parte 3 – **Discurso e Análise**, concentra-se no exame minucioso de três realizações cinematográficas.

Maria Emília de Rodat de Aguiar Barreto Barros, docente dos Mestrados em Comunicação (PPGCOM/UFS) e Letras (PPGL/UFS), e sua orientanda Nicaelle Viturino dos Santos de Jesus (PPGL/UFS), escreveram “*Reatualização* e circulação de discursos no filme ‘O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel’”, retomando as quatro funções míticas segundo Joseph Campbell: mística, a cosmológica, a sociológica e a pedagógica.

“Uma fonte de *Iracema, uma Transa Amazônica* – entre a TV e o gênero Popular”, de Mauro Luciano Souza de Araújo, mestre em Imagem e Som pela UFSCAR e professor do DCOS/UFS, pauta-se no confronto de dois filmes: “*Iracema, uma Transa Amazônica*” (Jorge Bodanzky e Orlando Senna, 1974) e “*Bye Bye Brasil*”

(Carlos Diegues, 1979), tentando compreender de uma maneira multicultural a relação específica entre o Cinema e a TV.

Propondo-se a apontar um padrão poético de produção de efeitos cognitivos, sensoriais e emocionais em filmes pertencentes à nova geração do cinema de horror brasileiro, Samia Lorena Morais da Fonseca, mestranda pelo PPGCOM/UFS, utiliza, em “A poética no cinema da nova geração do horror brasileiro”, o arcabouço teórico-metodológico da Poética do Filme, nos termos propostos por Wilson Gomes (UFBA).

Cristiano Leal de Barros Lima (Mestrando em Comunicação pelo PPGCOM/UFS e professor da Universidade Tiradentes/UNIT), discute as múltiplas cidades da ficção científica, com ênfase no “Blade Runner – O caçador de andróides”, mostrando, através das perspectivas pós-modernista e pós-humana, estética e filosófica, alinhavar a relação entre a tecnologia e as cidades distópicas do cinema e da sociedade contemporânea.

Comunicação, Cinema, Imagem e Som, Multimeios, Semiótica, Letras, Artes e Design, Arquitetura e Dança, compõem o cenário interdisciplinar desta obra, que pretende, fundamentalmente, funcionar como um convite à leitura e à investigação para todos aqueles que veem o Cinema como objeto de pesquisa ou de paixão.

Ana Ângela Farias Gomes

Coordenadora do PPGCINE

Aracaju, maio de 2018.



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
PARTE 1 - INTERFACES TEÓRICO-METODOLÓGICAS	
A Sociedade em planos: <i>Close-up</i> de possíveis aproximações entre Cinema e Sociologia Diogo Cavalcanti Velasco	13
Pré-produção cinematográfica: o uso do <i>storyboard</i> Adriana Dantas Nogueira Eder Donizeti da Silva	33
PARTE 2 - INTERMIDIALIDADE E CONVERGÊNCIA	
O limite entre imagem e texto: A Intermidialidade nas obras de Peter Greenaway Lilian Cristina Monteiro França	63
O whouniverso convergente e interdisciplinar de <i>Doctor Who</i> Eloy Santos Vieira	83
As convergências e as divergências entre o videoclipe, o cinema e a videodança via conceito ampliado de dramaturgia Eli Angelo Batista da Silva Lages	139
PARTE 3 - DISCURSO E ANÁLISE	
Reatualização e circulação de discursos no filme ‘O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel’ Maria Emília de Rodat de Aguiar Barreto Barros Nicaelle Viturino dos Santos de Jesus	155



Uma fonte de Iracema, <i>Uma Transa Amazônica</i>	181
– entre a TV e o gênero popular	
Mauro Luciano Souza de Araújo	
A poética no cinema da nova geração do horror brasileiro	199
Samia Lorena Morais da Fonseca	
As múltiplas cidades da ficção científica: o caso de “Blade	215
Runner – O Caçador de andróides”	
Cristiano Leal de Barros Lima	
AUTORES	235



PARTE 1

INTERFACES TEÓRICO-METODOLÓGICAS







A Sociedade em planos: *Close-up* de possíveis aproximações entre Cinema e Sociologia

▷▷ DIOGO CAVALCANTI VELASCO

Introdução

O cinema inaugurou a era do homem visível, assim dizia Baz Luhrmann (2003, p.77). Ele afirmava que o “real” instaurado pelo cinema colocou a cultura do visível em pé de guerra com a palavra, que havia sufocado o homem dentro de si. Os homens não gesticulavam mais, não se viam como imagens. Com a invenção da imprensa, a alma havia se concentrado na escrita, prejudicou os modos de expressão do gestual, língua-mãe da raça humana. Logo, a fotografia e o cinema redimiram o homem da ausência

de si, renovando a vontade de se ver, de ver o outro, também homem. Mais do que isso, nos vimos nas formas de cabeças cortadas, olhos, pés, mãos, partes do homem que nunca foram tão colocadas em evidência por meio dos *close ups* e das diferentes escalas de planos. O homem se via mais e de outro modo, pois as expressões eram visualizadas em seus pormenores, focadas nas suas singularidades, em movimento. Como consequência, massas ansiosas passaram a ir a um lugar escuro, permaneceram imóveis, em estado de quase dormência, apenas para se observarem. Na religião das imagens móveis, o homem intensificou sua adoração por si próprio.

Ademais, o homem de dentro da tela “fala” com outros homens, mesmo que só por meio das pantomimas, época da teoria do cinema mudo de Balázs. Eles interagem entre si, se relacionam, resolvem conflitos, superam obstáculos, ou apenas se veem presos a uma situação, impregnados das circunstâncias e da impotência de agir. São interações fabricadas, evidenciadas enfaticamente nas ficções, mas acreditadas pelos espectadores que entram no jogo do faz-de-conta. Mas, não inconstante, um espectador afirma: “É assim mesmo que acontece”, ou, de forma alternativa, “isso é coisa de filme, não seria assim no mundo real”. O que na verdade querem dizer é: “isso já aconteceu com alguém que eu conheço ou comigo” ou, “no mundo das relações sociais, esse tipo de conflito não se resolveria dessa maneira”.

Sendo assim, não só o homem se tornou visível, mas as formas de sociabilidade são colocadas no cinema, construindo seu próprio campo sociológico. Uma sociologia própria do cinema. As interações entre os homens, os modos de comunicação interpessoais, ou o que se imagina serem elas, “realistas” ou frutos da fantasia dos criadores, tomaram lugar nas narrativas visuais. Mais do que isso, as formas de agir, as relações com o meio, as instituições, tudo se tornou substrato para o cinema.



Em virtude disso, seguiram-se questões como: esse écran que projeta o homem visível é homólogo ao homem real? Ou mais academicamente: podemos analisar as relações sociais e suas relações com o meio pelo que vemos na tela? Pensando que essa seria uma das aproximações entre as ciências humanas e as artes, seria possível, então, uma sociologia do cinema?

Guiddens (1983) alertava sobre a diferença entre as ciências naturais e as ciências humanas ao afirmar que os produtos da última são lidos pelos próprios homens, seus objetos. Os produtos do cinema também são vistos por seus objetos, também os homens. Logo, de que forma esse encontro entre arte e ciência promovem novas formas de pensamento, tendo o homem e suas relações sociais como substrato?

No texto intitulado “A língua escrita da realidade”, Pasolini (1982) escreveu que a unidade mínima do cinema são os objetos, as formas e os atos humanos. São eles a matéria de construção do plano (nomeia-os de “cinemema”), assim como o fonema seria na língua verbal. Apesar de seu pensamento sobre o cinema seguir tendo relação com a escrita, o que tornaria mais complexo a possibilidade da noção de “língua” defendida por Pasolini, os seus “cinememas” possuem algo de fundamental. Na ordem do caos, como diz ele, enquadrados ou selecionamos materiais que são postos diante da câmera. Materiais de expressão que agenciam sentidos, pois são provenientes do mundo. Mais do que isso, constituem sua própria “realidade”, assim como a realidade de que provêm. Então, objetos, formas de agir e pensar não são apenas “materiais” do cinema, mas são o próprio homem em seu jogo de relações em uma nova forma de pensamento. O cinema pensa e é o ato das relações entre imagens (arte), assim como a sociologia pensa e é o ato humano na escrita (ciência).

Para, então, propor essa aproximação entre o cinema como produto/processo humano de pensar suas relações sociais,

indicamos três formas de aproximação entre sociologia e cinema:

- Fora do mundo da imagem, mas relacionado a ela, teríamos dois objetos de aproximação: o modo de produção, que gera questões relacionadas à hierarquia, relações de poder, entre outros; e como os grupos, o conjunto de seres humanos com diferentes biografias, pensam e fazem um trabalho e se projetam nele.
- O cinema cria realidades, põe o homem em imagens, e se torna índice das próprias relações humanas fora da tela porque são dobras e novos devires delas.
- Os espectadores estabelecem relações com o que assistem, ampliam ou diminuem possibilidades de comunicação.

Vamos discorrer sobre essas três possibilidades colocando em pauta o pensamento de autores que já suscitaram questões relacionadas a elas.

Produzindo cinemas: restrições e liberdades

O cinema é produzido de diversas formas. A mais conhecida delas é a estrutura industrial organizada por três elos: o produtor e seus responsáveis monetários, a equipe técnica e artística do filme e a distribuição. Cada um deles pode dar possibilidades e restrições à criação fílmica. As formas alternativas a esse modelo seguem uma estrutura mais frouxa: divisão de trabalho multifuncional, os próprios responsáveis pela criação podem ser os produtores de seus filmes, a distribuição das obras se concentra em festivais e etc., mas cada uma dessas etapas, seja frouxa ou rígida, se regulam por meio de relações materiais e humanas diversas que podem influenciar o trabalho final.



No cinema dito industrial, tendo como modelo principal o cinema hollywoodiano, o produtor é figura chave, pensado, até pejorativamente, como um vilão da criatividade. Responsável pelo controle dos meios, pode limitar o processo criativo da equipe artística do filme. Como afirma Pierre Sorlin (p.74), “Organismo característico do cinema dos países capitalistas, a casa produtora traduz, de maneira visível, a divisão de tarefas, a separação entre dinheiro e trabalho”. A grosso modo, o diretor, que seria o principal responsável, é contratado apenas como peça colaborativa do lucro, visto como um técnico para realizar estritamente o que é supervisionado pelo produtor. Nem sempre funciona. Os estudos sobre autoria, principalmente os ligados aos teóricos da *Cahiers du Cinema* (BERNARDET, 1994), pensaram nessa problemática, ou seja, de que maneira diretores tão observados e controlados conseguiam ainda fugir das arestas determinadas e imprimir sua estilística, nem sempre adequada ao que se julga comercial.

No segundo elo da produção, os verdadeiros responsáveis pela fatura do filme, técnicos e artistas realizam suas mais diferentes funções num trabalho coletivo em que não sabemos estabelecer até que ponto existe uma liberdade no ato criativo. Diferentes diretores podem exercer diferentes poderes de mando e, assim, cercearem ou não sua equipe criativa. Até mesmo dentro das mais variadas funções, que também são caracterizadas por espécies de hierarquias, diferentes tipos de liberdade e restrição podem ser empreendidos. Essas maneiras de gerenciar equipes, com seus problemas de relação de trabalho, produções de saber e poder, podem influenciar na fatura final do filme.

Essa perspectiva focada na divisão de trabalho do cinema instaura um campo de estudos pouco explorado, ou seja, a posição dos artistas frente à rede de pessoas a que se acomoda, seus processos de pertença à estrutura de profissionais existentes, suas formas de aceitação entre grupos diferentes. Com a especialização dos trabalhos

envolvidos com cinema, dificuldades de trânsito entre áreas diferentes começaram a existir. Sendo assim, diretores de arte dificilmente se tornam diretores de fotografia, produtores de objetos não são contratados para continuístas, ocorrendo o mesmo com algumas outras funções, correspondendo a toda equipe. Além disso, existe a flutuação dos contratos. Os profissionais dessa área estão sempre em busca de trabalho, o que gera diversas inseguranças nas relações interpessoais, principal meio para as contratações. Temendo ao desemprego, “o mundo do cinema é, superficialmente, um estranho balé de técnicos em busca de um realizador, de diretores em busca de um produtor, de produtores em busca de equipe” (SORLIN, p.76).

Assim, como qualquer divisão de trabalho, visto que o cinema é uma arte social e usa do coletivo para a confecção de sua obra, relações sociais e de produção são instauradas dentro dela. Elas compreendem os mais diversos tipos de lutas de poder, engrandecidas, principalmente, pelo estatuto de artista, pela luta por interesses, pela formação de carreira, pelo trânsito da profissão, e etc. Howard S. Becker, um dos principais interacionistas simbólicos da escola de Chicago, interessado em entender como as artes se estruturam em suas relações de produção e de que forma seus representantes transitam em seu meio, assim escreveu:

Os mundos da arte diferem quanto à maneira como atribuem o título honorífico de artista e quanto aos mecanismos por meio dos quais escolhem quem entra nele ou não. Num extremo, uma guilda ou academia pode exigir um longo aprendizado e impedir a prática daqueles que ela não licencia. No outro, a escolha pode ser deixada para o público leigo que consome o trabalho, sendo quem quer que eles aceitem, ipso facto, um artista (BECKER, 1977, p.208).

No último elo da produção temos a distribuição do filme. Uma das aproximações entre cinema e sociologia abrange as estratégias de



marketing para indexação dos filmes, com seus mais diferentes gêneros, como formas de conseguir público-alvo, delimitar estratégias comerciais, o que já influencia a percepção do espectador em relação à obra. Além disso, as empresas de distribuição são responsáveis por quais filmes chegam a ser exibidos e concluir suas etapas de produção. Quando se termina o filme, é necessária sua projeção, entretanto, os realizadores da obra podem ter que participar de um jogo político e econômico para conseguir colocar fim a seu produto. Os jogos se diferenciam entre segmentos de filmes de arte e comerciais.

No segmento dos filmes de arte, por exemplo, as obras dos artistas participam de um processo de validação dentro do campo. Ligadas à uma legitimação que compreende a crítica e o estatuto de arte, vinculam-se a questões maiores de relação política entre os autores-artistas e posições dentro do campo para a garantia de novos trabalhos.

O dentro e o fora do cinema: criação de relações sociais de forma e conteúdo

O cinema pensa pelas imagens. São elas que agenciam sentido nesse meio de expressão. Com a domesticação do cinema pela narrativa clássica, ele passou a pensar de forma mais clara, mais objetiva, virou pura mediação, guiou seu sentido. A atenção involuntária do cinema, processo que Munsterberg (1916) diz ser eminentemente característica da imagem cinematográfica, concretizou-se em seu apogeu, nos deixando “passivos” no escuro. No entanto, a resistência do cinema moderno, das vanguardas, trouxe novas possibilidades desse pensamento por imagens. Foi extinta a necessidade do guia, plantou-se novas associações fora do simples relato, da trama, do modelo narrativo convencional. O espectador se tornou mais ativo, saiu da passividade, para entrar em contato com a sua memória e seus

sonhos. Voltou a ser irracional, mais próximo do homem primitivo ou do inconsciente.

Porém, ambos cinemas pensam o homem. Eles são formas distintas de reordenação do mundo, para não dizer que são realidades próprias do mesmo:

Se, por conseguinte, a realidade não é mais do que cinema em estado de natureza, daí resulta que a primeira e principal linguagem humana pode ser considerada a própria ação: enquanto relação de representação recíproca com os outros e com a realidade física (PASOLINI, p.162).

Consideramos, então, que uma sociologia do cinema é aquela que trabalha as relações sociais e com o meio presentes no filme. Pois, seja no cinema clássico ou moderno, os personagens e suas interações, entre eles e com os espaços, são dobras da realidade, a partir de novos discursos, gêneros e propostas estéticas.

Kracauer (1988) tentou pensar uma dobra mais estanque por meio de suas ambiciosas generalizações. Em seu livro “De Caligari a Hitler”, ele propõe a análise do cinema alemão anterior a segunda guerra como uma das formas de entender como Hitler pôde prosperar como uma nova autoridade. Ele buscava, assim, a compreensão da Alemanha pré-hitleriana.

Em termos gerais, ele utiliza a prerrogativa de que o conhecimento da técnica, do conteúdo da história e da evolução dos filmes de uma nação podem ser relacionados com o padrão psicológico da época. Esse padrão, o que ele chama de mentalidade, se reproduz nos filmes como uma das ferramentas para a construção de uma história psicológica de um determinado país, passível de mudança, mas possível de ser percebido a cada estágio de desenvolvimento.



A justificativa que ele utiliza para a prerrogativa de que os filmes refletem a mentalidade de uma nação são fundamentadas a partir das ideias de que o cinema é um produto coletivo e, por isso, são metonímias de um âmbito maior de maneiras de pensar e agir, e de que o cinema é destinado a preencher a satisfação das massas. Sendo assim, podemos determinar isso ou por meio da bilheteria, que garante a quantidade de espectadores que partilham de um pensamento visual, ou pela recorrência de temas de um determinado período de produção que possuíram popularidade. Esses dois quesitos demarcariam “projeções externas de desejos internos”.

Para conseguir a abrangência de seu pensamento, análise de uma nação inteira, as mentalidades seriam frutos de fatores externos, sejam eles econômicos, sociais, históricos. São efeitos, mais do que causas, provendo reações psicológicas análogas em toda a parte de um país. Com a negligência da ciência humana com relação a essas reações, deixa-se de lado a possibilidade de encontrar nelas a espontaneidade de ações humanas, como foi, no caso da Alemanha, a ascensão de uma outra guerra:

Assim, por trás da história explícita das mudanças econômicas, exigências sociais e maquinações políticas, existe uma história secreta envolvendo os dispositivos internos do povo alemão. A revelação destes dispositivos através do cinema alemão pode ajudar a compreender a ascensão e a ascendência de Hitler (KRACAUER, p.23).

Nos filmes “M, o vampiro de Dusseldorf” (Fritz Lang, 1931) e “O Anjo Azul” (Josef Von Sternberg, 1930), Kracauer vê os personagens como um produto da regressão, um dos principais fatores para um despertar de sadismo que levaria a Alemanha ao nazismo. Isso corresponderia a condutas psicológicas características da época. Mas é com “O Gabinete do Senhor Caligari” (Robert Wiene,

1920), que Kracauer faz a sua crítica mais conhecida. Impulsionado pela grande popularidade do filme, tido como um marco da cinematografia alemã e mundial, o autor analisa profundamente essa obra expressionista dos anos 1920. O filme narra a ida de um hipnotizador a uma fictícia cidade da Alemanha onde, em um parque de diversões, faz shows para apresentar o seu sonâmbulo Cesare. Entretanto, o que era para ser apenas entretenimento para a população, se mostra um caso de assassinatos. Ao final, é o próprio Caligari, o hipnotizador, o assassino. Tudo seria facilmente explicável se essa história fosse o real enredo da trama, o que, na verdade, foi pensado por seus idealizadores, Hans Janowitz e Carl Mayer. Todavia, o filme foi mudado pelo diretor, que acrescentou a seu epílogo e prólogo as cenas de um manicômio, onde a trama é narrada. Isto fez com que Cesare, que foi idealizado como um símbolo do homem comum compulsório obrigado a se alistar na força militar, questionando assim o Estado alemão e suas autoridades, obtivesse uma atmosfera de loucura fantasiosa. Francis, o mocinho da história, é visto, ao final, como um louco, Caligari como seu psiquiatra e Cesare, um dos seus colegas em tratamento.

Mas, para Kracauer, apesar de tal deslocamento, o filme é reflexo de um afastamento do cidadão comum da realidade Alemã da época, como uma “retirada geral para dentro de uma concha”. Isto, por meio da vontade consciente ou inconsciente de seu diretor, demonstraria o dispositivo fantasioso dos anseios da população. Ao se voltarem para suas almas, os alemães repensariam sua atitude tradicional referente à autoridade, o que atingiu os trabalhadores socialdemocratas, refreando, assim, a ação revolucionária que estava em curso no país. Esteticamente, Kracauer vê uma correspondência nessa volta a si mesmo com a influência do expressionismo no filme. Os cenários, a iluminação e a atuação reforçaram as emoções de irrealidade e loucura, entusiasmando o povo a sair da paralisia a que se creditavam. Tal ambiência fílmica poderia ter levado os espectadores a um delírio de irritabi-



lidade, uma visão do colapso ao qual estavam vivendo após a primeira guerra e, assim, terem propiciado, junto a outros fatores, a ascensão do nazismo.

Sorlin (1985) e outros pensadores vão criticar Kracauer fortemente. O primeiro questionamento a ser feito é em relação ao conceito de “mentalidade” utilizado por ele. Ele é um conceito vago que reduz a aproximação entre sociologia e cinema, como em geral acontece, a uma transposição, homologia entre os produtos filmicos de uma sociedade e os meios de onde nascem. Não podemos falar de uma globalidade. Que os filmes estão influenciados por uma ideologia de uma época e de um lugar não se discute, mas não são formas iguais, estáticas, reflexos de padrões psicológicos de um todo, que nos pode ensinar e operar sobre nossas mentes como fortes causas de ações. Seria pretensão demais achar que o cinema tem tal influência. Até onde se sabe, pelo menos, não se viu profundamente tal questão.

Para Sorlin, falar sobre cinema e seu prolongamento na análise desse dispositivo e suas relações com as formações sociais é rever conceitos como ideologia, mentalidade e representação.

Todos nós participamos de grupos sociais, no que nos diferencia e no que nos é similar. São nas diferenciações/similitudes que se encontram as mentalidades: “conjunto de material conceitual, um conjunto de palavras, de expressões, de referências, de instrumentos intelectuais comuns aos grupos, em relação uns com outros” (SORLIN, 1985, p. 16). Qualquer formação social se diversifica e é análoga de acordo com a forma em que evoluem. Não no sentido de evolução positiva, mas como elas reagem com o tempo, mutantes a cada período de suas existências. É nesse pertencimento e distanciamento que produzimos, que nos manifestamos, que criamos formas de representação da mentalidade a que estabelecemos tal jogo.

A representação é a parte visual dessas mentalidades, é o conjunto de imagens dos grupos sociais. É nela que se estabelece o cinema. Como elas pensam o homem, a sociedade e seus conflitos numa tradução. Já se pensou que essas mentalidades eram parte de uma ideologia dominante, que fazia com que as relações de conflito fossem apaziguadas. Seríamos ingênuos em pensar assim em termos gerais, apesar dos etnocentrismos e dos regimes econômicos existentes. A ideologia se concentra no campo das hegemonias de Gramsci, que são filtradas e traduzidas por tais mentalidades, produtoras de manifestações ideológicas.

Cada uma delas carrega um mundo de representações em que seus produtores vão decidir, não no sentido cartesiano, o que vão esconder e o que vão colocar em evidência sobre sua formação social. As ideologias hegemônicas fabricam uma noção virtual do que pode ser representação, blocos de clichês que são caracterizados como estereótipos de cada nação, região, etc. Essas imagens são ressignificadas pelas mentalidades de grupos que filtram o que desejam estabelecer em relação com os demais. Assim, essas manifestações encontram outras que podem ser concordantes, conflitantes, contraditórias ou paralelas. Ou seja, voltando aos “cinememas” de Pasolini, é por meio de uma reorganização do mundo por um grupo de produtores, que um pensamento visual se organiza na tela e negocia sentidos com outros filmes.

A ideologia pode se manter similar, pois é hegemônica, mas as mentalidades se diversificam, se distinguem segundo os seus meios. Reinterpretam a ideologia em função das tradições, dos hábitos, das práticas. São fragmentos de um todo inconstituível.

Então, a produção de uma série de filmes pode ser uma manifestação ideológica particular em uma determinada “mentalidade” historicizada, que se debate com um conjunto de outras manifestações, frutos de várias “mentalidades”. As possibilidades dessas



manifestações retraduzidas pelo cinema são a ponte pela qual podemos encontrar uma ressonância entre os produtos fílmicos e os meios em que essas manifestações nascem. Estas, por sua vez, podem forjar o discurso de alguns grupos da sociedade.

O público vai ao cinema

Se existe algo que o cinema intensificou foi a capacidade de produção simbólica para massas. Mais do que o teatro, ou os *vaudevilles*, com os seus *sketches*, nada superou o apogeu dessa arte para os grandes públicos. São sessões ininterruptas abarrotadas de pessoas no espetáculo imóvel da recepção imagética. Desse modo, o que levou e leva o público ao cinema suscita uma variedade considerável de interpretações de como a sociedade se comporta para além da estreia da reprodução da imagem em movimento.

Fruto de uma vida moderna, revolucionada pela indústria e seus modos de produção, o cinema surgiu como negócio, tendo como trunfo a novidade: a imagem em movimento. Vistas como fantasmas ou como realidade, tudo o que se projetava no cinema era de um ineditismo inerente à revolução industrial, angariada por uma necessidade de entreter sociedades inteiras em seus momentos de descanso. A imagem em si, capacitada para o *voyeur* escurecido, era suficiente como receptáculo. Mas, invadida pelo mundo sombrio do breu, a imagem se cansou, se reformulou como um espetáculo contínuo que revolucionava suas forças produtivas para buscar públicos inéditos e manter o antigo, inaugurando sistemas de cor, gêneros narrativos, até o mais último símbolo do imperialismo digital, o cinema 3D.

Na extremidade desses pensamentos que colocam o público como massa, temos a linha de Adorno (2006). Segundo ele, é essa exaltação da técnica, racionalização técnica, que caracteriza a produção cultural moderna. Longe de ver a possibilidade de

uma cultura que se faz espontaneamente e que provoca reações verdadeiras do público, ele consagra a culturalização das massas como resultado dessa evolução da racionalização econômica.

Nada se diversifica nessa reprodução repetitiva da arte, se é que assim se pode considerar o mundo das imagens modernas. Adorno duvida. Tudo se assemelha. O cinema como negócio. As cifras que produzem suprimem toda a dúvida quanto à necessidade social de seus produtos. O cinematógrafo não deixa de ser visto como mais uma contribuição para a reificação do homem, seu público, que por meio da diversão catártica reproduz o modo capitalista do mais forte que subordina o mais fraco. Assim, o constrói como um brinquedo destinado à produção de mais valia.

Esse público marionete, que tem como resultado absurdo do seu caos a propaganda nazista, participa de um processo já esquematizado anteriormente. Na possibilidade da escolha, ele já fora previamente escolhido. “As distinções realizadas entre os produtos da indústria têm menos a ver com o conteúdo do que com a sua utilidade no jogo da classificação, organização, computação estatística dos consumidores”. Não interessa a trama escolhida, pois qualquer que seja, ela referência ao Senhor, o investimento capital.

Como resultado disso, ele coloca a novidade como inexistência, a não ser na técnica, com seu caráter fetichista de mobilização das massas. Tudo o que é experimentado é arriscado, e se aceita pelas bilheterias, continuamente repetido, para ser consumido em larga escala. A canonização é seleção e muda a lógica da recepção artística do homem, que não mais a utiliza como experiência de fruição, mas como evasão, se extirpando da possibilidade da formação de sujeitos pensantes: “A diversão favorece a resignação”.

Esse sujeito manobrado, alimentado do pão do circo cinematográfico, reproduz a grande teoria marxista de que a infraestrutura



ra determina a superestrutura. Ou seja, são os dominantes econômicos que determinam tanto os gostos dos dominados quanto os seus modos de compreensão de uma nova linguagem, vide a narrativa clássica *griffithiana*.

Ora, nem só de influências econômicas vivem-se os públicos. Mesmo que da segmentação da sociedade do espetáculo tenha um produto para cada um, individualismo cinematográfico diluído em sua rede de possibilidades. Não somos como rebanho do determinismo econômico. Embora exista tal influência, outros fatores vão determinar o porquê de o público sair de casa e ir ao cinema. Esse *flaneur*, que como dizia Benjamim (2006), passeia pelas imagens cotidianas e que são invadidos por elas, bombardeados pela sua nova acessibilidade, também determina a superestrutura, cria novos gostos e, ao contrário do que acreditam os excessivos *frankfurtianos*, são capazes de produzir cultura, por meio das resistências culturais, ideológicas, políticas e etc. Não somos apenas blocos, nem só indivíduos, apresentamos um lado que é indiscernível ao coletivo, por meio das nossas subjetividades, sempre estruturadas e estruturantes de uma formação social.

Repensando essa alternativa macro de ver no cinema um reflexo do seu meio econômico, encontramos outra, mais reflexiva, que se atribui às ideias de Sorlin (1985) com referência ao público. Ele também acredita que os mecanismos de distribuição são fator chave para a compreensão de que o público, visto de forma geral, vai assistir. Entretanto, focados em seus interesses, ele se despreocupa dessa intencionalidade da pré-fabricação do espectador referente a gostos, para pensar no que eles veem nos filmes e como o mecanismo de lógica da linguagem das obras os atinge na confusão entre o geral e o particular.

Primeiro ele afirma que o público do cinema se distingue em dois, os cinéfilos, frequentadores dos circuitos pequenos, e o geral. Os

prazeres produzidos pelos filmes são diferentes, pois os primeiros emitem opiniões gerais sobre o filme calcado em justificativas fora do campo do cinema, enquanto o menor grupo, cita passagens, cenas, imagens. Ele acredita que o “real” prazer filmico está situado no segundo grupo. Segundo, baseado, acreditamos, em observações de Edgar Morin, ele vai pensar em termos de processos de identificação do público, falando de uma despossessão de si mesmos. Ela se faz de duas maneiras, com a familiaridade do ator, causa quase unânime da escolha dos filmes, e pelo grupo, comunidade, ao qual o filme chama atenção. Causa que ele acredita ser individual, apesar de ser, ao acaso, fruto de processos coletivos. Terceiro, também acreditando em referências a Jean Louis Baudry, ele vai falar na necessidade de se colocar como espectador, função maior do cinema. Algo já construído historicamente, desde a perspectiva *albertiniana* da Renascença, reutilizada no aparato fotográfico e cinematográfico e que coloca o fator de centralidade no olho do espectador, estabelecendo o seu papel na fruição da projeção.

Além disso, os espectadores são testemunhos das mentalidades. Ou seja, são receptores das retraduições ideológicas do coletivo que produz o filme. Sendo assim, por sua parte, recebem o material e o reformulam de acordo com as suas biografias e tudo a que isso pressupõe; resistências, influências, entre outros, para perceberem o que lhes convêm. Dentro das intenções das imagens ou das possibilidades de olhar para elas, os detalhes são subsumidos ao que é visível para os mesmos. Isso provoca um coletivo de percepções que não assegura só estereótipos, reduções, mas uma visibilidade calcada ao que é reproduzido em uma época. Se o filme dá a ver o que um grupo fala de sua sociedade, visto que o grupo que o produz é inserido nela, isso não garante que o seu discurso imagético seja o mesmo apreendido pelos espectadores. O que ela intensifica é o que é visível e o que não é, como uma cegueira, e determina o que a atenção, a identificação se torna escopo na obra.



O exemplo usado por ele para demonstrar seu argumento de visibilidade é uma experiência feita com um grupo de 25 espectadores, estudantes não italianos que viram o filme “Europa 51” (ROSSELINI, 1952). O objetivo era fazer com que eles narrassem o que viram numa primeira vez e, posterior a uma segunda projeção, fazerem o mesmo procedimento para se pensar o que resultaria a recorrência das imagens. O resultado dos experimentos foi, em sua maioria, a evidência de uma polissemia relativa e a narração da sequência de fatos da história de duas formas, uma de maneira linear e outra por meio de associações visuais. Mas, se tratando do que se identificam nos filmes: “os espectadores projetam seus temores e seus fracassos sobre o filme, e reconstróem os personagens a partir do que desejam para eles mesmos”.

Os estudos de recepção ainda são muito incipientes e difíceis de precisar. São demasiadamente hipotéticos, pois o público do cinema é extenso e diferenciado. Entretanto, longe do que beira o cognitivismo, como alguns aspectos dos pensamentos de Sorlin, ou seja, de que maneira o público é capaz de entender o filme, estão aspectos que chamam atenção para o encontro entre o campo da sociologia e a teoria fílmica. Poderíamos citar dois deles: 1 - O olhar construído para ser a do sujeito voyeur, centralizado, e suas consequências; 2 - A atenção voltada para alguns signos e deixada por outros e a relação disso com nossas biografias e grupos sociais.

Considerações finais

O cinema é a real arte do homem visível. Não há nada que seja tão documental ou que capture um fragmento dos homens mais do que a tela. Com a reprodução de meios possíveis de possuir os filmes, após o vídeo cassete e seus desdobramentos com o DVD ou o *blue-ray*, nós, literalmente, os carregamos debaixo do braço. E quem se sente à vontade de vê-lo e capturá-lo, estudiosos, mudam o estatuto do filme do homem visível para homem ana-

lisável. Ou seja, o transforma em objeto científico. Nos questionamos então: existe, realmente, alguma dúvida sobre a ligação entre essa forma de arte e as ciências humanas? Existe ligação ou elas se confundem?

O cinema está o tempo todo ligado ao homem. Por isso é uma arte complexa. Em todas as suas etapas, nas suas obras, no seu público, ele transborda o homem. O que se tentou aqui foi pensar três formas de como ele aparece como possibilidades para estendê-lo além da obra singular, extrapolar para um sentido mais “meso” ou macro. Como toda ciência humana é inexata, diferentemente das ciências naturais, levantamos algumas possibilidades de abordagens já realizadas no encontro entre cinema e sociologia. Muitas outras já foram feitas, na psicologia, antropologia, história, entre outras.

Entretanto, nos dispomos a concentrar o pensamento na aproximação entre sociologia e o cinema, pois ela é atrelada fortemente ao filme. Na produção e nos círculos que a envolve, existem relações sociais que determinam a obra, que determinam as próprias relações entre eles, e que são determinadas por outros fatores que os ultrapassam, ligados à economia, à política, à cultura. Quando o filme está feito, ele coloca dois produtos na tela: 1 - As relações humanas existentes com outros humanos e as relações com o meio. Não existem dúvidas sobre a matéria do filme ser os próprios homens, que falam, que olham, que sentem, que amam, e etc.; 2 - A forma como isso é colocada na tela (talvez o seu produto mais genuíno). O cinema poderia ser a forma como se enquadra o homem, uma forma de encadeá-lo. O estilo é a vontade de um grupo ou de uma pessoa e que nos diz muito sobre o intercâmbio das formas que estão presentes numa sociedade, na formação de uma estética que é própria a uma época ou a um grupo, etc. Enfim, quando isso se apresenta na exibição, o público vai assistir a um jogo de projeções, de identificações, de memória, de construção de conceitos. Tudo ligado a si, egóico.



Entretanto, ainda estamos na era em que um ser humano é estruturante e estruturado pela formação social em que vive. Tudo o que se liga a ele é do outro, dos outros e de nós. Então, fora do horário de trabalho, sozinhos ou acompanhados, nos dirigimos a uma sala de projeção para ficarmos imóveis e, nesse ato de congregação passamos por duas horas de um rito de adoração a nós mesmos, ou seja, ao homem. Assim como o ato de ir à igreja ou qualquer centro religioso é um ato de adoração à sociedade, o mesmo acontece com o cinema.

Referências

ADORNO, Theodor W., HORKHEIMER, Max; **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2006.

BALÁZS, Bela. *In*: Xavier, Ismail (Org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 2003. p.77-83.

BECKER, Howard S. **Uma Teoria da Ação Coletiva**. Trad. Márcia Bandeira de Mello Leite Nune. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte, Editora UFMG/ Imprensa Oficial de São. Paulo, 2006.

BERNARDET, Jean-Claude. **O Autor no Cinema**. São Paulo, Brasiliense, 1994.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

FRANCASTEL, Pierre. **Imagem, Visão Imaginação**. Lisboa. Edições 70, 1987.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**: uma breve, porém crítica introdução. Trad. A. Oliva e L. A. Cerqueira. Rio de Janeiro: Zahar, 1984

GOMBRICH, E. H. **História da Arte**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1993.

KRACAUER, S. **De Caligari a Hitler**: uma história psicológica do cinema alemão. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

MUNSTERBERG, Hugo. **The Photoplay**: a Psychological Study. New York, D. Appleton and Company, 1916.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herege**. Lisboa, Assírio e Alvim Cooperativa Editora e Livreira, 1982.

SORLIN, Pierre. **Sociologia del cine**. México, Fondo de Cultura Económica, 1985.





Pré-produção cinematográfica: o uso do *storyboard*

▷▷ ADRIANA DANTAS NOGUEIRA

▷▷ EDER DONIZETI DA SILVA

Introdução

Este artigo aborda de forma direta e simplificada o que é o *storyboard* e como é organizado, com intuito de destacar o seu papel na área cinematográfica em sintonia com a narrativa fílmica, o que termina contribuindo não apenas com o resultado/exibição na tela de Cinema, mas também na organização da produção e no papel da direção de arte, além do aspecto financeiro do filme.

Dessa forma, o objetivo deste artigo é apresentar o *storyboard*, com ênfase no seu papel enquanto facilitador para a produção fil-

mica e compreender como ocorre a relação entre roteiro/narrativa do texto de autor de filmes/direção e a elaboração de “cenas” (quadros) pelos artistas nos *storyboards*.

Para tanto, serão destacadas partes de *storyboards*, especialmente exemplificadas com filmes norte-americanos, pois nos Estados Unidos, diferente, por exemplo, da França, ele é uma etapa oficial do processo fílmico. Pretende-se ainda apresentar alguns aspectos e elementos funcionais da elaboração de um *storyboard*.

Finalizando com imagens de *storyboards* elaboradas na pré-produção de filmes que adquiriram uma grande bilheteria e com algumas das características relacionadas ao padrão de desenho que envolve os *storyboards*. São mencionados os artistas Saul Bass, Rodolfo Damaggio, Ed Natividad, Benton Jew, Iain McGaig, entre outros.

A origem e a importância do Storyboard

Os primeiros storyboards

O desenho animado *Oswald the Lucky Rabbit* atesta o nascimento do *storyboard* na maneira de elaborar desenhos que contavam a história, mas ainda não eram chamados dessa forma. Foi apenas com Webb Smith, animador da Disney, que tal termo passou a ser utilizado, advindo da ideia de: desenhos afixados em *boards* (pranchas) com uma visão geral da história (*story*). Segundo Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent (2006), a prática do *storyboard* se desenvolveu com o cinema de animação porque esse precisava de inúmeras vinhetas para sua realização.

Métodos tradicionais do uso de *storyboard* podem ser vistos desde os primeiros filmes de desenho animado produzidos por Walt Disney, a partir da década de 1930, como o curta *Os Três Porqui-*



nhos (1933). Embora aqui não sejam abordados os filmes de animação (desenho animado em longa metragem), faz-se necessário comentar a relação entre o desenvolvimento do *storyboard* e seus primórdios, ou seja, salientar que esse se originou em cenas de desenhos animados e expandiu-se logo para outros estúdios. O filme “...E o vento levou” (1939, Direção de Victor Fleming, George Cukor e Sam Wood) foi o primeiro filme norte-americano que foi totalmente feito com *storyboard* enquanto projeto gráfico. William Cameron Menzies, o desenhista de produção, foi contratado pelo produtor David O. Selznick para desenhar cada cena do filme.

O *storyboard*, por ser uma linguagem visual, pode ser “lido” e entendido facilmente, o que contribui para sua utilização em produções não apenas de filmes, mas também de propagandas, vídeos etc. O *storyboard* não é uma revista em quadrinhos, apesar de ter semelhanças com ela, ele é um roteiro desenhado para servir a outro meio midiático como, por exemplo, ao filme para cinema ou para TV. O principal instrumento que proporciona essa visualização necessária aos envolvidos na criação e produção de um filme é o Desenho. Como já definiu Denser (2007):

[...] o desenho se tornou um elemento fundamental nos processos de construção da imagem e do espaço cinematográfico, acompanhando a evolução tecnológica do cinema, lembrando que o desenho continua auxiliando com os avanços tecnológicos da computação gráfica, tanto nos projetos, como no resultado dos filmes do cinema atual.

Dessa forma, o estudo da elaboração dos *Storyboards* é de essencial importância tanto para a área de Cinema, quanto para o profissional da área de Artes visuais, ou seja, o artista de *storyboard* deve conhecer e dominar muito bem as técnicas de desenho e pintura para que seu trabalho possa dialogar com o texto escrito.

Além disso, *storyboard* relaciona-se intimamente com a palavra “planejamento”, trazendo economia de tempo e financeira na execução de um filme.

O papel do *storyboard* na indústria cinematográfica

A importância da produção de um *Storyboard* antes do início da filmagem fica evidente quando alguns tópicos são pontuados. Segundo Taylor (2008), o *Storyboard*:

- serve para o planejamento do custo efetivo do filme;
- facilita a percepção de possíveis problemas de continuidade antes de eles acontecerem;
- contribui com a comunicação entre os diversos setores dentro da produção do filme (direção geral, direção de arte, direção de efeitos especiais etc.);
- ajuda os envolvidos na criação do filme a “convencer” a si e aos outros de suas ideias e conceitos;
- é um meio da direção (geral) “fazer sua tarefa de casa”, no sentido de pensar as cenas;
- torna a visão artística e estética mais consistente;
- auxilia na direção de imagem, pois o desenho, muitas vezes, pode explicar melhor algumas ideias que a comunicação oral ou escrita entre o diretor e atores, por exemplo;
- serve para antever a necessidade de equipamentos especiais;
- favorece o planejamento de efeitos especiais;



- desenvolve um “estilo na câmera”, ou seja, a cena pode ser definida bidimensionalmente (no papel) já pensando em posições de câmera para facilitar a visão do que seja realmente importante mostrar;
- possibilita experimentar sem prejudicar financeiramente a produção, pois pode-se imaginar uma cena em diversas situações e refazê-la facilmente até se encontrar a proposta “certa”.

Diante das funções importantes que promovem os *storyboards*, pode-se verificar que cada filme possui um artista de *storyboard* trabalhando diretamente com o diretor, muitas vezes, num tempo curto, sob grande pressão e com orçamento restrito. Assim, um bom artista não precisa ser um exímio desenhista, que apresente seu estilo específico ou ainda conhecer profundamente a história do filme, mas sim ser aquele artista maleável e receptivo, que receba as ideias de outras pessoas e consiga passar para o papel.

O importante é trazer a coesão necessária de várias pessoas que pensam o filme para a definição de imagens que as possam representar. Por isso, entende-se que cada artista de *storyboard* possui suas características, mas todos eles possuem em foco os tópicos anteriormente mencionados.

Para Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent (2006, p.10-11), o *storyboard* possui três funções fundamentais:

- função intelectual: sendo uma ferramenta que materializa a ideia do produtor/diretor/autor do filme em uma representação palpável, através de elementos artísticos;
- função humana: sendo um meio excelente para exprimir a continuidade visual da narrativa e oferecer maior facilidade para que o processo seja mais democrático, permitindo ob-

servações e propostas dos envolvidos (encenadores, camera-men, atores, etc.);

- função econômica: sendo uma ferramenta para convencimento de potenciais agentes patrocinadores e permitindo uma maior definição sobre o orçamento a ser gasto na execução do filme.

Para que o *storyboard* atinja plenamente as funções descritas, é preciso compreender como se dá a relação entre a direção geral do filme (o que ele planejou e entender seus argumentos) com a direção de arte (que define muitos elementos físicos do filme, como caracterização dos personagens, figurino, aspecto do cenário e objetos que dele participam etc.).

Relação do artista visual (*storyboarder*) com a direção de arte e a direção geral

Para que se inicie um *storyboard*, o artista visual necessita compreender a narrativa fílmica, o que ocorre a partir da definição de “momentos-chave”, ou seja, uma lista com informações sobre a sequência das cenas mais importantes (aquelas em que os acontecimentos mudam o rumo da narrativa), juntamente com uma breve descrição do acontecimento. De forma geral, em um filme tem-se uns 3 ou 4 momentos-chave fulcrais e, ao longo do filme, mais uns 10 que são a articulação da história, segundo Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent (2006).

Para encontrar o “conceito da história”, é preciso definir a sequência, o plano e a imagem. Os autores (2006, p.19,24-25) também descrevem cada um desses elementos de maneira muito didática, exemplificando com o filme *Nikita* (1991, Direção Luc Bresson), o qual transcrevemos a seguir com a “Sequência n.31-Momento-chave: Nikita cumpre sua primeira missão”:



A SEQUÊNCIA

1. Ação:...Nikita é convidada pelo seu patrão, Bob, para ir a um restaurante festejar o seu 23^o aniversário e é obrigada a ‘abater um homem importante’ sentado, umas mesas atrás dela.

2. Conceito da história da sequência: esta sequência mostra-nos como Nikita, que acreditava ter voltado a sua liberdade, enfrenta um novo tipo de serviço: assassinar por conta do Estado” (p.24)

O PLANO

“1. Ação:...a câmara atravessa as cortinas vermelhas que delimitam a sala do restaurante, seguidamente avança em direção à mesa de Bob e Nikita, que estão a instalar-se.

2. Conceito da história do plano: ... serve para fixar o cenário da sequência, à maneira do palco no teatro. Note-se que o levantar da cortina no início do plano faz explicitamente referência a este cenário: o travelling¹ permite ao mesmo tempo descrever o local onde vai decorrer a ação e situar os protagonistas em relação ao conjunto do cenário e sobretudo uns em relação aos outros. Isto facilitará a compreensão do espectador quando Nikita executar um dos clientes do restaurante, ele próprio sentado na sala (p.24).

O diretor geral do filme define o conceito da história a partir do levantamento das circunstâncias para cada momento-chave, com base em 4 perguntas: Quem? O que? Onde? Quando?

Cria-se um quadro de circunstâncias (Tabela 1), com destaque em **negrito** para a mesma cena descrita anteriormente do filme *Nikita*:

1 *Travelling* significa a filmagem com a câmara sobre um suporte móvel e pode “deslizar” o ponto de vista do observador (item 3 deste artigo, será melhor detalhado enquanto componente técnico).

Tabela 1- Modelo de quadro de circunstâncias. Filme *Nikita* (1991, Luc Besson)- destaque para a sequência n.31.

Momento-chave	1	2	3	4	5
1.Pessoa (quem)	Nikita	Nikita	Nikita	Nikita	Nikita
2. Ação (o que)	mata	espeta	drogada	Missão	Marco
3.Lugar (onde)	farmácia	comissário	cave (porão)	restaurante	supermercado
4.Tempo (quando)	4	6	9	31	45

Fonte: Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent (2006).

Depois dessa fase de primeiro entendimento sobre o roteiro fílmico, segue-se para a “decodificação dramática”, ou seja, realização da dimensão visual, que é a representação do enquadramento, em que ocorre a ação. E aqui surge a noção de “espaço”, que, no cinema, envolve o trabalho de cenário (natural ou artificial) e sua organização para adequação à narrativa criada.

A escolha de um determinado restaurante para a cena descrita acima levou em consideração os aspectos da trama, a exemplo, cena em que se comemora um aniversário e cumpre a missão de assassinato. Qual seria o melhor lugar para ocorrer o crime? Não há especificações no roteiro quanto a isso, assim o “visualizador” deve recorrer à decodificação dramática, devendo atentar-se para o conceito da história. Assim, o restaurante “Le Train Bleu” foi o escolhido como cenário da sequência n.31.

O *memo-script* surge com o intuito de anotar o roteiro com uma série de pequenos desenhos, com a intenção de deixar referências visuais. Nesse momento o desenho vem como forma de “poder seguir o desenrolar da história simplesmente percorrendo esses pequenos ícones”.



O desenho não deve ser restringido por espaços, ele pode ficar na lateral do roteiro ou mesmo entre as linhas. São desenhos simples, constituídos basicamente por formas geométricas (Figura 1).

Figura 1- Exemplo de *Memo-script* da cena da sequência n.31 do Filme *Nikita*

Exemplo de *memo-script*

Apresenta-se de seguida um exemplo de *memo-script* criado a partir do excerto da sequência n°31 de *Nikita*, de Luc Besson.

Guião original de NIKITA
Luc BESSON, 1991

Sequência n°31

Chegam ao restaurante, ambiente calmo mas todavia relativamente estranho, como se pairasse uma ameaça.



Chefe de sala

- O mesmo de sempre, Senhor Georges?

Bob

- Sabes que podes pousar o saco. Então cuidado, truque de magia e puf!

Bob levanta o guardanapo de Nikita e descobre-se então uma prenda no seu prato.

Bob sorri. Ela vai abri-lo. Bob impede-a de o fazer.



Bob (sorridente)

- Ainda não.

Um empregado de mesa aproxima-se para lhes servir *champanhe*. Ela molha os lábios.

O empregado de mesa

- Taittinger, Comte de Champagne millésimé.
Boa noite !

Bob

- Obrigado.



O empregado desaparece. Bob sorri e propõe um brinde.

40

Fonte: Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent, 2006, p.40.

A seguir, define-se a Carta gráfica em que a produção “circunscreve a dimensão visual da imagem, da decoração e do guarda-roupa” e em cada um deles deve-se estudar a paleta de cores e o estilo. Na paleta deve-se inserir o estudo da luz pelo diretor de fotografia, em termos de temperatura (luz quente/luz fria) e quanto ao estilo pode ser realista, ou seja, o uso da luz natural, ou da artificial, considerada mais expressiva e dramática. Já a decoração e o cenário ficam a encargo do cenógrafo. Mas tudo isso já deve ter sido pensado na pré-produção, antes de iniciar a filmagem, embora, esses elementos possam ser definidos ainda por escrito pelo diretor e sua equipe (JAQUINOT, SAINT-VICENT e SAINT-VICENT, 2006).

O diretor geral e o diretor de arte definem o aspecto e a identidade visual de um filme, pois têm que deixar bem claro qual será a “atmosfera” que possa captar a atenção e a admiração dos espectadores e isso exige uma escolha quanto a locações, cenários, figurino e caracterização dos personagens, objetos de decoração etc. O diretor de fotografia é responsável pelas câmeras, lentes, enquadramentos, movimentos de câmera e iluminação, trabalhando diretamente com o diretor de arte.

Finalmente, após a definição de toda a etapa inicial da produção, com a carta gráfica abrangendo os dados da dimensão visual, vem a etapa da elaboração do *storyboard*, em que o artista visual aplica seus conhecimentos e domínio artístico para expressar em imagens as palavras do roteiro. Nesse sentido, ele também precisa conhecer muito sobre produção cinematográfica, para tanto, o seguinte tópico abrange alguns termos e processos importantes para a elaboração de um *storyboard*.



Componentes técnicos da expressão gráfica inerentes ao processo de elaboração do *storyboard*

Termos e elementos indispensáveis ao conhecimento de um *storyboarder*

Para que exista uma linguagem em comum entre cineastas e artistas de *storyboards*, o conhecimento de alguns elementos e termos básicos da cinematografia é importante. Assim, alguns deles são apresentados a seguir, de maneira resumida por Ferreira e Fidelis (2008):

a) Plano: trata-se do enquadramento da cena, que direciona o olhar do espectador, é o que define o que deve aparecer num determinado momento: um close (aproximação do personagem), ou objeto (Plano detalhe), ou um personagem e parte da cena (Plano aberto), ou enquadrar um personagem do joelho pra cima (Plano americano), ou uma filmagem realizada com ação contínua, sem corte (Plano sequência).

b) Angulação: determinada pela posição da câmera, sendo *Plongée* (posição da câmera acima do objeto), com efeito de diminuição da personagem filmada, e *Contra-plongée* (câmera filmando de baixo para cima), que oferece a ideia de superioridade do personagem.

c) Movimentos da câmera: Rotação - movimento da câmera em torno de seu eixo vertical; Translação - movimento em avanço ou ida, subindo ou descendo; Panorâmica (ou *tilt*) - quando a câmera se move em torno de seu eixo, girando sem sair do lugar (pode ser vertical, horizontal ou oblíquo); *Travelling* - quando a câmera é movida “sobre um suporte móvel num eixo horizontal e paralelo ao movimento do objeto filmado”; Inclinado - quando ocorre a inclinação do eixo ver-

tical da câmera (utilizado para demonstrar a inquietação ou desequilíbrio do personagem).

d) Sequência: é o conjunto de cenas sucessivas com um mesmo espaço e unidade de tempo.

e) Montagem: “é a organização dos planos capturados, de maneira que o filme alcance o discurso esperado”. Na montagem, há diversas possibilidades como o Corte seco, que ocorre quando há uma transição imediata de uma cena para outra, a Fusão, em que a cena desaparece e depois vem a próxima cena (seu uso pode significar “passagem de tempo” ou quando se quer suprimir ações de uma narração- processo Elipse); o Fade, que é quando a imagem vai aparecendo ou desaparecendo para uma tela preta (*fade in*, geralmente no início de uma sequência, e *fade out*, geralmente como conclusão); a Cortina, que é quando uma cena encobre a outra; e a Montagem paralela, que é quando uma ou duas sequências aparecem intercaladas, criando um paralelo simbólico entre as duas.

Aumont (2013, p.43-82) define alguns instrumentos para uma análise fílmica e entre eles estão os elementos descritivos, que são destinados à apreensão e à memorização de um filme, levando em conta um filme narrativo, “costuma-se descrever determinadas características da imagem...”. Considerando esse nível de análise, os planos combinam-se em unidades narrativas e espaço-temporais que são as sequências e, então, insere-se a noção de “planificação”, que fornece as “indicações técnicas, cênicas, faciais, gestuais necessárias à boa execução das filmagens”².

² Palavras de Henri Diamant Berger, 1921 citado por Jean Giraud, *Le Lexique Du cinema français dès origines à 1930*, Paris (CNRS), 1958. (*apud* AUMONT, 2013).

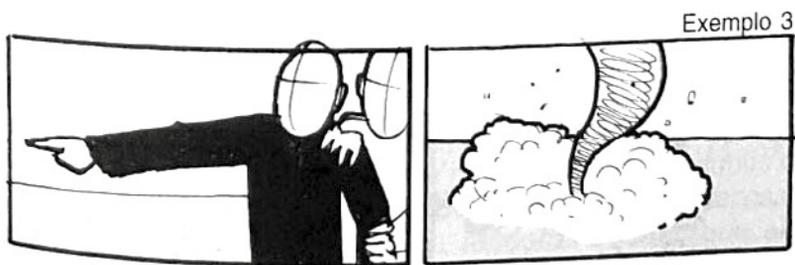
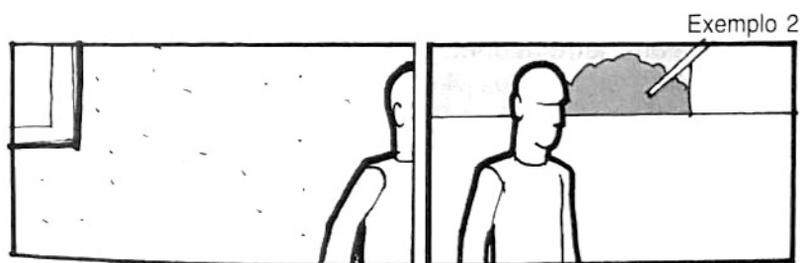
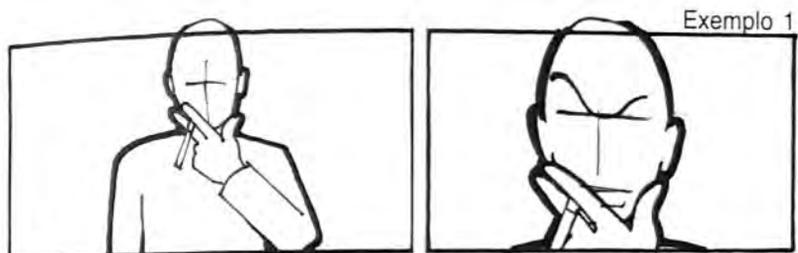


Sempre existe uma diferença entre a planificação anterior à filmagem e a montagem final do filme, mas cineastas como Alfred Hitchcock tem reputação de minucioso, assim, pouco se afastam da planificação inicial. É a ela que se reporta a elaboração dos *storyboards*, a qual serve para análise de muitos aspectos do filme. Mesmo com características puramente visuais o *storyboards* “pode mostrar melhor as opções estilísticas e retóricas” e, dessa forma, revelar estudos da gênese do filme e suas diversas modificações ocorridas entre as etapas da produção (AUMOND, 2013, p.48).

Também um conceito importante que se deve saber utilizar enquanto *storyboarder* é o *Raccord*, que constitui a ligação entre os planos. Esse recurso não deve ser apenas trabalhado sob o ponto de vista técnico, mas também desde a fase de pré-produção, no planejamento gráfico. Existem os *raccords* usuais, *raccord* de movimento, *raccord* de saída/entrada de campo, de ideia, de forma. Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent (2006) exemplificam, em esboços, tipos de *Raccords* (Figura 2).

A partir das imagens apresentadas anteriormente, pode-se perceber o tipo de linguagem que deve ser utilizada pelo artista visual nos seus desenhos e ilustrações. Dessa forma, a “ilustração da produção” está dividida em três partes: os *desenhos de ambiente* (demonstram a atmosfera do ambiente ou de uma ação e geralmente são elaborados com pintura), *desenhos de concepção* (têm como objetivo descrever a cena da ação, ou seja, o cenário, o figurino e as personagens e podem ser elaborados como esboços ou desenhos mais acabados) e os *desenhos de projeção* (mostram o que a câmera deve filmar, considerando a posição do equipamento, mas nestes casos são poucos os artistas que os utilizam, pois devem ser desenhos em escala, correspondendo às dimensões reais dos objetos e do espaço) (JAQUINOT, SAINT-VICENT e SAINT-VICENT, 2006, p.50).

Figura 2- *Raccords* usuais de movimento (ação: homem coloca cigarro na boca, mantém a continuidade de movimento); de saída/entrada de campo (ação: um homem que anda); direcional (ação: dois homens veem um tornado)



Fonte: Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent, 2006, p.85.

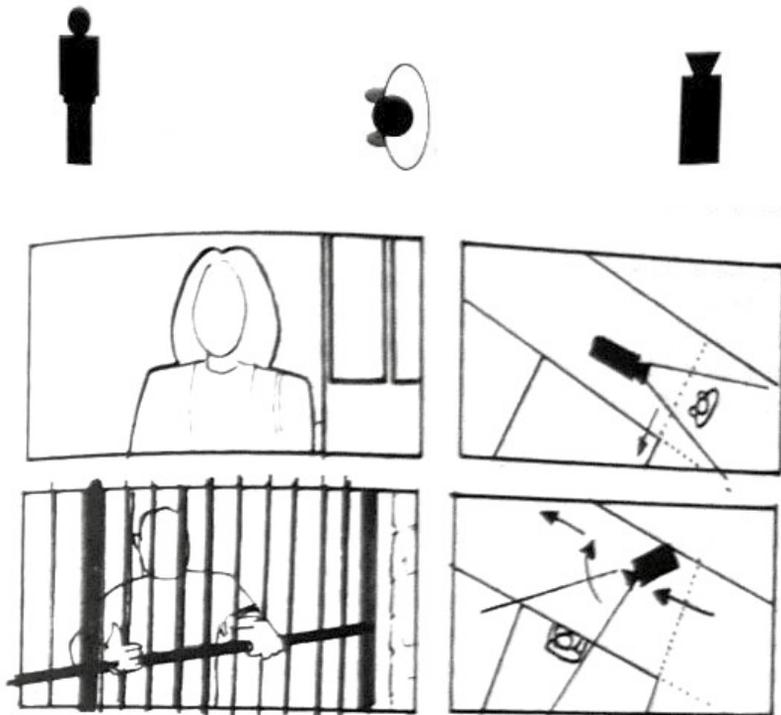
Tipos de desenho de um *storyboard* e sua elaboração

Como já foi mencionado, cada artista possui uma linguagem própria ao criar, mas deve haver uma linguagem cinematográfica comum entre eles. Assim, na planificação técnica, esse profissional



deve criar, desenvolvendo os “croquis de encenação”, definindo a posição dos personagens, a linha de ação (constitui a estrutura do plano, a direção do olhar do personagem) e a posição da câmera (a partir da posição do ator, bem como definir o seu eixo). Também é importante que se efetue o “diagrama”, que nada mais é que uma planta baixa esquemática, que auxilia os técnicos sobre a organização espacial do plano. A figura 3 traz os principais símbolos utilizados no diagrama para a representação dos personagens e do cenário.

Figura 3 – Símbolos utilizados para o diagrama: representação dos personagens (vistas frontal- para desenho de elevação - e superior- para desenho de planta baixa) e representação da câmera (à esquerda); representação de diagrama, a cena e em planta baixa (à direita)



Fonte: Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent, 2006, p.96.

Para a elaboração de um *storyboard* é preciso uma fase de preparação (concepção), para que haja sua execução (realização das ilustrações) e a finalização (“acabamento” da vinheta). Para a primeira fase, o artista deve recolher todos os dados a partir da leitura do roteiro, considerando que conhece o processo de planificação técnica e montagem do filme, tendo a produção geral elencado a sequência das cenas, o artista analisa e executa os desenhos em função dos efeitos especiais e das cenas de ação. Segundo Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent (2006, p.112-114), “esse roteiro desenhado contribui para a criação do filme” e ainda complementam:

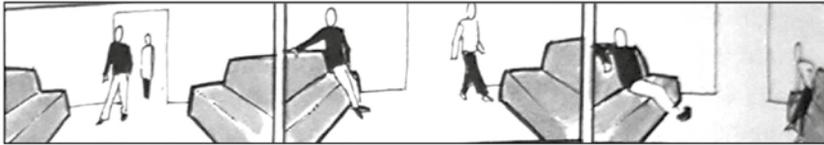
Com efeito, antes de começar o trabalho, quem se propõe fazer storyboard deve, pelo menos uma vez, `ver` a sequência... O storyboarder deve, portanto: reunir todas as notas das várias conferências de produção em que tenham sido debatidos o guarda-roupa, os cenários, a luz e a representação, de um modo geral, e depois ver a história em planos, quer dizer associar, sucessiva e cronologicamente, os planos da sequência.

Outro ponto a ser conhecido pelo *storyboarder* é exatamente quantas vinhetas (quadros) deverá desenhar para cada plano, pois a câmera registra 24 imagens por segundo, o que fornece centenas de opções. Assim seu critério deverá ser de qualidade na seleção da vinheta para a criação.

Uma vinheta é mais inteligível quando se demonstra o início, o meio e o final de um plano, ainda assim é muito demorada e cara sua realização. Por isso, tem-se os planos simples (que apresenta apenas o movimento interior do quadro) e o desenvolvido (combina o movimento interior do quadro (zoom) com um movimento de eixo (panorâmico/*tilt/ travelling*) (Figura 4).



Figura 4- Seleção de uma vinheta para um plano desenvolvido



Fonte: Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent, 2006, p.118.

A fase de execução envolve bons conhecimentos de ilustração, com desenvolvimento de técnicas de desenho em perspectiva, pois é o que dá a impressão realista que ocorrerá nos filmes, bem como de composição da página (os quadros utilizados geralmente têm 13x7cm para o filme de 35mm e 13x10cm para os de 16mm e TV; fazendo 2 ou 3 quadros por página; já os diagramas figuram na página próximo à vinheta correspondente e mede 6,5x3,5cm)³ e de técnicas como o *live action* (imagem em movimento). Ou seja, o artista deve ser capaz de acentuar a impressão da imagem em movimento. Para tanto, existem algumas representações na imagem que geram essa ideia, como o uso da “vírgula”, o movimento de “arrastamento”, ou a “marca”, como demonstra a figura 5 (JAQUINOT, SAINT-VICENT e SAINT-VICENT, 2006, p.122-126).

Até essa fase da vinheta, os desenhos minimalistas são aceitáveis, pois o importante é comunicar à equipe os planos de maneira inteligível (função humana). Mas na fase de finalização (o que se denominou de “acabamento da vinheta”), os desenhos são indicações dramáticas (narrativas) da ação. Nesse momento, também surgem as indicações técnicas (mostra o movimento no interior ou exterior do quadro, a seta interior que se posiciona sobre o objeto ou personagem que inicia o movimento, ou a seta exterior que mostra os movimentos da câmera).

³ Não é obrigatório o uso do formato de quadro, muitos artistas preferem utilizar formatos maiores, um desenho por folha, pois é fácil enquadrar o desenho ou reduzi-lo quando terminado.

Figura 5- Desenho de *storyboard* com representação de movimento: vírgula (movimento de pequena amplitude), à esquerda; o “arrastamento”, ou a “marca” (movimentos de grande amplitude) ao centro e à esquerda, respectivamente



Fonte: Jaquinot, Saint-Vicent e Saint-Vicent, 2006, p.128

Alguns exemplos de *storyboard* são apresentados a seguir, com a intenção de comprovar a forte ligação entre a pré-produção e o resultado final com filmes bem divulgados que obtiveram sucesso de bilheteria no mundo.

O impacto do *Storyboard* na produção de filmes norte-americanos de grande bilheteria

Diversos filmes de grande bilheteria mundial se utilizaram de *storyboards*, um dos mais conhecidos é do filme “Psicose” (*Psycho*, 1960), do cineasta Alfred Hitchcock, com os desenhos de Saul Bass, em que se focava a visão do *camera-men* em cada quadro desenhado, ou seja, a câmera deveria estar posicionada no ângulo e posição definidos no *storyboard*. Como exemplo pode-se destacar a cena da atriz no chuveiro e seu assassinato (Figura 6).



Figura 6- *Storyboard* de Saul Bass para o filme “Psicose” (1960), direção de Alfred Hitchcock



Fonte: DENSER, 2007.

Da mesma forma, o cineasta Martin Scorsese na década de 1990 contou com o *storyboard* do artista Dante Ferretti, que serviu de orientação para a direção de fotografia, pois o desenho trazia onde deveria estar posicionado o foco de luz para a iluminação mais adequada, trazia inclusive quais objetos deveriam estar na cena na hora da filmagem para o filme “A Época da Inocência” (1993) (DENSER, 2007).

Para o diretor cineasta Martin Scorsese, ganhador do “Oscar” (prêmio mundial de cinema) com os filmes “Taxi Driver” (1976) e “The Departed” (2006), o *storyboard* é uma maneira de visualizar o filme inteiro antes de fazê-lo. Segundo ele: “*Storyboards are not the only means of communication for what I imagine, they are the point where I begin*” (*Storyboards* não são apenas um meio de comunicação para o que eu imagino, eles são o ponto de onde eu começo- tradução da autora) (ASHLEY-COUND, s/d).

Outro grande artista de *storyboard* é o brasileiro Rodolfo Damaggio, que elaborou *storyboards* para filmes como *Homem de Ferro* (2008, Direção Jon Favreau) (Figura 7), *Capitão América*, *Indiana Jones e o reino da caveira de cristal* (2008), *Star Wars: Episodio II – Ataque dos Clones* (2002) e *O Scorpião Rei* (2002).

Figura 7- *Storyboard* de Rodolfo Damaggio para o filme “Homem de Ferro” (2008), de Jon Favreau



Fonte: <http://www.damaggio.com/Captain_America_files/Media/Kruger_01A/Kruger_01A.jpg?disposition=download>.



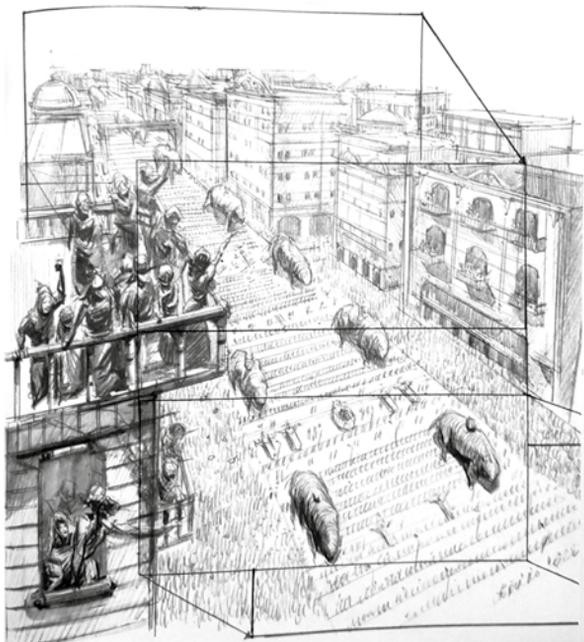
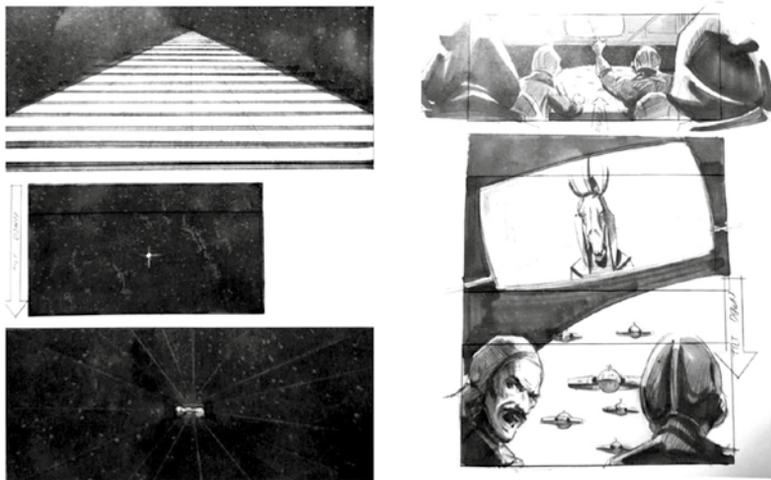
A Figura 8 apresenta alguns *storyboards* de Star Wars, feitos por vários artistas que trabalharam no episódio I da trilogia, como Ed Natividad que definiu a abertura do filme em que um texto vai rolando de baixo para cima num fundo retratando o universo, bem como dois passageiros em uma nave menor que esperam permissão para aterrissar na nave controlada e numa batalha com droids; também Benton Jew e Iain McGaig, às vezes, trabalhando juntos numa mesma vinheta para determinada ação (por exemplo, uma nave escapando por entre cânions estreitos).

O *storyboard* vem sendo utilizado na pré-produção com finalidade financeira, como foi o caso de *Guerra nas estrelas (Star Wars-1977)*, com o artista McQuerrie, para que o patrocinador fosse convencido de que o filme valia a pena. George Lucas, o diretor, disse: “quando palavras não podiam demonstrar minhas ideias, eu mostrava uma das fabulosas ilustrações de McQuerrie e dizia para fazer desse jeito” (*A Arte de Star Wars*, 2015, p.13-21).

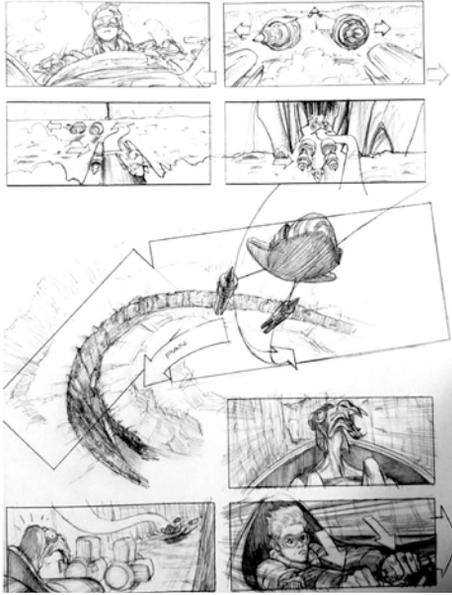
Jew desenhou os quadros da batalha final entre Obi-Wan e Maul, em que se pode observar os quadros apresentando a linguagem dos *storyboards* como setas e a “marca” (rosto no terceiro quadro) que demonstram movimento, ele comenta que embora os artistas do processo de *storyboard* tragam algumas dons especiais às vezes é preciso ser mais “generalista”, como o fez Natividad desenhando em um de seus quadros rabiscos que poderiam ser criaturas ou espaçonaves, o importante é que a ação foi compreendida e a rapidez com que o fez alcançou o objetivo (como no desenho da “Marcha” vista sobre uma varanda).

Figura 8 – *Storyboard* de *Star Wars*, episódio I, desenhos de: a) Ed Natividade; b) Iain McCaig e Benton Jew juntos; c) Benton Jew

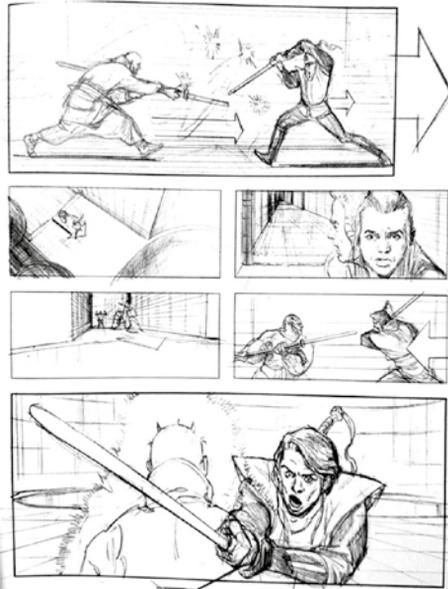
a)



b)



c)



Fonte: RINZLER, 2012, a) p.11,13, 193; b) 99; c) 175.

No episódio II de *Star Wars*, Rodolfo Damaggio desenvolveu muitos quadros do *storyboard* do filme como, por exemplo, a figura 9 que apresenta uma parte da Guerra dos clones com feixes de fogo direcionados às naves, em tons de cinza, bem como a ação em que Yoda e Dooku se enfrentam com poderes em forma de raios de energia.

Figura 9 - *Storyboard* de Rodolfo Damaggio para *Star Wars*, Episódio II



Fonte: RINZLER, 2012, p.238 e 279.

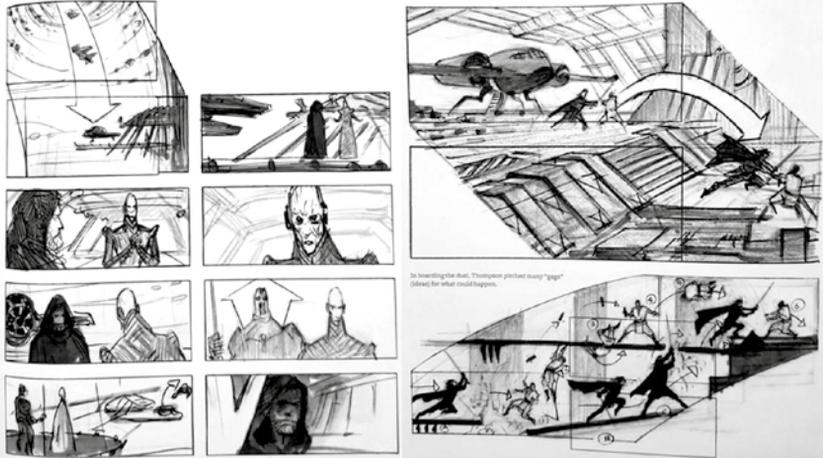
Já no episódio III de *Star Wars* (2005), Iain McGaig trabalhou novamente em seu *storyboard*, que também teve a participação de Derek Thompson, como na ação em que Obi-Wan aterrissa no planeta Utapau e é recebido por um de seus líderes, e na cena final, para a qual o artista esboçou muitas versões do que poderia acontecer, com desenhos mais “esquemáticos” e de traços rápidos (Figura 10).

A partir da década de 1990, os recursos computacionais já estavam inseridos na produção fílmica, o que contribuía com o pro-



cesso, embora o *storyboard* continuasse e continua a ter um papel importante de direcionamento no desenvolvimento dos filmes.

Figura 10- *Storyboard* de Derek Thompson para *Star Wars*, Episódio III



Fonte: RINZLER, 2012, p 317 e 342.

Os artistas de *storyboards* representam a materialização das ideias e roteiros, incluindo criações relacionadas não apenas da ação da cena, mas de figurino (sem detalhar demais, pois isso é função do figurinista), de posição de câmera e até de efeitos especiais, sendo importantíssimo para a pré-produção cinematográfica, o que envolve também a função financeira de prever custos e um meio para conseguir suporte de patrocinadores.

O *storyboard* tem sido muito utilizado não apenas na pré-produção, mas também durante a produção cinematográfica com “função humana”, considerando a divulgação e comunicação com a equipe técnica e atores, para melhor explicação sobre as ações envolvidas. Ainda se considera o *storyboard* na pós-produção fílmica, a partir da sua exploração com finalidade promocional e de divulgação do filme.

Considerações finais

Além dos aspectos gráficos, ou seja, conhecer como e onde aplicar as técnicas de desenho e pintura, o artista visual do *storyboard* precisa ter um amplo conhecimento sobre a produção fílmica, em especial, quanto aos aspectos técnicos de filmagem.

Apesar de cada artista apresentar uma linguagem visual própria, sendo possível inclusive distingui-los a partir da análise de seus desenhos, pode-se entender que o artista deve ter como princípio um desenho realista (naturalista) e a partir daí criar, com base na narrativa do filme. Às vezes, acabam decidindo, junto com o cineasta, as cores e formas de personagens e até mesmo cenários e feitos especiais.

Pode-se dizer que, na maioria das vezes, o *storyboard* é o responsável por dar “vida” às palavras, transformando-as em imagens que direcionam todos os envolvidos no processo de construção do filme a um caminho inteligível. É importante para a planificação técnica, pois a produção e montagem de um filme é uma tarefa complexa, e segundo vários pesquisadores e produtores cinematográficos, ele constitui uma das etapas que ajuda a esclarecer alguns aspectos do filme. Pode-se considerá-lo também como um importante “documento” para análise fílmica.

Referências

A ARTE do Cinema - *Star Wars*. São Paulo: editora Europa, 2015

ASHLEY-COUND, Sally. **The storyboards behind the Best films**. In: <www.phaidon.com> Acesso em março de 2016

AUMOND, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Lisboa: Editorial Texto & Grafia, 2013



DENSER, Maria Teresa. **As Funções do Desenho e o Projeto Cinematográfico**. In: III FÓRUM DE PESQUISA FAU.MACKENZIE, 2007, p.1-9. In: <www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/FAU/Publicacoes/pdf_IIIForum_a/MACK_III_FORUM_MARIA_TERESA.pdf> Acesso 12 outubro de 2015.

FERREIRA, Ana e FIDELIS, José Guilherme (2008). **Linguagem cinematográfica**. In: <cariesdocinema.blogspot.com.br/2008/05/linguagem-cinematografica.html> Acesso em janeiro de 2016

DAMAGGIO. Disponível em: <http://www.damaggio.com/Captain_America_files/Media/Kruger_01A/Kruger_01A.jpg?disposition=download> acesso em dezembro de 2015

JACQUINOT, Remi, SAINT-VICENT, Olivier, SAINT-VICENT, Raphaël. **Guia prático do storyboard**. Avanca: Cine-clube de Avanca, 2006.

RINZLER, J.W. **Star Wars Storyboards- the prequel trilogy**. New York: Abrams, 2012.

TAYLOR, Matthew. **Storyboards - Movie storyboard and what is a storyboard artist**, Toronto, 2008. In: <<https://filmmakingstuffs.blogspot.com.br>> Acesso em mar de 2016

Filmografia

HOMEM de ferro. Direção: Jon Favreau. Estados Unidos: Marvel Studios/Paramount pictures, 2008. 1 filme (126min), color. Título original: Iron Man. Receita: 585 milhões dólares.

NIKITA. Direção: Luc Besson. França: Gaumont Film Company, 1990. 1 filme (115min), color. Receita: 32 milhões euros.

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Paramount pictures/Universal pictures, 1960. 1 filme (109min), P&B. Título original: Psicho.Receita: 60 milhões dólares.

STAR Wars- episódio I: A ameaça fantasma. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucas film/20th Century Fox pictures, 1999. 1 filme (136min), color. Receita: 1 bilhão e 27 milhões dólares.

STAR Wars- episódio II: O ataque dos clones. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucas film/20th Century Fox Pictures, 2002. 1 filme (142min), color. Receita: 649 milhões dólares.

STAR Wars- episódio III: A vingança dos Sith. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucas film/20th Century Fox Pictures, 2005. 1 filme (140min), color. Receita: 848 milhões dólares.

STAR Wars. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucas film/20th Century Fox pictures, 1977. 1 filme (121min), color. Receita: 775 milhões dólares.





PARTE 2

INTERMIDIALIDADE E CONVERGÊNCIA







O limite entre imagem e texto: A Intermidialidade nas obras de Peter Greenaway

▷▷ LILIAN CRISTINA MONTEIRO FRANÇA

Introdução

Os estudos sobre intermidialidade têm se constituído na base das discussões acerca da produção artística na contemporaneidade, fomentados pelas possibilidades de convergência de diferentes mídias integrando recursos tecnológicos desenvolvidos, em especial, após 1990, com o surgimento da *web*.

A literatura acerca da intermidialidade na obra de Peter Greenaway é vasta, e inclui os trabalhos de Woods (1997), Spielmann (2001), Oosterling (2003), Bolter (2005), Willoquet-Maricondi

e Alemany-Galway (2008), Nogueira (2009) e Lafetá (2011), entre outros.

O conceito de intermedialidade, por sua vez, tem recebido particular atenção de pesquisadores que buscam referenciais mais precisos para compreender a lógica que se insere nas diferentes formas de arte na contemporaneidade. Entre eles, Higgins (1996), Bolter e Grusin (2000), Spielmann (2001), Moren (2003), Rajweski (2005), Bolter (2005), Moser (2006), Cluver (2007) e Petho (2010), cada um a seu modo, construindo um quadro crítico-analítico para tratar da utilização de diferentes mídias.

As análises aqui apresentadas serão fundamentadas em três entrevistas concedidas por Peter Greenaway: a Joshua Cody (1994), Noel Purdon (1996) e Catherine Shoard (2010), com base nas quais se procurará traçar algumas considerações entre a “fala” e a obra de Greenaway, com destaque para as contradições entre discurso e prática.

Na primeira dessas entrevistas, concedida a Joshua Cody, em novembro de 1994 e publicada na revista *Paris New Music Review*, Peter Greenaway apresenta alguns dos elementos fundamentais de sua produção fílmica, trazendo em seu bojo questões que dizem respeito à complexa integração de diferentes formas de expressão. Entre as suas respostas, destaca-se, inicialmente, a que trata da relação entre imagem e texto, um dos eixos de sua produção:

As questões relativas ao texto e a imagem são endêmicas da cultura Inglesa, e elas, certamente, também são minhas grandes preocupações. Uma das minhas grandes decepções foi perceber que 95% de todas as imagens são ilustrações do texto. E mesmo depois das revoluções na pintura no século XIX, ainda é preciso usar palavras para descre-



ver as pinturas. Ainda são dados títulos para as pinturas, que colorem o modo pelo qual a pintura é vista. Então, quando se quer ser um criador visual, é uma grande frustração (GREENAWAY *apud* CODY, 1994, p.1)¹.

A frustração expressa reflete a angústia com a hegemonia do verbal, deixando claro, na opinião do artista, que um criador visual deveria se desprender das amarras textuais, através de títulos ou rótulos, para explicar o conteúdo de sua obra. Peter Greenaway trata mais especificamente dessa prática no âmbito da pintura, mas a sua filmografia evidencia a busca por alternativas que conferem à narrativa imagética uma lógica que intriga a percepção do leitor/expectador, lançando mão da especificidade de diferentes linguagens, mídias, narrativas, para criar um evento visual inovador.

A dicotomia imagem/texto já foi, em certa medida, ultrapassada na pintura e não é algo recente. Toulouse Lautrec, em seus cartazes, incorpora o formato das letras à composição dos desenhos, um “m”, por exemplo, poderia originar a saia de uma bailarina, assim como um ‘J’ esboçaria uma sombrinha; Klee coloca um “R” em sua “Cidade R”; Picasso conversa com os tipos do jornal em suas telas: “Bottle on a table”, “Bottle of Suze”, “Guitar, Sheet Music and Wine Glass”, “Au Bon Marché” e especialmente no oval “Violin, Glass, Pipe, and Inkstand”, onde letras e números invadem a geometria cubista e nela se inserem perfeitamente; Charles Demuth, em sua obra “Eu. Vi o n05”, parte do signo cinco para montar o quadro; Lichtenstein incorpora a linguagem dos quadrinhos, com seus balões de texto.

¹ Todas as traduções são da autora. No original: “Questions regarding text and the image are endemic to the English culture, and they are certainly my big concerns, as well. One of my great disappointments was to realize that 95% of all images are illustrations of text. And even after the revolutions in painting in the nineteenth century, you still have to use words to describe paintings. Paintings are still given titles, which are textual, and which entirely colour the way in which the painting is viewed. So if you want to be a visual creator, it’s a great frustration” (GREENAWAY *apud* CODY, 1994, p.1).

Nesse sentido, Greenaway estabelece novos parâmetros para conjugar imagem e texto, como pode ser percebido na entrevista realizada em 1994, num momento em que os processos de edição não linear ainda se encontravam numa fase inicial e num tempo notadamente marcado pelo advento da *web*. As entrevistas funcionam como balizadoras das potenciais mudanças que se seguiriam com a ampliação das possibilidades de integração de diferentes meios por intermédio dos processos eletrônico-digitais, característica que pode ser encontrada na maior parte da produção de Greenaway, razão pela qual se pretende mostrar como o conceito de intermedialidade se encontra na gênese de suas criações, transgredindo os limites entre imagem e texto, embora Greenaway revele sérias restrições ao termo.

Peter Greenaway

Nascido no País de Gales, Peter Greenaway teve sua formação voltada para a pintura e é como pintor que se pensa, um pintor que faz “filmes”. Seu primeiro curta-metragem data de 1962 (*Death of Sentiment*) e o primeiro longa de 1980 (*The Falls*), tendo produzido, ainda, uma série de especiais para a televisão. Sua obra reúne 34 curta metragens, 21 longas e 8 programas de TV, além de instalações e eventos transmitidos pela *web*.

Apesar de uma extensa “filmografia”, Peter Greenaway é um crítico do cinema, na medida em que, para ele, este ainda não lançou mão de todo o seu potencial, o que se pode perceber quando afirma:

Eu também acho que o cinema comercial dominante é extremamente convencional, muito ortodoxo, muito não-investigativo. Scorsese, basicamente, ainda está fazendo os mesmos filmes que Griffith. Mas eu não estou desanimado por isso, porque ao virar a esquina, depois de cem anos deste prólogo de cinema que temos, é possível que, finalmente, estejamos aptos a fazer cinema puro, com todas



as novas tecnologias. A realidade virtual, a tela de IMAX, toda a revolução digital vai nos permitir fazer cinema real. Você deve se lembrar que em uma ocasião, Eisenstein, entre todas as pessoas, disse para Walt Disney que ele era o único homem que realmente havia feito filmes, porque todo o universo fílmico foi criado completamente dentro de sua imaginação, e não com referência ao mundo real (GREENAWAY *apud* CODY, 1994, p. 1)².

A crítica se mantém com o passar dos anos, como se pode perceber na entrevista realizada por Shoard (2010) para o jornal *The Guardian*:

Aos 67 anos, Greenaway não está mais interessado em cinema *per se* – para ele é um meio semimorto desperdiçado por tomar suas sugestões de livros, “contando histórias de ninar para adultos”. Harry Potter e O Senhor dos Anéis são livros ilustrados. Não cinema. Eu quero ser um criador primordial. Como todo artista que se respeita deve fazer (SHOARD, 2010, p.1)³.

Justamente em função dessa linha de raciocínio, torna-se difícil classificar a obra de Greenaway, que tem sido considerada muito

2 No original: “I also think that the dominant commercial cinema is extremely conventional, very orthodox, very non-investigative; Scorsese, basically, is still making the same movies as Griffith. But I’m not down-hearted about this, because just around the corner, after a hundred years of this prologue to cinema which we’ve had, is the possibility of at last being able to make pure cinema, with all the new technologies. Virtual reality, the IMAX screen, the whole digital revolution is going to allow us to make actual cinema. You might recall that occasion when Eisenstein, of all people, said to Walt Disney that Disney was the only man that really made films, because the entire filmic universe was created completely within his imagination, and not with reference to the real world” (GREENAWAY *apud* CODY, 1994, p.1).

3 No original: “At 67, Greenaway is no longer interested in cinema *per se* – it’s a half-dead medium wasted by taking its cues from books, “telling bedtime stories for adults. Harry Potter and Lord of the Rings are illustrated books. Not cinema. I want to be a prime creator. As every self-regarding artist should do (SHOARD, 2010, p.1).

mais uma produção híbrida do que uma produção cinematográfica (WOODS, 1997).

Vivemos um momento em que se busca, em quase todas as áreas, a produção conjunta e inter-relacional, que opera simultaneamente sons, imagens e textos, cada vez mais interativos, e, mesmo, setores tradicionalmente mais “conservadores”, no que toca a este contato, estendem suas sondas por campos diferentes e inovadores.

No caso de Greenaway, como ressaltam Willoquet-Maricondi e Alemany-Galway (2008), sua “filmografia” só faz pleno sentido quando pensada como “híbrida” e em seu contexto de produção. Depreende-se daí que a intermedialidade se apresenta para Peter Greenaway desde a concepção de seus trabalhos, embora, o autor a negue, como veremos no decorrer desta análise.

Intermedialidade

O conceito de intermedialidade encontra abordagens e definições diferentes na literatura especializada, o que torna quase obrigatória a apresentação do viés assumido para o termo. Um primeiro ponto a ser recuperado diz respeito ao conceito de “intermídia”.

Em 1966, o artista Dick Higgins utilizou a palavra “intermídia” para caracterizar, principalmente, os trabalhos realizados pelo grupo *Fluxus*, integrando meios tradicionais a outros não estabelecidos à época, como o *happening* e a performance. A respeito das origens do termo e de sua abrangência, Lisa Moren (2003) faz uma retrospectiva interessante, diferenciando-o, principalmente, de “*intermedium*”, no sentido proposto por Coleridge, ao tratar da narrativa da alegoria, como espaço entre a pessoa e sua personificação.

Partindo de uma crítica ao conceito de “interartes”, termo que se tornou impreciso na opinião do autor, Cluver (2007) realiza uma



detalhada discussão acerca da intermedialidade, das relações transdisciplinares utilizadas em sua fundamentação e da apropriação do conceito pelos estudos comunicacionais, em especial os “*media studies*”. Cluver (2007) ressalta que a intermedialidade se constitui no resultado do entrelaçamento de diferentes mídias, baseando suas análises em três eixos: relações gerais entre as mídias, transformações de uma mídia em outra e combinação/fusão das mídias (CLUVER, 2007).

Yvonne Spielmann (2001, p. 56) caracteriza, como produção “intermídia”, o trabalho de Greenaway: “Peter Greenaway produziu um exemplo marcante da estética intermídia em *Prospero’s Books*, retrabalhando o intervalo entre a fotografia e o filme no nível digital para criar um *cluster* que relaciona as imagens estáticas às em movimento”⁴.

Entretanto, Rajweski (2005) esclarece que “[...] intermídia deve ser distinguido de ‘intermedialidade’”, uma vez que o primeiro diz respeito à combinação de diferentes meios e o segundo à mescla. A autora adverte, ainda, que “intermedialidade” tem sido empregado muito mais para se referir às chamadas “novas mídias”, embora, potencialmente, se refira aos processos híbridos de construção que atravessam as fronteiras das diferentes artes. Mesmo reconhecendo a incompletude das postulações que tratam da “intermedialidade”, de seu uso como um termo guarda-chuva, como destaca Rajweski (2005), optou-se, neste estudo, por utilizar a perspectiva que se refere aos produtos culturais originados da utilização de diferentes mídias, rompendo com os cânones específicos de cada uma.

4 No original: “Peter Greenaway has produced just such a striking example of intermedia aesthetics in *Prospero’s Books*, by reworking the interval that relates to photography and film on the digital level to create an image cluster that relates the static and the moving images to each other” (SPIELMANN, 2001, p. 56).

Nesse sentido, as pesquisas de Bolter e Grusin (2000), que formulam o conceito de “remediação” como um tipo de relação intermediária, e Bolter (2005, p.13), que discute a “remediação” no cinema, afirmando que a indústria fílmica está engajada num tipo de intermedialidade, muito próximo da “remediação”, também emprestarão à presente análise alguns de seus fundamentos.

Cabe destacar que Rajweski (2005) propõe três subcategorias para a intermedialidade: intermedialidade como “*medial transposition*”, “*media combination*” e “*intermedial references*”.

Por “*medial transposition*”, a autora entende a transformação de um produto de uma mídia para outra; “*media combination*” seria a combinação de duas ou mais mídias tradicionais para a geração de um novo produto; finalmente, “*intermedial references*” implicaria numa espécie de simulação de uma mídia em outra (RAJWESKI, 2005, pp. 51-52).

Muito embora as discussões em torno da intermedialidade digam respeito ao tipo de criação realizada por Peter Greenaway, ele é veemente crítico ao conceito.

A negação de Peter Greenaway à intermedialidade

Peter Greenaway rejeita o conceito de “intermedialidade”. Em entrevista concedida a Noel Purdon (1996), Greenaway considera a “intermedialidade” uma “qualificação global”, embebida em uma estratégia publicitária “infectada pelas políticas culturais” (PURDON, 1996 *apud* OOSTERLING, 2003, p. 30).

Outras duas negações de Greenaway merecem ser consideradas antes de continuar a presente reflexão.



Em primeiro lugar, Greenaway não se considera um cineasta: “Eu me considero um pintor, a quem aconteceu de trabalhar com o cinema” (GREENAWAY *apud* CODY, p.1)⁵.

Em Segundo lugar, na verdade, Greenaway vai bem mais longe, negando o próprio cinema, quando, afirma: “Eu poderia dizer que não existe cinema ainda. Ninguém ainda fez um filme” (GREENAWAY *apud* CODY, p.1)⁶.

As três negações apresentadas, do cinema, de sua condição de cineasta e da presença da intermedialidade em suas obras, partem, a meu ver, do pressuposto de que Greenaway reconhece a emergência de um tipo inédito de criação áudio-háptico-visual, para o qual não existem, ainda, conceituações suficientemente bem estruturadas para açambarcar a complexidade dos produtos gerados com a utilização de recursos de natureza eletrônico-digital, integrados ao ambiente da *web*.

Diante dessa insuficiência, reconhecida nos estudos dos pesquisadores da área (Spielmann, 2001; Oosterling, 2003; Rajweski, 2005; Cluver, 2007; entre outros), o conceito de intermedialidade, não obstante todas as limitações que lhe podem ser atribuídas e a negação de Greenaway, encontra-se na gênese de seus trabalhos, nos quais texto e imagem são retrabalhados para além dos limites de suas práticas tradicionais.

O limite imagem/texto

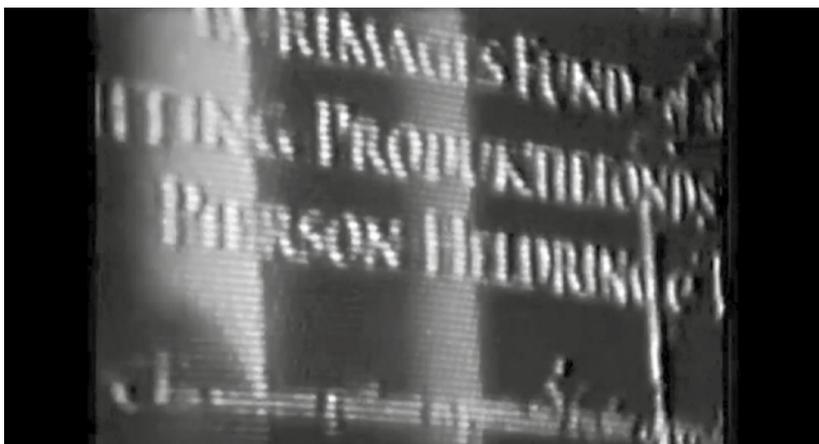
Vejamus um primeiro exemplo que foge do campo estrito do cinema: na Bienal de Veneza (1993), Greenaway montou uma ins-

5 No original: “I still consider myself a painter, but one who happens to be working in cinema” (GREENAWAY *apud* CODY, p.1).

6 No original: “I would say there has been no cinema yet. Nobody has yet made a film” (GREENAWAY *apud* CODY, p.1).

talação, denominada “Watching Water” (Figura 1), na casa do estilista Mariano Fortuny (*Palazzo Fortuny*), transformando a casa/ateliê do artista num cenário cinematográfico, ou seja, criou uma situação fílmica sem filme. Ele, aliás, nunca se contenta com os dogmas existentes, derruba-os e depois transcende-os. No caso de “Watching Water”, o sentido de intermedialidade é utilizado na forma de “*intermedial references*”.

Figura 1 – *Frame* retirado do vídeo sobre a instalação “Watguing Water” de Peter Greenaway no Palazzo Fortuny, Bienal de Veneza, 1993



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=sbB3Tlc2hUM>>.

“Drowning by Numbers”, 1988 (Figura 2), traz a intermedialidade na forma de remediação (BOLTER e GRUSIN, 2000; BOLTER, 2005), da pintura para o filme: os trajes da criança que “conta” e nomeia as estrelas, se reportam à tela de Velázquez, “As meninas”, 1656; outras dezessete telas são recriadas, entre elas as de Andrea Mantegna, Pieter Bruegel, Rubens e Corot.



Figura 2 – *Frame do trailer de “Drowning by Numbers”, Peter Greenaway, 1988*



Fonte: *Fair Use Trailer*. Disponível em: <<http://www.mondo-digital.com/drowning7.jpg>>.

A estrutura da obra embute, ainda, cem números, que aparecem em diferentes momentos, levando o leitor/expectador a uma experiência hipertextual, uma vez que, convidado a acompanhar a contagem, altera sua atenção do enredo para a busca pelo próximo número “escondido”. Cada fotograma surge com uma estrutura relacional, conectando-se a séries sincrônicas e diacrônicas de possíveis interpretações: os cem números, as dezessete telas, os dez jogos, os nomes das cem estrelas criam narrativas paralelas.

Fios invisíveis amarram os quadros e os conduzem através de uma flecha temporal não usual, onde o antes e o depois são noções que perdem o sentido, criando um relógio/calendário articulado a uma lógica completamente não-trivial. O aristotelismo excludente, mais do que banido, merece uma crítica subliminar, por meio do questionamento das dualidades, das oposições, das fronteiras. Cada fotograma é, simultaneamente, um todo e uma parte - um *Aleph* ao modo de Borges - parecendo conter em si

elementos suficientes para compor uma unidade significativa de infinita visualidade, ao mesmo tempo em que está inextricavelmente ligado ao restante do texto dentro do qual se insere.

Em “Intervals”, curta de 1969 esse tipo de arranjo já era experimentado. Articulado em três eixos (o metrônomo, o homem italiano e a música de Vivaldi), filmado em Veneza, utiliza imagens da Bienal, do Festival de Cinema e dos grafites nas ruas, numa tentativa de ir além das estruturas narrativas tradicionais (Figura 3).

Figura 3 – *Frame* do curta “Intervals”, Peter Greenaway, 1969



Fonte: < <https://stopbutton.files.wordpress.com/2012/07/intervals.jpg?w=672&h=228&crop=1> >.

No cinema de Greenaway, a palavra adquire uma virtualidade vertiginosa, atingindo um âmbito tridimensional que se soma ao seu aspecto gráfico, sonoro, significante, afastando-se do texto como legenda ou complemento, para se integrar à composição, numa ruptura com a estrutura tradicional do texto escrito. O alfabeto recebe do artista especial atenção, sendo incluído na lista de “100 objetos para representar o mundo”, em *Prop-opera* apresentada em 1997 (Figura 4).



Figura 4 – Frame da *Prop-opera* “100 objetos para representar o mundo”, Peter Greenaway, 1997



Fonte: SESC, 1998, p. 32.

Sua visão sobre imagem/texto surge na entrevista conferida a Cody (1994): “A maior parte do meu cinema, eu suponho, tem agonizado com a diferença que existe no Ocidente – essa divisão entre texto e imagem, e a útil habilidade do cinema em unificá-los” (GREENAWAY *apud* CODY, 1994, p.1)⁷.

Bolter (2005) ressalta que, na era do “cinema tardio”, uma outra lógica subjaz à prática da própria indústria cinematográfica, atenta ao interesse que *videogames*, *smart TVs* e conteúdo hipermediático disponibilizado na *web* tem gerado, implicando numa reformatação do próprio conceito de filme.

Em “Prospero’s Book”, 1991, percebe-se o aproveitamento dos recursos de edição não linear disponíveis à época, com o intuito

⁷ No original: “Most of my cinema, I suppose, has been, again, agonizing about this *difference* that’s existed in the West - this *division* between text and image, and the hopeful ability of cinema to unite them” (GREENAWAY *apud* CODY, 1994, p.1).

de integrar diferentes meios: teatro, cinema, pintura e literatura, entre outros, são mesclados de maneira inovadora. Spielmann (2001) considera esse filme como o responsável pela mudança na estrutura fílmica, que passa, então, de uma organização temporal para outra, espacial, inserindo o texto na construção plástica do filme (Figura 5).

Figura 5 – *Frame* de “Prospero’s Book”, Peter Greenaway, 1991



Fonte: *Fair use clip*. Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/46SmncwWVM0/hqdefault.jpg>>.

Inspirado na clássica peça de teatro de Shakespeare, “A Tempestade”, Greenaway reúne em “Prospero’s Book”, entre outros objetos, livros manuscritos, copiados ao bico de pena, mostrados detalhadamente ou em alta velocidade, imbricando-os com elementos contemporâneos em contato e mútua citação. Transparente, a tela deixa entrever camadas sobrepostas; uma delas reveste-se de uma caligrafia gótica, digna de um copista medieval, desenhando delicadas formas que reescrevem o enquadramento da cena.

Com “The Pillow Book” (1996), Greenaway chama a atenção, mais uma vez, para a caligrafia (Figura 6),: «É Peter Greenaway, sempre atento à escrita como processualidade visual que, nesse



ponto, cruzou as tradições orientais e ocidentais em “The Pillow Book” (“O livro de cabeceira”) (MOSER, 2006, p. 48).

Figura 6 – *Frame* de “The Pillow Book”, Peter Greenaway, 1996



Fonte: *Fair Use Trailer*. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=z4l75Rvb0zo>>.

Em “The Cook, the thief, his wife, and her lover” (1989), onde um dos personagens centrais, um livreiro, lê livros num restaurante, a marcação do tempo é feita através de uma sucessão de cardápios diários que tomam toda a tela, mostrando o dia/o prato do dia. Os caracteres usados para compor o cardápio foram escolhidos de modo a fazer parte da cenografia, interagindo com ela. O filme, estruturado na teoria das cores, mostra como Greenaway está constantemente lançando mão da inserção gráfico/plástica de números e letras em seus filmes.

Cabe ressaltar que as obras de Greenaway, estão repletas de *links*, citações, notas de rodapé, uma profusão de referências que denota uma certa insatisfação do autor, razão pela qual recorre à catalogação, elaboração de listas, ligadas exaustivamente por meio de estruturas cruzadas. No entender de Nogueira (2009), “Existe igualmente em Greenaway, como uma espécie de assinatura esti-

lística, uma predileção pelo excesso e pela exuberância, a qual se manifesta de modos diversos, sendo que o menos relevante não será certamente a dinâmica de uma infinita combinatória” (p. 2).

Figura 7 – Menu do Le Hollandaise, *Frame* de “The Cook, the thief, his wife, and her lover”, Peter Greenaway, 1989



Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/06/24/03/0624033e8096cc2b10262ad0c38cd46b.jpg>

Em seu filme mais recente, “Eisenstein in Guanajuato” (2015), Greenaway, ao buscar a raiz da personalidade de Eisenstein, encontra a erudição de um homem que dominava oito idiomas, transitava pela literatura, teatro e pintura, e entre muitos outros campos diferentes; para representar a diversidade dessa biografia, lança mão dos recursos eletrônicos, produzindo novas combinações *verbívocovisuais*, em que os limites do texto, do som e da imagem são atravessados.

Nesse sentido, entender a proposta do autor indica compreender também sua intermedialidade, como argumenta Lafetá (2011):

A intermedialidade é uma ferramenta eficaz para analisar a obra fílmica do diretor Peter Greenaway, por buscar o



entendimento das relações midiáticas nas referências, nas fusões ou nas transposições. Uma das principais características da obra do diretor é a utilização de várias mídias artísticas (teatro, dança, performance, pintura, tipografia, literatura, entre outras) com acentuado número de referências intermidiáticas e intramidiática (p.17).

O conceito de intermedialidade, para Petho (2010), tem se constituído num dos mais produtivos no campo das humanidades, em função da multiplicidade de mídias que têm surgido, demandando reflexão e suporte teórico.

Entretanto, ressalta Petho (2010), se por um lado, na área de comunicação, literatura e estudos da mídia, a intermedialidade encontra um ambiente favorável para funcionar como elemento explicador das mudanças em curso no campo da linguagem, por outro, na análise fílmica, a intermedialidade encontra maiores reservas.

Tal fato se deve em função da própria tensão na área de análise fílmica, permeada por posições contrastantes (PETHO, 2010), do desenvolvimento tecnológico que propicia a “escrita do movimento” a partir de vários suportes, e dos hábitos de leitura/escrita decorrentes de estruturas narrativas não lineares.

De toda forma, a intermedialidade tem se sustentado tanto como modo de produção quanto como categoria crítica (RAJEWSKY, 2005).

O texto que, historicamente aparecia no cinema como complemento, na tentativa de superar a ausência do som, ou como uma narrativa paralela, mantinha, desse modo, um distanciamento perante a imagem. No cinema mudo, contrapunham-se, havia um corte da imagem para o texto e deste para a imagem. Entretanto, a linguagem empregada no cinema mudo era, por assim

dizer, uma linguagem universal, passível de entendimento sem a preocupação com as barreiras da língua. O som traz as legendas, necessidade de tradução e entendimento que não dialogam com o que a tela exhibe, ao contrário, travam uma luta pela atenção do espectador, que não sabe se lê o texto escrito ou o cinematográfico, são antes de tudo interferência. O cinema eletrônico instaura um terceiro momento, por assim dizer, onde texto e imagem se fundem. Em Greenaway, texto e imagem se imbricam ao enredo, originando uma composição que desobedece aos seus limites.

Considerações finais

A obra de Peter Greenaway é movediça, posto que o seu modo de produção *multicomponencial* abriga instâncias múltiplas, todas concorrendo de igual para igual na obtenção de um resultado. Tão polêmica quanto as obras, a fala do artista se apresenta, quase sempre, de modo desconcertante.

Nas entrevistas analisadas percebe-se a voracidade com que Greenaway critica, nega, discute e questiona a arte, desde a sua linguagem até a práxis política.

Se, por um lado, Greenaway nega a intermedialidade em função de um suposto comprometimento com estratégias ideológicas e publicitárias, por outro, na sua filmografia, ela floresce para além dos exemplos aqui mencionados.

Mais do que recurso de efeito, a negação de Greenaway pode, em certa medida, se dever tanto às dificuldades conceituais que cercam a intermedialidade, quanto à própria insatisfação do artista com o modo como a arte vem sendo pensada.

Pode-se observar que, na obra de Greenaway, não se encontra uma incorporação aditiva do tipo “texto+imagem”, ao contrário, cada



letra é também uma pincelada, uma forma. O significado não está mais nas imagens ou nos textos, mas sim nas relações entre as partes, entre os detalhes, na síntese, na edição, na junção de planos diferentes, na busca por uma imagem instável, remediada, sem limites.

Referências

BOLTER, Jay David. “Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema”. In: **Intermedialités**, no. 6, 2005. Disponível em: <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_bolter_text.pdf>. Acesso em: março de 2015.

BOLTER, Jay David e GRUSIN, Richard. **Remediation** – Understanding new media. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.

CLUVER, Claus. “Intermediality and interarts studies”. In: ARVIDSON, Jen *et al.* **Changing Borders: contemporary positions in intermediality**. Lund: Intermedia Studies Press, 2007. Disponível em: <http://www.ht.lu.se/media/utbildning/dokument/kurser/IMSB23/20141/changing_borders_dragen_dragen_.pdf>. Acesso em: março de 2015.

CODY, Joshua. **Peter Greenaway**. Entrevista concedida para a *Paris New Music Review*. Novembro de 1994. Disponível em: <<http://www.paristransatlantic.com/magazine/interviews/greenaway.html>>. Acesso em: março de 2015.

HIGGINS, Dick. **Intermedia**. Nova Iorque: *Some Thing Else Newsletter*, 1966.

LAFETA, Júlio César Alessi de Carvalho. **A intermedialidade no cinema de Peter Greenaway: uma análise intermediática do filme Prosperos Books**. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Belas Artes/UFMG. 2011. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/JSSS-8FFMCK/dissertacao_julioalesi_2011.pdf?sequence=1>. Acesso em: março de 2015.

LOTMAN, I. **A estrutura do texto artístico**. Lisboa: Estampa, 1978.

MOREN, Lisa. **Intermedia: The Dick Higgins Collection at UMBC**. Baltimore: University of Maryland, 2003. Disponível em: <[■ ■ ■](http://us-</p>
</div>
<div data-bbox=)

erpages.umbc.edu/~lmoren/pdf/intermediaCatalog.pdf>. Acesso em: janeiro de 2015.

MOSER, Walter. “As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade”. In: **Revista Alétria**, vol. 14, n.1, 2006. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1358/1455>>. Acesso em: janeiro de 2015.

NOGUEIRA, Luís. “Peter Greenaway: Ilusionista, Coleccionador, Narrador, Documentarista”. In: **Doc On-Line**, 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-nogueira-peter.pdf>>. Acesso em: março de 2015.

OOSTERLING, Henk. “Sens(a)ble Intermediality and Interesse - Towards an Ontology of the In-Between”. In: **Intermédialités**, no.1, 2003. Disponível em: <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p1/pdfs/p1_oosterling.pdf>. Acesso em: março de 2015.

PETHO, Ágnes. “Intermediality in film: A historiography of methodologies”. In: **Film and Media Studies**, 2, 2010. Disponível em: <<http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C2/film2-3.pdf>>. Acesso em: março de 2015.

RAJEWSKY, Irina O. “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”. In: **Intermédialités**, no. 6, 2005. Disponível em: <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf>. Acesso em: março de 2015.

SHOARD, Catherine. “Peter Greenaway’s pact with death”. Entrevista concedida para o jornal **The Guardian**. Março de 2010. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/film/2010/mar/18/peter-greenaway-nightwatching>>. Acesso em: março de 2015.

SPIELMANN, Yvonne. “Intermedia in Electronic Images”. In: **Leonardo**, 34.1, 2001. Disponível em: <<http://muse.jhu.edu/journals/leonardo/v034/34.1spielmann.html>>. Acesso em: março de 2015.

WILLOQUET-MARICONDI, Paula. ALEMANY-GALWAY, Mary. (Ed). **Peter Greenaway’s Postmodern/Poststructuralist Cinema**. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2008.

WOODS, Alan. **Being naked-playing Dead: The art of Peter Greenaway**. Manchester: Manchester University Press, 1997.





O *whouniverso* convergente e interdisciplinar de *Doctor Who*

▷▷ ELOY SANTOS VIEIRA

Introdução

A mais emblemática série da história da televisão mundial, *Doctor Who*, lançada em 1963 pela BBC, transita entre diferentes meios: televisão, cinema, literatura, quadrinhos, teatro, internet, representando um típico produto do que se vem chamando de convergência midiática. Para Pool (1983) e Jenkins (2009), “convergência midiática”, seria, basicamente, o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas, entretanto, ressalva Jenkins (2009), não se trata de uma mera convergência midiática ou tão pouco tecnológica, mas sim uma convergência cultural,

que não depende somente dos meios de comunicação, mas também da capacidade da sociedade apropriar-se das novas linguagens e processos propostos.

Aquino (2012), por sua vez, propôs uma abordagem acerca do conceito de convergência, concatenando três fatores básicos: tecnológico, social e cultural, ao qual acrescento o fator econômico, postulando, dessa forma, uma visão interdisciplinar da convergência.

Sobre a taxonomia do termo “interdisciplinaridade”, Klein (2010) chama de “Interdisciplinaridade Teórica”¹ o tipo de abordagem que se vale de quadros conceituais capazes de dar conta de problemas particulares, integrar conceitos que perpassam por várias disciplinas e propor novas sínteses baseadas na evolução de modelos e analogias já existentes (KLEIN, 2010, p.20). Portanto, nossa proposta, ao lidar com um fenômeno complexo como a convergência, demanda uma visão que não venha só da Comunicação ou da Cultura, mas também da Economia e das Ciências Sociais, por exemplo. Pois, essas outras áreas é que nos fornecem categorias e suporte teórico que a Comunicação por si só não consegue abarcar. No entanto, nosso interesse permanece no âmbito da Comunicação e nas relações estabelecidas através da mídia e da produção cultural conforme demonstraremos mais adiante.

Nesse sentido, *Doctor Who*, através da participação de *fandoms*, associações de fãs algumas vezes com interface junto aos processos produtivos da própria indústria cultural, desdobra-se na criação de um *whoniverso*² multimidiático, representativo dos processos produtivos da contemporaneidade.

1 Tradução própria para “*Theoretical interdisciplinarity*”.

2 *Whoniverso* - Acrônimo de “Who” + “universo” que se refere ao conjunto de produtos pertencentes à mesma franquia de *Doctor Who* ou até mesmo aqueles produzidos pelos próprios fãs.



Doctor, Who?

Essa é uma das perguntas recorrentes a respeito da obra, ou melhor, é em torno desta pergunta que se estrutura boa parte da trama da série britânica. O mistério em torno do nome do *Doctor*, o protagonista, nunca foi revelado e é talvez o um dos pontos mais importantes do mito construído em torno deste personagem. Na mitologia construída ao seu redor, é sabido por todos que ele nunca revelou seu nome verdadeiro e, portanto, ficou conhecido apenas pela sua alcunha “*The Doctor*”.

Até hoje a série é considerada um dos principais expoentes da produção audiovisual da BBC (*British Broadcasting Corporation*)³ e tem sua produção alocada dentro da BBC Worldwide, segmento da emissora britânica com a função de internacionalizar a marca. Além de *Doctor Who*, outros programas como *Top Gear* e *Dancing With The Stars* figuram entre o que eles chamam de “*Global Brands*”, ou seja, grandes franquias que fazem parte da forte estratégia de internacionalização, intensificada desde 2013, quando a emissora traçou a meta de dobrar sua audiência global semanal de mais de 250 milhões de espectadores para 500 milhões até o ano de 2022 (BBC WORLDWIDE, 2013, p. 14)⁴.

3 De acordo com os relatórios da BBC Worldwide datados de 2005 a 2014, período marcado pelo retorno da fase contemporânea da série, *Doctor Who*, sempre esteve postulado como um dos títulos mais vendidos dentro do segmento de vendas globais (*Global TV Sales*). Ainda de acordo com os mesmos relatórios, esses índices sempre ganharam destaque em países como Estados Unidos e Austrália, considerados pela emissora os mercados mais importantes fora do Reino Unido. Não foi possível obter as mesmas informações acerca da série clássica uma vez que só estão disponíveis os relatórios de 1998 a 2014, período que só abrange a série contemporânea. O material está disponível em: <<http://www.bbcworldwide.com/annual-review.aspx>>.

4 A ideia apresentada pela emissora para concretizar as próprias metas é transformar o site da BBC (www.bbc.com) numa espécie de central de serviços para tudo que for relacionado a BBC Worldwide e assim conseguir atender satisfatoriamente a audiência doméstica do Reino Unido e a audiência global dispersa em mais de 123 territórios através de 40 canais de televisão distintos.

Além disso, é bastante conhecida por ser considerada a série de ficção científica mais antiga ainda no ar em toda a história da TV mundial. Seu primeiro episódio foi ao ar em 23 de novembro de 1963 e, apesar de alguns anos de *hiatos* no final dos anos 1990, a série seguiu o curso e recebeu vários prêmios no Reino Unido, tais como o aclamado BAFTA (*British Academy of Film and Television Awards*) como melhor série de drama e mais cinco prêmios seguidos pelo *National Television Awards* (BBC NEWS, 2010).

A primeira parte, conhecida comumente como “fase clássica” foi ao ar, ininterruptamente, de 1963 a 1989. Até este ponto, o Departamento de Drama da BBC já havia produzido 26 temporadas, mas, devido a uma diminuição da audiência e ao recebimento de várias críticas populares, optaram por suspender a produção. Em 1972, uma pesquisa de audiência conduzida pela própria BBC, mostrou que *Doctor Who* estava cotada como a série mais violenta da história da emissora, segundo a opinião do público. Já no final dos anos 1970 a série começou a ser bastante criticada pelo crescente uso da violência⁵ e pela queda na qualidade nas produções. Mary Whitehouse (fundadora da entidade britânica *National Viewers’ and Listeners’ Association*⁶), por exemplo, reclamou que a série era “chocante”, “perversa” e “sadista” (IMDB, *on-line*). Só posteriormente, já em 1989, a BBC decidiu então cancelar a série.

Apenas em 1996, ou seja, após um *hiatus* de 7 anos, a BBC tentou reviver a série lançando um piloto em formato de telefilme com coprodução da *Fox*, *Universal Pictures*, BBC e *BBC Worldwide*.

5 Para ver mais sobre a violência dentro da série, ver HOWARD, 1972. Disponível em: <http://cuttingsarchive.org/index.php/Violence_is_not_really_Dr_Who's_cup_of_tea>. Acesso em 19 fev. 2015.

6 A entidade também conhecida como “*Mediawatch-UK*” foi fundada na década de 1960 e tinha cunho fortemente religioso e conservador e fazia diversas campanhas a favor dos “valores da família” na TV e contra a violência, sexo explícito e conteúdos obscenos (sic). Mais informações disponíveis no *site* oficial da entidade: <<http://www.mediawatchuk.com/who-we-are-and-what-we-do/>>. Acesso em 19 fev. 2015.



Apesar de ter sido bem recebido pelo público britânico, não teve a mesma sorte com o público norte-americano⁷, por isso foi decidido que a série não seria relançada. Só em 2005 a série voltaria novamente a ser veiculada na televisão, de fato. Desta vez retornou como uma continuação da série clássica e não demorou muito para que a aceitação do público britânico fosse novamente positiva.

O episódio “Rose”, que foi ao ar no dia 24 de março de 2005 marca a retomada da série na TV e alcançou o patamar de 10,81 milhões de espectadores no Reino Unido, segundo dados do *Broadcast Audience Research Board*⁸. Já segundo dados da própria BBC, houve uma média de 9,9 milhões de espectadores, representando 43,2% do total de espectadores com um pico de 10,5 milhões, o que representa um *share* de 44,3% da audiência⁹. Desde então, a série segue com sua versão contemporânea que já conta com oito temporadas e vários episódios especiais, tendo o especial de 50 anos da série sido lançado também nos cinemas, conforme mencionamos¹⁰.

Vale lembrar que, apesar de o foco da série ser o Reino Unido e, mais recentemente Estados Unidos e Canadá, a série começou a ser transmitida em vários outros países desde 1964, quando chegou à Nova Zelândia, primeiro país a exibir a obra fora do Reino Unido. No ano seguinte foi a vez do Canadá e da Austrália. No primeiro caso, a *TV Ontario* exibiu somente os 26 primeiros episó-

7 Apesar de a série ter um grande alcance no Reino Unido, em todos os outros países onde chega é considerada uma série de nicho, portanto, com índices de audiência não muito grandes quantitativamente.

8 Dados coletados no dia 10 de fevereiro de 2015 através do *site*: <<http://www.barb.co.uk/whats-new/weekly-top-30?>>.

9 Informações disponíveis em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4385801.stm>>. Acessado em 10 de fevereiro de 2015.

10 É possível acessar o guia oficial de episódios no *site* da BBC: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b006q2x0/episodes/guide?page=2>>. Acesso 14 fev. 2015. No entanto, recomendamos o guia do *Doctor Who Site*, organizado por fãs, por ter uma melhor visualização: <<http://www.thedoctorwhosite.co.uk/doctorwho/episodes/>>. Acesso em 14 fev. 2015.

dios de forma regular, enquanto a *Australian Broadcasting Corporation* (ABC) exibiu a obra completa e, devido à quantidade de fãs que existem por lá, chegou a repetir episódios da série clássica concomitantemente à versão contemporânea. Nos Estados Unidos a exibição só foi feita pela primeira vez nos anos 1970 através de *syndication* (principalmente através da PBS) e exibida posteriormente pelo *Sci-Fi Channel*, conhecido hoje apenas como *SyFy*.

No Brasil a série só chegou por vias oficiais nos anos 1990 com a exibição do telefilme “Doctor Who – Senhor do Tempo”, no SBT¹¹, coproduzido pela *Fox*, *Universal Pictures*, *BBC* e *BBC Worldwide* pouco depois do período de *hiatus* entre a fase clássica e a contemporânea. Um ano depois da estreia da nova fase, em 2006, o canal pago *People + Arts*, hoje extinto, chegou a exibir a primeira temporada inteira e, depois disso, a série só retornou às telas da TV brasileira em 2011 passando a ser exibida pela TV Cultura. Desde então, a emissora de TV aberta transmitiu todas as temporadas e atualmente está reprisando a 8^a. Na TV a cabo, a *BBC HD* (hoje *BBC Earth*) tem transmitido a série desde 2013 e atualmente está transmitindo a 9^a temporada. Recentemente o *SyFy* também anunciou que irá transmitir a série na TV fechada, a começar pelas 8^a e a 9^a a partir de 2016 (DOCTOR WHO BRASIL, 2015). No formato *on demand*, a *Netflix* disponibiliza em seu catálogo para assinantes todos os episódios compreendidos entre a 4^a e a 8^a temporadas¹², entretanto a série deve sair do ar

11 Não encontramos informações oficiais, mas alguns blogs e páginas de fãs brasileiros costumam comentar o fato dizendo que esse fato é relativamente desconhecido. Vide: <<http://falandosobredocterwho.blogspot.com.br/2015/04/filme-do-8-doutor-dublado.html>> acesso em 15 nov. 2015.

12 A página do “Doctor Who Brasil” disponibilizou em sua página no Facebook uma espécie de calendário com as exibições da série no Brasil logo depois do anúncio da *SyFy* em novembro de 2015 e está disponível em: <<https://www.facebook.com/doctorwhobrasil/photos/a.220331318068568.37288.101446229957078/707305042704524/?type=3&theater>>. Acesso em: 15 nov. 2015. O mesmo calendário também está disponível na *Home Page* do site oficial do *fandom* brasileiro: <<http://doctorwhobrasil.com.br/>>. Acesso em: 15 nov. 2015.

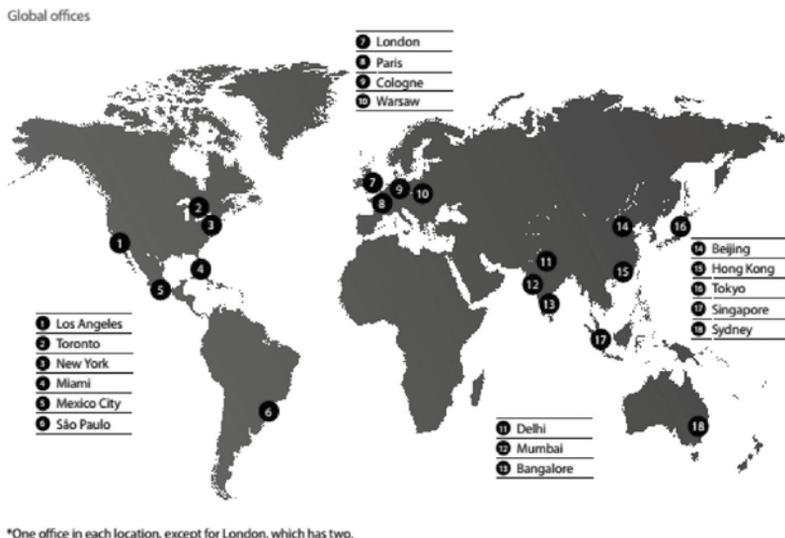


em fevereiro de 2016 nos Estados Unidos e tornar-se disponível apenas para os assinantes do Reino Unido (RADIOTIMES, 2016). Apesar disso, a própria BBC anunciou uma parceria com outra empresa de conteúdo *streaming* – EnterPlay – e deve voltar a disponibilizar mundialmente a série até a oitava temporada da fase contemporânea (LIGADO EM SÉRIE, 2016). Além dessas opções, o *download* ilegal de episódios e legendas, inclusive da série clássica, figura entre as possibilidades mais populares de consumo dos episódios da série no Brasil.

Doctor Who dentro da BBC

A emissora pública britânica fundada em 1922, quando fazia apenas transmissão de rádio, é famosa hoje pela produção de “conteúdo de qualidade” e é bem vista não só no Reino Unido, mas em boa parte do mundo. Atualmente conta com 40 canais de televisão distribuídos em 123 territórios (BBC WORLDWIDE, 2014) e, para atender ao mercado global, a companhia tem 19 escritórios espalhados pelo mundo, sendo um em cada cidade (exceto em Londres, onde existem dois) (vide Figura 1). Por sua vez, este mercado está dividido em quatro grandes áreas: Reino Unido, América do Norte, Austrália e Nova Zelândia e Mercados Globais (ou *Global Markets*, englobando todos os países não discriminados nas outras categorias). O gerenciamento de todo o mercado internacional é feito pela sua subsidiária especializada, a *BBC Worldwide*, que já conta com mais 173, 3 milhões de assinantes em todo o mundo.

Figura 1 - Reprodução do mapa dos escritórios da BBC *Worldwide* distribuídos pelo mundo.



Fonte: BBC WORLDWIDE (2014, p. 3)

Desde 2006, é através de seu braço internacional, que a BBC tem conquistado cada vez mais espaço no mercado global. Neste mesmo ano, inclusive, ela chegou a ser cotada como a maior exportadora de conteúdo da Europa e obteve um lucro de mais de £20 milhões. Desde 2007, a emissora criou o segmento das chamadas “Marcas Globais” (*Global Brands*) e passou a gerenciar estratégias de produção e venda dos programas que estão inseridos na estratégia de internacionalização da empresa.

Em 2009 a BBC *Worldwide* seguiu com a crescente estratégia de internacionalização e adotou o lema “*Bringing the world to the UK and the UK to the world*” (BBC WORLDWIDE, 2010, p.18). No ano seguinte, em 2010, estabeleceu 5 objetivos estratégicos que permanecem até hoje, são eles: Crescimento digital; Internacionalização; Aumento do alcance dos canais; Investimento em novos conteúdos e Aproximação com consumidores (BBC



WORLDWIDE, 2011, p.11). O que nos chama a atenção é que todos esses objetivos, na prática, se apresentam imbricados. E, de certa forma, são respostas ao contexto sócio-histórico, algo bem evidente quando a emissora expressa a importância que dá a uma tendência de mudança de comportamento do consumidor:

A década atual parece estar destinada a ser aquela em que os consumidores farão a real transição entre dispositivos com fio e sem fio. Todos os tipos de conteúdo podem agora ser consumidos em *smartphones*, *tablets* e leitores digitais que são potentes, portáteis e, o mais importante, agradáveis de se usar. A indústria respondeu a essa oportunidade em 2010/11 quando ofereceu uma grande gama de aplicativos e diversos tipos de pacotes de mídias (BBC WORLDWIDE, 2011, p. 24) (tradução própria)¹³.

No mesmo relatório, a empresa evidencia também sua preocupação com o desenvolvimento da TV *on-line* e da necessidade crescente de tornar o conteúdo disponível simultaneamente a todas as audiências para não perder seu público, uma preocupação que já havia sido apresentada em 2010, quando o setor de “*Global Brands*” trabalhou com equipes locais para lançar o novo protagonista, *Matt Smith*, quase simultaneamente em todos os países e reforçar o vínculo da imagem dele com a emissora (BBC WORLDWIDE, 2011, p. 33), e retomada novamente em 2011, quando a emissora expressa claramente a preocupação em atender as demandas de suas audiências globais:

13 No original: “The current decade seems destined to be the one where consumers make a real shift to mobile and connected devices. All kinds of content can now be enjoyed on smartphones, tablets and e-readers that are powerful, portable and, most importantly, a pleasure to use. The industry responded to this opportunity in 2010/2011 by offering a huge range of applications and often forms of digital packed media” (BBC WORLDWIDE, 2011, p. 24).

[...] os distribuidores devem achar maneiras de gerenciar efetivamente o lapso de tempo em que os conteúdos serão exibidos e disponibilizados em várias plataformas, seja em transmissão linear, serviços digitais sob demanda ou discos físicos de DVD/*Blu-ray*. Não é possível mais crer que os fãs das séries vão esperar até que os episódios sejam exibidos no canal local ou lançado em disco. Ao invés disso, a indústria precisa disponibilizar opções controladas que caibam em todos os bolsos e gostos. Para séries populares de fato, isso significaria disponibilizar também *downloads* logo em seguida da primeira exibição do episódio na TV e também criar discos de DVD/*Blu-ray* com embalagens bem feitas e algum tipo de valor agregado específico para aqueles que gostam de colecionar uma cópia física. (BBC WORLDWIDE, 2011, p. 25) (tradução própria)¹⁴.

A preocupação com essas tendências de mudanças de comportamento propiciadas pelo que chamaremos mais adiante de “contexto da cultura da convergência”, vem acompanhado também de crescentes investimentos em pesquisas das audiências globais para conhecer melhor as demandas do público (BBC WORLDWIDE, 2012, p. 24) e também em publicidade e produção de conteúdo em *sites* de redes sociais, considerados pela companhia, ao lado dos *Live Events*, peças-chave para cumprir o objetivo de aproximação com público.

14 No original: “[...] distributors have to find ways of effectively managing the time frame in which content is made available across all platforms, whether linear broadcast, on-demand digital service, or physical DVD/*Blu-ray*. No longer can we rely on fans of our shows to wait till a series is shown on a local TV channel or released on disc. Instead, the industry needs to provide managed options to suit all preferences and purses. For really popular series, this includes ensuring downloads are available near simultaneously with the first linear TV transmission and also creating well packaged DVD/*Blu-ray* discs with added-value features for those who like to own a hard copy” (BBC WORLDWIDE, 2011, p. 25).



[...] proprietários de marcas de TV precisam garantir que os fãs estejam tendo uma boa experiência *on-line* com seus programas favoritos nos *sites* de mídias sociais e utilizar todas as possibilidades que esses *sites* podem oferecer como por exemplo usar o Twitter para alertas as pessoas sobre as novidades (BBC WORLDWIDE, 2011, p. 25) (tradução própria)¹⁵.

Só para se ter uma ideia da importância que as mídias sociais ganharam dentro da estratégia digital para se aproximar do público, houve mais investimentos em *sites* como o *Facebook* do que em publicidade *on-line* em outros *sites*, como nos *sites* de busca, por exemplo. Essa medida gerou tanto retorno que em 2010 a página oficial de *Doctor Who* era fonte de 12,6% do tráfego para o *site* da série (BBC WORLDWIDE, 2010, p.23) e, em 2012 isso continuou a crescer mesmo com as mudanças no algoritmo do *Facebook*, responsável por diminuir o alcance geral das páginas.¹⁶ Neste mesmo ano, a emissora passou a investir também no *Twitter* e no *Google Plus*, exatamente quando a página oficial da série no *Facebook* passou da marca dos 3 milhões (BBC WORLDWIDE, 2013, p. 22). Em 2014 a página oficial da série já havia

15 No original: "[...] *TV brand owners need to ensure fans are getting a great experience on-line around their favourite shows on social media sites and make full use of sites such as Twitter to alert people to new developments*" (BBC WORLDWIDE, 2011, p. 25).

16 O *Facebook* anunciou no final de 2012 que uma mudança no *EdgeRank* - nome do algoritmo da plataforma que determina a ordem em que os conteúdos seriam exibidos para os usuários - deveria impactar negativamente no alcance que as páginas das marcas teriam com seus consumidores, uma vez que a ferramenta priorizaria conteúdos considerados mais relevantes de acordo com o grau de afinidade de cada usuário. Na época, a medida foi vista por vários anunciantes como uma forma da plataforma obrigá-los a pagar para que seus consumidores fossem de fato alcançados pelos seus conteúdos. Mais informações sobre esta discussão podem ser obtidas em: <<http://www.adweek.com/socialtimes/news-feed-edgerank-and-page-posts-whats-really-going-on-with-facebook/286494>> e sobre o *Edgerank* é possível obter mais informações em: <<https://www.socialbakers.com/edgerankchecker/blog/2012/04/what-is-edgerank/>>.

ultrapassado a marca dos 4 milhões (BBC WORLDWIDE, 2014, p. 12) e atualmente atingiu o patamar de 5 milhões¹⁷.

A série tem quebrado sucessivos recordes de audiência. O bom desempenho do conteúdo televisivo se deve principalmente ao alcance que a série ganhou nos Estados Unidos com a *BBC America*. Na estreia da 7ª temporada veiculada pela filial norte-americana entre 2012 e 2014 a série apresentou o melhor desempenho dentre todos os programas da emissora local, com uma alta de 51% da audiência frente à temporada anterior (BBC WORLDWIDE, 2013, p. 18), e em 2013 o especial de natal foi o primeiro episódio a ultrapassar a marca de 3 milhões de espectadores da *BBC America* (BBC WORLDWIDE, 2014, p. 18). Nas plataformas digitais, como *Amazon* e *iTunes*, vários recordes de audiência também foram quebrados ao longo dos anos desde 2010, quando os episódios da 6ª temporada passaram a ser disponibilizados. Em 2012, por exemplo, a série seguiu entre as mais baixadas junto com *Top Gear* e *Sherlock* na categoria *Download-to-Own* (DTO) e em 2013 chegou a alcançar mais de 4,5 milhões de espectadores com o especial de aniversário (BBC WORLDWIDE, 2014, p. 18). Atualmente está na lista das séries mais vendidas da emissora junto com *Atlantis*, *Orphan Black*, *Top Gear*, entre outras, que foram licenciadas para 224 países (BBC WORLDWIDE, 2014, p. 10).

Por dentro da trama

A priori, é preciso esclarecer que no presente tópico tratamos essencialmente da trama audiovisual, em especial da série de TV e seus desdobramentos para o cinema. Não quer dizer que desprezamos o universo ficcional que é bastante rico e se faz presente

17 Página oficial da série disponível em: < <http://www.facebook.com/DoctorWho>>. Acesso em: 22 fev. 2016.



desde meados dos anos de 1960 com inúmeros livros, jogos, telefilmes, minisséries, radionovelas, etc. Eles somente não fazem parte do nosso escopo de trabalho, mas serão apresentados, brevemente, mais adiante. Esclarecida a questão, retomemos então uma breve descrição da série de TV e seus desdobramentos.

O protagonista, o *Doctor*, é um *Timelord* – uma raça de alienígena humanoide, natural do planeta de Gallifrey – que viaja em sua própria nave espacial – T.A.R.D.I.S. (acrônimo de *Time and Relative Dimensions in Space*) –, em geral, ao lado de um ou mais acompanhantes para explorar o universo e enfrentar vários inimigos. Devido a uma falha no “*Chameleon Circuit*” provocada pelo próprio 11^o *Doctor* em “*Hunters of the Burning Stone*” (quadrinhos)¹⁸, mecanismo responsável pela camuflagem da nave, ela perdeu a capacidade de se mesclar ao ambiente e acabou assumindo a forma de uma cabine telefônica policial típica da Inglaterra, fato explicado fora da narrativa televisa, conforme é possível verificar na Figura 2:

18 Os quadrinhos são mais uma das mídias que compõem o universo ficcional da série. E, embora neste caso específico as narrativas sejam complementares, isso não significa dizer que as narrativas de meios diferentes sigam sempre essa lógica, ou seja, mesmo fazendo parte do mesmo universo e apresentando os mesmos personagens, muitas histórias são completamente diferentes e não se cruzam. Mais detalhes sobre esta história estão disponíveis na principal *wiki* organizada pelos próprios fãs da série, incluindo algumas reproduções de imagens da história original: <[http://tardis.wikia.com/wiki/HuntersoftheBurningStone_\(comic_story\)](http://tardis.wikia.com/wiki/HuntersoftheBurningStone_(comic_story))>. Acessado em: 03 de dezembro de 2014.

Figura 2 - Reprodução do quadrinho em que a 11ª encarnação do Doutor atinge o *Chameleon Circuit* a fim de manter a *TARDIS* sempre ligada à civilização humana



Fonte: Tardis Wikia¹⁹

O programa tem algumas peculiaridades como a quantidade de diferentes protagonistas. Atualmente, doze atores já interpretaram o papel do *Doctor* na TV, e, cada um deles com figurino e personalidades distintas para o mesmo personagem. Vide Tabela 1 a seguir:

Tabela 1 - Lista dos atores que interpretaram as encarnações do Doctor na TV

Encarnação	Ator	Período
1º	William Hartnell	1963-66
2º	Patrick Troughton	1966-69
3º	Jon Pertwee	1970-74
4º	Tom Baker	1974-81
5º	Peter Davison	1982-84
6º	Colin Baker	1984-86
7º	Sylvester McCoy	1987-89
8º (<i>War Doctor</i>)	Paul McGann	1996
9º	Christopher Eccleston	2005
10º	David Tennant	2005-10
11º	Matt Smith	2010-13
12º	Peter Capaldi	2014-

Fonte: Elaboração própria com informações do THE GUARDIAN (2013).

¹⁹ Disponível em <http://tardis.wikia.com/wiki/Chameleon_circuit>. Acesso em: 22 fev. 2014.



Tais mudanças de protagonistas só são possíveis porque, ao longo da narrativa, existem os *plots* de “regeneração” que garantem ao *Doctor* a possibilidade de ter um novo corpo. Geralmente, os episódios nos quais isso acontece são os mais aguardados até porque, algumas vezes, esses são considerados episódios especiais²⁰ e esse é um dos principais trunfos que os produtores encontraram para a longevidade da trama como um todo.

As habilidades de regeneração, em conjunto com as possibilidades de múltiplas viagens no tempo e no espaço, permitem que o *Doctor* conheça, sobretudo nos episódios especiais, outras versões dele mesmo, como ocorreu no especial dos 10 anos em 1973 (encontro dos três primeiros protagonistas), em 1983, durante o especial de 20 anos (quando as 5 encarnações do *Doctor* apareceram juntas) e no “*The Day of the Doctor*”, o especial de 50 anos, no qual o 11^o, o 10^o *Doctor* e o “*War Doctor*” estrearam o especial no qual tentavam salvar juntos o planeta-natal deles: Gallifrey.

***Doctor Who* dentro da ficção científica**

A obra, que em tradução literal seria chamada de “*Doutor Quem*”, começou a ser veiculada pela BBC em 1963 e era fortemente influenciada pelo contexto sócio-histórico do período pós-guerras no qual estava inserida. De acordo com Tulloch & Jenkins (2005), autores que apresentam uma periodização diacrônica da produção de ficção científica²¹, ou seja, uma forma de periodizar

20 Os episódios referidos costumam ser muito aguardados pelos fãs sobretudo porque indicam uma guinada na trajetória do personagem central. É interessante destacar a abordagem que, no geral, os fãs tendem a se sentir mais seguros em casos como este quando o diretor se afirma como fã da série ou do personagem. Para mais discussões acerca do assunto, recomendamos o texto de BANDEIRA (2009, p. 14) que trata da mesma problemática, porém direcionada à série “*Lost*”.

21 Booth (2014), autor que elabora uma proposta de periodização exclusiva para “*Doctor Who*”, critica diretamente as formas de periodização mais comuns da série tais como aquelas baseadas nas regenerações do *Doctor*, nas mudanças da equipe de produção ou nas rupturas e continuidades da narrativa. Como proposta alternati-

baseada em critérios como as mudanças históricas na constituição de suas audiências ao longo do tempo e as conexões entre as produções em diferentes plataformas (TV, cinema e literatura), a concepção da série de TV teria se dado no que eles chamam de “3ª faixa” da produção de ficção científica, ou seja, um período que se estende da década de 1950 e 1970, na qual as produções tiveram características mais ou menos similares por terem sido marcadas pela ascensão do capitalismo monopolista e pelo pessimismo nas histórias que representavam o desgosto dos cientistas com a sobreposição do controle econômico sobre a produção científica e também de seu uso para finalidades que não tinham necessariamente um compromisso com a sociedade, mas sim com a crescente produção industrial.

A proposta dos autores supracitados ainda prevê pelo menos mais outras duas. Apesar de reconhecerem H. G. Wells como patrono do gênero, a partir do lançamento de seus “romances científicos” que ainda no final do século XIX abordavam viagens no tempo e alienígenas, por exemplo, eles só começam a periodizar a produção em ficção científica a partir dos anos 1920 com o lançamento da revista “*Amazing Stories*”, criada por Hugo Gernsback em 1926, quando uma audiência típica da ficção científica começa de fato a se estabelecer. É a chamada “1ª faixa”, caracterizada não só pelo público cativo, mas também por escritores que foram atraídos pelo gênero em ascensão e acabaram influenciando-se mutuamente em suas histórias que também passaram a ser

va, ele argumenta que é preciso ter uma visão que dê conta das várias nuances. Para isso se utiliza de métodos de análise historiográfica aliados aos princípios arcônticos de Derrida e de outros autores voltados ao estudo da literatura e conclui que qualquer texto televisivo, exemplificando sempre o caso de *Doctor Who*„ deve ser periodizado levando em consideração que a continuidade e o cânone são concomitantes, polivocais e estão diretamente relacionados a fatores organizacionais. Segundo ele, somente tendo isto em mente seria possível refletir sobre os significados que estão por trás de cada proposta de periodização e, assim, construir uma ontologia televisiva. Para mais informações, ver BOOTH (2014).



publicadas em jornais e revistas voltados essencialmente para as classes médias e marcadas pela forte influência de Wells nas narrativas com previsões acerca do possível futuro da sociedade.

Já entre os anos de 1930 e 1950 surge uma nova vertente marcada pelo período obscuro entre as duas guerras mundiais pelo qual a Europa passava, é a “2ª faixa”. Nesta época, o público passou a ser formado principalmente pelos trabalhadores fabris, segmento da sociedade que tinha contato mais direto com o crescente desenvolvimento tecnológico-industrial através das máquinas e processos de automação, especialmente do segmento bélico. Era comum nas histórias dessa época que a ciência e a tecnologia fossem mostradas como a grande solução para os problemas de uma “sociedade doente” quando estavam nas mãos de uma suposta “elite racional”, uma alusão aos países do eixo dos aliados que, por exemplo, estariam utilizando o desenvolvimento científico com finalidades bélicas para combater sociedades despóticas como as dos países do “Eixo do Mal”.

A seguir vem a fase da qual tratamos aqui, a “3ª faixa”, que, como já dissemos antes, vai da década de 1950 à de 1970²². Há também a possibilidade de uma periodização sincrônica, que foi originalmente proposta por Ebert (1980) e enfatizava a divisão entre subgêneros da ficção científica simultaneamente de acordo com o conteúdo da narrativa: mimética (foco na narrativa), “para” (ou tecnocêntrica, com foco nos efeitos especiais) e “meta” (foco na interpretação do mundo). Por se tratar de uma série muito longa e que perpassou por várias fases, *Doctor Who* poderia ocupar todas as categorias a depender do período em que a série estaria sendo submetida a análise.

22 A categorização proposta no livro segue somente até o final dos anos 1970 porque a pesquisa empírica conduzida por Tulloch (1983) foi encerrada no começo dos anos 1980.

Dentro da ficção científica poderíamos ainda classificá-la como pertencente à categoria “*soft science fiction*”, uma vez que seu foco está exatamente nas implicações morais e sociais das decisões que os personagens fazem ao longo da história. De acordo com Kincaid (*on-line*), o termo surgiu para designar um segmento da ficção científica mais ligado a algumas ciências sociais, como a Psicologia, a Sociologia e a Antropologia, por exemplo - classificadas como *soft sciences* - que começavam a entrar naquele universo e ganharam destaque dentro da Ficção Científica a partir da chamada “*New Wave*” na década de 1960. O termo “*soft SF*”²³ surgiu exatamente em contrapartida ao termo “*hard SF*”²⁴, cunhado anteriormente por P. Schuyler Miller no final dos anos de 1950 para designar uma ala da ficção científica baseada nas ciências naturais (*hard sciences*) como Química, Física, Astronomia ou Biologia, por exemplo.

Vale ressaltar que propostas de periodização e categorização de obras de ficção científica não são unânimes entre os pesquisadores da área. Vários autores apontam que essa periodização, por exemplo, teria começado ainda em meados do século XIX com obras como Frankenstein de Mary Shelley ou as de Jules Verne e não necessariamente com Wells, como propõem Tulloch & Jenkins (2005)²⁵.

23 A sigla “SF” é recorrentemente utilizada para designar o gênero de ficção científica a partir do termo original em língua inglesa (*science fiction*) que também pode aparecer sob o acrônimo de “*sci-fi*”.

24 Há uma discussão acerca dessa dicotomia entre *hard* e *soft sciences*. Enquanto as *hard sciences* são tidas como “ciências de fato”, uma vez que podem aplicar o método científico com mais rigor devido ao controle das variáveis, as *soft sciences*, que têm como objeto central o comportamento humano, não conseguem obter o mesmo rigor e acabam sendo desdenhadas enquanto ciências. Para aprofundar essa discussão recomendamos NATURE (2005) e WILSON (2012).

25 Sobre esta discussão, vide AMARAL, 2008 (pp. 7-10). Disponível em: < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-espectros-da-ficcao-cientifica.pdf> >



Contextualização

Antes de seguir com a descrição da série, é preciso também contextualizá-la do ponto mais abrangente, que não privilegie o produto cultural somente no âmbito de sua produção ou recepção, mas sim de todo o contexto sócio-histórico que o cerca. É exatamente isto que propõem Tulloch & Jenkins (2005) ao fazer o que eles mesmos chamam de “*cross-cultural analysis*”²⁶. Os autores fazem uma crítica direta à Escola de Frankfurt, mais precisamente aos apocalípticos Adorno e Horkheimer, que viam na audiência apenas indivíduos passivos e também aos estudos de recepção de David Morley conduzidos na Inglaterra e divulgados em 1980 conhecidos como “*Nationwide Audience*”²⁷, considerado um marco para a pesquisa de audiência. Na visão de Tulloch & Jenkins (2005), ambas as análises teriam um problema em comum: elas não previam os vários tipos e níveis de audiência que eles encontraram em suas pesquisas acerca das audiências de “*Star Trek*” e *Doctor Who*.

O que eles mostram claramente é que as duas obras analisadas, “*Star Trek*” e *Doctor Who*, são, necessariamente, fruto deste pano de fundo. As duas narrativas de ficção científica trazem elementos em comum que as caracterizam como grandes metáforas da realidade e traduzem para o cotidiano das audiências os valores do capitalismo pós-fordista que se encontrava em vias de

26 Os autores utilizam o termo para designar um dos diferenciais da abordagem que eles fazem em relação a pesquisas etnográficas anteriores, que, além de proporem analisar todas as formas de audiência, desde os fãs engajados até a audiência genérica, passando pelo entendimento que as audiências engajadas tem do conceito de ciência dentro do contexto da ficção científica e chegando, finalmente, nessa “análise transcultural” que questiona como a inserção de um produto cultural elaborado num contexto nacional bem definido - como é o caso de *Doctor Who*, para a cultura britânica, por exemplo - tem suas leituras e significados modificados devido a isso.

27 A pesquisa está disponível em MORLEY & BRUNDSON (2005), uma obra que reuniu textos dos dois autores e, dentre eles está a pesquisa específica da qual estamos tratando.

reformulação desde o pós-guerra e se utilizava das indústrias culturais como forma de legitimação. Ao refletirem sobre as discussões travadas por outros autores, como Goulding (1985), Buxton (1990), Elkin (1977), e Fiske (1983) sobre as relações entre os produtos culturais e o sistema econômico, Tulloch & Jenkins (2005) afirmam que:

[...] Mitos populares como os do Faroeste e da Ficção Científica foram inseridos como ‘heróis, vilões e cômicos’ a partir de padrões sistemáticos de ação social, deixando claro as contradições sociais e a fim de enquadrar a recepção da audiência dentro de perspectivas ‘preferenciais’, ‘dominantes’ ou ‘oficiais’ do mundo industrial, e não se trata somente do período do imperialismo norte-americano [...]; mas sim de um estágio completo do capitalismo [...], ou até do capitalismo em si (2005, s/p, versão *ebook*) (tradução própria)²⁸.

No que se refere diretamente a *Doctor Who*, os autores analisam o episódio intitulado “*The Monster of Peladon*”²⁹ que foi ao ar em

28 No original: “[...] Popular myths like the Western and science fiction inserted ‘heroes, villains and fools’ into systematic patterns of social action, obviating social contradictions and so positioning audiences within ‘preferred’, ‘dominant’ or ‘official’ understandings of the industrial world. Thus not simply a particular stage of US imperialism was at stake here [...]; but rather the entire stage of capitalism [...], or even capitalism itself” (TULLOCH & JENKINS, 2005, s/p, versão *ebook*).

29 Este episódio faz parte de uma série de episódios sobre o Planeta de Peladon. Ele é o quarto numa sequência de seis episódios que foram exibidos entre março e abril de 1974. Nele o foco da história se dá em torno da luta dos mineiros contra a classe dominante por melhores condições de trabalho. Mais uma vez um episódio da série é uma resposta ao contexto histórico, pois naquele momento houve uma grande greve de mineiros que respondiam a medidas impopulares tomadas pelo governo de Margaret Thatcher e também a iminência da disputa pelas Malvinas (Falkland). O Doutor e sua então companheira, Sarah-Jane, são os mediadores do conflito e aparecem como representantes da modernidade e da liberdade, ou seja, estavam ali naquele planeta com características feudais a fim de levar as benesses do desenvolvimento econômico capitalista (mais precisamente o modelo neoliberal inglês de Thatcher) para aqueles habitantes e encerrar o conflito entre as duas



1974 e fazem inferências mais genéricas ao mito construído em torno do personagem central: o *Doctor*. Eles se baseiam inicialmente em autores como Fiske (1983), que vê a ficção científica como uma ferramenta ideológica importante ao trazer a ciência e a tecnologia para o centro de suas narrativas. Fazemos a ressalva aqui que todo o período da série clássica (1963-1989) se deu dentro do mesmo período da Guerra Fria. E exatamente por ser uma série do Reino Unido, um dos grandes *players* internacionais nas disputas do século XX desde a Primeira Guerra, a obra carrega em si valores ideológicos que servem como grandes ferramentas de legitimação, não só de um governo específico – o britânico – mas de todo um sistema – o capitalismo – afinal, o embate ideológico era claramente polarizado entre os dois sistemas econômicos hegemônicos na época: o capitalismo e o socialismo³⁰.

Tendo isso em mente, o argumento central de Fiske (1983), resgatado aqui através de Tulloch & Jenkins (2005), é de que as narrativas de ficção científica em geral traziam um contexto de libertação no qual a ciência e a tecnologia representavam a modernidade do capitalismo. No caso específico de *Doctor Who*, a ciência “pura” – sem finalidades sociais, por exemplo – era vista como ferramenta de regimes totalitários, que buscavam nela somente dispositivos para ter poder de dominação e exploração e, em geral, o papel do *Doctor* era ir de encontro a esses tipos de regime (característica presente até hoje, já na fase contemporânea). Em boa parte dos episódios, parte-se da premissa de que há

classes antagônicas. A sinopse oficial está disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/doctorwho/classic/episodeguide/monsterofpeladon/detail.shtml>>. Acessado em 09 de dezembro de 2014.

30 É importante salientar que, apesar de o ano de cancelamento da série ter sido o mesmo da queda do Muro de Berlim – marco oficial do declínio do Socialismo na Europa –, não encontramos nenhuma referência que ligue, mesmo que indiretamente, um evento ao outro. Todas as menções encontradas em relação ao cancelamento da série clássica dizem respeito a aspectos voltados às instâncias da produção e/ou da recepção da obra.

um povo sendo dominado por um vilão que detém conhecimento científico e um alto grau de desenvolvimento tecnológico e o *Doctor* tem a obrigação moral de derrotá-lo para dar lugar a uma democracia liberal, com justiça e liberdade às classes oprimidas e, claro, usando a ciência e a tecnologia como grandes trunfos. Temos aqui então a ideia central de que a “boa ciência, aquela democrática e da moralidade que preza pelo bem-estar social”³¹ – representada pelo *Doctor* – vence a outra, a ciência pura, aquela que visa o poder pelo poder – representada por diversos vilões. Ou seja, sob essa ótica maniqueísta protagonizada por heróis, vilões e discursos, a ideologia capitalista acaba se sobrepondo a quaisquer outras que apareçam – metaforicamente – dentro da narrativa da série³².

O contexto da Guerra Fria também nos ajuda a entender porque a ciência e a tecnologia se tornaram protagonistas da luta ideológica. A corrida espacial e o domínio bélico da ciência são fundamentais para entender a lógica refletida dentro da série. Assim como na realidade, em que os Estados nacionais necessitavam dominar a ciência e a tecnologia, o *Doctor* também tinha a mesma necessidade. Dunn (1979), outro autor a quem Tulloch & Jenkins (2005) recorrem, reforça exatamente esta ideia. Para ele, a ciência é vista nas séries de TV como uma força mística que resolve contradições sociais, o que resulta numa crença religio-

31 Metáfora precisa do *Welfare State*, forma de governo adotada por vários países capitalistas no período entre guerras logo após a Grande Depressão. Foi considerada uma alternativa ao Estado Socialista e aos governos autoritários que rondavam a Europa nesse período. Sobre a questão do *Welfare State* ver: Espin-Andersen (1990, p. 2-3), Ferragina & Seeleib-Kaiser (2011, p. 584) Hayek (1960) e Marshall (1950, p. 42).

32 *Doctor Who* é um exemplo de obra de ficção científica utilizada para reforçar a ideologia hegemônica vigente no Estado Britânico, o que não implica dizer que toda a audiência – especialmente os fãs – compactue com toda a ideologia que permeia a série. Além disso, não é possível generalizar a partir dela que todas as obras de Ficção Científica são subservientes à ideologia vigente, muito pelo contrário, existem diversas obras contra-hegemônicas que defendem outros vieses ideológicos como o anarquismo ou o socialismo, por exemplo.



sa/mágica de que há um domínio tecnocientífico sobre as “forças do mal”. Ele complementa ainda dizendo que uma obra como *Doctor Who*, por exemplo, não só atende às necessidades das classes dominantes (produtores, nesse caso específico, a BBC, uma emissora pública britânica), mas também às necessidades das audiências, que estavam em meio a uma instabilidade institucional e precisavam de certas diretrizes para conseguir lidar com aquela realidade e ainda terem suas demandas por entretenimento atendidas. Portanto, *Doctor Who*, na verdade, é um dos produtos culturais mais proeminentes neste quesito, pois, além de atender à demanda de entretenimento de várias audiências dispersas entre vários países, especialmente os anglófonos, ela também atende a premissas ideológicas e de legitimação de uma ideologia dominante através do poder do Estado britânico ao exibir diversos episódios com alusões a fatos reais, como já mostramos anteriormente.

Por dentro do *whoniverso*

Desde os anos de 1960, *Doctor Who* tem gerado vários produtos franqueados pela BBC³³. Brinquedos, *action figures*, revistas, livros, quadrinhos, peças de teatro, filmes, *spin-offs*, exposições em museus³⁴ e até selos fizeram da série um produto de grande rentabilidade para a BBC. Somente em 2011, a franquia lucrou

33 Vários produtos franqueados estão à venda na loja oficial da BBC. Disponível em: <<https://www.bbcdactorwhoshop.com/en/>>. Acesso em: 12 fev. 2015.

34 O Doctor Who Experience é a principal atração de imersão na narrativa da série e atualmente está disponível na cidade de Cardiff, onde a série é atualmente produzida pela emissora. A experiência tem um potencial turístico tão forte para a cidade que figura entre as principais atrações da cidade, como é possível verificar no site oficial da secretaria de turismo local. Disponível em: <<http://www.visitcardiff.com/seedo/doctor-who-experience/>>. Já em Londres, por exemplo, são as locações das gravações externas da série que atraem diversos turistas para a capital britânica, com destaque para as convenções, lojas especializadas e até uma visita à TARDIS, como está descrito no guia de turismo oficial da cidade. Disponível em: <<http://www.visitlondon.com/things-to-do/sightseeing/london-attraction/doctor-who-in-london/#yGWT5DMT2s7zcU43.97>>.

mais de £300 milhões e, em comparação com o ano anterior, o consumo de produtos franqueados cresceu mais de 49% nos Estados Unidos (THE GUARDIAN, 2011a). Já em 2013, quando a série completou seus 50 anos, e considerando somente dados até março de 2014, os lucros com o universo ficcional chegaram a US\$ 550 milhões (CNBC, 2013). Apesar de a BBC não ter revelado os números precisos, a emissora confirmou que, juntamente com *Top Gear* e *Dancing Withthe Stars*, *Doctor Who* lidera com os melhores resultados em programas de TV da emissora. No relatório referente a 2012-13³⁵ divulgado pela própria empresa, é confirmado também que os lucros nos Estados Unidos chegaram a US\$550 milhões e que a *BBC America* aumentou sua audiência em 4% e alcançava 80,6 milhões de lares (CNBC, 2013).

Como mostraremos um pouco mais adiante, as narrativas audiovisuais começaram a se expandir ainda na década de 1960 com as primeiras séries e filmes derivados da trama principal. Mas, antes de detalhar este ponto, propomos fazer aqui um breve panorama somente daqueles produtos que acrescentam algo do ponto de vista da narrativa para as outras mídias já citadas, ou seja, produtos que integram a franquia com finalidades meramente econômicas não serão levados em consideração nos subtópicos a seguir.

Quadrinhos

A revista semanal britânica *TV Comic*, especializada em quadrinhos e publicada entre 1951 e 1984, foi responsável pela primeira publicação em quadrinhos com os personagens licenciados de *Doctor Who* entre 1964 e 1979 (com um intervalo de 1971 a 1973 quando a história acabou sendo publicada em outra revista cor-

35 Os relatórios anuais são divulgados desde 1998 e estão todos disponíveis no *site* da emissora através do *hiperlink*: <<http://www.bbcworldwide.com/annual-review.aspx>>.



relata). Na verdade, a revista só havia licenciado o personagem central – o primeiro *Doctor* – e todos os outros personagens não tinham ligação direta com a trama da TV. Suas publicações eram essencialmente voltadas para o público infantil. Outra série de quadrinhos marcante foi a *The Dalek Chronicles* publicada pela *TV Century 21* de 1965 a 1967 na qual os *Daleks*, como sugere o título da obra, eram os protagonistas. A licença destes personagens era separada do restante da série e pertencia somente ao seu criador, Terry Nation (autor também dos filmes protagonizados pelos vilões). Ela é considerada uma das séries de quadrinhos mais influentes do universo expandido por ter influenciado toda a trajetória e caracterização dos *Daleks* até hoje. Entre 2010 e 2013 (período da 11ª encarnação do *Doctor*) houve também mais duas publicações centradas nos mesmos vilões publicados pela BBC em formato de *graphic novel*: “*The Only Good Dalek*” e “*The Dalek Project*”.

Outras publicações também são consideradas bastante influentes até hoje, como é o exemplo das que foram divulgadas na *Doctor Who Magazine*. Impressa desde 1979, a revista sempre tendeu a manter a narrativa dos quadrinhos alinhada à série televisiva até hoje, exibindo, também, os mesmos *companions* que iam ao ar na TV. Chegou também a apresentar a mesma continuidade de *Doctor Who Adventures*, outra série de quadrinhos voltada para o público infanto-juvenil que foi publicada de 1991 a 1997 e fazia parte de uma estratégia da emissora para manter o público fiel mesmo com o *hiatus* da série desde 1989, inclusive algumas de suas histórias serviram de base para a fase contemporânea da série televisiva que voltou ao ar em 2005.

Com o sucesso da retomada da série de TV, a editora *IDW Publishing* comprou os direitos para poder imprimir a *Doctor Who Magazine* nos Estados Unidos em 2008. Além de republicar as edições originais desde a fase clássica, a editora também produ-

ziu novas tirinhas e quadrinhos baseados na 10^a e 11^a encarnação do *Doctor*. Depois que a *IDW* perdeu os direitos em 2012, a *Titan* os comprou no mesmo ano e os detém até hoje. A nova editora passou a publicar uma série de histórias para os 10^o, 11^o e 12^o *Doctors*, incluindo os *companions* originais da fase contemporânea da série de TV.

Literatura

Uma das primeiras publicações impressas a contar uma história do *Doctor* foram os anuários publicados no Reino Unido pela *World Distributors* de 1965 a 1986. Entre as décadas de 1960 e 1970 eles tinham uma ligação íntima com a série de TV, com boa parte do conteúdo ficcional semelhante ao da narrativa principal. Nas décadas seguintes isso deixou de acontecer e quase todo o conteúdo não tinha ligação direta com o que passava na televisão. Em meados dos anos 1990 as publicações foram retomadas pela *Marvel Comics* e, mais recentemente, já com a reestrela da série em 2005, eles voltaram a ser produzidos, mas com diferentes temáticas: não-ficção (*The Doctor Who Annual*), ficção (*The Doctor Who Storybook*) e misto (*The Brilliant Book of Doctor Who*). Ainda na década de 1960 os anuários temáticos dos *Daleks* – *The Dalek Annuals* –, assim como as histórias em quadrinhos e os filmes, foram licenciados separadamente. As histórias dessas publicações costumavam ser muito sombrias e mórbidas, mas ainda sim serviram de base para várias histórias posteriores que foram ao ar na TV e nos quadrinhos, por exemplo.

Entre as décadas de 1970 e 1980, a *Target Books* publicou as adaptações das histórias da TV para o formato de romance³⁶. Na

36 Há uma lista com todas as adaptações dos episódios para romances feita por um fã. Ela está dividida em 3 páginas de acordo com o período da publicação. Disponível em: <<http://www.tonystrading.co.uk/galleries/tvscifibooks/drwho-all-1.htm>>. Acesso em 12 fev. de 2015.



época essa era o modo mais comum de fazer a recapitulação de episódios anteriores e muitas vezes até expandiam a narrativa dos episódios que haviam ido ao ar, contando frequentemente também com versões em áudio com a voz dos próprios atores. Quase todos os episódios da fase clássica têm uma adaptação para romance, exceto “*The Pirate Planet*”, “*City of Death*”, “*Shada*”, “*Resurrection of the Daleks*” e “*Revelation of the Daleks*”, que acabaram ganhando versões alternativas criadas por fãs da Nova Zelândia. Recentemente “*Shada*” ganhou uma versão oficial em romance publicada pela BBC Books em 2012 (THE GUARDIAN, 2011b)³⁷ e uma versão de “*City of Death*” foi lançada em 2015³⁸. Dentre as obras publicadas pela Target ainda figura uma pequena série de três publicações entre os anos de 1986 e 1997 que recebeu o nome de “*The Companions of Doctor Who*” centrada apenas, como já sugere o título, nos companheiros de viagem do Doctor, sem a presença do protagonista.

Poucos anos depois do cancelamento da série clássica de TV, mais uma etapa da estratégia da BBC para manter a audiência foi colocada em prática. Em 1991 com o lançamento de “*Doctor Who Adventures*”, uma série de romances publicadas pela editora Virgin continuavam as aventuras do 7º Doctor e foram produzidas até 1997. Concomitantemente, outra série de romances intitulada “*Doctor Who Missing Adventures*” foi publicada. Nela figuravam as outras 6 encarnações anteriores do Doctor com histórias que preenchiam lacunas entre os episódios exibidos na TV. A mesma editora ainda publicou uma série de decálogos divididos em cinco volumes, cada um contendo uma antologia de dez pequenas histórias entre os anos de 1994 e 1997.

37 Disponível em: <<http://www.theguardian.com/books/2011/mar/24/douglas-adams-doctor-who-story-published>>. Acesso em 12 fev. 2015.

38 Disponível no site da Amazon UK em: <<http://www.amazon.co.uk/Doctor-Who-City-Death-Dr/dp/1849906750>>. Acessado em 12 fev. 2015.

Ainda dentro do período de *hiatus*, mais precisamente entre 1997 e 2005, a BBC Books resolveu continuar a série de romances que antes pertencia a *Virgin*, lançando “*Eighth Doctor Adventures*”. E como o 8º *Doctor* praticamente não apareceu nas narrativas televisivas, essas publicações foram todas feitas no universo expandido da série, ou seja, esta encarnação específica do *Doctor* teve mais atuação nessa série de romances já mencionados do que na narrativa-âncora da série de TV. Ainda neste mesmo período, a mesma editora lançou mais uma série de romances intitulada “*Past Doctor Adventures*”, que tinha uma proposta semelhante àquela publicada pela *Virgin*. Frequentemente as histórias protagonizadas por um dos oito primeiros *Doctors* davam continuidade às narrativas das publicações anteriores.

Já após o retorno da série televisiva, uma nova série chamada “*New Series Adventures*” foi lançada. Ela seguiu a mesma cronologia da narrativa da TV e contava com a participação dos *Doctors* de número 9, 10, 11, 12 e, mais recentemente, do *War Doctor*. Diferentemente das séries literárias anteriores, esta é voltada para o público infantil, embora ainda faça referência a abordagens mais sombrias presentes nas outras histórias. Segundo dados da BBC *Worldwide*, entre 2005 e 2006 foram vendidos mais de 200 mil livros divididos entre nove títulos (BBC WORLDWIDE, 2006, p. 30). Já no Natal de 2011 o “*The Doctor Who Annual*” foi o livro da BBC mais vendido do ano dentro da categoria infantil (BBC WORLDWIDE, 2012, p. 34)

No ano do aniversário de 50 anos, em 2013, a editora Puffin lançou uma série de *e-books* com onze histórias sobre os onze *Doctors* intitulado “*11 Doctors, 11 Stories*”. No final de 2014, a mesma editora lançou mais um *e-book*, com a mesma proposta, mas dessa vez contando também com o 12º *Doctor* no livro “*12 Doctors, 12 Stories*”. E, o livro lançado mais recentemente foi “*Mortalha da Lamentação*” (*Shroud of Sorrow*, em inglês), de autoria de Tommy Donbavand, que no Brasil foi publicado pela Suma Letras em 2015.



Aqui foram listadas basicamente as principais séries literárias que integram o universo ficcional de *Doctor Who*. Ainda existem outras obras de curta duração ou até mesmo avulsas que foram licenciadas e publicadas por outras editoras que não foram mencionadas³⁹.

Áudio

Ao contrário das publicações impressas supracitadas, os audiodramas e outros tipos de narrativas em formato de áudio só passaram a ser publicados na década de 1970. O primeiro *Doctor* a ter suas histórias nesse formato, mais precisamente em formato de *audiobook* e em LP (*long play*), foi o 4º *Doctor*, juntamente com sua companheira de viagem Sarah Jane em 1976 na história intitulada “*Doctor Who and the Pescatons*”, que acabou ganhando mais tarde uma adaptação para romance entre as séries publicadas pela *Target*. No mesmo ano os mesmos personagens também figuraram num episódio de uma série educativa da BBC que explorava o centro da Terra. O episódio intitulado “*Exploration Earth: The Time Machine*” foi ao ar pela *BBC Radio 4*.

Só na década seguinte, mais precisamente em 1985, *Doctor Who* ganha sua primeira série de histórias exclusivas para o rádio. *Slipback* foi ao ar durante um *hiatus* prolongado entre a 22ª e a 23ª temporadas da série clássica⁴⁰ pela *BBC Radio* e contava com o 6º *Doctor* e sua então *companion*, Peri Brown, numa série

39 Para mais informações sobre as obras literárias licenciadas recomendamos o verbete “Franchise: Doctor Who Expanded Universe” da *wiki* “TV Tropes”. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Franchise/DoctorWhoExpandedUniverse>>. Acesso em 13 fev. 2015.

40 A estreia da 23ª temporada acabou sendo adiada a pedido de diretores da própria BBC aos produtores da série. Eles estavam insatisfeitos com o formato e com a crescente violência na narrativa e toda a temporada, no fim das contas, acabou sendo refeita e só foi ao ar praticamente um ano depois do final da anterior SULLIVAN (*on-line*, s/p).

de seis episódios que mais tarde também ganharam adaptações para romances pela *Target*.

Entre 1993 e 1994 dois episódios foram gravados pela *BBC*. Neles o 3º *Doctor* e seus *companions* voltavam à ação em duas histórias: “*The Paradise Of Death*” e “*The Ghosts Of N-Space*”. A *Target* também publicou versões em romances dessas histórias. Já em 1999, a *Big Finish* dá início uma série de histórias que revivem os *Doctors* de número 5, 6 e 7, os únicos ainda vivos da fase clássica. Mais tarde o 4º e o 8º *Doctor* acabaram fazendo parte também da série, e até ganharam séries separadas devido ao sucesso que tiveram. Outra série, também produzida pela *Big Finish*, “*The Lost Stories*” surgiu a partir de adaptações de episódios de TV que não foram exibidos, de textos teatrais e também dos romances. Em 2013, um acordo de cooperação entre a *BBC* e *Big Finish* garantiu que a produtora das séries radiofônicas pudesse utilizar também os *Doctors* da nova geração, a partir de 2005 e, assim, pudesse produzir uma série de onze histórias em comemoração ao aniversário de 50 anos da série de TV. Pode-se dizer que os produtos licenciados pela *Big Finish* estão entre os que mais influenciaram a série de TV em virtude das imbricações das narrativas e da contratação de produtores pela *BBC* que antes estavam envolvidos com a produção dos áudios⁴¹.

Mais recentemente, também foi anunciada a produção de mais uma série, prevista para novembro de 2015. “*UNIT: The New Series*” deve trazer Kate Stewart de volta ao *whoniverso* (BIG FINISH, 2015). A personagem foi uma das diretoras da *Unified Intelligence Taskforce* (UNIT) – entidade ficcional responsável pela segurança da Terra que apareceu pela primeira vez dentro de uma série de episódios da 6ª temporada clássica que ficou co-

41 Muitos desses conteúdos ainda estão disponíveis para download no site da *Big Finish*. Disponível em: <<http://www.bigfinish.com/hubs/v/doctor-who>> e também podem ser encontrados em formato de CD.



nhecida como “*The Invasion*”. Ela é filha de um dos fundadores da *UNIT*, *Brigadier Sir Alistair Gordon Lethbridge-Stewart*, conhecido apenas como “the Brigadier” e lembrado como um dos *companions* mais memoráveis do *Doctor*.

Entre 2007 e 2013 também foram publicados vários *audiobooks* pela *BBC Audio* (divisão da *BBC Worldwide* adquirida pela *AudioGo* em 2010), inclusive, entre 2008 e 2009, os *audiobooks* da *BBC* alcançaram a marca de 1 milhão de *downloads* e os títulos relacionados a *Doctor Who* ficaram entre os três mais baixados (BBC WORLDWIDE, 2009, p. 28-29).

As primeiras histórias a serem produzidas nesse formato foram adaptações dos romances do *spin-off* “*Torchwood*”, produzidos entre 2007 e 2012, e “*The Sarah Jane Adventures*”, produzidos entre 2007 e 2011. Outras histórias neste mesmo formato também foram coproduzidas juntamente com a *Big Finish*, especialmente as que se referem ao aniversário de 50 anos⁴². Isso ocorreu porque a *AudioGo*, que detinha os direitos desse tipo de produção, acabou suspendendo suas atividades em outubro de 2013 - um mês antes da data comemorativa - devido a irregularidades financeiras (DOCTOR WHO NEWS, 2013).

No presente tópico priorizamos a descrição das obras licenciadas, no entanto, houve uma série de audiodramas chamada “*The AudioVisuals*” produzida e comercializada por fãs em formato de fita cassete (PANTECHNICON, 2007). A produção seguiu entre as décadas de 1984 e 1991 e ganhou bastante destaque porque muitos dos envolvidos nessa produção acabaram sendo convidados a produzir histórias oficiais, tanto na fase contemporânea da série de TV e em *Torchwood*, quanto em outras peças de áudio

42 Alguns destes *audiobooks* estão disponíveis para *download* na página da *Big Finish*. Disponível em: <<http://www.bigfinish.com/ranges/released/audiogo-doctor-who-audiobooks>>. Acesso em: 13 fev. 2015.

desenvolvidas pela *Big Finish*. Em entrevista ao Justyce.org⁴³, Gary Russel, um dos produtores da *AudioVisuals* entre 1989 e 1991 e que mais tarde veio a se tornar editor da *Doctor Who Magazine* (1991-95) e também a participar de várias outras produções de áudios, romances e até episódios para a TV, relatou que, apesar de alguns produtores da *BBC* estarem ciente da prática dos fãs, nenhuma represália foi empreendida na época:

Nós éramos fãs fazendo algo para muita gente. Nunca fizemos anúncios em revistas profissionais, nós mantivemos tudo para nós mesmos. Fazendo isso, quebramos todas as leis de direitos autorais escritas [...] JNT [John Nathan-Turner] certamente sabia sobre nós, mas não se importava. Por que nós deveríamos? Nós não passávamos de mais um produto feito por fãs [...] (JUSTYCE, *on-line*) (tradução própria)⁴⁴.

Como consequência deste convite feito aos fãs envolvidos, muitas narrativas do *whoniverso* acabaram dando continuidade a muitas das histórias dentro de *AudioVisuals*.

Teatro

Algumas narrativas também tiveram continuação no teatro. A primeira delas foi “*The Curse of the Daleks*”, que estreou em 1964 e serviu de *interquel* entre as duas histórias protagonizadas pelos *Daleks* lançados respectivamente em 1963 e 1964. Em 1974 outra peça com uma história focada nos *Daleks*, mas dessa vez

⁴³ Site de fãs que reúne até hoje boa parte da produção do *AudioVisuals*. Disponível em: <<http://justyce.org/>>. Acesso em: 13 fev. 2015.

⁴⁴ No original: “We were fans doing some stuff for a handful of people. We never advertised in professional magazines, we kept ourselves to ourselves. In doing so, we broke every copyright rule in the book [...] JNT was certainly aware of us, but he didn’t care. Why should he? We were no more than any other fan product [...]” (JUSTYCE, *on-line*).



trazendo o *Doctor* ao palco, estreou sob o título de “*Doctor Who And The Daleks In The Seven Keys To Doomsday*”, que mais tarde foi adaptada pela *Big Finish* para o formato de audiodrama. Na década de 1980 foram encenadas mais duas peças. A primeira delas em 1984, intitulada “*Recall UNIT: The Great T-Bag Mystery*”, foi apresentada durante a edição daquele ano do *Edinburgh Festival Fringe* e não contava com o *Doctor*. Já em 1989 foi montado o primeiro musical da franquia. Nele apareciam os *Daleks*, os *Cybermen*, o *Doctor* e até uma personagem para a ex-primeira-ministra britânica Margaret Thatcher.

Em 1993 uma entidade filantrópica britânica chamada *Hyde Fundraisers* montou uma peça chamada “*The Trial of Davros*” que, apesar de contar com vários atores revivendo seus personagens da série, não tinha nenhum tipo de licença. Ainda assim a mesma peça foi montada novamente para comemorar o aniversário da entidade em 2005 (HYDE FUNDRAISERS, 2010) e só então recebeu apoio da emissora para encenar novamente a obra, dessa vez com sequências em vídeo de outras narrativas do universo ficcional e divulgação oficial da BBC (BBC, 2005).

Após um intervalo de 17 anos, mais uma peça foi montada. Desta vez a obra intitulada “*Doctor Who Live: The Monsters Are Coming!*” trouxe o *Doctor* interpretado por Matt Smith em formato de vídeo. Ela serviu também como *sequel* de “*Carnival of Monsters*”, um episódio da 10ª temporada da série clássica. A peça mais recente foi produzida entre 2011 e 2012 trazia uma experiência imersiva e interativa para a plateia dentro de uma história que trazia os *Weeping Angels*⁴⁵.

45 Vilões da série contemporânea que apareceram pela primeira vez no episódio *Blink* (7º episódio da 3ª temporada) em 2007. A história protagonizada por David Tennant no papel do *Doctor* foi bastante aclamada pela crítica e chegou a receber vários prêmios, incluindo dois BAFTA's (sigla para *British Academy Television Awards*).

Jogos

Além das histórias paralelas, *Doctor Who* passou também a incluir em sua franquia diversos jogos a partir da década de 1980. Em sua maioria, eles possibilitam que o jogador assuma o papel de algum personagem e assim possa construir sua própria narrativa dentro do universo ficcional da série, seja através de livros ou de plataformas eletrônicas.

Em 1985 a FASA lançou o primeiro jogo de tabuleiro em formato RPG (*Role-Playing Game*) totalmente baseado na série de TV. Nele, os jogadores podiam escolher entre o *Doctor*, seus *companions* e agentes da Agência de Intervenção Celestial como personagem. O jogo contava com três *rulebooks* seguidos posteriormente por suplementos que davam detalhes a personagens secundários que apareciam ao longo da narrativa como os *Daleks*, os *Cybermen* e o *Master*. Em 1986, outro jogo foi lançado, desta vez os livros de regra foram lançados em formato de série literária, tanto no Reino Unido (onde se chamou “*Make Your Own Adventure With Doctor Who*” com publicação pela *Severn House*) quanto nos EUA (onde recebeu o nome de “*Find your Fate*” e foi publicada pela *Ballatine*). A série com seis livros traziam principalmente histórias do 6º *Doctor*, interpretado por Colin Baker entre 1984 e 1986 na série de TV, sem nenhum coadjuvante. A maioria dos livros que compõem a série foi escrita pelas mesmas pessoas que escreviam a série na televisão.

Além desses jogos baseados em obras literárias, todos os outros que surgiram foram lançados para plataformas eletrônicas. O primeiro deles, lançado em 1983 foi o “*Doctor Who: The First Adventure*” lançado pela própria *BBC Software*. O jogo era bastante simples e foi feito para ser jogado no *BBC Micro*, modelo de microcomputador lançado pela BBC em 1981 como parte do



projeto *Computer Literacy Project*⁴⁶ conduzido pela emissora. O jogo consistia basicamente numa compilação de outros seis jogos de *arcade* populares na época, mas com aspectos gráficos que lembravam o universo ficcional da série (THE REGISTER, 2013, p.1)⁴⁷.

Neste mesmo ano, a *Red Shift*, uma empresa britânica, também lançou outro jogo para o BBC *Micro*. O novo produto chamado de “*Time Lords*”, não foi licenciado pela BBC e, na verdade, era uma espécie de cópia do primeiro, pois ao invés de *Daleks*, *Cybermen*, *Zarbi* e *Autons*, o jogo incluía os *Kaleds*, *Cyburmen*, *Zarby* e *Nestines*, mantendo os mesmos personagens e cenários e fazendo apenas ajustes sutis (THE REGISTER, 2013, p.1). Já em 1984 outro jogo não licenciado foi lançado também na Inglaterra. Ao contrário do que foi lançado pela *Red Shift* no ano anterior, em “*The Key to Time*” nenhum nome ou cenário foi modificado. O jogo todo era baseado apenas em texto e comandos no teclado e devido à linguagem de programação utilizada também foi lançado em formatos para o *Spectrum*⁴⁸ e para o *Comodore 64*⁴⁹ (THE REGISTER, 2013, p.2).

46 Projeto lançado pela emissora pública britânica em 1982 que visava introduzir adultos no mundo da computação e dar oportunidade aos espectadores de aprenderem e usar um microcomputador e programar. Para mais informações, vide panfleto informativo original. Disponível em: <<http://www.computinghistory.org.uk/pdf/acorn/BBC-Computer-Literacy-Project.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

47 A abertura do jogo está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cYl-qzluU49E>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

48 Modelo de microcomputador lançado em 1982 na Inglaterra que deve ser relançado novamente em abril de 2015 como “*video game* retrô”. Para mais informações, vide: <<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/zx-spectrum-reboot-goes-on-sale-in-april--relive-the-consoles-nostalgic-games-9979725.html>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

49 Outro modelo de microcomputador também lançado em 1982. Ficou conhecido também como “C64” e tinha finalidade de uso doméstico. É famoso por ter sido o modelo de microcomputador mais vendido de toda a história. Mais informações disponíveis no site oficial da empresa canadense: <<http://www.commodore.ca/commodore-products/commodore-64-the-best-selling-computer-in-history/>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

O segundo jogo oficial só foi lançado em 1985 com o nome de “*Doctor Who and the Warlord*” que também era baseado apenas em texto e foi lançado em formato de fita, sendo que o jogador deveria completar todo o lado “A” para só então ter acesso liberado para o lado “B” com o restante da história. O roteiro foi escrito por um ex-produtor da série de TV, Graham Williams, e contou com a parceira da *Pluto*, empresa responsável pelo *design*, e da *Chessfield Microgames*, empresa responsável pelo código (THE REGISTER, 2013, p.2). Apesar de ter sido divulgado na TV, o jogo não fez muito sucesso na época (SCI-FI-ONLINE, *on-line*, s/p). Outro jogo que não teve muito sucesso apesar do alto investimento foi o “*Doctor Who and the Mines of Terror*”. Também lançado em 1985, o jogo trazia apenas o 6º *Doctor*, vivido por Colin Baker na TV, e um gato-robô chamado Splinx, pois nenhum outro personagem da série de TV foi licenciado. O objetivo do jogo era conduzir o *Doctor* pelas minas de Rijar até ele encontrar o *Master*. O mesmo jogo ganhou uma versão para o *Amstrad CPC 64*⁵⁰ em 1986 (THE REGISTER, 2013, p.2).

Uma nova geração de jogos começou a surgir nos anos 1990. Em “*Dalek Attack*”, lançado pela *Alternative Software* em 1992, o gráfico finalmente já não era mais disponibilizado somente no formato de 8-bit, mas também em 16-bit, o que garantia ao jogo um gráfico com mais cores e mais detalhes. Além disso, o jogo tinha o formato de *arcade* suportando até dois jogadores⁵¹. O

50 Outro modelo de microcomputador com finalidade de uso doméstico. Foi lançado em 1984 na Inglaterra e era concorrente direto do *Spectrum* e do *Commodore 64*. Atualmente a companhia que fabricava esses computadores é conhecida como fabricante de *set-up boxes* da Sky. Mais informações disponíveis no site oficial da empresa: < <http://www.amstrad.com/> >. Acesso em: 18 fev. 2015.

51 É possível visualizar um trecho do jogo no seguinte *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=DcBL_u0sDSM>. Acesso em: 18 fev. 2015.



jogo foi lançado para *IBM PC*, *Spectrum*, *Amiga*⁵², *Atari ST*⁵³ e *Commodore 64* e relançado alguns anos depois com um preço mais acessível⁵⁴. Em 1997 a BBC lança “*Destiny of the Doctors*”, o primeiro jogo da franquia a apresentar gráficos 3D e em primeira pessoa⁵⁵. O objetivo do jogo era desvendar vários enigmas espalhados pelos corredores da *TARDIS* até encontrar o *Master* e então derrotá-lo. No jogo foram utilizados, além de áudios com as vozes originais dos atores que interpretaram o *Doctor* na TV, imagens em vídeo do *Master* interpretado por Anthony Ainley (THE REGISTER, 2013, p.3).

Com um lapso de 11 anos, já com a retomada da série em sua fase contemporânea, a *Eidos Interactive* lança em 2008 “*Top Trumps: Doctor Who*” para *Nintendo DS*, *PlayStation 2*, *Windows PC* e *Nintendo Wii* (somente no Reino Unido). O jogo é todo baseado no famoso “*Top Trumps*” - conhecido no Brasil como “*Super Trunfo*” – e era focado principalmente na saga do 10º *Doctor*, interpretado por David Tennant na TV, ao lado de sua *companion* Martha Jones. É possível jogar no modo “aventura” – seguindo a história baseada na série televisiva e enfrentando oponentes como os *Daleks*, os *Cybermen* e os *Slitheen* – ou no modo “*versus*” – em que dois jogadores poderiam se enfrentar diretamente – seguindo o estilo tradicional do “*Super Trunfo*”: cada jogador recebe um baralho inicial em

52 Linha de computadores pessoais desenvolvidos pela *Commodore* e lançada oficialmente em 1985. O *Amiga 500* foi o modelo mais famoso e também o mais vendido e ficou famoso pelo seu desempenho com jogos devido aos gráficos e som avançados para a época. Mais informações disponíveis em: <<http://www.amigau.com/aig/sales.html>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

53 Mais um modelo de uso doméstico. Este foi lançado em 1985 pela americana *Atari Corporation* e foi o primeiro computador a trazer o formato de imagem em *bitmap* em sua Interface Gráfica do Usuário (GUI – *Graphic Interface User*, em inglês) era concorrente direto do *Amiga* e do *Macintosh*.

54 Mais informações sobre o jogo podem ser obtidas em: <<http://www.arowe1.pwp.blueyonder.co.uk/90.html>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

55 É possível ter uma ideia melhor da “jogabilidade” do jogo através do vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=4lZWVI948VE>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

que constam estatísticas sobre o personagem na carta, escolhe uma habilidade do personagem e confronta o número com o do adversário. O objetivo é vencer todo o baralho do adversário.

Em 2010 mais um jogo foi disponibilizado para *Nintendo DS*. “*Doctor Who: Evacuation Earth*” conta com 11^o *Doctor* (Matt Smith) e sua *companion* Amy Pond (Karen Gillan), ambos os personagens contando com suas vozes originais. O jogo foi desenvolvido pela *Asylum Entertainment* e a história principal conta com a participação dos *Daleks* e dos *Silurians* enquanto o *Doctor* e Amy tentam ajudar os humanos a evacuarem o planeta (THE GUARDIAN, 2010, *on-line*). Ao mesmo passo que a BBC anunciou o jogo para o *Nintendo DS*, também anunciou em 2010 sua continuação, mas dessa vez para o *Nintendo Wii* (BBC PRESS OFFICE, 2010). Em “*Return to Earth*” o 11^o *Doctor* e Amy estão de volta, dessa vez a missão deles é impedir que os *Daleks* e os *Cybermen* tenham acesso à *Time Axis*, dispositivo inventado pelos *Daleks*, que está dentro da nave *SS Lucy Grey* e que teria levado a humanidade para o espaço no jogo anterior. A BBC anunciou também no *site* oficial que controles do *Nintendo Wii* com o formato da chave de fenda sônica (*sonicscrew driver*) seriam disponibilizados para venda (DOCTOR WHO TV, 2010, *on-line*).

Já entre 2010 e 2011, a BBC lança “*Doctor Who: The Adventure Games*”, que consiste basicamente numa série de cinco episódios do mesmo jogo que foram desenvolvidos pela *Sumo Digital* e disponibilizados para *download* no próprio *site* da emissora (não mais disponível atualmente)⁵⁶ em formatos compatíveis com Windows PC e Mac (THE REGISTER, 2013, p. 4). O jogador tinha a possibilidade de escolher entre o 11^o *Doctor* (Matt Smith),

56 Muito embora não estejam mais disponíveis para *download*, a BBC ainda disponibiliza uma breve descrição de cada episódio em seu *site* oficial. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/profiles/1RZhL5V18p8mXFDTJDL9m83/doctor-who-the-adventure-games>>. Acesso em 18 fev. 2015.



Amy Pond, Rory Williams ou River Song, tradicionais *companions* desta encarnação do *Doctor*, para se aprofundar nas narrativas propostas.

Em 2012 a BBC *Worldwide Digital Entertainment* lançou o “*Doctor Who: The Eternity Clock*”, tido como o primeiro de uma série que contaria com mais outros dois *sequels* (BBC WORLDWIDE, 2011, *on-line*) que acabaram tendo seus respectivos lançamentos adiados (DIGITAL SPY, 2013, *on-line*). No jogo é possível assumir os papéis tanto do 11^o *Doctor* quanto de River Song enquanto viajam pelo espaço em busca dos fragmentos do “Relógio da Eternidade”, um objeto capaz de gravar tudo que já aconteceu e que ainda acontecerá. O jogo foi desenvolvido pela empresa britânica *Supermassive Games*⁵⁷ e disponibilizado para *Windows PC*, *PlayStation 3* e *PlayStation Vita*. Apesar dos altos investimentos, a companhia expressou descontentamento com o desempenho nas vendas do jogo (BBC WORLDWIDE, 2013, p.34).

Ainda em 2012, outro jogo foi lançado: “*Doctor Who: Worlds in Time*”, descontinuado desde 2014 (DIGITAL SPY, 2014, s/p). O jogo foi disponibilizado para ser jogado totalmente *on-line* no navegador e tinha o formato de MMO (*Massively Multiplayer On-line Game*) no qual o jogador torna-se um dos ajudantes do *Doctor* com a missão de auxiliá-lo a resolver enigmas e reparar as fissuras que haviam sido abertas no tempo. Apesar de ter sido disponibilizado gratuitamente, o jogo era sustentado por micro transações feitas dentro dele mesmo através da venda de “*Chronons*” aos jogadores que queriam ajuda para finalizar alguma missão ou customizar seu personagem (DIGITAL SPY, 2012, s/p).

⁵⁷ O *link* oficial para a página do jogo no *site* do desenvolvedor está disponível em: <<http://www.supermassivegames.com/games/doctor-who>>. Acesso em 18 fev. 2015.

Além de todos os jogos supracitados, a BBC tem disponibilizado vários outros em seu *site* desde que a série foi retomada em 2005. Na seção “*Fun and Games*”⁵⁸, no *site* oficial da BBC, estão disponibilizados vários *quizzes*, jogos de ação, jogos de estratégia, quebra-cabeças, entre outros. E na seção de “*Games*”⁵⁹, do *site* oficial da série, é possível ter acesso aos jogos mais recentes feitos para plataformas móveis. Destes, decidimos destacar aqui somente o mais recente: “*Doctor Who: Legacy*”, que foi disponibilizado para plataformas como *Android*⁶⁰, *iOS*⁶¹, *Kindle*⁶² e também como jogo dentro do *Facebook*⁶³ pela *Tiny Rebel Games*⁶⁴, no final de 2013, em comemoração ao aniversário de 50 anos. Nele o jogador pode montar seu próprio time de *Doctor* e *companions* para resolver os vários quebra-cabeças que seguem a mesma linha do tempo da série televisiva e assim reviver vários episódios marcantes da fase contemporânea. O aplicativo recebe atualizações constantes de acordo com os episódios e especiais exibidos na TV ou nos cinemas. Dentro do jogo também é possível fazer pequenas compras de “cristais do tempo” (*time crystals*) que servem para comprar itens, obter vantagens exclusivas, dar *upgrade* instantâneo num personagem, desbloquear personagens exclusivos e ter acesso à área exclusiva para fãs⁶⁵.

O whoniverso nas telas

Tendo em vista que a série de televisão tem sido apresentada desde o começo deste capítulo, aqui pretendemos mostrar breve-

58 Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/articles/4nH4gHgpmR-Xh8w8vqLsq1jS/fun-and-games>> Acesso em: 18 fev. 2015.

59 Disponível em: <<http://www.doctorwho.tv/games/>>.

60 Disponível em: <<http://tinyurl.com/ncj3hqq>> Acesso em: 18 fev. 2015.

61 Disponível em: <<http://tinyurl.com/qamvfln>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

62 Disponível em: <<http://tinyurl.com/p6ly4jg>> Acesso em: 18 fev. 2015.

63 Disponível em: <<http://apps.facebook.com/doctorwholegacy>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

64 Site oficial disponível em: <<http://www.tinyrebelgames.com/>>. Acesso em: 18 fev. 2015.

65 É possível visualizar o funcionamento do jogo no seguinte vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=u2uftGuRFWQ>>. Acesso em: 18 fev. 2015.



mente alguns desdobramentos que ela teve na própria televisão com os *spin-offs*, quanto no cinema e mais recentemente também na internet. Ainda no ano de sua estreia, em 1963, a BBC One começava a exibir o primeiro *spin-off* da série principal que recebia o nome de “*The Daleks*”. A nova série marcou a aparição dos *Daleks*, considerados um dos principais arqui-inimigos do *Doctor* até a fase contemporânea e foi exibida num formato de sete episódios que se estenderam semanalmente até fevereiro de 2014. A série é protagonizada por William Hartnell no papel do 1º *Doctor* que, juntamente com sua neta, Susan Foreman (interpretada por Carole Ann Ford) e outros acompanhantes, acaba pousando a *TARDIS* em Skaro, um planeta que inicialmente não apresentava nenhum sinal de vida. À medida que exploram o lugar, avistam uma cidade deserta onde são capturados pelos *Daleks* e postos juntos com os *Thals*, inimigos dos *Daleks* e também sobrevivente da guerra nuclear que havia arrasado o planeta. O argumento central deste *spin-off* consiste exatamente na fuga do *Doctor* e seus companheiros do planeta antes que os *Daleks* cumpram o novo plano: explodir outra bomba nuclear para acabar de fato com o planeta⁶⁶.

Ainda na década de 1960 o universo ficcional já se estendia para o cinema com o lançamento de dois filmes. O primeiro deles estreou em 1965 e foi intitulado “*Doctor Who and the Daleks*” e, apesar de ser inspirado exatamente no primeiro *spin-off* da série - “*The Daleks*” - não tinha a proposta de ser uma continuação propriamente dita. Nele, inclusive, o *Doctor* não era mais um alienígena humanoide, mas sim um humano que de fato tinha o sobrenome “*Who*” e, portanto, se chamava *Doctor Who*. Outra diferença marcante foi convite feito a outro ator para o papel do

66 Para mais informações acerca da série, recomendamos o *Dr. Who Guide*, uma das bases de dados não-oficiais mais completas acerca de todo o universo ficcional da franquia. Disponível em: <http://www.drwhoguide.com/who_b.htm>. Acesso em: 11 fev. de 2015.

Doctor. No cinema o protagonista passava a ser Peter Cushing, que era mais famoso nos Estados Unidos do que William Hartnell – quem interpretava a 1ª versão do *Doctor* na TV (SCREENONLINE, *on-line*). No filme, a máquina do tempo – *TARDIS* – teria sido recentemente criada pelo personagem de Cushing e teria pousado num planeta aparentemente deserto e inabitado, que apesar de não ter tido seu nome revelado, apresentava as mesmas características de Skaro, o mesmo planeta que o *Doctor* havia pousado no *spin-off*. E, tal qual aconteceu no *spin-off*, eles ajudam os *Thals* a enfrentarem a ameaça de detonação de uma bomba pelos *Daleks*.⁶⁷

O segundo filme, conhecido como “*Daleks – Invasion Earth: 2150 A.D.*” foi lançado em agosto de 1966 como *sequel* do primeiro filme. Aqui o *Doctor* pilota a *TARDIS* até chegar numa Londres futurista, porém devastada pela invasão dos *Daleks*. Além de devastarem cidades inteiras ao redor do mundo, eles também haviam matado boa parte dos humanos e os sobreviventes estariam ou presos ou teriam sido transformados em escravos chamados de “Robomen”. A missão do *Doctor* aqui é impedir que os *Daleks* continuem seu plano que consistia em substituir o centro da Terra por um grande motor e transformar o planeta em uma grande nave espacial que pudesse ser controlada por eles. Para isso, o *Doctor* conta com seus companheiros e também com os “Robomen” que acabam se revoltando contra seus mestres⁶⁸.

Outros *spin-offs* foram surgindo a partir da narrativa principal. “*K9 and company*”, por exemplo, foi ao ar em 1981, mas, naquela época, acabou não sendo escolhido pela BBC para ser uma série regular dentro da grade de programação da emissora (BBC

67 Mais detalhes sobre a história estão disponíveis em: <http://tardis.wikia.com/wiki/Dr._Who_and_the_Daleks>. Acesso em: 11 fev. 2015.

68 Mais detalhes sobre a história estão disponíveis em: <http://tardis.wikia.com/wiki/Daleks%27_Invasion_Earth_2150_A.D.>. Acesso em: 11 fev. 2015.



NEWS, 2006). No entanto, produtores australianos produziram uma temporada completa para esta série que estreou em 2010 pelo canal local *Networked Team*, que acabou redistribuindo o produto a diversas emissoras do mundo através de *syndication*.

Além de *K9*, outros dois *spin-offs* foram produzidos e acabaram sendo mais rentáveis para a emissora. *Torchwood* (anagrama de *Doctor Who*) pegou carona no sucesso da série principal e foi ao ar pela BBC em 2006 tendo como protagonista o Capitão Jack Harkness, personagem interpretado por John Barrowman, que aparece pela primeira vez na série original no segundo episódio da segunda temporada da série contemporânea intitulado “*Toothand Claw*”, no qual a Rainha Vitória do Reino Unido decidiu criar o “Instituto *Torchwood*” para estudar a presença de *aliens* na Terra, de onde partiu então o argumento principal para a série secundária. O *spin-off* teve três temporadas e uma quarta que acabou sendo intitulada de “*Torchwood: Miracle Day*”, uma co-produção entre a BBC Wales, BBC Worldwide e Starz (EUA) e foi ao ar pela primeira vez através da BBC America em 2013 como parte dos objetivos estratégicos de produzir mais conteúdo original (BBC WORLDWIDE, 2010, p. 21). A série secundária ainda deu origem a outro *spin-off*, ou seja, a *websérie* com dez episódios intitulada “*Torchwood: Web of lies*” que teve coprodução da Starz (US) e está disponível na *iTunes Store*⁶⁹ (temporada completa) ou no *Youtube*⁷⁰ (somente o piloto).

Outra série de TV secundária importante da franquia que seguiu “*Torchwood*” foi o “*The Sarah Jane Adventures*”, escrito pelo mesmo produtor de *Doctor Who*, Russel T. Davies. A nova narrativa trouxe de volta a personagem Sarah Jane Smith, interpretada por Elisabeth Slander, entre 1973 e 1976, uma das companheiras

69 Há um *preview* disponível em: <<https://itunes.apple.com/app/id444833037>>.

70 O primeiro episódio está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=62yuq5vkOjg>>.

de viagem do *Doctor* mais famosas. Na nova série, ela era uma jornalista investigativa na cidade contemporânea de Londres que lutava contra as forças alienígenas que invadiam o planeta (BBC PRESS OFFICE, 2006). A série estreou em 2007 no BBC *One* e CBBC *Channel*, mas acabou sendo cancelada durante a quinta temporada em 2011 devido à morte da atriz que interpretava a protagonista. Este *spin-off*, assim como “*Torchwood*”, acabou originando outro *spin-off* conhecido como “*Sarah Jane’s Alien Files*” que teve apenas seis episódios e foi ar junto com a quarta temporada da série que a originou⁷¹.

Mais recentemente, em comemoração ao aniversário de 50 anos da série, a BBC *Worldwide* lançou o episódio especial “*The Day of the Doctor*” no qual David Tennant e Matt Smith atuariam junto, o que era um clamor dos *whovians*. Além dos dois atores bastante queridos pelos fãs, a primeira aparição da atual encarnação do *Doctor*, interpretada por Peter Capaldi também era um dos eventos mais esperados dentro do especial, uma vez que marcava também a despedida de Matt Smith do papel de protagonista.

O principal argumento do especial de 75 minutos é o final da *Time War*, quando o “*War Doctor*”, interpretado por John Hurt, explica, juntamente com o a 11^a encarnação do *Doctor*, como essa guerra termina e, então, acabam encontrando com a 10^a encarnação para aí sim, salvarem Gallifrey da destruição total.

O especial foi transmitido em mais de 90 países em 15 idiomas diferentes em 23 de novembro de 2013 (REUTERS, 2013) em 2D e em 3D em mais 1500 salas de cinema ao redor do mundo, incluindo aí Reino Unido, Estados Unidos, Austrália, Canadá, América Latina, Alemanha, Rússia, Escandinávia e Brasil.

⁷¹ O guia de episódios está disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b00vdgwb/episodes/guide>>. Acessado em: 13 fev. 2015.



Quando o especial de aniversário estava prestes a estrear, os fãs da série do mundo todo se mobilizaram para o evento global. Na Suécia e na Noruega, países em que a série não tem emissora de retransmissão, os fãs fizeram petições sucessivas para que os cinemas locais exibissem a obra e obtiveram sucesso. Na Argentina ocorreu algo parecido quando os fãs pressionaram uma grande cadeia de cinemas para exibir o especial simultaneamente. Nos Estados Unidos, os 10.000 primeiros ingressos foram vendidos nos primeiros 28 minutos sem nenhuma ação de marketing ou publicidade e na Alemanha, Cinemaxx, uma das maiores redes de cinema, relatou que o especial teve a pré-venda de um não-filme mais rápida da história (BBC WORLDWIDE, 2013) (tradução própria).⁷²

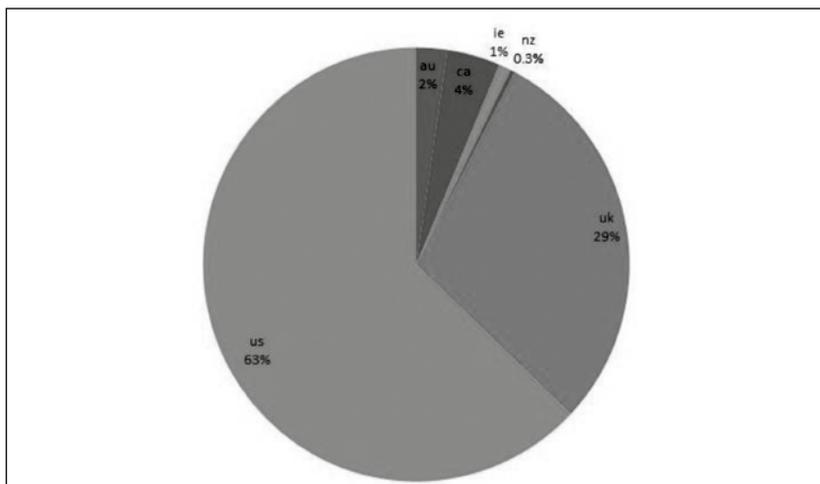
Esses números acabaram rendendo à BBC *Worldwide* um registro pela *Guinness World Record* como a maior audiência já alcançada por um produto de drama televisivo (BBC WORLDWIDE, 2013). O registro feito pela *Guinness* não foi à toa. A BBC sabia que esta seria uma de suas produções mais esperadas pelos expectadores desde a primeira exibição de *Doctor Who*. Com a transmissão simultânea deste episódio, por exemplo, a BBC *One* alcançou um pico de audiência 10,6 milhões (BBC ONE, 2013b).

Estes índices também foram evidentes não só nas TV's ou nas salas de cinema, concomitantemente à transmissão global do episódio, fãs de todo o mundo interagiram entre si expressan-

72 No original: "In the run up to the 50th Anniversary, fans of the show across the world have been out in full force to be part of a global event. In Sweden and Norway where the programme has no client broadcaster, fans successfully petitioned to get their local cinemas to screen the episode. Similarly, fans in Argentina pushed a major cinema chain into showing the special simultaneously. In the US, an initial 10,000 cinema tickets sold out in 28 minutes without any marketing or advertising and in Germany, Cinemaxx, one of the largest cinema chains reported that the special had been the fastest non-movie pre-sale in their history" (BBC WORLDWIDE, 2013).

do suas expectativas sobre o especial na internet, especialmente nas plataformas de redes sociais. Numa pesquisa conduzida pela *BrandWatch*, por exemplo, o Twitter aparece como a plataforma mais utilizado pelos *whovians* para a discussão sobre a série, reunindo 86% das conversações (BRANDWATCH, 2013). Ainda na mesma pesquisa, que também coletou dados sobre diálogos entre os *whovians* nos Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, Irlanda e Nova Zelândia, foi constatado que mais de 90% de todas as conversações se concentravam no eixo formado entre Estados Unidos e Reino Unido. O mesmo estudo também divulgou os principais assuntos abordados pelos fãs dos países analisados conforme expostos no Gráfico 1 e Figura 3.

Gráfico 1 - Países que mais discutiram sobre o especial de 50 anos de *Doctor Who* no Twitter



Fonte: Brandwatch, 2013.



Figura 3 - Nuvem de palavras com os assuntos mais discutidos pelos fãs dos países analisados



Fonte: Brandwatch, 2013.

Uma das primeiras estratégias planejadas pela BBC antes do especial de aniversário foi a revelação de quem interpretaria o papel do 12º *Doctor* logo após o anúncio de que Matt Smith estaria deixando a série (BBC ONE, 2013a). Em entrevista ao *The Drum*, Michele Osborn, chefe de comunicação da BBC One e da BBC Drama, explicou que a emissora decidiu produzir um evento ao vivo para fazer o comunicado oficial da saída oficial do ator cerca de um mês depois que ele mesmo já havia anunciado. (THE DRUM, 2013). Ainda na mesma entrevista, ela ratificou que o anúncio de um novo *Doctor* deveria ser de fato um evento de grande importância, ou seja, a entrada de Capaldi no elenco já começou com uma grande estratégia global e adaptada à cultura da convergência por parte da emissora.

Eles juntaram as equipes de comunicação *on-line* e de mídias sociais de *Doctor Who* para trabalhar em conjunto com as equipes de comunicação e marketing a fim de gerar expectativa para o programa, divulgando os anún-

cios oficiais aos poucos, incluindo informações sobre os convidados para o evento (THE DRUM, 2013) (tradução própria)⁷³.

Na TV, o evento ao vivo atraiu um pico de audiência de mais de 7 milhões de espectadores, mas os números da audiência na internet chamaram mais atenção. O *site* oficial de *Doctor Who* hospedado no domínio da BBC ficou fora do ar devido ao alto número de acessos e quase 90% de todas as conversações no *Twitter* foram sobre o evento enquanto ele estava sendo transmitido. Houve mais de 800 milhões de *tweets* enviados com as *hashtags* #doctorwho e #petercapaldi (THE DRUM, 2013).

Além das estratégias por trás da entrada de Capaldi na série, a BBC também usou técnicas de marketing viral para promover o especial no *Twitter* ao utilizar a *hashtag* #SaveTheDay para revelar conteúdo promocional (DEN OF GEEK, 2013). Ainda em se tratando da promoção do especial de aniversário, a BBC divulgou dois minis episódios. O primeiro deles, “The Night of the Doctor”, foi estrelado por Paul McGann em 14 de novembro. Nele, o 8º *Doctor* regenera artificialmente e dá origem ao *War Doctor*, protagonizado por John Hurt. O outro, intitulado “The Last Day”, foi ao ar no dia 20 de novembro e mostrou a batalha da “Queda de Arcadia” do ponto de vista da câmera de um soldado anônimo durante a *Time War*. Os dois minis episódios estiveram disponíveis no BBC iPlayer e no canal oficial da emissora no *Youtube*.

No Brasil, a exibição ocorreu tanto pela TV quanto pelos cinemas, no caso, pela rede *Cinemark*. Em seu primeiro anúncio, a rede afirmou que só haveria exibições nas cidades de São Paulo, Rio

73 No original: “They brought together the Doctor Who on-line and social media team to work with the communications and marketing teams to build up excitement about the programme, releasing a drip feed of announcements, including guest confirmations for the show” (THE DRUM, 21013, *on-line*).



de Janeiro e Porto Alegre. Logo depois que os primeiros ingressos ficaram esgotados, o *Cinemark* anunciou que mais cidades receberiam o especial: Belo Horizonte, Barueri, Campinas, Curitiba, Goiânia, Niterói, Recife, Salvador, São Caetano do Sul, São José dos Campos, Santos e Uberlândia. Apesar do novo anúncio, os fãs brasileiros continuaram pressionando para que mais cidades fossem incluídas na lista, em resposta, a empresa divulgou dois comunicados oficiais. No primeiro, anunciou a inclusão de Vitória, Guarulhos, Londrina, Natal, Aracaju e Manaus à lista. No segundo, Ribeirão Preto, Cuiabá e Campo Grande também foram incluídas (OMELETE, 2013). Portanto, 24 cidades brasileiras tiveram exibição simultânea dos episódios. Segundo dados da própria emissora, o mercado brasileiro e a América Latina como um todo se destacaram ao atingir a marca de 24 mil espectadores no cinema durante a exibição simultânea do aniversário (BBC WORLDWIDE, 2014, p.23).

Como parte da estratégia de promoção do especial, a BBC disponibilizou um cadastro de fãs na página oficial da série voltada para o Brasil disponível na Figura 4.

Uma vez registrados, os fãs estavam habilitados a receber *e-mails* oficiais com notícias e *teasers* sobre o especial. Durante o registro, o usuário tinha a possibilidade inclusive de visualizar a localização de outros fãs que já haviam se registrado dentro do país, bem como, informar sua própria localização e se ele pertence a algum fã clube.

Figura 4 - Página de registro do fã no site da BBC

FÃS DO DR. WHO

MOSTRE QUEM VOCÊ É E FAÇA PARTE DA COMUNIDADE DE FÃS NA AMÉRICA LATINA!

CADASTRE-SE AQUI E RECEBA AS NOVIDADES DO DOUTOR E SOBRE O 50º ANIVERSÁRIO!

NOME

SOBRENOME

DATA DE NASCIMENTO Dia Mês Ano

GÊNERO Selecionar

E-MAIL

TELEFONE

CIDADE

A QUAL CLUBE DE FÃS VOCÊ PERTENCE?

Aceito compartilhar os meus dados com a BBC Entertainment

Desejo receber mais informações sobre a programação, pesquisas, conteúdos e outros produtos disponíveis para mim da BBC Entertainment

ENVIAR

Fonte: Reprodução (site)⁷⁴

Considerações finais

Após esta breve descrição do *whoniverso* nossa intenção aqui foi mostrar o quão rico é o universo ficcional de *Doctor Who* e como ele se integra a um processo de convergência, pensada no viés interdisciplinar, portanto, considerando a tecnologia, a sociedade, a cultura e a economia. A série é um bom exemplo de como não só os produtos audiovisuais têm se adaptado ao longo dos últimos anos, marcados por grande desenvolvimento tecnológico na área da comunicação midiática, mas, sobretudo, como produtores e suas audiências têm proposto novas práticas comunicacionais de acordo com o contexto e os meios que dispõem.

⁷⁴ Site disponível na URL: <http://brasil.bbchd.com/doctorwho?url_id=registro>. Acesso em: 13 fev. 2015.



Cabe destacar que várias práticas contemporâneas, como as chamadas narrativas transmidiáticas, *fanfictions*, dentre tantos outros conceitos relativamente novos, muitas vezes concebidos equivocadamente como oriundos da digitalização, têm suas sementes plantadas muito antes desta. Basta atentar para a quantidade histórias que surgiram em outras plataformas midiáticas além da TV ainda entre as décadas de 1960 e 1970 e até o trabalho dos fãs que comercializavam cassetes com áudios produzidos por eles mesmos entre as décadas de 1980 e 1990, por exemplo. A análise do *whoniverso*, a partir do exposto, configura-se como um exemplo de como mudou o modo de se fazer comunicação na contemporaneidade.

Referências

AMARAL, Adriana. **Espectros da ficção científica** – a herança sobrenatural do gótico no cyberpunk. 2008. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-espectros-da-ficcao-cientifica.pdf>>. Acesso em: maio de 2016.

AQUINO, Maria Clara. **Convergência entre televisão e web**: proposta de categorização analítica. 2012. 208 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação/UFRGS. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/72495>>. Acesso em: março de 2015.

BBC NEWS. 2010. Disponível em: <www.bbc.com>. Acesso em: abril de 2016.

BBC PRESS OFFICE. **“Russell T Davies creates new series for CBBC, starring Doctor Who’s Sarah Jane Smith”**. 2006. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/pressoffice/pressreleases/stories/2006/09_september/14/sarah.sht>. Acesso em: fevereiro de 2015.

BBC ONE. **“Matt Smith announces he is to leave Doctor Who - UPDATED”**. 2013a. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/blogs/>>

doctorwho/articles/Matt-Smith-to-leave-Doctor-Who >. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **“Doctor Who 50th Anniversary draws a peak audience of 10.6 million for BBC One”**. 2013b. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/blogs/doctorwho/articles/Doctor-Who-50th-Anniversary-draws-a-peak-audience>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **“Doctor Who 50th Anniversary draws a peak audience of 10.6 million for BBC One”**. 2013b. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/blogs/doctorwho/articles/Doctor-Who-50th-Anniversary-draws-a-peak-audience>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

BBC WORLDWIDE. **Annual Review 2005/06**. 2006. Disponível em: <<http://www.bbcworldwide.com/annualreviews/review2006/default.htm>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **Annual Review 2006/07**. 2007. Disponível em: <<http://www.bbcworldwide.com/annualreviews/review2007/default.htm>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **Annual Review 2007/08**. 2008. Disponível em: <<http://www.bbcworldwide.com/annualreviews/review2008/>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **Annual Review 2008/09**. 2009. Disponível em: <<http://www.bbcworldwide.com/annualreviews/review2009/>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **Annual Review 2009/10**. 2010. Disponível em: <<http://www.bbcworldwide.com/annual-review/annual-review-2010.aspx>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **Annual Review 2010/11**. 2011. Disponível em: <<http://www.bbcworldwide.com/annual-review/annual-review-2011.aspx>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **Annual Review 2011/12**. 2012. Disponível em: <<http://www.bbcworldwide.com/annual-review/annual-review-2012.aspx>>. Acesso em: fevereiro de 2015.



_____. **Annual Review 2012/13**. 2013. Disponível em: <<http://www.bbc.com/worldwide/annual-review/annual-review-2013.aspx>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **Annual Review 2013/14**. 2014. Disponível em: <<http://www.bbc.com/worldwide/annualreview/>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **“BBC Worldwide today released the first details of a major new gaming development for the *Doctor Who* brand”**. 2011. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/mediacentre/worldwide/091211drwho.html>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

_____. **“Guinness world record for ‘The day of the *Doctor*’”**. 2013. Disponível em: <<http://www.doctorwho.tv/whats-new/article/guinness-world-record-for-the-day-of-the-doctor>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

BIG FINISH. **“Unit Extinction Podcast (February #2)”**. 2015. Disponível em: <<http://www.bigfinish.com/podcasts/v/new-unit-podcast>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

BOOTH, Paul. **Digital Fandom**, New York: Peter Lang Publishers, 2010.

BRANDWATCH. **50 Years of *Doctor Who*: Listening to Audiences Around the World**. 2013. Disponível em: <<http://www.brandwatch.com/2013/11/dr-who/>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

CNBC. **“At 50, ‘*Doctor Who*’ is a spry moneymaker for the BBC”**. 2013. Disponível em: <<http://www.cnbc.com/id/101220955#>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

DEN OF GEEK. **“BBC releases picture, teaser sting for *The Day of the Doctor*”**. 2013. Disponível em: <<http://www.denofgeek.com/tv/doctor-who/27488/bbc-releases-picture-teaser-sting-for-the-day-of-the-doctor>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

DIGITAL SPY. **“*Doctor Who: Worlds in Time*’ launches”**. 2012. Disponível em: <<http://www.digitalspy.co.uk/gaming/s7/doctor-who/>>

news/a371010/doctor-who-worlds-in-time-launches.html#~p4GL-wh4u4y4oN4 >. Acesso em: fevereiro de 2015.

DOCTOR WHO BRASIL. . “**Doctor Who será exibido no canal SyFy no Brasil!**”. 2015. Disponível em: <<http://doctorwhobrasil.com.br/2015/11/doctor-who-sera-exibido-no-canal-syfy-no-brasil/>>. Acesso em: novembro de 2015.

DOCTOR WHO TV. “**Sonic Screwdriver accessories for Wii & DS**”. 2010. Disponível em: <<http://www.doctorwhotv.co.uk/sonic-screwdriver-accessories-for-wii-ds-9094.htm>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

ESPIN-ANDERSEN, G. **The Three Words of Welfare Capitalism**. 1990. Princeton University Press. Princeton: New Jersey. Disponível em: <<http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic1134169.files/Readings%20on%20Social%20Democracy/Esping%20Anderson%20-%20The%20Three%20Worlds%20of%20Welfare%20Capitalism.pdf>>. Acesso em: abril de 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2ª Edição. 2009. Editora Aleph. São Paulo.

JUSTYCE. “**Gary Russell talks about the Audio Visuals**”. *On-line*. Disponível em: <<http://justyce.org/gary-russell-interview.html>>. Acesso em: 13 fev. 2015.

KINCAID, Paul. “**How hard is SF?**” - *Review of The Ascent of Wonder edited by Hartwell & Cramer, first published in Vector 182, Spring 1995*. Disponível em: <<http://www.paulkincaid.co.uk/Reviews/howhard.htm>>. Acesso em: dezembro de 2015.

LIGADO EM SÉRIE. **Séries sumidas da BBC estreiam em plataforma de streaming desconhecida**. 2016. Disponível em: <<http://www.ligadoemserie.com.br/2016/01/series-da-bbc-estreiam-em-plataforma-de-streaming-desconhecida/>>. Acesso em: 30 jan. 2016.

MORLEY, David; BRUNDSON, Charlotte. **The Nationwide Television Studies**. Londres e Nova York: Routledge. Taylor & Frances e-library. 2005. (versão digital). Disponível em: <<http://monoskop.org/images/9/99/>



Brunsdon_Chlotte_Morley_David_The_Nationwide_Television_Studies_1999.pdf >. Acesso em: julho de 2015.

PANTECHNICON. “**In conversation with Gary Russell**”. Pantech-niconeZine. 3ª edição. p. 21-30. Março, 2007. Disponível em: <<https://removalvan.files.wordpress.com/2009/10/pantech3.pdf>>. Acesso em: fevereiro de 2015.

POOL, Ithiel de Sola. **Technologies of Freedom**. Harvard College. Library of Congress Cataloging in Publication Data, 1983.

RADIOTIMES. **Netflix has some good news and some bad news for Doctor Who fans**. 2016. Disponível em: <<http://www.radiotimes.com/news/2016-01-27/netflix-has-some-good-news-and-some-bad-news-for-doctor-who-fans>>. Acesso em: janeiro de 2016.

REUTERS. **Doctor Who celebrates 50 with eyes on global space**. 2013. Disponível em: <<http://www.reuters.com/article/2013/11/23/entertainment-us-britain-doctorwho-idUSBRE9AM09920131123>>. Acesso em: janeiro de 2016.

SCI-FI-ONLINE. **Micro fun with BBC TV’s DoctorWho!**. (on-line). Disponível em: <http://www.sci-fi-on-line.com/00_features/08-07-03_who-computer.htm>. Acesso em: janeiro de 2016.

SCREENONLINE. **Dr. Who and the Daleks**. (on-line) Disponível em: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/1273075/>. Acesso em: fevereiro de 2015.

THE DRUM. “**How they kept it quiet - The BBC PR strategy behind Peter Capaldi being named Doctor Who**”. 2013. Acessado em 22 fevereiro de 2014. Disponível em <<http://www.the-drum.com/news/2013/08/05/how-they-kept-it-quiet-bbc-pr-strategy-behind-peter-capaldi-being-named-doctor-who> >. Acesso em: janeiro de 2016.

THE GUARDIAN. **Doctor Who: actors who have previously played the famous Time Lord – in pictures**. 2013. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/tv-and-radio/gallery/2013/aug/04/doctor-who-actors-peter-capaldi> >. Acesso em: fevereiro de 2015.

THE REGISTER. **The CURSE of WHO:** WHY has there never been a decent videogame with the Doctor?. 2013. Disponível em: <http://www.theregister.co.uk/2013/11/07/antique_code_show_doctor_who/>. Acesso em: fevereiro de 2015.

TULLOCH, John; JENKINS, Henry. **Science Fiction Audiences.** Nova York: Routledge. Taylor & Frances e-library. 2005. (versão digital).





As convergências e as divergências entre o videoclipe, o cinema e a videodança via conceito ampliado de dramaturgia

▷▷ ELI ANGELO BATISTA DA SILVA LAGES

Introdução

Antes de tudo, torna-se importante dizer que videodança é, sobretudo, uma prática artística cujas configurações ainda estão em aberto, inseridas no processo de explorar seus limites, de se descobrir ao mesmo tempo em que se teoriza. Em sua dissertação defendida junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes na Universidade Federal de Uberlândia, a artista plástica e bailarina Patrícia Pereira Borges diz que “a produção e a disseminação de videodança

constituem um campo artístico ainda em formação que lida com questões ligadas à sua própria legitimação” (BORGES, 2014, p. 8).

Outro aspecto importante a ser mencionado é que diferentes autores, em seus escritos sobre a videodança, afirmam não ser possível restringir esta arte a um simples somatório de duas partes. Nesse sentido, Ivani Santana (2006, p. 2) considera haver um equívoco em chamar de videodança, o produto resultante do simples encontro de um videoartista com um coreógrafo. Maíra Spanghero (2003, p. 36) afirma que a videodança não é “[...] [somente] um registro da dança no palco, é uma forma de experimentação que conquistou domínios próprios, tanto territoriais quanto estéticos”.

É notório observar que a literatura sobre videodança ainda é incipiente quando comparamos com outras linguagens artísticas. Há poucos escritos sobre o tema, sobretudo quando consideramos os textos em língua portuguesa. Convém lembrar que a cada nova análise e abordagem a videodança se legitima enquanto linguagem e prática artística, uma vez que o campo ainda se encontra em conformação.

O “problema do conceito” da videodança

O primeiro passo em direção a uma abordagem que contribua com o campo da videodança é o levantamento de bibliografia. No qual foi percebido poucas menções sobre a dramaturgia da videodança enquanto tema. Entre todos os artigos e textos disponíveis ao autor até o momento, poucos se propunham a abordar especificamente o que seria esta tal dramaturgia da videodança.

Ailce Moreira de Melo (2011)¹ é uma dessas autoras que busca elencar parâmetros de análise de uma obra de videodança, as

¹ Os artigos de Ailce Moreira de Melo e Guilherme Schulze, dos anos de 2011 e 2010, respectivamente, são textos que não possuem numeração de página. Ver nas referências.



compreendendo enquanto instâncias dramatúrgicas. A pesquisadora aponta “o corpo; a filmagem; a edição; a sonorização; a textura espacial; o figurino; a maquiagem; e os objetos cênicos” (MELO, 2011) como os elementos para a “construção de dramaturgia em obras videográficas” (MELO, 2011).

Também há a proposta de análise de videodança de Guilherme Schulze (2010)¹ no texto que defende a análise de videodança ser produzida a partir da identificação de três dimensões: primária, secundária e terciária. Ele afirma que a dimensão primária se refere àquilo que é capturado pela lente da câmera, fato e contexto, qualquer coisa (e pessoa) que se apresente em estado de dança. A segunda dimensão, por sua vez, refere-se aos planos, ações e modos de captura da imagem no instante da ação dançada. E se poderia descrever a dimensão terciária como toda ação de criação da videodança em seu estágio de pós-produção da imagem.

Essa proposta de Schulze encontra ecos na proposição de Douglas Rosemberg. Em seu artigo chamado *Excavating Genres*, o autor também propõe que a videodança seja compreendida em duas camadas, e nisso se difere de Schulze. Rosemberg dá a entender que a captura das imagens já é, em si, um processo de edição, de escolha poética (ROSEMBERG, 2010, p. 64).

Todos os três tipos de análise citados buscam elementos básicos da construção da obra de videodança, mas apenas Ailce Moreira de Melo, num artigo de 2012, a este procedimento chama de dramaturgia. Apesar de nunca nomear, cunhar ou efetivamente definir a dramaturgia da videodança. Em suas palavras, chama de “construção de dramaturgia em obras videográficas” (MELO, 2012, p. 3). Sendo esta autora a que, por enquanto, mais se aproxima de uma tal dramaturgia da videodança, é relevante buscar suas fontes bibliográficas basilares que suportam sua proposta.

É na tese defendida por Rosa Maria Hércoles em 2004 e no livro “Dicionário de teatro” de Patrice Pavis, escrito em 1999, que Ailce Moreira de Melo vai buscar suas referências. Em linhas gerais, as duas propostas se alinham para defender a proposta de dramaturgia ser compreendida de forma mais ampla. Pavis, advindo do teatro busca liberar a dramaturgia da exclusividade textual (PAVIS, 1999, p. 113). Hércoles, por sua vez, sendo da dança, compreende a produção de dança – notadamente contemporânea – liberada da narratividade e do libreto (HERCOLES, 2004, p. 109).

Ambos compactam que dramaturgia se trata do conjunto dos elementos e escolhas – estéticas e ideológicas – que se reúnem para produzir uma rede ou nexos de sentidos numa determinada obra.

Faz sentido, de certa forma, se apropriar desta concepção de dramaturgia mais ampliada e abrangente para fundamentar este trabalho. Especialmente tendo em vista o desejo de apontar – via análise dramatúrgica das obras – condições de produzir comparações entre o videoclipe, o cinema e a videodança.

O acorde teórico

Além da noção ampliada de dramaturgia, um dos possíveis caminhos parcamente explorados por este trabalho é o conceito de performance. A hipótese que se cogita é a de que a performance seja o elo entre os trabalhos fílmicos escolhidos para a análise, apesar de suas evidentes construções dramatúrgicas e seus propósitos artísticos.

Thiago Soares, em seu artigo *Construindo imagens de som & fúria: Considerações sobre o conceito de performance na análise de videoclipes*², apresenta a ideia de que:

2 Também este artigo de Thiago Soares não recebe paginação, conforme a disponibilização *on-line*. Ver referências.



[...] o conceito de performance [...] parte de um determinado material expressivo significante que deverá produzir sentido em consonância com questões de ordem cultural e contextual. Ou seja, a ideia de que determinado objeto performatiza outro, coloca em circulação materialidades expressivas (SOARES, 2012).

Nesse caso, Soares apoia a noção de que um videoclipe é uma obra [objeto] que performatiza a música. Seu argumento é que os “videoclipes performatizam as canções que os originam, propondo uma forma de ‘fazer ver’ a canção [...]” (SOARES, 2012)

O autor supramencionado se utiliza de alguns exemplos para ilustrar a ideia de que “o videoclipe seria uma performance midiática da canção” (SOARES, 2012), citando o caso do gênero musical conhecido como música eletrônica.

Sem uma referência lírica da letra, cabe, em muitos casos, aos diretores de videoclipes de música eletrônica, o trabalho de pensar a imagem como textura, como ambiente para a união entre base musical e imagem, entre edição e batidas sincopadas. Neste caso [...] o videoclipe se configurou numa dança sobre a canção (SOARES, 2012).

Apesar de Soares não querer abranger o diálogo, daquilo que entende como performance, para os sentidos que já existem noutras linguagens artísticas, sua proposta encontra eco no conceito de *corpomídia* proposto por Christine Greiner e Helena Katz.

Na busca de conceituar o que é corpomídia, Greiner compreende o corpo, afirmando que

A sua proposta de que o corpo é um modelo ou uma espécie de plataforma semântica pode ser questionada por au-

tores que privilegiam o aspecto de plasticidade do corpo. [...] No entanto, torna-se evidente a partir dos estudos de Llinás, de Lakoff e Johnson, de Sheets-Johnstone, Edelman e Prigogine que a aliança entre natureza e cultura é irreversível para os estudos do corpo. Evidentemente, os focos de atenção variam conforme o interesse da pesquisa, mas é o olhar que atravessa, um campo e o outro, que tem iluminado nossa história. (GREINER, 2005, p. 67).

E define corpomídia, afirmando:

A concepção de Corpomídia se apoia no entendimento coevolutivo dos processos vivos que, quando aplicado ao corpo que dança, recoloca as velhas perguntas da área em outro contexto. Assim, permite novas respostas para questões sobre a universalidade da linguagem da dança, ou as relações entre forma-expressão, racional-emocional, teoria-prática, indivíduo-sociedade e corpo-mente. (KATZ, 2005b)³

Estas professoras e críticas de dança – Greiner e Katz – constroem suas noções de performance na/da dança buscando referências nos filósofos George Lakoff e Mark Johnson quando apresentam o conceito de metáforas corporificadas (*embodied metaphors*). Abordando Lakoff e Johnson, Christine Greiner, no livro *O corpo*, mostra que a:

[...] significação compreende os esquemas da experiência corporal e das estruturas pré-concebidas da nossa sensibilidade, nosso modo de percepção, nossa maneira de orientar e de interagir com outros objetos, eventos ou pessoas. Estes esquemas, sempre corporalmente inscritos, não per-

³ Esta citação é uma interferência que Helena Katz faz no livro de Christine Greiner.



tencem àqueles que têm a experiência. (LAKOFF E JOHNSON *apud* GREINER, 2005, p.43).

O corpomídia, para Greiner e Katz, pode ser entendido como um processo evolutivo de comunicação e, durante esse processo, as metáforas são incubidas de “estruturar parcialmente uma experiência em termos de outra” (GREINER, 2005, p. 44).

Assim, o corpo é, e ao agir em cena, regido pelo que se é e pelo que se propõe em cena no momento em que dança. Este corpo e esta dança é, então, performativa. A performance é uma condição do corpo que dança. O corpo é mídia de si mesmo.

A teoria dos atos de fala, conforme proposto por John Langshaw Austin (1962), compreende que a linguagem se realiza de duas formas principais. A primeira forma de atuação da linguagem é uma ação constativa e se realizam sob a forma de relatos ou descrições. Por outro lado, a segunda forma de atuação da linguagem é uma ação performativa que se realizam como ordens, pedidos, ofensas, advertências, promessas, garantias, vetos, apostas; ou seja, implicam a realização de uma ação.

A grande contribuição desta teoria é a percepção de que a linguagem não é, *per se*, verdadeira ou falsa, bem como não servem para informar. Antes, a linguagem, na medida em que se produz, é uma ação.

Se se observa a compreensão de que o corpo é mídia de si mesmo, que todo movimento produzido por este corpo é discurso-ação, que em sua materialidade e/ou fisicalidade performa algo (no mínimo a si mesmo); que pode ser compreendido como (ou a partir de) metáfora(s): não seria razoável compreender a videodança como um corpo-obra audiovisual que dança?

Comparação entre os filmes

No escopo deste trabalho haviam sido selecionadas três obras para que, num esforço de análise, fosse produzida uma comparação entre tipos de obras audiovisual, a saber: videoclipe, cinema e videodança.

Cabe situar que o processo de análise aqui proposto está concentrado em alguns aspectos ou elementos de produção, os quais podemos reconhecer como instâncias dramáticas, desconsiderando – por conta do espaço deste artigo – questões relacionadas com os contextos das obras analisadas.

O videoclipe escolhido chama-se “*Her morning elegance*”, do artista israelense Oren Lavie, que é cantor, compositor, dramaturgo e diretor teatral. O filme selecionado foi o curta “*Entr’acte*” de René Clair e Erik Satie, produzido em 1924. Já a videodança eleita foi “*Maxixe*”, curta produzida pela Cia. Etc. – companhia de dança surgida em Aracaju/SE, porém radicada em Recife/PE desde 2004.

O videoclipe de Oren Lavie é um filme produzido em *stop-motion*, extremamente bem produzido e realizado, que alcançou um sucesso considerável no meio musical internacional. Um dos parâmetros de seu êxito é o número de visualizações que este videoclipe atingiu na popular plataforma de vídeos, o YouTube, onde ultrapassou a marca de 30 milhões de exibições.

Trata-se de uma performance no sentido que Thiago Soares aplica ao conceito; é a visualidade da música. Com efeito, numa busca simples ao *site* do artista, encontramos que a música foi lançada em 2007, enquanto o clipe foi disponibilizado para visualização em 2009.

O videoclipe nos mostra uma mulher ruiva na cama, de olhos fechados, como se estivesse a sonhar. E o seu sonho se manifes-



ta de forma física interagindo com o seu corpo - que permanece adormecido - e em concordância com a letra da música. Destaca-se o trecho da canção onde diz: “E ela luta por sua vida/ Enquanto coloca o seu casaco/ E ela luta por sua vida no trem”⁴. No filme, a primeira vez quando é cantado este trecho, a cena é construída com lençóis de diferentes cores, texturas e padrões, o corpo da performer e a sequência de fotografias numa imagem que metaforiza um trem em movimento⁵. A impressão é que o artista por vezes trata o videoclipe quase como ilustração da música, sem, contudo, perder a plasticidade e a poesia do videoclipe enquanto obra artística.

“*Entr’acte*” é um filme de René Clair que foi criado em parceria com Erik Satie. O filme em questão estreou como um entreato do espetáculo “*Relâche*” do Ballets Suédois (Balés Suecos). O conjunto do trabalho está situado num contexto de vanguarda. Estão presentes no filme: Jean Borlin, que foi responsável pela coreografia do espetáculo; o criador de “*Relâche*”, Francis Picabia; Michel Duchamp e o próprio Erik Satie. O filme foi rerepresentado no festival de Cannes, em 1974. A duração do curta é de 22 minutos.

É um filme considerado dadaísta e se utiliza de recursos como slow motion, cenas em reversão e ângulos de filmagem incomuns. A cena do cortejo fúnebre onde as pessoas seguindo o percurso com o caixão saltitam em câmara lenta é marcante. Como exemplo de ângulo incomum de filmagem se pode citar o trecho em que é mostrado o movimento de pernas de uma bailarina como se a olhassem do chão para cima, em ascendente.

O ritmo é um dos elementos dramáticos mais importantes do filme. Importa aos criadores a fusão indissociável entre as ima-

4 “And She fights for her life/ As she puts on her coat/ And she fights for her life on the train” – Tradução livre do autor deste trabalho.

5 Esta cena acontece a 1:06 minutos decorridos de filme.

gens e a música. Outro fator relevante é o movimento. A maneira com que o filme passa de um ponto de observação fixo de movimentos lentos a um ponto de observação móvel com movimentos rápidos e difusos, os quais abrangem diversas espacialidades e chegam a provocar uma sensação de vertigem.

O curta francês difere do videoclipe, pois dispõe de sentidos mais abertos, menos literais. Isso se deve, em grande parte, a uma dissociação com a linguagem verbal. O videoclipe, em certa medida, está submetido a uma operação de ilustração da música, que por sua vez, está intimamente relacionada com a letra da canção.

Já a videodança “*Maxixe*” da Cia. Etc. é uma obra relevante para a companhia, pois celebra a entrada de Breno César, um cineasta, ao grupo permanente da companhia. A companhia já havia produzido algumas experimentações com a videodança, mas esta é a primeira onde um diálogo – do ponto de vista das linguagens artísticas – é estabelecido.

O filme mostra uma interação entre dois homens e uma mulher. Algo que em certos momentos denota um jogo de sedução. Contudo, a maior parte do filme de 9 minutos se trata de uma intervenção urbana. Os três bailarinos desenvolvem uma movimentação individualizada, como se fosse uma assinatura de personalidade, e a exploram circulando pelo bairro de São José, nas proximidades do Mercado Público, na cidade do Recife.

O ritmo em “*Maxixe*” é tão importante quanto o é no curta “*Entr’acte*”. De alguma forma, os dois filmes compartilham elementos em comum, tais como: O ritmo, o movimento e dois pontos de vista. Ao comparar efetivamente os dois filmes, o tom ou clima é o elemento que chama a atenção para a diferenciação. O filme “*Entr’acte*” tem um ar mais sombrio e algumas temáticas que remetem a emoções negativas, como a morte. Já “*Maxixe*” possui



um tom mais cômico e uma temática mais narrativa que remete à sedução.

Se também se eleger o elemento narratividade, como instância dramatúrgica para análise, observaremos uma grande distinção entre os três filmes. O videoclipe tende a uma narrativa bem definida e estruturada, guiada pela letra da música. A videodança se encontra no meio termo, ou seja, há esboços e momentos bem definidos de ação guiada por narratividade, com uma atuação cênica que remete à pantomima – sem o ser efetivamente. Entretanto, a maior parte do tempo da filmagem é dedicada à experimentação dos movimentos e à interação com o ambiente, descolada de uma narratividade. Mas é o curta francês que menos depende da narratividade. Este filme é mais autocentrado nas relações imagem-som que estabelece.

E se se considerar a performance como um elemento dramatúrgico, as relações entre os três filmes mais se aproximam, embora não se resolvam. Conforme mencionado anteriormente, o videoclipe é a síntese da noção de performance apresentada por Thiago Santos, ou seja, o filme “dá a ver” a música. Já o curta e a videodança compartilham mais aproximadamente a noção de performance que está inserida no conceito de *corpomídia*, ou seja, como condição do corpo que se dá em discurso-ação.

Considerações finais

Enquanto o videoclipe performatiza a música; o curta francês e a videodança performatizam a si mesmos. A música do videoclipe possui corpo e existência para além do videoclipe. Tanto é assim que surgiu antes do filme. Já a música do curta e da videodança só existem porque os filmes existem. Embora haja a possibilidade de separar digitalmente o arquivo de áudio do de imagem, ambos nasceram juntos, são partes componentes de um mesmo corpo-obra.

Quando se põe em resumo as análises que foram levantadas até aqui, se observa a impossibilidade de definir conceitualmente a videodança através dos elementos dramaturgicos mencionados. Se por um lado há coincidências entre as três modalidades comparadas, também há importantes divergências. O que leva a crer que até aqui não há um elemento distintivo absoluto que individualize ontologicamente a videodança. Há de ser sugerida uma ampliação de elementos dramaturgicos e/ou uma nova via de comparação em estudos posteriores.

Referências

AUSTIN, John L. **Quando dizer é fazer**. - Trad. Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Editora: Artes Médica, 1990.

BONITO, Eduardo; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (orgs.). **Dança e Tecnologia**. Dança em foco, v.1. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.

BORGES, Patrícia P. **Estudos e experimentos em videodança**: um trabalho de colaboração entre o artista visual e o corporal. 2014. 125f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia. 2014.

HERCOLES, R. M. **Formas de comunicação do corpo**: novas cartas sobre a dança. São Paulo: PUC-SP, 2005. Tese (Doutorado), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2005.

MELO, A. M. **Videodança**: um possível caminho dessa história no Recife. In: COSTA, L. G. (Org.). Coleção RecorDança: vídeos. Olinda: Associação Reviva, 2011. v.1.

PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

ROSEMBERG, Douglas. **Excavating genres**. The international journal of screendance, Winsconsin, volume 1, 63-73, 2010.



SANTANA, Ivani. **Esqueçam as fronteiras!** Videodança: ponto de convergência da dança na cultura digital. *In: Dança em Foco v.1: dança e tecnologia / curadores: Paulo Caldas e Leonel Brum; tradução: Carla Branco et al..* – Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.

SCHULZE, Guilherme Barbosa. **Um olhar sobre videodança em dimensões.** VI congresso de pesquisa e pós-graduação em artes cênicas, 2010.

SOARES, THIAGO. **Construindo imagens de som & fúria:** Considerações sobre o conceito de performance na análise de videoclipes. Acesso em 01 out. 2016.

SPANGHERO, M. **A dança dos encéfalos acesos.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.





PARTE 3

DISCURSO E ANÁLISE







Reatualização e circulação de discursos no filme ‘O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel’

▷▷ MARIA EMÍLIA DE RODAT DE AGUIAR
BARRETO BARROS

▷▷ NICAELLE VITURINO DOS SANTOS DE
JESUS

Introdução

O presente trabalho consiste em uma abordagem parcial da dissertação intitulada “*O senhor dos anéis: a sociedade do anel*”: entre os mitos e as relações de poder/saber”, defendida em agosto do corrente ano. Está circunscrito à Análise do Discurso de linha francesa, aos estudos acerca do mito, do cinema, das

relações de poder-saber, de maneira que a constituição do dispositivo teórico-analítico tem como base os estudos de Barthes (2007), Bernardet (1985), Campbell (1990), Cassirer (1972), Costa (2006), Foucault (1997, 2003, 2007, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013), Gregolin (2003, 2007), Nazario (2005), Orlandi (1984, 2002, 2012), Pêcheux (1997, 1999), Ramnoux (1977), Tressider (2003), dentre outros de igual importância.

Ao longo deste estudo, procuramos responder à seguinte pergunta norteadora de pesquisa: *por que a mídia cinematográfica tem trazido os mitos à tona reiteradamente?* Refletimos, então, sobre essa mídia como suporte para a circulação de discursos e a conseqüente naturalização de sentido. Em decorrência disso, consideramos o contexto histórico do seu surgimento, a elaboração de um produto cultural muito complexo (o filme), com peculiaridades, especificidades de uma linguagem capaz de *reatualizar* sentidos, em conformidade com a lógica econômica, política e social. Como o título já revela, selecionamos como objeto para nossa análise o filme ‘O Senhor dos anéis: a sociedade do anel’, com o objetivo principal de analisar a *reatualização* de alguns mitos pelo cinema, um suporte veiculador de ideologias. Elegemos tal objeto por ser uma elaboração fílmica com boa aceitação pela crítica, grande propagação pela televisão fechada, com vendas de DVDs, e um conseqüente aumento do número de receptores. Além disso, a película se destaca por sua grandiosidade e composição complexa, numa trama mítica que instiga reflexões concernentes à visão atual do homem e suas relações com o imaginário, com o mundo através da(s) linguagem(ens).

Quanto à invenção do cinema, observamos que ele não nasce como algo único, original, pois, em diversos lugares do mundo, estudiosos e pesquisadores buscam a projeção de imagens em movimento (França e Estados Unidos, por exemplo). Conseqüentemente, passou por uma série de reorganizações em sua



produção, distribuição e exibição até adquirir convenções de linguagem especificamente cinematográficas (COSTA, 2006). As primeiras exibições de filmes aconteceram em 1893, nos Estados Unidos da América; em 1895, com os irmãos Louis e August Lumière, em Paris. Estes souberam fazer de seu objeto uma atividade lucrativa, vendendo câmeras e filmes.

O cinema é caracterizado como sendo um fato de linguagem, com peculiaridades que lhe conferem significação/sentido em sua composição textual. A linguagem do cinema agrega, em sua composição, outras artes, como a música e a arte visual. Desenvolvem-se, aos poucos, embasando-se, no ato de narrar histórias, a utilização da câmera e os seus movimentos, a dimensão restrita ou ampliada da imagem, a montagem das cenas, denunciando, na produção cinematográfica, uma sucessão de seleções e de escolhas. Destarte, tais elementos são imbricados na linguagem cinematográfica para que haja uma conotação específica na produção final da película. Nesse movimento, o filme assume *status* de linguagem fictícia, em que o sujeito consegue encontrar uma realidade imaginária, projetando-se naquilo que vê. No decorrer do século XX, o cinema passa por várias transformações tecnológicas, incorporando a utilização de som, efeitos especiais, narrativas não lineares. A partir da década de 1950, a indústria cinematográfica liga-se cada vez mais a grandes produtores e, com isso, as películas tornam-se cada vez mais elaboradas.

No que concerne à trama mítica, tentamos compreender o mito como uma atividade de linguagem em busca de explicações para acontecimentos considerados naturais, fatos humano-existenciais. Desde a antiguidade, a interpretação mitológica era considerada como a mais alta sabedoria. Serviu como explicação dos acontecimentos, da relação nome-coisa, considerando-se aí uma conexão entre linguagem e mito. Este não é a mutação da história em lenda, nem a aceitação da fábula enquanto história,

tampouco se faz uma analogia direta entre a contemplação das configurações naturais e a do poder da natureza. Chama-se mito algo que é condicionado e mediado pela atividade da linguagem (CASSIRER, 1972).

O filme em análise é um longa-metragem com duração de 2h e 58min (duas horas e cinquenta e oito minutos); faz parte da trilogia composta pelos seguintes títulos: *A sociedade do Anel*, *As duas Torres*, *O Retorno do Rei*. A primeira parte da trilogia narra a história da chamada *Terra-Média*, no período da Segunda Era. Inicialmente, a história nos remete ao surgimento dos *Grandes Anéis*, os quais foram distribuídos entre os elfos (três), os anões (sete), os homens (nove), reis da Terra Média, na tentativa de proporcionar um equilíbrio entre as relações de poder na Terra. Mas outro anel foi forjado, em segredo, por Sauron (Senhor do escuro); tinha força superior aos demais: dotado de sedução, desejo e poder, para dominar todos os outros povos. Por conta desse desejo de poder, o *anel* buscava voltar para o seu dono (Sauron), pois lhe tinha sido tomado em uma batalha, durante a qual fora derrotado por Isildor, rei de Gondor. Após essa batalha, o *anel* ficou perdido, entretanto, exatamente porque ele mesmo buscava seu dono, o mal se reergueu. Para combater o possível ressurgimento do *mal*, houve a necessidade da formação de uma *sociedade do anel*, com nove participantes (um *elfo*, um anão, um mago, dois homens, quatro *hobbits*). Essa aliança demonstrou força contra o poder desse anel forjado. Então, Frodo¹, um *hobbit*, dispôs-se a levá-lo até a Montanha da Perdição, onde o *anel* deveria ser destruído e,

¹ É importante observarmos que, inicialmente, Bilbo Bolseiro deixou todos os seus pertences para Frodo, inclusive o *anel do poder*. Este aceitou conduzi-lo até Valfenda (cidade dos elfos), entretanto, quando chegou lá, decidiram que o anel deveria ser levado à Montanha da Perdição, onde deveria ser destruído. Durante a reunião em que se tomou essa decisão, Frodo se responsabilizou pela destruição do anel, aceitando isso como uma “missão”.



consequentemente, a ameaça de desequilíbrio das relações de poder seria extinta.

Esse filme, então, introduz no rizoma cinematográfico uma dimensão grandiosa (NAZARIO, 2005), uma vez que traz em sua linguagem efeitos, significações, conotações embasadas em mitos nórdicos, possibilitando leituras diversas, tendo em vista o contexto cultural, político, social no qual a película é exibida. Nela observamos ainda a apropriação, a *reatualização* dos ideais defendidos por Tolkien (exaltação dos elementos da natureza, um modo de vida pacífico); uma *releitura* do que entendemos por uma cultura contra-hegemônica². Isso porque o personagem/enunciador³ *Frodo*, ao revelar-se como uma figura messiânica, apresenta valores benévolos, associados aos menos favorecidos socialmente (pobres, operários) que buscam um modo de vida alternativo de sobrevivência. Podemos ainda identificar alguns elementos da contracultura: forma simples e medieval de vida, distinta do caos urbano e da modernidade; culto à natureza, luta contra a poluição. O universo da Terra-Média igualmente se enquadrou no imaginário psicodélico: seres estranhos, magia, nostalgia de um passado pré-moderno, misticismo difuso, contato com as forças telúricas. Da mesma forma, o alcance das (re) adaptações, seja na música, nos jogos, no cinema, privilegia aspectos da contracultura. Estes, porém, são *reatualizados* sob o viés do controle e/ou da manutenção de discursos, próprios aos interesses mercadológicos, políticos e sociais. Por conseguinte, quanto ao nosso objeto de estudo, a música, o cinema, os jogos, os livros, todos continuam a pagar tributo à mitologia complexa,

2 Entendemos por cultura contra-hegemônica movimentos que visam à transformação de valores e instituições sociais. A cultura contra-hegemônica atua em várias esferas, inclusive na mídia.

3 Quando colocamos a relação personagens/enunciadores, estamos trabalhando na perspectiva da **posição** (imaginária) que esses sujeitos assumem no filme. Entendemos que o sujeito enuncia de um lugar social (FD), de uma posição (imaginária).

criada por Tolkien, em “O Senhor dos anéis⁴”, “O Hobbit” e “Silmarillion”.

No que diz respeito à metodologia de análise, utilizamos um gesto arqueológico que, consoante Foucault (2013, p. 34), é uma investigação acerca das similitudes da constituição de determinados sentidos, isto é, busca-se o fio condutor que perpassa diferentes discursividades. Esses sentidos estão no próprio discurso. Ainda segundo Foucault (2003), devemos, em uma análise discursiva, tratar das condições de existência de determinado discurso, estabelecendo suas correlações com outros discursos a que podem estar ligadas; devemos evidenciar, nesse sentido, outras formas de enunciados excluídos por ele, compreendendo-o em sua singularidade e mostrando suas peculiaridades. No que concerne ao discurso, Foucault ([1978] 2012, p. 248) nos ensina que ele consiste em “[...] uma série de acontecimentos, como acontecimentos políticos, através dos quais o poder é vinculado e orientado”. Consequentemente, é importante saber de que modo as relações institucionais, políticas, sociais estão direcionadas a um determinado objetivo.

Ainda no que se refere à análise do discurso, entendemos que, a partir de um texto, podemos produzir múltiplas significações, haja vista a existência da polissemia; de igual forma, a partir dele (do texto), podemos apreender mais de um efeito de sentido (discurso, segundo a AD francesa). Nesse contexto, esclarecemos que concordamos com o ponto de Orlandi (1984), para quem o texto é uma unidade de sentido, cujas relações não são lineares. Dessa

4 Os filmes dessa trilogia foram produzidos e dirigidos por Peter Jackson e distribuídos pela *New Line Cinema*. Esse projeto cinematográfico é considerado um dos maiores já executados, com um orçamento estimado em \$280 (duzentos e oitenta) milhões de dólares, num tempo total de produção de oito anos. A filmagem dos três filmes foi realizada simultaneamente na Nova Zelândia; eles tiveram, após um ano do seu lançamento no cinema, uma versão em DVD.



maneira, tal como propõe essa estudiosa, passamos do domínio da segmentação (disposição linear do texto) para o do *recorte* (inexistência de passagem automática entre as unidades), analisando o texto (no caso, o filme em estudo) como um todo. Por conseguinte, organizamos nossa análise em cinco *recortes*⁵ *discursivos* - discurso do/sobre o mito (a Torre de Babel, o ideal do paraíso perdido, o santo Graal), o discurso cristão, o discurso do/sobre a mulher, o discurso do/sobre o poder, da vigilância; o discurso do/sobre a natureza - ou seja, *fragmentos de uma situação discursiva* em que se correlacionam linguagem e situação. Conforme Orlandi (1984, p. 14): “O recorte distingue-se do segmento porque o segmento é, simplesmente, uma unidade ou da frase ou do sintagma etc. [...] quando se trata dos recortes, [...] não há uma passagem automática entre as unidades (os recortes) e o que elas constituem”. Ainda com relação ao aporte teórico-metodológico deste trabalho, levamos em conta as orientações de Orlandi (2012) acerca da construção de um dispositivo de análise do discurso, constitutivo dessa forma de interpretação.

Essa linguista defende também que a construção desse dispositivo resultará na mudança de posição do *leitor* para a de *analista do discurso*. E, a partir dessa mudança de posição, o analista pode compreender melhor o “movimento da interpretação”, os “efeitos da interpretação” e os “limites da interpretação”. Além dos aspectos mencionados, numa análise discursiva, Orlandi (2012) atenta para a importância da construção do *corpus*, pois este está diretamente ligado à análise que deve ser organizado segundo o ponto de vista do analista, consoante as perguntas que norteiam a pesquisa. A referida analista reitera ainda a relevância da relação do *dispositivo teórico* com o *analítico*. Como bem argumenta essa estudiosa (2012, p. 64): “Daí a necessidade de

5 No presente trabalho, esses recortes se encontram tão inter-relacionados que foi impossível separá-los em subitens, ao contrário da dissertação, em que foram assim organizados.

que a teoria intervenha a todo momento para ‘reger’ a relação do analista com o seu objeto, com os sentidos, com ele mesmo, com a interpretação”. Ela adverte igualmente que, na análise da superfície linguística, o objeto discursivo sofre um tratamento de análise superficial. A partir de então, o discurso passa a ser *de-superficializado*. Entretanto, para atingirmos essa *de-superficialização*, devemos buscar *pistas* para compreendermos o modo como o discurso estudado se textualiza, “através dos vestígios que deixa no fio do discurso” (ORLANDI, 2012, p. 65). A *de-superficialização* do discurso consiste, pois, em eliminar as marcas do esquecimento nº 2⁶, o qual cria a impressão de que determinado enunciado só é e pode ser dito daquela maneira; não de outra.

Para viabilizar a *de-superficialização* dos sentidos, recorreremos a conceitos da AD: sujeito, discurso, ideologia, formação discursiva, formação ideológica, interdiscurso. Compreendemos a *formação discursiva* (FD) como o lugar em que, em dada conjuntura, determina o que deve e pode ser dito (PÊCHEUX, 1999). Enfatizamos, portanto, a mobilidade das fronteiras das FD, bem como heterogeneidade que lhe conferem, de maneira que, no interior de uma mesma FD, coabitam vozes que divergem, dialogam, opõem-se, entrecruzam-se (PÊCHEUX, 1999). As FDs podem ser caracterizadas como regionalizações do interdiscurso, pois, a partir de uma posição dada, em determinada conjuntura sócio histórica, validam o que pode e deve ser dito. Daí, entendemos que os sentidos do discurso se constituem nessas regionalizações, pois o sujeito (aquele que diz) se

6 O esquecimento nº 2 pode ser definido como o esquecimento enunciativo, que faz com que o sujeito produza uma impressão ou uma ilusão da realidade do pensamento, passando a achar que tal enunciado só pode ser dito daquela forma e não de outra. Consoante Orlandi (2012, p. 35): “[...] este é um esquecimento parcial e semi-consciente e muitas vezes voltamos sobre ele, recorremos a esta margem de famílias parafrástica, para melhor especificar o que dizemos. [...]”.



inscreve em uma FD e não em outra para produzir um sentido (e não outro). Sendo assim, as palavras não possuem o sentido *per se*, mas este é produzido no interior da FD da qual está sendo enunciado. No que diz respeito aos discursos em circulação no filme “*O senhor dos anéis: a sociedade do anel*”, é possível reconhecermos que muitos são advindos de algumas FDs. Dentre estas, destacamos a *formação discursiva* religiosa, a pedagógica, a mítica.

E, como anteriormente mencionado, utilizamos a noção de *reatualização*, conceituada assim por Foucault (2009 [1969], p. 284): “[...] a reinserção de um discurso em um domínio de generalização, de aplicação ou de transformação que é novo para ele”. Dessa forma, como assinalado, entendemos que o cinema, bem como a mídia, utiliza-se dos mitos sob a perspectiva de sua *reatualização*, considerando, no entanto, o esquecimento constitutivo destes por parte dos sujeitos. Nessa esteira, observamos o apagamento da função-autor, de maneira a configurar a opacidade da linguagem cinematográfica, utilizada em favor de interesses ideológicos e capitalistas.

O presente trabalho, então, é constituído por estas palavras iniciais, pela discussão e análises, pelas considerações finais. A seguir expomos a relação entre o dispositivo teórico e o de análise.

Discussão e análises

De acordo com o anteriormente exposto, interessamo-nos pela *reatualização* do discurso mítico realizado na obra de Tolkien. Segundo Campbell (1990), os mitos possuem quatro funções: a função mística, a cosmológica, a sociológica e a pedagógica. A primeira caracteriza-se por desvendar a maravilha do universo, bem como a existência, o espanto frente ao mistério. Nesta função, o mito proporciona a transcendência através das circunstân-

cias da vida. Quanto a essa perspectiva, no *corpus* em análise, a tentativa de transcendência é feita pelos *hobbits*, tendo em vista a missão de destruir o anel em prol de um bem comum: a paz na Terra-Média. Podemos observar também a transcendência na personagem/enunciador *Galadriel*, pois esta é tentada pelo poder do anel, mas não se deixa corromper, protegendo e alertando a demanda acerca dos perigos vindouros. De igual forma, podemos perceber a transcendência do medo de *Gandalf*, quando é arrebatado pelo demônio antigo. Diante da situação, dá-se o seu crescimento, e o mago ressurge do *inferno* para onde fora arrastado, com vestes brancas⁷.



Cena 01

A função cosmológica, por seu turno, diz respeito à apresentação do universo. Sobre esse aspecto, observamos no filme a descrição da genealogia de vários personagens. Além disso, atentamos para a descrição do mundo, a divisão da Terra e das suas Eras. É possível observar ainda uma relação de espelhamento entre o mundo dos *elfos* e o da Terra-Média. Consoante Foucault (2007), esse espelhamento chama-se *emulatio* e atua imóvel, à distância.

⁷ Quanto à relação com as vestes brancas (inicialmente, *Saruman*; depois, *Gandalf*), podemos observar uma dupla significação: a positividade e a negatividade, levando-nos a crer que ela não só nos sugere situações boas, mas também as más. No caso de *Saruman*, a escolha das vestes brancas nos impõe o estabelecimento de uma relação parafrástica entre essa cor e *outros dizeres* 'ditos e esquecidos': "deu um branco", "passar em branco", as quais apontam para uma negatividade dessa cor. Quanto a *Gandalf*, percebemos as vestes brancas sob uma perspectiva positiva: a de paz, harmonia.



É uma espécie de geminação natural em que os elos não formam uma cadeia, mas sim círculos concêntricos, refletidos e rivais. Percorre em silêncio os dois mundos. Na película, observamos essa relação entre a terra dos *elfos*, perfeita, terra da *semelhança*⁸, em que o tempo não muda, é imóvel. Ao abandonarem sua terra, eles têm que se ajustar à necessidade da nova morada, ocasionando, assim, uma quebra na relação de semelhança que oscila com uma relação de *antipatia* – figura que conserva as coisas em seu isolamento, impedindo a assimilação. Essa fragmentação dá margem para a cosmologia de dois mundos distintos: mundo sombrio (relacionado à maldade) e o mundo iluminado (relacionado à bondade).

Em terceira instância, a função sociológica corresponde à configuração e validação de uma determinada ordem social. Atentamos, assim, para a hierarquia estabelecida entre os seres da demanda (uma posição verticalizada de exercício do poder) e para a posição ocupada pelas mulheres (Erwen e Galadriel), em que a primeira (Erwen) tem sua imagem associada não só à mãe zelosa e cuidadosa, ao proteger Frodo e devolver-lhe a vida, bem como à de amante apaixonada por um cavaleiro nobre (Aragorn - cena 02), capaz de abdicar de sua existência eterna para viver seu grande amor. A segunda (Galadriel) rememora a imagem da Virgem Maria, conforme o discurso religioso católico: bondosa, amorosa, conselheira, protetora e rodeada de misticismo. Além das características psicológicas de Maria, Galadriel atende as imagens circuladas da Virgem (cena 03).

8 Michel Foucault (2007) discorre acerca do conhecimento, das ciências, do sujeito. Dessa forma, o estudioso retrocede ao final do século XVI para tratar da *semelhança* e do seu papel construtor no saber da cultura ocidental. O saber, neste período, constituía-se a partir das similitudes (*convenientia*, *aemulatio*, *simpatia* e *antipatia*) e a representação ocorria como repetição.



Cena 02



Cena 03

Como observado, as personagens femininas, no filme, remetem-nos a discursos recorrentes, tal como o de que as mulheres devem ser complacentes. Mesmo com caráter corajoso, destemido e ocupando lugar de destaque em seus ambientes, elas primam pelo zelo, pelo cuidado e pela proteção, características também ligadas à mulher *moderna*, pois estas, muitas vezes, abdicam de suas vontades em prol do bem-estar do outro.

Por último, na função pedagógica do mito, relacionado ao poder/saber, verificamos, na película, a valorização de princípios éticos, de valores morais, concernentes à bondade e fidelidade, defendidos pelo discurso religioso, como, por exemplo, a obediência, a hierarquização, a aceitação do destino.

Nesse contexto, salientamos que, mesmo com contornos diversos em torno do conceito e de sua utilização, o mito não é uma narrativa mentirosa, posto que não se opõe estruturalmente ao discurso dito verdadeiro. Pelo contrário, o mito permanece “funcional”, à medida que, quando associado às instituições, perpassa informação e sabedoria: informação geográfica, climática, agrônômica, artesanal; sabedoria constituindo um código ético, um protocolo, um certo pensamento da condição humana (RAM-NOUX, 1977). Podemos perceber que essa funcionalidade se expande no seio social e chega às suas instâncias de controle e disseminação de discursos, de sorte que há, no filme em análise, a



demarcação de instituições sociais, em que valores, informações e discursos institucionalizados são refletidos, como, por exemplo, a valorização de laços de amizade, a obediência, a aceitação de determinado “destino”, a colaboração para a execução de uma demanda. Neste íterim, destacamos ainda as oposições simbolizadas em pares: bem/mal, jovialidade/velhice, beleza/feiura, além das oposições entre as cores, de maneira a instaurá-las (as oposições) como *naturais*.

Como discutido anteriormente, entendemos o mito como uma narrativa que busca a compreensão acerca de questões essenciais ao homem. De acordo com Eliade (1992), o pensamento mítico nasceu como uma das primeiras manifestações ao que seria mais tarde o pensamento religioso, isto é, a consciência do homem, em face de um princípio superior absoluto que explica e justifica a sua estada na terra. O mito conta uma história sagrada, um acontecimento que teve lugar no começo do tempo, justifica as ações e auxilia os atos dos homens em sua relação com o espaço, com o tempo.

A base para as histórias, conforme Condé (2014), repete-se de uma forma misteriosa. Embasado nos estudos de Jung, esse estudioso diz que os mitos estão dispostos no inconsciente individual ou coletivo do homem, de onde periodicamente saem, com o objetivo de integrar o consciente e o inconsciente, produzindo o crescimento do homem. Decorre daí que as histórias giram em torno de núcleos similares, pois no inconsciente humano os padrões se repetem indefinidamente (seja na religião, no teatro, na literatura), já que todas essas manifestações têm a natureza humana como base.

Salientamos ainda que o *corpus* deste trabalho é uma releitura da obra original de mesmo título, do escritor J.R.R. Tolkien. O célebre ficcionista elaborou um universo mitológico rico em

detalhes e descrito minuciosamente: a botânica, zoologia, povos, genealogia, línguas, costumes, geografia, hidrografia, lendas. Mesmo assumindo a intenção de criar uma mitologia para a Inglaterra, embasada em tradições medievais e nórdicas (Rei Arthur, Beowulf⁹, as sagas vikings), é possível observar, na obra de Tolkien, figuras e símbolos que remetem a mitos que circulam, principalmente, na cultura ocidental. Destacamos, então, figuras como *Galadriel* e *Frodo*, que nos direcionam às de Maria e Jesus, respectivamente (personagens religiosos que embasam o discurso do cristianismo). Abaixo, expomos as figuras relacionadas ao bem e ao mal.

Forças do bem	Forças do mal
Aliança (entre elfos, anões, homens, hobbits) A sociedade do anel Aragorn Elfos Frodo Gandalf	As forças de Mordor e Sauron Os Nazgul Boromir ¹⁰ Uruk Hai Gollum Saruman

Outro aspecto da obra de Tolkien (e do filme) é a relação dualista, presente e reiterada também pelo discurso do cristianismo. A figura que sintetiza essa oposição com maestria é *Sméagol*. Um *hobbit* transformado, por causa do uso do anel do poder, em um ser transtornado pela força do mal, passa a ser chamado de Góllum. Essa dualidade é retratada também em outros personagens. Essa relação dual também é representada linguisticamente: a

⁹ *Beowulf* é um poema épico da literatura anglo-saxã e um marco da literatura medieval. O poema está concentrado nos feitos de *Beowulf*, herói da tribo dos gautas (originário da atual Götaland, Suécia) que, com sua excepcional força e coragem, livra os dinamarqueses da ameaça de dois monstros diabólicos e, já coroado rei do seu povo, combate e mata um dragão, numa batalha que acaba por custar-lhe a vida. <https://pt.m.wikipedia.org> (acesso em 19/01/2016 às 10h43min)

¹⁰ É importante mencionar que esse personagem/enunciador se arrepende de ocupar a posição de mal.



história da Terra Média, narrada na trilogia do filme *O senhor dos anéis*, desenvolve-se em torno do mito de uma língua antiga, praticamente esquecida, mas ramificada. Podemos perceber essa propagação linguística nas línguas faladas pelo povo élfico e pelos habitantes de *Mordor*. A língua falada por este povo emana perigo; volta a ser utilizada a partir da emergência do mal, que deseja dominar a Terra Média. Já a língua élfica é empregada no reencontro de figuras partícipes da guerra contra *Sauron*, durante a qual os homens não tiveram força para reagir e foram seduzidos pelo poder do anel.

No que diz respeito a esse aspecto linguístico, destacamos a analogia com o mito da *Torre de Babel* o qual conta que os homens, ao tentarem construir uma torre para alcançar o céu, foram punidos por Deus. Essa punição diz respeito ao impedimento da comunicação entre eles. Consequentemente, a língua utilizada fora modificada, originando inúmeros falares, os quais não eram entendidos por todos, impossibilitando a construção da torre. A separação entre os homens se deu, portanto, linguisticamente: cada povo com uma língua.

Observamos ainda que, além dessas duas línguas (a falada pelo povo de *Mordor* e a pelos *Elfos*), existe a empregada pelos outros seres, a *língua comum*. Atentamos, assim, para as relações de forças entre essas línguas: a língua falada em *Mordor* amedronta. Podemos exemplificar esse sentimento com o seguinte diálogo entre *Gandalf* e *Frodo*, quando discutem acerca do anel, na casa de *Bilbo Bolseiro*. *Gandalf* [falando das inscrições do anel] argumenta: “É a língua de Mordor, que eu não pronunciarei aqui”. Nesse sentido, a língua de Mordor, de certa forma, é proibida, interdita, uma vez que é capaz de atrair as forças do mal.

A língua élfica, por seu turno, é falada pelos elfos e por uma parte dos personagens, apenas por aqueles que se relacionam com esse

povo (*Gandalf, Aragorn*). Da mesma maneira, apresenta poder, principalmente, no que diz respeito às forças da natureza: em língua *élfica*, *Erwen* (personagem *élfica*), tentando salvar *Frodo*, ferido pela espada de um dos *espectros* de um rei morto, evoca a ajuda das águas de um rio, afastando esses *espectros*. De igual forma, ela fala em *elfo* para sustentar a vida de *Frodo* até conseguir chegar junto ao seu pai, o senhor *Elrond*, capaz de salvar o *hobbit*.

— “Nin ou Chithaeglir, lasto beth Daer: Rimmo nîn Bruinen ceder Ulaer! Nin ou Chithaeglir, lasto beth Daer. Rimmo nin Bruinen ceder Ulaer!”

Tradução: “Águas das Montanhas Sombrias ouvir para a grande palavra! Águas do rio cresce em Loudwater contra os Espectros do Anel” (se repete) (01:09:33)

Resumindo: a língua *élfica* apresenta forças divinizadas; enquanto a de *Mordor*, forças demoníacas. O poder subjaz a ambas; a *língua comum*, como bem esclarece a nomenclatura, está vinculada aos seres comuns, desprovidos de poder. Julgamos que essa hierarquização linguística favorece a analogia com as vertentes sociais, também hierarquizadas. Por conta dessa hierarquização, entendemos que os sujeitos dominantes da língua de maior prestígio social (ou, no caso do filme, a mais ameaçadora) detêm maior poder em relação aos demais. Nesse sentido, aproximamos a simbologia do *anel* ao poder do discurso, de modo que, a língua falada em *Mordor* amedronta os seres da Terra Média, por causa do lugar de onde ela é enunciada: o lugar do poder, do medo, das forças demoníacas. Entendemos que, quanto a esse aspecto linguístico, Tolkien deixa pistas de autoria na sua obra, pois, enquanto filólogo, foi capaz de nos remeter à relação língua e poder. De igual forma, criou as línguas dos dois eixos, o do *bem* e o do *mal*. Essa criação, por sua vez, implica não só a competên-



cia de formulação de um léxico, mas das estruturas das línguas: a sua gramática, a sua semântica.

Consideramos também o significado simbólico de alguns objetos dispostos no filme, dentre os quais destacamos os que são confiados a *Frodo*. São eles: *a espada ferroadada*, cuja lâmina fica azul com a aproximação dos *Orc's*; *mithril*, espécie de camisa protetora. Esta o protege do golpe de um *Troll* das cavernas, pois, se caso fosse atingido, provavelmente, morreria. *A Luz de Eärendil* (entregue por *Galariel*), a estrela mais amada. Esta representa a luz nos lugares em que há sombra, quando as outras luzes se apagam. Abaixo, expomos as cenas em que esses objetos são colocados.



Cena 04



Cena 05

Aragorn também recebe um objeto mágico, guardado pelos Elfos, para desempenhar sua função: *Narsil*, a lâmina usada por *Isildor* para cortar o anel da mão de *Sauron*, num passado muito distante. Durante esse confronto, o exército dos mortos foi convocado, mas não compareceu à guerra. Isso implicou numa espécie de maldição que só poderia ser quebrada pela absolvição desses homens mortos por um descendente de *Isildor*. Quanto à simbologia da espada, consoante Tressider (2003), observamos a função agressiva/protetora, importante símbolo de autoridade e justiça, julgamento decisivo, discernimento, intelecto penetrante, poder fálico, luz, separação e morte. Uma explicação para o simbolismo incomumente rico da espada é que a habilidade oculta da fabricação de espadas significava que se atribuíam poderes

sobrenaturais a algumas espadas mais fortes, afiadas e equilibradas que outras. Daí as muitas lendas de espadas mágicas, como Excalibur, da lenda arturiana, e o aparecimento frequente da espada como emblema de mágica.

Podemos, portanto, perceber que a simbologia desse objeto é imbuída nas espadas utilizadas pelos partícipes da demanda. Nesse contexto, consideramos que a ênfase dada a esses objetos na película remonta ao imaginário da luta e do espírito guerreiro, bem como de um sujeito que detém algo que o diferencia dos demais partícipes de determinada sociedade. A mídia cinematográfica reitera, a partir das representações mítico-simbólicas desses objetos, uma recomposição de acontecimentos que buscam validar um real de suposições. Assim, podemos falar em situações em que o sujeito ocupa uma posição social deliberada pela obtenção de objetos significativos (diplomas, títulos, troféus, etc.) que lhe qualificam enquanto sujeito que fala, concedendo-lhe uma condição de autoridade, evidenciando a superposição dos sujeitos e a relação de forças nas formações discursivas.

Abaixo, trazemos à baila duas cenas em que esse poder das espadas é reiterado.



Cena 06



Cena 07

Nas cenas acima, ilustramos as espadas '*Ferroadada*' e '*Narsil*', respectivamente. A segunda é a lâmina que cortou o anel do dedo de



Sauron e o afastou do seu dono, empunhada por *Isildor*, pai de *Aragorn*. Lâmina poderosa, que se conserva afiada desde a batalha entre *Elfos*, homens contra *Sauron*.

No entanto, como mencionado anteriormente, a peça mais significativa é o *anel*. Esse objeto emblemático traz em si a possibilidade de detenção do poder e de dominação. É símbolo de unidade, totalidade e poder. Eis o argumento de Tressider (2003, p. 26) sobre esse objeto:

Assim, desde os tempos mais antigos, o anel tem sido emblema de autoridade ou delegação dela, de poder protetor oculto e de empenho pessoal. [...] Os anéis estão associados à força mágica ou a um tesouro escondido em muitas lendas – tema que remonta à crença de que o anel de Salomão era a fonte de seus poderes sobrenaturais e sabedoria.

Entendemos que o anel desempenha, no filme examinado, uma função de *conjunção* e *disjunção*¹¹, simultaneamente. Ao passo que une os povos em prol de um bem comum, ele também é detentor de um mal capaz de causar a destruição desses mesmos povos.



Cena 08 (Anel do poder exposto por Frodo no conselho liderado por Elrond, para decidir o destino do anel)

11 Para a Semiótica discursiva, os *enunciados de estados* estabelecem uma relação de junção (disjunção – negatividade - ou conjunção – positividade) entre um sujeito e um objeto. Entendemos que essa área do saber não comunga dos mesmos conceitos que a AD, mas trazemos à baila apenas a relação de *conjunção* e *disjunção*, para trabalharmos a ideia de oposição, de exclusão.

Como já assinalado, compreendemos que, no filme, esse objeto simboliza o *discurso*, na medida em que traz em si imbricações linguísticas e não linguísticas de disseminação e de controle, remontando os artificios do poder (político, social, econômico, cultural, linguístico). O *anel*, então, corrobora a luta vigente em nossa sociedade, em busca da imposição de vontades particulares; alerta para o desejo, por vezes incontrolável, de tê-lo (o poder do discurso). Nessa luta constante, os sujeitos são interpelados pela ideologia dominante, relacionada com o controle, com o domínio do Outro. A trama gira em torno dele (o anel). Entendemos ainda que essa centralização do *anel do poder* ocorre, na narrativa, em duas principais *formações discursivas* (as constitutivas dos eixos do *mal* e as do *bem*) representadas, as quais são interpeladas pelas *formações ideológicas* (em que há a naturalização e, conseqüentemente, a aceitação de determinados sentidos) que a sustentam; pelas *formações imaginárias* (imagens dos sujeitos). Entretanto, os *sujeitos* integrantes dessas *formações discursivas* podem se deslocar, na medida em que apresentam resistência a um dos dois eixos, o do *bem* ou o do *mal*.

Essa representação de guerra entre os eixos do *bem* e do *mal*, na luta pela obtenção de um *objeto poderoso* que pode perpetuar as espécies ou extingui-las, remete-nos à Primeira Guerra Mundial¹². Eixos distintos, mas lutadores igualmente, em prol do poder de colocar o mundo e as pessoas sob o jugo de seus ideais. Assim como a criação de línguas, Tolkien, enquanto sujeito (função autor de sua produção escrita), remete-nos aos momentos em que vivenciou a Grande Guerra. Todos lutando contra todos, em busca de defenderem seus próprios ideais. Para ambos os lados, havia uma justificativa da luta. O *Anel do poder*, então, constitui o instrumento a partir do qual se construiria a liberdade ou a subserviência dos seres no mundo.

12 Essa informação pode ser encontrada em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Primeira_Guerra_Mundial>. (Acessado em 09/8/16, às 22h22min)



Outro aspecto relevante na obra desse autor diz respeito à simbologia do número nove. Nove são os mundos na mitologia nórdica. O ‘nove’ como líder de outros ‘oito’; são os meses da gestação (princípio do feminino). São também os personagens da Sociedade do Anel (Gandalf, Frodo, Sam, Pippin, Merry, Aragorn, Boromir, Gimli e Legolas).

Um dos mundos é *Midgard* ou Terra Média, onde habitam homens e outros seres. *Midgard* é um mundo intermediário; acima dele está *Asgard* e abaixo *Niflheim* (correspondentes ao paraíso e ao inferno, respectivamente, na mitologia nórdica). *Yggdrasil*, a árvore do mundo, ficava no centro do cosmo. Era tão grande que encobria com suas sombras todos os reinos do mundo. Sustentava-se sobre três imensas raízes: uma delas se estende até *Asgard*, a morada dos deuses; a outra se propagava até *Jotunhein*, o lar dos gigantes do gelo; a última chegava até a região gelada de *Niflheim* e à fonte fervente de *Hvergelmir*. Neste lugar, a serpente *Nidhogg* atormentava a grande árvore, roendo sua raiz (WILKINSON; PHILIP, 2010).

A demanda da destruição do anel remete-nos ainda à busca pelo *paraíso perdido*, onde não existe subordinação, nem mal, nem destruição. Mas, paz, natureza, luz e, por isso, o anel, composto por predados maléficos, deve ser destruído. No mito, a natureza e o homem estão em harmonia. A morte também não existe no paraíso, por isso, *Gandalf*, ao cair dentro das minas de Moria, renasce convertido em *Gandalf, o Branco*, passando para um novo estágio (o grande protetor da demanda, por vencer as forças do mal). Morte e renascimento são vistos tanto no mito de Osíris¹³ quanto na história cristã, e é o que se passa com *Gandalf*. A ruptura fundamental do ser humano com o Cosmo/

13 O **Mito de Osiris** pode ser encontrado em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mito_de_Os%C3%ADris Acesso em: 13/01/2016 as 15:20h.

natureza se expressa no sonho de reencontrar o *paraíso perdido*, lugar perfeito, atualmente concentrado na mística da estruturação de um improvável desenvolvimento sustentável. Quanto a esse discurso (entre o mítico e o religioso), entendemos que Tolkien, enquanto sujeito (função autor), estava interpelado por ele, por ter sido exposto a esse discurso durante a sua criação, pelo padre Francis Morgan.

Ressaltamos ainda a relação amorosa entre *Aragorn* e *Erwen*, afastados por circunstâncias que povoam as histórias e os romances. *Aragorn* tem dificuldade em lidar com a história que o liga ao anel (seu pai, *Isildor*, fora corrompido pelo anel, e *Aragorn* teme ter, supostamente, herdado a fraqueza do seu pai). Reluta, então, em aceitar o amor da élfica. Ela, apaixonada, renega sua imortalidade em prol do seu amor, mesmo sem a aceitação de Elrond (pai de *Erwen*).

Entendemos assim que a presença dos discursos político, mítico e religioso permeia a película. O poder, a vigilância, o medo, a punição, a obediência, a subserviência, a hierarquia são algumas características impregnadas em tais discursos, reiteradas pela mídia cinematográfica através da *reatualização* dos mitos e da adequação de suas funções ao contexto mercadológico, controlador da sociedade.

Nesse sentido, chegamos ao final da nossa *parcial* exposição acerca da nossa pesquisa.

Considerações finais

Nosso estudo buscou, a partir de uma perspectiva teórico-analítica, refletir sobre o nosso objeto: *O senhor dos anéis*: a sociedade do anel. Tentamos vislumbrar a heterogeneidade discursiva do discurso fílmico, realizando *recortes* teóricos e analíticos relacio-



nados às mídias, neste caso, o cinema, à difusão e *reatualização* de mitos na sociedade ocidental. Nesse sentido, diante da conjuntura da demanda, podemos compreender os mitos e os símbolos, respectivamente, como narrativas, imagens que figurativizam o esclarecimento acerca de questões humano-existenciais, culturalmente significativas, exercendo influência sobre o nosso imaginário. Com efeito, constatamos a *reatualização* dos mitos pela mídia e pelas demais instituições disseminadoras de discursos (a religião, a família).

E, na medida em que esses interdiscursos (concernentes à memória discursiva) são lançados para o eixo da atualização (intradiscurso), são (re)considerados, (re)significados. Esse movimento de sentidos evidencia o caráter múltiplo das referências trazidas no filme. Isso porque a grandeza das imagens é indicativa da grandeza que foi a pesquisa, o trabalho de J. R. R. Tolkien, na elaboração da trilogia *O senhor dos anéis*.

Por fim, tentamos responder a questão norteadora do presente trabalho: *por que a mídia cinematográfica tem trazido os mitos à tona reiteradamente?* Percebemos que filmes, séries, animações retomam histórias míticas e as (re)inserem em um novo contexto de significação. Podemos exemplificar com *Thor*, *Percy Jackson e o ladrão de raios*, *Os Croods*, dentre outros. A mídia, assim como os mitos, assume um papel de reprodução de imagens culturais, modelos e formas ritualizadas de comportamento, maneiras de pensar que, conforme Gregolin (2007) “[...] inserem o sujeito na “comunidade imaginada””. Essa dispersão de imagens, rótulos, estereótipos age como uma disciplinarização do corpo social e busca manter, a partir de mecanismo disciplinares, o controle dos corpos.

Em última análise, tomando o filme em estudo como uma produção fílmica complexa, como um produto cultural de valor já

reconhecido, sentimos a necessidade de analisarmos discursivamente tal materialidade, haja vista que, como fato de linguagem, (re)produz sentidos, ideologias, em conformidade com a lógica econômica, política, social, artística, cultural. Por fim, a presente pesquisa leva-nos a releituras e propostas de ressignificação acerca dos acontecimentos, da vida, do homem e do mundo, mostrando-nos, de diferentes prismas, a posição imaginária ocupada pelos sujeitos.

Referências

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de Rita Buongiorno, Pedro de Souza e Rejane Janowitz. 3ª ed. Rio de Janeiro: DEFEL, 2007.

BARROS, Maria Emília de Rodat de Aguiar Barreto; JESUS, Nicaelle Viturino dos Santos de. Discurso e mito no filme O Senhor dos anéis: a sociedade do anel. In: **Revista Ideação**. Foz do Iguaçu – PR. Vol. 16, nº 02, 2014, p. 161-183.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Nova Cultural/ Brasiliense, 1985. (Coleção Primeiros Passos).

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Org. Betty Sue Flowers; Tradução: Carlos Felipe Moisés. – São Paulo: Palas Athena, 1990.

CASSIRER, Ernest. **Linguagem e mito**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: **História do cinema**. SP: Papyrus, 2006. (Coleção Imagético).

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. Tradução de Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 1997.

_____. **A Ordem do Discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.



_____. **As palavras e as coisas:** uma arqueologia das ciências humanas. Tradução de Salma Tannus Muchail. 9ª edição. – São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **História da Loucura:** na idade clássica. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. – São Paulo: Perspectiva, 2010.

_____. [1978] Diálogos sobre o poder. *In:* MOTTA, M. de B. da (org.). **Ditos e escritos:** estratégia, poder-saber. Trad. Vera Lucia Avellar Ribeiro (vol. IV). 3 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012. p. 248 – 260.

_____. [1978] Precisões sobre o poder: respostas a certas críticas. *In:* MOTTA, M. B. da (org.). **Ditos e escritos:** estratégias, poder-saber. Trad. Vera Lucia Avellar Ribeiro (vol. IV). 3 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012. p. 264 – 274.

_____. **A Arqueologia do saber.** Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. – 8ª edição. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

GREGOLIN, Maria do Rosário. **Discurso e mídia:** a cultura do espetáculo. São Carlos – SP: Editora Clara Luz, 2003.

_____. Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades. *In:* **Comunicação, mídia e consumo.** Vol. 04, nº 11. São Paulo, 2007, p. 11-25.

HOUAISS, A. **Houaiss eletrônico.** Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2009.

NAZARIO, Luiz. Pós-modernismo e cinema. *In:* GUINZBURG, J.; BARBOSA, Ana Mae (orgs.). **O pós-modernismo.** São Paulo: Perspectiva, 2005, p. 339-390.

O SENHOR DOS ANÉIS: a sociedade do anel (The lord of the rings: the fellowship of the ring). Direção de Peter Jackson. New Line Productions / New Line Home Entertainment: USA, 2002. [DVD]. 178 min, colorido.

ORLANDI, Eni Puccinelli. Segmentar ou recortar. *In:* **Questões e controvérsias.** Série Estudos 10. Uberaba, Minas Gerais, 1984, p. 2-9.

_____. **As formas do silêncio:** no movimento dos sentidos. 5ª ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2002.

_____. **Discurso e Texto:** formulação e circulação dos sentidos. 3ª ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2008.

_____. **Análise de Discurso:** princípios e procedimentos. Campinas, SP: Pontes, 2012.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso:** uma crítica à afirmação do óbvio. Trad. Eni Pulcinelli Orlandi (*et al.*). Campinas, São Paulo: Pontes, Editora da UNICAMP, 1997.

RAMNOUX, Clémence. Mitológica do tempo presente. *In:* Luccioni (*et al.*). **Atualidade do mito.** Tradução de Carlos Arthur R. do Nascimento. São Paulo: Duas Cidades, 1977, p. 17-28.

TRESSIDER, Jack. **O grande livro dos símbolos:** um guia ilustrado de imagens, ícones e símbolos - seus conceitos, histórias e origens. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

WILKINSON, Philip; PHILIP, Neil. **Mitologia.** Tradução de Áurea Akemi. 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2010.





Uma fonte de *Iracema*, *Uma Transa Amazônica* – entre a TV e o gênero popular

▷▷ MAURO LUCIANO SOUZA DE ARAÚJO

O filme *Iracema, uma Transa Amazônica* (1974), de Jorge Bodanzky e Orlando Senna, teve um conflito relevante sobre os direitos e, porque não, “deveres” de uma produção “nacional”. Orlando Senna chegou a afirmar em entrevista a Alex Viany¹ que ali não se tratava de um filme nacional, apesar da proposta – o que muito se explica dentro do debate a respeito da produção executiva do filme, que ficava com o brasilianista alemão Wolf Gauer, além do próprio Bodanzky. O filme ficou para a história

1 Cf. VIANY, A. *O Processo do Cinema Novo*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 1999.

da cinematografia brasileira sem ser exibido nem comercializado no Brasil em sua época, e sendo ele patrocinado pela produtora da ZDF alemã. Deixou muitos alemães e franceses, estes sim espectadores imediatos da película, perplexos com a situação ecológica e humana da Amazônia, na década de 1970.

Nessa mesma década, a exibição do filme era censurada no Brasil. No geral, o filme influenciou muito mais produtores e diretores “pós-cinema novo” em suas exibições clandestinas no Brasil, como a que aconteceu na casa do próprio Bodanzky, mais especificamente no quarto de Laís Bodanzky, naquela época ainda criança.² O filme, quando era exibido, sendo proibido, dava mais ânimo a uma espécie de cinema crítico e político, pra não chamar “de guerrilha”, próprio do *métier* marginal da época que consegue atravessar os tempos até hoje – pois houvera sido um momento de liberdade de expressão quantitativa e qualitativa com o aparecimento de novas mídias e novos escapes de produção. O filme *Iracema (...)*, afinal, ficou preso pela censura por 7 anos, sob a alegação do regime autoritário de “não ser um produto brasileiro”, aquele mesmo desatino que Senna expressava.

A produção do filme não tinha esse caráter próprio do cinema marginal de uma *Belair*, ou de produções do *cinema cafajeste*³ da Boca do Lixo. Foi produzido com a verve independente da dupla de então amigos e produtores Wolf Gauer e Jorge Bodanzky. A politização de *Iracema*, ou mesmo aquela fonte popularesca do teatro de rua trazido ao documentário, aparece por conta da intervenção de Orlando Senna. Como a proposta do jogo entre real e ficcional já exercitada desde as primeiras fotografias filmicas de Bodanzky,⁴

2 MATTOS, C. *Jorge Bodanzky, o Homem da Câmera*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006. p. 191

3 Expressão usada por Carlos Reichenbach ao se referir a uma boa parte dos filmes da boca do lixo.

4 Ver *Hitler do Terceiro Mundo* (1968) – José Agrippino de Paula; *Compasso de Espera*



ou mesmo a investida teórica de Augusto Boal no teatro de esquerda, que elevam o filme em uma problemática que também perdura nos tempos atuais. Principalmente, o filme sobrevive levando-se em consideração a proposta do *cinéma vérité*, quando é transposta à realidade faminta de um cinema altamente crítico produzido e realizado na América Latina.⁵ Outro ponto seria a problemática do “gênero popular” que não deixa de aparecer no Brasil, visto que a fabricação do público de cinema no Brasil é sempre em muito menor escala que a do cinema estrangeiro – mais especificamente o cinema da indústria norte-americana. O popular aqui seria o popular de uma América em geral – visto as pesquisas de público, bilheteria, borderôs das salas de cinema. Mesmo que a procura por esse imaginário popular próprio do país tivesse sido basicamente a proposta do Cinema Novo da seca e do sertão, e também da sua fase posterior, o da discussão de seu projeto em tempos de indústria cultural do nacional-popular.⁶ Não que isto fosse uma base cinemanovista, uma procura de público alvo, mas sim uma procura do sentido nacional no audiovisual e de um espectador crítico associado a esses temas adotados na perspectiva moderna de um popular adequado ao produto do território interno.

É nesta berlinda que andou também o filme *Bye Bye Brasil* (Carlos Diegues, 1979), que levamos momentaneamente em conta na comparação com o filme de Bodanzky e Senna. Com a mesma estrutura narrativa de *Iracema*, e a mesma postura crítica ao sistema que tornava a todos um estrangeiro,⁷ a suposição de que um cinema feito no Brasil viesse um dia a ser bem visto é deixada

(1969-73) – Antunes Filho; *Gamal: Delírios do Sexo* (1970) – João Batista de Andrade; *Profeta da Fome* (1970) – Maurice Capovilla.

5 Cf. XAVIER, Ismail. *Iracema: Transcending Cinéma Vérité*. In. BURTON. *The social Documentary in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh, 2001. p 363.

6 XAVIER, I. SARAIVA, L. Revista Reportagem, *Retrato do Brasil (Os limites do cinema brasileiro)*, ed. 75, n. 6, ano 5 (jan.-fev.). (2007).

7 Tal como também se vê na última tentativa de Paulo Emílio em *Trajatórias do Sub-desenvolvimento*.

quase que por completo de lado. Tirando os personagens Tião Brasil Grande e Iracema, e pondo em seus lugares o casal Lorde Cigano e Salomé, a ingenuidade de um desbravamento da selva desconhecida deixa de ser o prato principal. O filme de Diegues também vai à Amazônia, Altamira, aos confins mais inexplorados e arcaicos da sociedade, num intuito de modernizar o povo com a diversão da caravana Rolidei - aquela modernização norte-americana e sem horizonte algum em vias de fato nos governos conservadores. É neste ponto, a atualização da vida interiorana que chega junto à câmera e todo o seu aparato de produção cinematográfico, também visto como mágico, que a comparação entre os dois filmes (principalmente na citada ironia de *Iracema*) revela uma profunda mudança na visão do popular, que ocorre justamente durante a citada modernização imposta verticalmente pelo governo ditatorial. Em *Bye Bye Brasil* o que faz a caravana circense vir à falência é a TV. Em ambas as narrativas, tem-se exemplificada a questão do nacional como um elemento que, se faz algum sentido, está permeando o campo fora do quadro. Está na relação com as mídias da época – sendo, enfim, a televisão uma “nova mídia” entre 1960 e 1970.

Falando nestes termos, a própria temática de *Iracema* nos dá o argumento principal: a grande rodovia Transamazônica que era aberta no meio da grande selva durante o período militar nas tentativas de integração de povos isolados, facilitação do comércio e extração de matérias-primas da floresta. E, principalmente, na inserção da Amazônia em um mundo moderno – terra praticamente esquecida e quase inabitada pelos colonos brancos até então.

Em *Bye Bye Brasil* o território procurado é Altamira, um lugar tão imaginário quanto Eldorado, e que hoje é foco das atenções de um neo-desenvolvimentismo via a construção da hidrelétrica de Belo Monte. Ainda que ausente na diegese, a não ser na própria procura dos personagens, a cidade é o mote. A conclusão



dessa fuga do Brasil, uma procura utópica⁸ por um lugar que satisfizesse tanto a um público popular (popularizado, ou, transformado em público popular), ou de uma estética nacionalista, seria muito própria do Cinema Novo em seu início com pautas revolucionárias, vindo na mobilização popular a “salvação do país sub-desenvolvido”. É a conclusão tirada pela presença da TV e uma nova estética que se criava ainda na década de 1970⁹ – na chave da ironia, pois o que “realmente” aconteceria seria o contrário de qualquer emoção redentora através do chamado “povo”. *Bye Bye Brasil* parodia o passado de um Cinema Novo, que já parecia velho. Neste caso, o filme escolhido como trama esquemática é justamente aquele que consegue muito mais êxito na Europa que no seu país de origem, usando a temática própria do grupo cinemanovista, mas distante em certa medida da influência militante do grupo. *Iracema* (...), além de propor um novo realismo quase grotesco, ainda na vertente examinada pelo cinema direto e cinema verdade de uma utilização moderna do aparato fílmico, era um roteiro extremamente fincado nos problemas e personagens eminentemente brasileiros. Sua ironia supõe uma proximidade muito maior do que a pretendida na vertente marginal paulistana, advinda pós-Cinema Novo.

A realidade popular como material

Distante, mas nem tanto, se considerarmos o Cinema Novo como produções advindas da ideologia prática de um cinema neo-realista - se concordamos com uma de suas vertentes. E associamos,

8 Cf. NAGIB, Lúcia. *Utopia no Cinema Brasileiro: Matrizes, Nostalgia, Distopias*. São Paulo: Cosac Naify, 2002. Na tese se vê um sentimento geral, confrontado com uma distopia posterior.

9 Não por acaso Glauber Rocha em seu compêndio cita os dois filmes prevendo intuitivamente o que sobreviveria do Cinema Novo na rede Globo – em tempos chamando a responsabilidade da construção do trabalho realista, e em outros significando essa modernidade de uma imageria que atravessava o Brasil do “milagre”. Cf. ROCHA, Glauber. *Revolução do Cinema Novo*. São Paulo: Cosac Naify, 2004. pp. 468-474.

enfim, o movimento à modernidade do audiovisual. Mas, para sair de um provável *populismo* da imagem cinematográfica, muito atrelado a um tipo de filme que tendia a usar os problemas sociais em uma espécie de mercado cinematográfico internacional, Bodanzky e Senna fazem seu teatro à luz da cena cinematográfica, no caso a própria luz natural do Sol, e rejeitam o *modus operandi* procurado pelo Cinema Novo na década de 70, que já era muito além de qualquer crítica ingênua, utópica, primária, precária (termos que se associam aqui como algo que volta e meia servem como críticas ao movimento). Logo após a análise de conjuntura feita por Gustavo Dahl, na revista *Civilização Brasileira*¹⁰, ainda na década de 60, via-se a conduta do Cinema Novo, na liderança do cinema nacional de então, em uma tangente aos moldes tradicionais de produção – algo que de início era veementemente criticado, na raiz do comércio, passa a ser adotado como diretriz.

Ainda que, no início da década de 70, o cinema marginal tome a dianteira com um manejo importado de alguma maneira do *underground* norte-americano,¹¹ ao lado de diversas produções que não se atinham a estéticas engajadas, a não ser na experimentação, no cinema houve uma força expressiva artística de uma espécie de distopia vanguardista. A viagem feita ao desconhecido, ao “inferno verde” da Amazônia como o início das “descobertas” feitas pelos primeiros colonizadores deu, em linhas gerais, a tonalidade ao filme *Iracema*, assim como o trânsito pelo *road movie* próprio do cinema mais marginal norte americano, uma das hipóteses aqui levantadas. Cabe aqui a pontuação relevante do roteiro de *Iracema*, que tem sua fonte em um teatro popular de rua – ou, mais propriamente, em sua maquinação *pop*, mesmo

10 DAHL, Gustavo. Cinema Novo e estruturas econômicas tradicionais. In: *Civilização Brasileira*. Rio de Janeiro. Nº 5-6, março de 1966.

11 Cf. XAVIER, Ismail. *Alegorias do Subdesenvolvimento: cinema novo, tropicalismo, cinema marginal*. São Paulo: Brasiliense, 1993.



que ainda relativamente distante do chamado tropicalismo.¹² Os filmes aqui em questão dialogavam com tradições cinematográficas distintas, e ao mesmo tempo com essa tradição brasileira – ironicamente na vertente que os cineastas do grupo cinemanovista estavam a trilhar. Para o aspecto “popular” do cinema, agora na procura de público e sucesso comercial, Bodanzky e Senna captaram a própria imagem crua do símbolo “povo” – indo da festa real do círio de Nazaré em Belém, após a visita da personagem indígena ao mercado municipal, e até à vida de Iracema em um bar de beira de estrada, sob o som de um gênero musical *brega* – muitíssimo comum ainda, mais uma vez se consideramos o *kitsch barroquizado* em linhas modernas, nos dias de hoje. Acima de tudo, esse universo popular também constante no Brasil: festa religiosa ao dia; bares e putas à noite (na condução do contraste entre o sagrado e o profano). Tudo isso envolvido pela ideologia mercadológica ainda incipiente no interior da selva em vias de “civilizar-se” – ideologia esta que o personagem suísta Tião Brasil Grande, na *persona* de Paulo César Peréio, chega para disseminar como o novo colonizador.¹³ A mesma ideologia primitiva de expropriação e ilusão dos nativos e populares que Lord Cigano promovia com suas mágicas – sem evitar a associação de cinema e magia, tal como Edgar Morin explica na visão ingênua do audiovisual.¹⁴ Já citado, Ismail Xavier daria o foco para o planejado no filme:

O esquema dramático que envolve Tião Brasil Grande e Iracema exige que esses dois intérpretes se movam em

12 O tropicalismo, tese que denotava o “símbolo da mais burra alienação” para Augusto Boal, como se vê no seu manifesto publicado na *Folha da Tarde* – “Chacrinha e Dercy de sapato branco”, In: BASUALDO, Carlos (org). *Tropicália: uma revolução na cultura brasileira (1967-1972)*. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 271.

13 Acertam, portanto, na profecia do Sul colonizador dos Estados ainda pouco habitados por indígenas como Mato Grosso do Sul, Mato Grosso, Tocantins, e até mesmo no norte, Amazônia na década aqui focada.

14 MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio d’água, 1977.

direções opostas. Ele é o simulador (desenvolvido) que domina a representação e sabe que seu papel é citar Tião Brasil Grande e, ao mesmo tempo, continuar a mostrar-se Peréio. Ela é a atriz que procura interpretar seu papel (o da moça Iracema), mas não consegue dominar a representação e vê seu trabalho desajeitado converter-se em uma citação de si mesma, de sua condição real de origem, enquanto tenta ser a personagem.¹⁵

Peréio e Tião Brasil Grande são a mesma pessoa na indistinção entre documentário e ficção, ator e actante. Neste caso, o personagem que Peréio traça nas provocações reais entre as pessoas que vivem na cidade e nos arredores de Belém são o improvisado que o momento irônico aqui citado propicia. Nas frases próprias do milagre brasileiro, ainda sob a propaganda do “Brasil: ame-o ou deixe-o”, tanto *Lord de Bye Bye Brasil* quando Tião escolhem ficar, e explorar sem escrúpulos o que o Brasil pode dar – ordem do dia, àquela época. O drama se instala quando a nativa, seja ela Iracema ou Dasdô, são usadas pelo grande conquistador de terras – só assim há uma entrada tímida no melodrama, vertente marcada no popularesco latino, embora apenas para dar a tônica de heroísmo aos personagens masculinos principais. Tanto Iracema quanto Dasdô são negadas pelo herói por serem “imaturas”, “crianças”, ao passo que no protagonismo galã o importante é o desenvolvimento social no viés de “fazendo por mim eu faço por todos” – algo muito comum no pensamento liberal que, se não cansar a leitura da repetição, também é tonificante hoje em dia. As ideias conservadoras, enfim, constituem o fundo dos filmes que parodiam a narrativa esperada pelo espectador comum do conquistador popular brasileiro.

Iracema é também visto como um documentário, em geral. E documentário, na visão da estética cinemanovista, era, grosso modo,

15 XAVIER, Ismail. Op. Cit. p. 83



observar a categoria “povo”. Porém, não avança muito no caráter auto-reflexivo, próprio dos documentários vindos dos debates de Jean Rouch e dos problemas acerca do espetáculo da cena, temáticas incluídas na década de 1960. No filme se vê uma espécie de comédia – uma brincadeira, no fundo, com a instituição cinema, se encarado como um filme desconstrutivo que se mantém na denúncia de explorações contra o olhar romântico; paradoxalmente, neste ponto, revelando-se uma metalinguagem de sua própria filmagem. Se for encarado como uma “etnoficção”, tem a perspectiva branca, que elabora a ironia. Esse tom burlesco, farsesco, encarnado também pelo personagem principal em seu sarcasmo, não domina o filme, mas de certa maneira aparece como algo agudo em seu esquema. Algo completamente distinto da seriedade, objetividade, veracidade e credibilidade almejada pelo documentário – se o encaramos como um gênero, ou como uma instituição do “fazer cinema”. Silvio Da-Rin levanta a questão muito apressadamente, ainda que com associação construtiva, da auto-reflexividade na primeira comédia como algo a ser considerado no documentário:

A auto-reflexividade acompanha o cinema de ficção desde seus primeiros tempos, pela via lúdica da comédia. Um dos filmes da série *Uncle Josh*, realizada por Porter em 1902 para o catálogo Edison, mostra a ida de um caipira ao cinema e as trapalhadas provocadas por sua confusão entre representação e realidade: assusta-se com a imagem de um trem que parece avançar sobre ele, quer abraçar uma bailarina, tenta apartar dois lutadores e acaba derrubando a tela e saindo aos tapas com o projetorista.¹⁶

Assim seriam também **The Cameramen** (1928), de Buster Keaton, o eternizado **Nanook of the North** (1929), de Robert

16 DA-RIN, Silvio. *Espelho Partido – tradição e transformação do documentário*. Rio de Janeiro: Azouge Editorial, 2006. p. 172-173

Flaherty, e em certa medida **O homem da câmera** (1929), de Dziga Vertov. A auto-reflexão junto da comédia incita o espectador sobre a modernidade que o cinema possui e está ali trazendo consigo, na provável troca entre ele e o filme. Um distanciamento que aproxima. Mas essa “modernidade” do olhar fica na incompletude da precariedade, por isso o tom jocoso geral tomaria a frente. Essa mesma tonalidade é resgatada no período de modernização conservadora durante o período da ditadura militar no Brasil – um “Brasil que vai pra frente” sem que haja planejamento público legitimado pela população, aquele símbolo do povo usado como alvo de discursos. Ainda que esse matiz tenha uma cor muito mais intensa que na comédia burlesca, ou seja, a ironia junto a alegorias e figuras da ordem e do progresso invertidas e carnavalizadas no mais genuíno modo brasileiro, a citação fica sendo a mesma do avanço econômico e tecnológico em funções distantes das camadas mais populares. Desta maneira, também, narrativas complexas como as desconstrutivas teriam suas ressalvas em certo aspecto no que se chamou de popular.

Há que se considerar que uma das especialidades do gênero popular é esse tom jocoso, irônico, ponto que foi explorado pelo Tropicalismo. A lembrança que surge é a chanchada, e toda a produção de comédias dos estúdios da Atlântida, ainda que não tenha havido nenhum documentário nas cercanias dos estúdios. A crítica feita à chanchada pelo Cinema Novo teve um argumento forte, que era, além das possíveis bobagens colocadas como tema, da falta de realismo, da comédia fácil, a desnacionalização. Mesmo viés da crítica feita ao Tropicalismo por Augusto Boal, talvez não coincidentemente. Assume-se, portanto, como plano moderno: a retirada de estrangeirismos da sintaxe fílmica brasileira. Estrangeiros, leia-se, norte-americanos – fonte da arte *comercial*, sintoma geral da decadência do espetáculo hollywoodiano e midiático no contexto da década de 1970. Na comédia de *Iracema*, o vetor que puxa a narração fica no ajustamento entre o



jocosos e o moderno mais edificado na conjunção entre o ficcional e documental.

O Pop quase tropicalista de Iracema

Em sua obra intitulada *Alegorias do Subdesenvolvimento*, o teórico e professor de cinema Ismail Xavier analisa alguns dos filmes pós-68 produzidos no Brasil, chegando à conclusão de que o tropicalismo foi uma das comitivas estéticas que promoveram o devir *pop* no país.

O movimento em direção à Tropicália envolve a elaboração de uma crítica acerba ao populismo anterior a 64, o político e o estético-pedagógico; crítica articulada a uma auto-análise do intelectual em sua representação da experiência da derrota. (...) O *kitsch*, estética do passatempo que recobre a angústia, seria uma voz do medo impossível de incorporar, mesmo parodicamente; expressão do Brasil alienado, conservador, que não cumpriu as expectativas.¹⁷

O *pop* tem como um de seus atributos estéticos, devedores da vanguarda, a colagem, ou, na acepção mais popular, a bricolagem dadá - jocosa. No caso de *Iracema*, há colagens explícitas dos **personagens** nos **atores** – que se dissociam na associação e representação forçada, algo que remete ao distanciamento brechtiano, mas também a algo da construção alegórica. Mais ainda, a colagem de um roteiro em uma obra que tem vigor não-ficcional. Tião Brasil Grande é paródia extrema de um caminhoneiro comum, enquanto que Iracema é uma figura lendária da Índia romantizada, rebaixada a prostituta de beira de estrada por necessidade. Os dois, o branco e a indígena, no esquema do folhetim romanescos de José de Alencar, encontram-se para um

17 XAVIER, Ismail. Op. Cit. p. 16-17

amor que não pode se concretizar por razões mercantis. Na trama amazônica, a relação amorosa praticamente não existe – é só um anexo.

O tropicalismo, no geral, aproximou a música àquela vertente antes chamada de “cultura de massa”, na esperança de uma inserção maior dentro das estruturas de poder da mídia. Chegou a buscar na riqueza da floresta, em detrimento da seca anterior do sertão nordestino de filmes cinemanovistas, uma força imagética para elaborar a riqueza perdida do país. Lembrar aqui dos ideais do Romantismo, ao qual *Iracema* de Alencar pertence, também revisto pelo Modernismo. Dessa filosofia política rebaixada ao senso comum, a antropofagia de um Oswald de Andrade vem a calhar em uma luta pela reinvenção dos meios de comunicação pelo vanguardismo, ou, pelo menos, dos meios de expressão artísticos de uma nação que passava por um “milagre”.

Melodrama e comédia ácida (*non sense* político), no alto quesito irônico vanguardista, moldam o popular de *Iracema* – como uma espécie de filme de estrada *pop underground*, típico de películas de baixo orçamento norte-americanas. No caso aqui, filme de baixo orçamento brasileiro para ser visto pela TV européia. Esquema globalizado, fora do nacionalismo anterior ao golpe, e já prevendo o modo de produção das décadas de 80, 90 e a atual, com o esquema de co-produções dando o norteamento de filmes bem distribuídos e exibidos pelas emissoras de fora. *Iracema*, junto aos próximos filmes em que Bodanzky apareceria como co-diretor, seria assistido principalmente no circuito de cineclubes pelo Brasil, sendo precariamente exibido no país que foi gravado por conta do contexto político e cultural. Mas seriam, como foram lá fora, perfeitamente adequados para uma programação televisiva no Brasil, caso o documentário tivesse seu lugar na programação – diferença brutal entre a TV brasileira e de outros países, que o próprio Bodanzky afirma constantemente em entre-



vistas. Em geral, o *Pop*, como concepção importada, se subverte no teatro de rua popularesco já bem caracterizado por Glauber em seu *O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro* (1969). Filme este que também teve recursos da TV alemã na produção.¹⁸ Esse *pop*, que era também revisto pelo cinema eurocêntrico, no Brasil era ainda *popular*, não tão *standard*. O debate a respeito dessa particularidade do popular, em geral, situa-se na contraposição entre, de um lado, o **cinema autoral** – aquele feito a duas mãos com uma *camera stylo*, com a associação incisiva do diretor como um autor à maneira de um romancista; e de outro lado o **cinema industrial** norte americano, feito a várias mãos, problematizado na questão do gênero por Edward Buscombe.¹⁹ Este autor propõe: o cinema americano inevitavelmente é a fábrica de gêneros mais legítima, tendo em vista sua efetividade no mundo com produtos culturais que abrangem um imenso mercado de exibição, e que por isso conseguem moldar tal e tal gênero na recepção de espectadores dos mais diversos, como acontecia antes com a literatura. Neste caso, os **autores** surgiriam, em posicionamentos mais aceitos, como inovadores do gênero – este que é criado sem que haja a genialidade romântica do artista – que continuava na vanguarda junto ao modernismo.

No moto-perpétuo da indústria da diversão, tal crença é perfeitamente adequada, mas não sob o olhar etnográfico, ou curioso de uma espécie de gênero como o documentário, tal como é *Irace-ma*. Nesse tipo de composição, que também é artística, pois foge do formato comum da reportagem, o espectador vê um mundo desconhecido, e busca sempre descobri-lo na potência do real (da

18 Entrevista de Glauber Rocha com Miguel Pereira, disponível em http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/alceu_n13_Pereira.pdf

19 BUSCOMBE, Edward. A idéia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, F. (org.) *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*, vol 2. São Paulo: Senac, 2005. p. 303-318

realidade) com a qual as imagens os incitam.²⁰ Tal veracidade é própria de um mundo que se mostra pela primeira vez como real – a proposta do neo-realismo, segundo André Bazin, mas adaptada ao universo de uma instituição cinematográfica já pós-moderna,²¹ na chave da pós-industrialização, utilização de equipamentos básicos, equipe extremamente reduzida, encenação improvisada, roteiro mal seguido, atuação tateante, etc.

Esse embate já foi mais forte nas décadas de 60 e 70, justamente as enfocadas aqui, por questões estruturais e históricas. A proposta do chamado “cinema autoral” surge também em detrimento de uma decadência valorativa do “cinema industrial” norte-americano – bom lembrar. Já na década de 60 os grandes conglomerados empresariais davam novos nortes nas negociações, além de ter havido uma abertura significativa dos grandes estúdios para *freelancers* e empresas independentes.²² O problema vinha com a entrada de “filmes de fora” (em geral europeus, e, também, japoneses, africanos, latino-americanos), principalmente com uma aceitação de filmes ditos de vanguarda e de documentários como produtos comercializáveis globalmente. Isso tudo ao lado do aparecimento de uma história com sentidos mundializados, com fortes filmes autorais cubanos, brasileiros, argentinos.

Neste embate com o pensamento industrial, ou o modo de produção industrial, o popular tem uma elasticidade que chega à incomensurabilidade – sendo que o popular na Índia pode não

20 Cf. COMOLLI, J. L. *Ver e Poder – A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Minas Gerais: Humanitas, 2008. Neste livro Comolli vai na questão da crença que há entre quem filma, quem é filmado, e principalmente quem assiste – no jogo do espetáculo emoldurado por tal indústria do entretenimento.

21 O uso desta categoria ainda não tem firmeza teórica, mas certamente ajudam as questões levantadas por Bill Nichols em seus últimos ensaios sobre o cinema engajado, pós vanguarda, como em *Engaging Cinema*

22 MONACO, Paul. *History of the american cinema – the sixties 1960-1969*, v. 8. New York: 2001.



ter nenhum sentido no Brasil, e vice e versa, ao contrário do signo *pop*. Neste âmbito que *Iracema* leva a platéias do mundo o problema da Amazônia sob a égide da “quase-ficção” própria de trabalhos de Werner Herzog (que também veio ao chamado “inferno verde” para criar suas tramas colonialistas), de dramas como os do deboche de Paul Morrissey junto a Andy Warhol, ou do radicalismo de R. W. Fassbinder em suas revisões do melodrama. Ali se via um começo de filmes em que o *popular* estava mais no diálogo sincero com o público, posto que fora da magia do espetáculo industrializado. Neste misto de um *underground* americano com a *new wave* alemã, *Iracema* e sua produção são envolvidos naquela vertente que se chamaria de um cinema auto-reflexivo e crítico, no Brasil, numa medida extremamente cuidadosa. Ou seja – o filme envolve elementos de narrativa televisiva, é um documentário por certa ótica, uma ficção melodramática por outra (e por isso experimenta, tendo também algo de vanguarda), tem algo de comédia, um *road movie*, um filme político com sua ironia com o governo militar do milagre, tudo isso com uma história que tem apelo - e entra nesse gênero chamado popular elaborado pelo tropicalismo-florestal da época. É tudo isso e é uma ironia ao nosso grande romance; aponta para o estado de ‘pobreza’ cultural geral a que chegamos em certo momento, claro. O diálogo mais intenso com o romance e com o Romantismo brasileiro se faz necessário, portanto.

O problema então fica na caracterização e distinção entre o *pop* e o popular, sendo que tanto em *Iracema* quanto em *Bye Bye Brasil* o diálogo é abrangente e mundializado, recusa o sentimento nacionalista de uma geração construtiva, sem desfecho identitário, sem procura por compreensão de um pertencimento, enfim: uma pesquisa sobre o folclórico que começava a ser inserido nas mídias televisivas. Sobretudo, o Brasil que se vê nos filmes é também sem Estado – um território com expressões culturais, porém, dentro da cultura global que demanda uma determinada

modernização globalizada a qualquer custo. Longe da superficialidade desse universo *pop*, *Iracema* lança-se na problematização interna do país, e da estruturação cultural sistêmica do que era denominado subdesenvolvimento condicional. Algo que, em Carlos Diegues, como se sabe, aparece com o teor mais elegíaco, televisivo global, ou seja, no viés *pop* nacional paródico ou insuficiente que viria ser a dominante na TV hegemônica anos 80 e 90.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Benedict. **Imagined Communities – Reflections on the origin and spread of nationalism**. London-New York: Verso, 1991.

BUSCOMBE, Edward. A idéia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, F. (org.) **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional**, vol 2. São Paulo: Senac, 2005.

CHARNEY, Leo, SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

COMOLLI, J. L. **Ver e Poder – A inocência perdida**: cinema, televisão, ficção, documentário. Minas Gerais: Humanitas, 2008.

DAHL, Gustavo. Cinema Novo e estruturas econômicas tradicionais. In: **Revista Civilização Brasileira**. Rio de Janeiro. Nº 5-6, março de 1966.

DA-RIN, Silvio. **Espelho Partido** – tradição e transformação do documentário. Rio de Janeiro: Azouge Editorial, 2006.

MATTOS, C. **Jorge Bodanzky, o Homem da Câmera**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.

MONACO, Paul. **History of the american cinema – the sixties 1960-1969**, v. 8. New York: 2001.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio d'água, 1977.



NAGIB, Lúcia. **Utopia no Cinema Brasileiro**: Matrizes, Nostalgia, Distopias. São Paulo: CosacNaify, 2002.

NICHOLS, Bill. **La representación de la realidad**. Espanha: Paidós, 1997.

SMITH, Anthony (org.). **Television**: an international history. EUA: Oxford University Press, 1998.

SHOHAT, Ella, STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica** – multiculturalismo e representação. São Paulo: CosacNaify, 2006.

VIANY, Alex. **O Processo do Cinema Novo**. Rio de Janeiro: Aeroplano. 1999.

XAVIER, Ismail. **Alegorias do Subdesenvolvimento**: cinema novo, tropicalismo, cinema marginal. São Paulo: Brasiliense, 1993.

_____. **Iracema**: Transcending Cinéma Vérité. In. BURTON. *The social Documentary in Latin America*. 2001.

_____. Iracema: O cinema-verdade vai ao teatro. In: **DEVIRES** – Cinema e Humanidades. Belo Horizonte: FAFICH, 2004, v.2, n.1. p. 71-85.





A poética no cinema da nova geração do horror brasileiro

▷▷ SAMIA LORENA MORAIS DA FONSECA

Introdução

A história do cinema brasileiro costuma ser lembrada por sua tradição de filmes sociais exibindo uma estética de paisagens áridas e exuberante. Por essa perspectiva, é pertinente questionarmos sobre a presença dos gêneros cinematográficos que utilizam outras possibilidades estéticas, como objetos feios e locais sombrios, por exemplo, em nossa cinematografia. Não encontramos em nossa história uma produção reconhecidamente contínua de filmes de gênero fora das comédias antigas e atuais, no entanto, nem só de dramas sociais e risos frouxos vive o cinema

brasileiro. O horror, por exemplo, é um gênero que possui uma vasta produção cinematográfica no país, ainda que pouco conhecida e vem ganhando cada vez mais espaço no *hall* das produções nacionais.

Após a fase da retomada e mais especificamente a partir dos anos 2000, esse campo de produções se mostrou bastante fértil. Diretores como Kleber Mendonça Filho, Marco Dutra, Juliana Rojas e outros têm utilizado o horror como uma forma de explorar a realidade e o imaginário dos brasileiros. São produções que abordam a vivência da sociedade de classe média a partir das convenções e clichês do gênero, transformando-os em força motriz das narrativas filmicas. Curtas e longas-metragens como *Vinil Verde* (2004), *O Duplo* (2012), *Quando eu era vivo* (2014), *Estátua* (2014), *O lobo atrás da porta* (2013), entre outros afetam seus espectadores através de uma programação de produção de efeitos sensoriais e emocionais, mas não deixam de lado o aspecto cognitivo de provocar debates sociais sobre os temas narrados.

Esse texto tem o objetivo de apontar um padrão poético de produção nos filmes pertencentes à nova geração do cinema de horror brasileiro através da observação de suas programações de efeitos sensoriais, emocionais e cognitivos, utilizando para isso o método de análise organizado por Gomes (1996, 2004a, 2004b), a Poética do Filme. A intenção é olhar para os mais recentes filmes do gênero horror realizados no Brasil para compreender seus propósitos artísticos.

Entretanto, não é possível que se faça a observação de um grupo de filmes inseridos em um contexto pouco explorado academicamente, sem antes nos dedicarmos à conhecer a vasta história do cinema de horror nacional. Após esse passeio historiográfico é que poderemos abordar os filmes da nova geração do gênero.



Breve história do cinema de horror brasileiro

O primeiro questionamento que surge ao tratarmos de cinema de horror brasileiro e que foi respondido por Cánepa (2008) é o que há de produções do gênero além dos filmes de José Mojica Marins – Zé do Caixão. É por essa razão que se torna tão importante conhecermos a história de nosso cinema de horror antes de seguirmos com qualquer proposta de observação dos filmes.

Apesar de encontrarmos o dado oficial, no dicionário de filmes brasileiros de longa-metragem produzido por Neto (2002), de apenas 20 produções declaradamente do horror, o Brasil produziu inúmeras obras, ao longo de sua história, que mesmo não se denominando pertencentes ao gênero, flertaram com ele em seus temas, recursos estilísticos e convenções. Portanto, Mojica, ainda que pioneiro, não foi o único a realizar filmes que provocassem medo, repulsa, tensão etc.¹ no público brasileiro através dos clichês convencionados ao horror.

O cinema de horror no Brasil começou de forma tímida e até mesmo incipiente, com sutis insinuações ao tema do sobrenatural, as aparições fantasmagóricas durante o início da história do cinema nacional, uma realidade que veio a mudar a partir dos anos 1960 com a produção do filme *À meia noite levarei a sua alma*, dirigido por José Mojica Marins em 1964, que é, certamente, o principal ícone da história do horror nacional.

Esse filme, cujo personagem principal era interpretado pelo próprio diretor, conta a história de um coveiro psicopata – Zé do Caixão – que desafia poderes sobrenaturais e tem por objetivo reproduzir o “filho perfeito”. Ainda na década de 1960, o mesmo

¹Segundo Carroll (1990), essas são as principais emoções causadas por filmes do gênero horror.

diretor lançou outros dois filmes – *Esta noite encarnarei no teu cadáver* no ano de 1967 e *O estranho mundo de Zé do Caixão* em 1968 - também de sucesso e que agradou além do público, outros cineastas brasileiros como Glauber Rocha por exemplo. Os filmes de José Mojica eram programados a partir da caricatura da emoção do medo e com a utilização de recursos estilísticos como: plano close-up, o olhar do personagem voltado diretamente para câmera como se ameaçasse o próprio público, o jogo de iluminação entre claro e escuro e a ênfase constante da iminência da morte.

Nos anos 1970 e 1980 Mojica realizou filmes pouco memoráveis e acabou sofrendo grandes críticas pelos seus trabalhos, praticamente sem sucesso algum, o diretor decaiu em suas produções e só reapareceu nos anos 1990. A essa época, o cineasta fez sucesso em programas de TV e apenas nos anos 2000 voltou a produzir, o filme *Encarnação do demônio*, no ano de 2008.

Mas, como mencionamos, o Brasil teve produções de horror além dos filmes de Mojica. O movimento conhecido como cinema *da Boca do Lixo*² no estado de São Paulo realizou inúmeras produções do gênero, alguns exemplos são: *Trilogia de terror* do ano 1968, dirigido por Antonio Galante e exibido em episódios, nos quais a fotografia sombria e aterrorizante era a principal aposta para afetar emocionalmente o espectador, além, é claro, da abor-

2 Ainda na Boca do Lixo fizeram sucesso filmes como: *EXCITAÇÃO* (Jean Garret, 1976), que teve mais de 800 mil espectadores⁵⁰; *SEDUZIDAS PELO DEMÔNIO* (Raffaella Rossi, 1977); *A FORÇA DOS SENTIDOS* (Jean Garret, 1979), que atraiu mais de um milhão de espectadores⁵¹; *NINFAS DIABÓLICAS* (John Doo, 1977); *UMA ESTRANHA HISTÓRIA DE AMOR* (John Doo, 1979); *A REENCARNAÇÃO DO SEXO* (Luis Castellini, 1981); *COBIÇA DO SEXO* (Mozael Siveira, 1981); *LILIAM – A SUJA* (Antônio Meliande, 1981); *EXCITAÇÃO DIABÓLICA* (John Doo, 1982); *O CASTELO DAS TARAS* (Julius Belvedere, 1982); além dos episódios *OGAFANHOTO* e *AMOR POR TELEPATIA* (todos dirigidos por John Doo nos longas-metragens em episódios *PORNÔ!* e *DELÍRIOS ERÓTICOS*, de 1980/81). Cada um à sua maneira, mas quase sempre destacando o conteúdo erótico, todos esses filmes trataram de temas como possessões demoníacas, assombrações, maldições, satanismo e outros assuntos típicos do cinema de horror internacional do período (CANEPA, 2008, p. 119-120).



dagem do tema da morte utilizada como um vetor para provocar o medo; *O exorcismo negro* do ano 1974 produzido por Aníbal Massaini, em que a produção do efeito fica por conta da temática – o oferecimento de uma mulher ao diabo, o filme é claramente baseado na obra *O Exorcista* de William Friedkin.

Na década de 1970, no entanto, o filme de horror produzido no Brasil que mais levou espectadores ao cinema foi na verdade uma paródia do filme de Friedkin intitulado de *O jeca contra o capeta* em 1975, dirigido por Amácio Mazzaropi, mas apesar da referência à emoções do horror não nos ser apresentada como objetivo do filme, sua abordagem primordial é o tema em voga na época de sua produção – o divórcio. Outro grande sucesso nacional da mesma época e que também foi uma paródia, desta vez do filme *Tubarão*, foi o filme *Bacalhau* no ano de 1977, dirigido por Adriano Stuart. Esse filme também não enfatizou o horror e suas convenções, mas para que fosse lido de forma mais próxima ao que seu texto solicitava, o filme exigia de seu espectador o reconhecimento, a identificação com a obra original *Tubarão*

Mesmo fora desse nicho, o horror no Brasil também esteve presente em produções como *O guru de sete cidades* do ano 1972, dirigido por Carlos Bini, o diretor apostou em seguir a tradição – até então – do cinema nacional com uma produção no nordeste, mostrando um terreno árido e com fotografia amarelada, trazendo o debate do assassinato como tema principal no discurso do programa afetivo a ser lido pelo apreciador; *Memórias de um estrangulador de loiras* do ano 1971, dirigido por Júlio Bressane, que utiliza como estratégia a exagerada repetição, uma obsessão com a imagem afetiva. Estes filmes foram produzidos na cidade do Rio de Janeiro com o foco do cinema marginal brasileiro.

No período da ditadura militar, o cinema brasileiro teve o incentivo da produtora e distribuidora Embrafilme. Nessa época o hor-

ror brasileiro ganhou exemplares como: *Quem tem medo de Lobisomem?* do ano de 1974; *A mulher do desejo* em 1975 e *Enigma para demônios* também em 1975, todos eles programados para serem lidos através da abordagem de crenças e dos pensamentos e clichês inerentes ao fantástico mundo do horror. A partir disso, iniciou-se a derrocada do cinema nacional nos anos 1980, incluindo o cinema de horror, retornando as produções com maior ênfase nos anos 1990 no chamado “cinema da retomada”.

Foi criada neste período a Lei do Audiovisual, que produziu meios de incentivo a realização de obras audiovisuais proporcionando uma nova alavancada nas produções do cinema nacional. Foi um momento de muita diversidade em temas e estilos de produção cinematográfica, o horror, no entanto, não foi um gênero enfático nesta época, apesar de uma vez ou outra encontrarmos longas que traziam algumas características ligadas ao gênero. Alguns exemplos são os filmes: *Gêmeas*, dirigido por Andrucha Waddington em 1999, o filme não chega a provocar ataques de histeria, mas flerta com o horror ao tratar de temas de obsessão e morte e *Olhos de vampa*, dirigido por Walter Rogério durante os anos de 1996 a 2004, este último, no entanto, apesar de flertar com o horror se enquadrava mais no gênero policial, não dando ênfase a produção da emoção do medo como afeto principal.

Algo que de fato mereceu destaque no cinema da retomada brasileiro foi à produção de curtas-metragens e alguns longa-metragens de horror. São a esses filmes que aqui classificamos como “a nova geração do cinema de horror brasileiro”³, citamos como exemplos os curtas: *Um ramo*, dirigido por Juliana Rojas e Marco Dutra em 2007; *Amor só de mãe*, dirigido por Dennison Ramalho em 2003; entre outros, filmes que, em sua maioria, são

³Classificação dada por Rod Gudino, editor da revista canadense especializada em horror, *Rue Morgue Magazine*. Suas palavras estão citadas em PRIMATI, 2004, p. 42.



programados a partir de estratégias sensoriais e cognitivas de reconhecimento e correlação as suas referências cinematográficas – os filmes hollywoodianos. É a esta nova fase da cinematografia nacional que iremos nos dedicar, buscando entender como se dá a programação afetiva estabelecida nesse grupo de produções.

A nova geração do horror no cinema brasileiro

Após a Retomada do cinema, com a criação das leis de incentivo, o cinema de gênero e mais especificamente o de horror passou por uma renovação em suas produções. O que aqui elegemos como sendo *A nova geração do horror brasileiro* é justamente as narrativas lançadas a partir da década de 2000, o que entendemos como um movimento recente de renovação do gênero em nosso país.

Nessa fase, encontramos filmes cuja classificação nos períodos acima elencados seria razoável e até mesmo conveniente, mas o separamos das demais classificações por

acreditarmos que estes filmes fazem parte de uma tentativa de diversos diretores em realocar a filmografia nacional em um novo e eficiente padrão de programação de efeitos em termos de qualidade em suas produções. Esses filmes, em sua maioria, apostaram em temáticas do horror como: tramas que exploram as crenças religiosas, a violência, o sexo e principalmente, as relações afetivas construídas muitas vezes sob influência da estética hollywoodiana.

Destacamos aqui alguns exemplos dessas obras: *O lobo atrás da porta*, dirigido por Fernando Coimbra em 2013, contando a história de um triângulo amoroso envolvendo o desaparecimento de uma criança. A trama acontece em torno de uma vingança lenta e violenta, porém cheia de sutilezas estratégicas utilizadas

para afetar emocionalmente o espectador, tais como: não há cenas explícitas de sexo ou de brutalidades, ao contrário, a sombra é basicamente o elemento chave do horror nesta narrativa, ou seja, é o principal recurso da programação afetiva para leitura do apreciador, aliado à temática e a gradativa elevação da tensão que o público pode sentir.

Quando eu era vivo, dirigido por Marco Dutra em 2014 da sequência a proposta de filmes convencionados ao horror. Essa trama nos apresenta Junior, desempregado e recém separado da esposa que volta a morar na casa do pai. Sentindo-se um estranho na casa que um dia foi sua, o protagonista começa a resgatar os objetos e memórias de sua falecida mãe e com isso passa a sofrer perturbações espirituais. A programação afetiva fica por conta da ênfase nas crenças religiosas e da complexa relação do protagonista com seu pai, aliada a sensação desconforto estabelecida entre o público e o personagem.

No mesmo padrão poético foram produzidos diversos curtas-metragens. Alguns destaques são: *O Duplo*, dirigido por Juliana Rojas em 2012, trazendo a temática do duplo maligno como principal recurso para afetar o espectador, programando a emoção do mesmo até chegar ao ápice da trama – a morte provocada por esse monstro. A narrativa conta a história da professora Silvia, que conhece o seu duplo e é observada por um de seus alunos e por uma colega da escola. O duplo de Silvia supostamente mata o aluno e em seguida a sua colega. Outro exemplar do gênero é o curta-metragem *Vinil verde*, dirigido por Kleber Mendonça Filho em 2004, contando a história de uma mãe que presenteia sua filha com uma caixa de discos de vinil e pede a criança que jamais ouça o disco verde, sempre que sua mãe sai para trabalhar a menina ouve justamente o disco verde e aos poucos sua mãe vai perdendo partes do corpo, o filme pede de seu apreciador a empatia com a personagem para que possa se emocionar.



Após observarmos a história da cinematografia do gênero horror nacional, podemos seguir com nossa proposta de abordar com maior profundidade a programação afetiva desse grupo de obras a que chamamos “a nova geração do horror brasileiro.”

A poética da nova geração do horror brasileiro

Para analisarmos a programação afetiva estabelecida no grupo de filmes pertencentes à nova geração do horror brasileiro é preciso abrir um parêntese e explicar como se constitui a proposta teórico-metodológica da Poética do Filme, aqui utilizada para atingir nosso objetivo. Essa explicação nos ajudará a assimilar melhor as questões observadas nos filmes. A Poética do Filme é uma proposta teórico-metodológica organizada por Gomes (1996, 2004a, 2004b) através de um retorno aos preceitos poéticos para elaboração de obras de arte desenvolvido por Aristóteles.

Os estudos fílmicos tem se dedicado a desenvolver uma forma de análise fílmica amplamente aceita academicamente. As tentativas de metodologias passam por diversos campos, desde a lingüística, estética, semiótica ao marxismo, feminismo, psicanálise e cognitivismo. O método da Poética surge como uma alternativa de análise fílmica, aliando-se ao cognitivismo em oposição à psicanálise e à semiótica, na busca por uma ampliação dos aspectos de análise que levem em consideração a interpretação ampla e aprofundada de seus objetos.

Essa perspectiva de análise observa o filme segregando-o em três principais categorias: “abordagem semântica” – estudo da produção de significados, a cognição -, “abordagem sintática” – estudo da produção de sensações a partir dos recursos estilísticos – e “abordagem pragmática” – estudo da relação estabelecida entre filme e espectador, o aspecto emocional da obra. Dessa forma, a Poética não se fixa em um quadro de regras imutáveis de aná-

lises. É possível que cada obra, ou mesmo grupo de obras, seja analisado de forma diferente a outras obras. O objetivo da Poética é, portanto, além de procurar o propósito das obras analisadas, demonstrar o potencial cognitivo, sensorial e emocional do cinema enquanto arte.

O que Gomes propõe em sua organização metodológica é que olhemos para obra e identifiquemos quais os efeitos provocados por ela em seus espectadores. Através da identificação desses efeitos é necessário retornarmos a obra e procurar nela de que forma esses efeitos foram programados, para tanto, analisamos sua composição narrativa e estilística encontrando assim, o programa afetivo estabelecido no filme analisado. É sob essa perspectiva que analisaremos os filmes pertencentes a nova geração do cinema de horror brasileiro.

Análise Poética das obras

Os filmes pertencentes à nova geração do cinema de horror brasileiro investem na criação do efeito de tensão nos espectadores, através do uso de ambientes comuns que se tornam hostis à medida que a história se passa, deixando os personagens cada vez mais isolados física e mentalmente. Nessas obras prevalece uma ambientação do medo, que pode emergir a qualquer momento, ou permanecer escondido por toda narrativa. As histórias se passam em apartamentos ou escolas, em típicas representações da vivência de uma sociedade de classe média. Os ambientes revelam alguma proximidade com a realidade dos espectadores, lugares que qualquer poderia estar.

Abordagem Semântica

Os filmes dessa nova geração de horror nacional abordam temas ligados a crenças religiosas, violência, sexo, morte, maternidade,



e principalmente as complexas relações afetivas da sociedade de classe média brasileira, que podem ser divididos em dois eixos: temas de convenção do gênero e temas de discurso narrativo. Essas temáticas perpassam as narrativas como se propusessem ao público um debate, ou uma reflexão sobre suas próprias vivências.

O eixo de temas convencionais ao gênero horror trata das crenças religiosas mais como um vetor de pertencimento que como uma exploração de conceitos de fé. A religião ilustra as narrativas, filmes como em *Quando eu era vivo*, por exemplo, que utiliza a crença no ocultismo como um plano de fundo para expor obsessões e criar o clima de mistério inerente ao horror.

Assim como as religiosidades, a morte também aparece nas narrativas como uma forma de aproximação ao gênero do horror. Esse tema surge como uma espécie de objetivo superficial dos filmes. A morte em nenhum deles é o principal da história, mas é o elemento chave pra deixar as narrativas tensas e horroríficas..

Os demais temas fazem parte do eixo discursivo das narrativas. A violência e o sexo aparecem nas obras como elementos utilizados na construção de personagens. Em *O Duplo*, por exemplo, conhecemos a personalidade da protagonista Silvia a partir das suas reações, potencialmente violentas após a aparição de seu duplo amaldiçoado. O sexo também demarca, nas tramas, a natureza essencialmente humanista e realista dos personagens. Cenas de atos sexuais e insinuações a masturbações demonstram ao espectador que os personagens sentem e agem como qualquer um do público.

A maternidade é um tema tratado com bastante cuidado nesses filmes. As narrativas enfatizam não só o imenso amor materno, como em *Vinil Verde*, mas também exploram os medos das mães em relações as gestações, nascimento ou a forma de criar seus

filhos como em *Estátua*. O amor e o medo andam juntos quando se trata de filhos e os filmes dessa geração de realizadores utilizam dessa bivalência para alcançar um público amplo, que possa se reconhecer no trato dessas abordagens.

Apesar da importância de todos esses temas para as tramas mais recentes do horror nacional é de suma importância ressaltar que a essência narrativa desses filmes encontra-se nas complexas relações afetivas estabelecidas entre os personagens. A maioria das obras nos mostra relacionamentos familiares ou profissionais repletos de conflitos e tensões. Pai que não compreende filhos, filhos que desobedecem ou tentam assassinar seus pais, professora intimidando aluno, criança oprimindo babá. São essas relações conflituosas que agenciam as propostas do debate de caráter social programado nesses filmes. A exposição dessas relações aproxima espectador e obra e orientam as estratégias para produção de efeitos sensoriais e emocionais.

Abordagem Sintática

A estrutura dos filmes da nova geração de horror brasileira fixa-se em três principais pontos: cenário, som e iluminação. Esses recursos estilísticos potencializam as sensações transmitidas pelo discurso narrativo.

Nesses filmes, os cenários funcionam ora como personagens principais da trama, ora como plano de fundo para orquestração das convenções do gênero. Enquanto personagens, a exemplo de *Quando eu era vivo*, o cenário se transforma e, é essa alteração que transmite as percepções sensoriais de claustrofobia e sufocamento no espectador. Enquanto espaço de aproximação com o horror, os cenários não necessariamente se alteram, mas funcionam como elementos isoladores dos personagens. A maioria das histórias se passam dentro de apartamentos ou escolas, onde



os objetos mais comuns adquirem algum potencial horrífico. Corredores, quartos, depósitos ou salas de aula são lugares nos quais qualquer um dos espectadores poderiam estar e essa ambientação do medo transmite aos filmes alguma aproximação com quem os assiste.

Os sons, junto com a iluminação amplificam a proposta de causar incomodo e estranheza no publico. A grande maioria dessas obras utiliza ruídos e não musica para atingir esse objetivo. Em *Quando eu era vivo* e *Vinil Verde*, no entanto, a música tem os papeis de dramatizar as narrativas e de passar uma mensagem metafórica ao espectador. O público é guiado pela letra das canções para interpretar cognitivamente as mensagens religiosas ou fabulesca, nestes dois respectivos casos, que o programa poético deseja nos passar.

Os ruídos articulam as convenções e clichês de gênero. São gritos sons de passos no chão, portas que abrem. Recursos que, em sua maioria, foram adicionados artificialmente na montagem para enfatizar ou exagerar a matriz poética das obras. Esses elementos ora aumentam as tensão, ora assustam o apreciador proporcionando-lhes uma textura sonora bastante efetiva em termos de horror.

No horror como um todo, a iluminação possui um forte aspecto de representação perceptível. Nestes filmes, percebemos uma possível referência expressionista na forma da representação da luz como um elemento cênico e não só como artifício de visibilidade.É o jogo entre claro e escuro que determina o que é mostrado e o que não é.A maioria dos filmes dessa geração utiliza artifícios, às vezes alegóricos, de luzes e sombras recriadas em cenários que nos são familiares, ou seja, de fácil identificação criando profundidades e direcionando o foco de nossa visão com a intenção de revelar bem aos poucos os acontecimentos, obje-

tos horríficos, causando no espectador a sensação constante de curiosidade e medo.

Abordagem Pragmática

Sob a perspectiva de uma análise Poética, os filmes produzidos pela nova geração do cinema de horror brasileiro até hoje buscam afetar seus espectadores através de dois principais efeitos: a tensão constante e a sensação de isolamento social. A tensão é uma emoção que surge após as primeiras cenas das obras, nas quais os diretores procuram despertar a curiosidade do espectador administrando as informações a que estes têm acesso. Essa estratégia impulsiona e amplifica o efeito de tensão, ou seja, é uma emoção que aparece de leve e vai aumentando gradativamente à medida que a narrativa se desenrola.

O efeito de tensão é constante e geralmente direcionado pela leitura cognitiva dos fatos narrados. Isso leva o apreciador a ficar sempre alerta, a espera e susto maior, do momento em que os gritos poderiam surgir, ou seja, a tensão propicia ao espectador que ele espere pelo efeito do medo, que pode ou não acontecer durante toda narrativa.

O isolamento é um efeito causado principalmente pela utilização dos recursos estilísticos de cenário e iluminação e também dos temas tratados nas obras. Os personagens estão sempre sozinhos e próximos do perigo, presos dentro de um ambiente fechado e escuro onde qualquer coisa pode acontecer. Percebemos nestes filmes uma grande importância dos ambientes que isolam os personagens do mundo exterior. São corredores e portas, depósitos e quartos que parecem “engolir” esses personagens, mexendo com as emoções deles e com as nossas.



Considerações finais

Os filmes pertencentes à nova geração do cinema de horror produzidos no Brasil podem ser entendidos como um projeto de realizações do cinema de gênero e como uma abordagem representativa dos conflitos sociais vivenciados atualmente. As convivências conflituosas, os ambientes comuns que se tornam hostis, a realidade horrífica abordada através da trivialidade, tudo isso é explorado de forma a demonstrar que o horror pode está em qualquer situação, qualquer ambiente ou em qualquer pessoa.

A ambientação comum tornando-se um espaço de tensão, isolamento e medo é a força motriz da programação afetiva desse grupo de filmes. É o programa afetivo que nos guia desde o início das obras para um estado de alerta constante, catalisando nossas sensações e emoções através da interpretação sobre o pertencimento a um gênero que fazemos.

Referências

ARAÚJO, Rafael. **A experiência do Horror: Arte, pensamento e política**. 1ª ed. São Paulo: Alameda, 2014.

CÁNEPA, Laura. **Medo do quê?** Uma história do horror nos filmes brasileiros. Tese de doutorado apresentada a UNICAMP em 2008. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000446825> Acesso em: 18 jan. 2016.

CARROLL, Noël. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. Campinas: Editora Papirus, 1990.

GOMES, W. S. **Estratégias de Produção de Encanto**. O alcance contemporâneo da poética de Aristóteles. Textos de Cultura e Comunicação. BA: v. 35, 1996.

_____. **La poética del cine y la cuestion del método en análisis-filmico.** Significação. Curitiba, v. 21, n. 1, 2004^a.

_____. **Princípios da poética:** com ênfase na poética do cinema. In: PEREIRA, M.; GOMES, R.; FIGUEIREDO, V. Comunicação, representação e práticas sociais. Rio de Janeiro, 2004b.

PLANTINGA, Carl. **The Scene of Empathy and the Human Face on Film.** In: PLANTINGA, Carl R.; SMITH, Greg. *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion.* Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press, 1999.





As múltiplas cidades da ficção científica: o caso de “Blade Runner – O Caçador de andróides”

▷▷ CRISTIANO LEAL DE BARROS LIMA

Introdução

Com todas as dúvidas por parte das pessoas, em relação ao que o futuro reservava para elas após a Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945): a construção do muro de Berlim (a partir de 1961), a corrida armamentista entre os E.U.A e a União Soviética por conta do conflito Comunismo/Capitalismo – Oriente/Ocidente, além do surgimento de novos regimes ditatoriais (ou recrudescimento dos já existentes, como na Rússia ou China), o intenso desenvolvimento tecnológico com base na microeletrônica, este

estado de coisas levou vários autores de ficção científica (sejam escritores ou cineastas) a enveredarem por um maior questionamento quanto ao futuro da sociedade a partir do pós-guerra e, como desdobramento, quanto ao perfil de cidade que se estruturaria a partir de então.

O período entre o final das décadas de sessenta e início de setenta do século XX é pródigo em obras que relatam sociedades em ruínas, uma das principais características do pensamento distópico. Filmes como *Planeta dos Macacos* (*Planet of the Apes*, E.U.A., 1968), adaptado do romance de Pierre Boulle; *No Mundo de 2020* (*Solent Green*, E.U.A., 1973), adaptação da obra de H. Harrison e *Matadouro Cinco* (*Slaughterhouse-Five*, EUA, 1972), baseado em livro de Kurt Vonnegut, tinham em comum imagens características de paisagens urbanas em ruínas.

Nesse contexto surge uma linhagem de autores de romances de ficção científica que tratam as questões do presente através de visões catastróficas do futuro da humanidade em relação à cidade, com temas mais voltados às experiências no cotidiano desses espaços urbanos (BARBOSA, 2013). Nos Estados Unidos, mais precisamente, surgia uma geração de autores que se mostrou mais ousada quanto à simulação de um futuro distópico, explorando as possibilidades da inclusão, sexo, drogas violência, política social e a questão do real versus o simulado: Ursula K. Le Guin, Philip Joseph Farmer, e Phillip K. Dick, este último, o mais cultuado, autor de vários contos e romances com grande sucesso entre a crítica, como *Ubik*, *Silva*, *Substance Mort*, *O clã da lua alfa*, *O homem do castelo alto* e *Os androides sonham com ovelhas elétricas?*, seu livro mais famoso, por ter servido como base para as várias versões de roteiro de *Blade Runner – O Caçador de Androides*¹, de 1982.

1 Ao longo deste trabalho o título *Blade Runner – O Caçador de Androides*, será mencionado através da sua forma reduzida, *Blade Runner*.



Antes de se iniciar a exploração das representações da cidade no filme, é importante notar que, já que se trata de uma adaptação cinematográfica – ao contrário de um roteiro original – há várias diferenças entre o filme e o livro que lhe serviu de origem. Dick (2014) apresenta um mundo urbano destruído por uma guerra nuclear mundial no qual perece a vida animal e vegetal através da constante chuva radioativa. Numa Terra desolada, os humanos que tiveram condições físicas para tal, já a abandonaram em favor de outros mundos espalhados pela galáxia. Os que restaram, tentam sobreviver como podem. Para tentar repovoar o que sobrou, são fabricados os andróides (*andy*, no livro) em forma de pessoas ou animais, como incentivo e status para os que os podem possuir (DICK, 2014). A trama se passa numa abandonada São Francisco do ano de 2032, na qual Rick Deckard (um caçador de recompensas, que em seu modo de agir lembra mais um burocrata) aceita a missão de caçar alguns *andies*, pelos quais receberá seu pagamento, uma ovelha verdadeira.

Enquanto se desenvolvia o processo de adaptação do romance para o roteiro, por intermédio de seu diretor, Ridley Scott, foram feitas diversas modificações, tanto no que diz respeito aos personagens (Deckard vira o tradicional detetive *noir*), quanto ao tom das emoções e sentimentos nos *andies* (agora chamados de “Replicantes” no filme de Scott).

Há que se falar do cenário da trama, que no filme é a cidade de Los Angeles, que se mostrada como um amálgama do velho e do novo. Ao mesmo tempo que em seu centro comercial são mostradas multidões de desconhecidos, um tráfego aéreo intenso, luminosos de *neon* nas fachadas dos altos prédios, dirigíveis a entoar propagandas, sua periferia é despovoada, com ruas quase vazias, prédios abandonados e lixo empilhado pelos cantos.

Múltiplas cidades do cinema de ficção científica

A verticalidade/horizontalidade, sobre a qual será percorrido adiante, é característica própria do filme *Blade Runner*, pois é resultado da decisão de Scott de filmar grandes *tableaus* de miniaturas detalhadas de ruas e prédios envoltos numa névoa que representa chuva perene, assim como a estética retrô-decô – a sobreposição do velho como sendo novo – em que prédios muito antigos – como o abandonado *Bradbury Building*, no qual vive apenas o engenheiro J. F. Sebastian – são mais viáveis se forem redecorados² acrescentando-se novas estruturas ao redor da envelhecida, pois seria bem mais caro demoli-los.

Daí se conclui que o filme “excede” o livro em termos de linguagem visual, inclusive quanto à direção de fotografia de Jordan Cronenweth (1935 – 1996) em cenas iluminadas em contraluz explorando as áreas escuras da tela, ou os ambientes densamente enevoados das ruas, cortados por fachos de luz em direção à câmera, e cujo asfalto está sempre molhado, refletindo os letreiros em neon dos cenários (Figura 1).

Figura 1- cena do filme “*Blade Runner – O Caçador de Androides*” (1982)



Fonte: captura de tela do Blu-ray (EUA, 2012)

² No original seria “retrofitted”, sem tradução precisa para o português. (retrofit – traduzido como reconversão ou renovação).



Apesar de toda a diferença estética em relação a tantos outros filmes de ficção científica lançados anteriormente e/ou posteriormente e que tratavam de diferentes representações da cidade no cinema, *Blade Runner* é mais um integrante de uma linhagem na qual não cessam de surgir as mais imaginativas cidades no Cinema. Todas essas carregadas de críticas relacionadas à sociedade, desde *Metrópolis*, de Fritz Lang, filme que inaugurou a representação filmica dessas distopias urbanas futuristas (BARROS, 2011) – e que teve sua grande parcela de influência sobre *Blade Runner*, até *Daqui a Cem Anos* (*Things to Come*, Inglaterra, 1936) em que uma sociedade distópica vê a sua destruição numa guerra brutal, de cujos escombros o filme aponta uma sociedade dita melhor, mas nem por isso, totalmente igualitária (Figura 2).

Figura 2 - cena do filme “Daqui a Cem Anos” (1936)



Fonte: http://graphics8.nytimes.com/images/2013/06/30/arts/30KEHR_SPAN/30KEHR-superJumbo.jpg

Obras como *Alphaville* (*Alphaville*, França, 1965), dirigida por Jean-Luc Godard, na qual a população da cidade de mesmo nome é dominada pelo computador “Alpha 60” que aboliu os

sentimentos (Figura 3), ou *Matrix* (*The Matrix*, E.U.A., 1999) no qual toda a cidade de Sidney não passa de um constructo virtual utilizado para dominar e alienar a mente de seus habitantes (Figura 4), representam o medo da dominação das populações urbanas pelos aparatos tecnológicos que criaram – vide também *Robocop - O policial do futuro* (*Robocop*, E.U.A., 1987) em que a cidade futurista de Detroit se vê às voltas com uma crise de segurança pública, sua polícia controlada por uma megacorporação que tem como plano substituir os policiais por poderosos *cyborgs*; chegando ao ponto de reduzir suas cidades a cinzas, como se vê em *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, E.U.A., 1984) e o final do já citado *Planeta dos Macacos* (*Planet of the Apes*, E.U.A. 1968) no qual descobre-se que a Terra foi destruída por uma guerra nuclear (Figura 5).

Figura 3 – cena do filme “Alphaville” (1965)



Fonte: captura de tela do Blu-ray (FRANÇA, 2015)



Figura 4 – cena de “*The Matrix*” (1999)



Fonte: captura de tela do Blu-ray (EUA, 2009)

Figura 5 - cena final de “*O Planeta dos Macacos*” (1968)



Fonte: <http://collider.com/wp-content/uploads/planet-of-the-apes-ending.jpg>

Ou seja, através da observação dessa filmografia da ficção científica urbana, pode-se traduzi-la como um registro das tensões, conflitos e contradições de um determinado período, pois ao simularem o futuro, conseguem captar em suas representações as possibilidades de seu presente. Seu cenário tem relação direta, portanto com os ambientes urbanos, fazendo com que essa imagem de um futuro tenha como sua iconografia própria a cidade e sejam tratadas como “vigorosas críticas aos rumos das metrópoles (BARBOSA, 2013, pp. 17).

Distopia versus utopia em *Blade Runner*

Araújo (2011, p. 06), define distopia como aquilo que revela o medo de uma opressão totalizante, com traços característicos: explora moralmente dilemas presentes que podem refletir negativamente no futuro, oferecendo crítica social e explorando a “estupidez” coletiva. Na distopia, a elite mantém seu poder através da manipulação das carências dos indivíduos. A distopia também possui um discurso pessimista, raramente tratando com a esperança. Portanto, o imaginário distópico exerce o poder de crítica às certezas e verdades absolutas.

À primeira vista, *Blade Runner* parece deixar uma impressão em alguns autores (BARBOSA, 2013; BRANDÃO, 2006; ROWLEY, 2005) de que se trata de uma distopia tecnológica³. A Los Angeles do ano de 2019, mostrada no filme, é uma paisagem descrita muitas vezes como apocalíptica: estruturas industriais se espalham por quilômetros aparentemente sem fim, em meio a uma densa fumaça, provavelmente do céu poluído, onde sequer o Sol é capaz de penetrar. Entre edifícios de mais de 400 andares, carros voadores – chamados *spinners* – pertencentes à polícia e aos afortunados da cidade, transpassam a tela de um lado a outro (Figura 6).

3 De acordo com Araújo (2011, p. 6), “As distopias tecnológicas têm por pressuposto imaginar um futuro a partir do presente onde os sonhos utópicos tecnológicos esgotam-se completamente. Os desejos utópicos, ao se realizarem no presente, transformam-se em completos pesadelos. A imaginação estética de um futuro sombrio remete às advertências profundas sobre o papel da ciência como poder”.



Figura 6 - cena do filme “Blade Runner – O Caçador de Androides” (1982)



Fonte: captura de tela do *Blu-ray* (EUA, 2012)

Apesar do *fog* e da falta de luz solar, os prédios parecem em primeira vista, futuristas e modernos. Mas quando a narrativa passa ao nível das ruas, vê-se algo totalmente contrário: multidões apinhadas como formigas a tentar andar nas ruas estreitas do centro da cidade, numa mistura de corpos que vêm e vão sem um destino aparente:

A Los Angeles de 2019 figurada na película é o território tumultuoso onde outrora havia cidade e cidadãos e que se tornou um somatório de guetos e replicantes desnorreados. Governada pela economia e pela técnica, as leis que a regem não se engendram na política e nos são impostas: somos, novamente, servos dentro de um espaço fragmentado em vários feudos e onde o mundo público converteu-se na escória do universo privado. Ele não é mais o espaço onde desenvolvemos nossas potencialidades, mas o abismo onde se enterrou toda memória, toda festa e toda troca de experiências. Essa Los Angeles do futuro não é uma utopia futura, mas aquilo que foi gerado pela falta de utopia de nosso presente destituído de qualquer projeto e, portanto, liberado para as tiranias que no filme se revelam, mas que já estão em curso, se nossa *polis* não for capaz de deter-lhe o curso (BRANDÃO, 2006, p. 74).

Tal qual Brandão (2006), Barbosa (2013) enfatiza com maior grau o conceito de distopia dentro do filme:

Na *mis-en-scene* de Scott, os temores mais profundos da Escola de Ecologia Humana e de Lloyd Wrihth em relação ao futuro das grandes cidades parecem implodir na tela do cinema. Nas paisagens de rua, a assimilação fracassou por completo. O mosaico de etnias se espargiu em mil estilhaços. A desordem tornou-se o imperativo da existência urbana. Os retalhos descosturaram da colcha e vagavam sem destino pela cidade. A única saída seria uma versão sideral da Broadacre City (BARBOSA, 2013, p. 151).

Essa contradição vista no filme com referência aos projetos ditos utópicos de Frank Lloyd Wrihth (*Broadacre City*⁴, 1932) e de Le Corbusier (*A Cidade Radiante*, 1933) também é corroborada de maneira incisiva por Rowley (2005) posto que considera a Los Angeles do filme como sendo a descrição definitiva, na tela, da cidade futurista dos pesadelos apocalípticos. Essa cidade se torna, segundo ele, a iconografia visual padrão para as metrópoles do cinema de ficção científica a partir de então.

O mais dramático, e de longe, mais racional modelo, entretanto, foi *A Cidade Radiante*, proposta em primeiro lugar, por Le Corbusier nos anos 30:

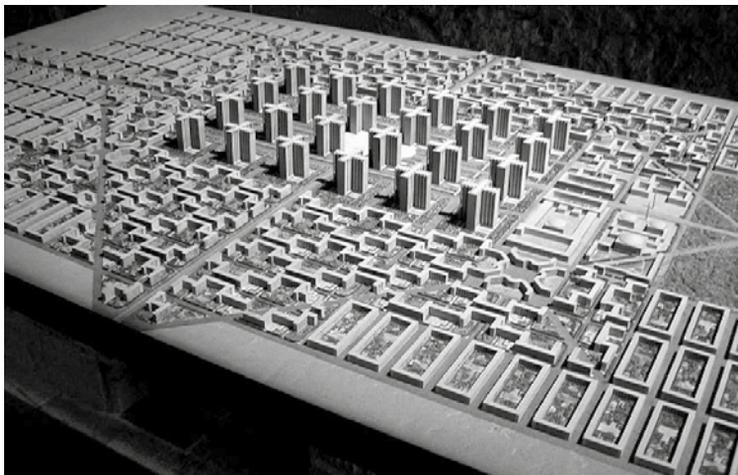
4 Conceito de Frank L. Wright, apresentado em 1932. Consistia na antítese da cidade grande e a apoteose da recém-nascida vida suburbana, pela visão particular de Wright. Era uma proposta urbana na qual a comunidade concebida pelo arquiteto doaria lotes de cerca de 4.000 m² às famílias interessadas. A grande cidade com suas multidões apressadas seria deixada para trás, em direção a um futuro idílico (BARBOSA, 2013). Derivava de uma visão na qual as cidades seriam uma maneira de mudar as condições sociais, favorecendo o despertar da criatividade humana. Assim como Le Corbusier, Wright pensava que a solidariedade social seria melhor promovida nas cidades que unissem as pessoas, ao contrário daquelas cujo padrão as segregava, seja por raça ou classe (FISHMAN, 1982).



[...] Seu ideal: a cidade do futuro era a planificação máxima: imensos arranha-céus de estilo internacional ligados por rodovias e situados em parques, com a forma extremamente vertical permitindo que enormes populações existam na paisagem ao redor (ROWLEY *apud* BROOKER, 2005, p. 206)⁵.

A *Cidade Radiante* (*La Ville Radieuse* – Figura 7) é um projeto elaborado por Le Corbusier, em 1933, tendo como característica a proposta de um tipo de cidade organizada por um zoneamento em faixas paralelas, como cidades satélites destinadas à administração e à educação: zona comercial e de negócios; uma outra zona, de transportes, outra para hotéis e embaixadas, uma zona residencial, zona verde, da indústria leve, de armazéns e trens de carga, e uma zona da indústria pesada. Audaciosamente pretendia destruir a influência da cidade antiga, fazendo de si mesma um libelo contra a desordem introduzida pelas indústrias e o modo de vida a elas associado (BARBOSA, 2013).

⁵ No original: “His idealise: future city was the ultimate masterplan: huge international-style skyscrapers linked by freeways and set in parkland, with the extreme vertical form allowing enormous populations to exist in landscaped surrounds (ROWLEY *apud* BROOKER, 2005, p. 206) (Tradução do autor).

Figura 7- Maquete da Cidade Radiante, de Le Corbusier (1935)

Fonte:https://classconnection.s3.amazonaws.com/132/flashcards/1435132/png/radiant_city1334284944660.png

Entretanto, nenhum desses projetos – e não foram os únicos, vide a *Cidade Jardim*, de Ebenezer Howard (1850 – 1928), projeto publicado já em 1902 – não saíram de seus estágios iniciais de planejamento. No máximo, maquetes foram construídas. O dito otimismo exacerbado dos planejadores não encontrou completa aceitação num século tão pessimista quanto foi o XX. Sucessivas guerras, uso da tecnologia para fins bélicos ou coerção da população, inúmeros conflitos entre nações ou mesmo dentro delas, levaram as pessoas, segundo Fishman (1982, pp. 267) a desacreditarem que soluções planejadas pudessem ser exequíveis, que a sociedade industrial pudesse ser levada a um estágio de solidariedade e harmonia. Seus projetos, portanto, teriam sido postos de lado pelo fato das pessoas simplesmente não acreditarem que tais soluções fossem possíveis.

Aqui cabe uma observação quanto ao estudo de Davis (2001) sobre a visão de futuro mostrado em *Blade Runner* como sendo “estra-



nhamente anacrônica e simplesmente não-antecipatória.” (DAVIS, 2001, p. 342)

Segundo ele, Ridley Scott apresenta um pastiche de paisagens imaginadas que o próprio diretor admitiria serem excessivamente repetitivas. Nesse ponto, ele faz menção à página 75 do livro de Sammon (1996):

A cidade que apresentamos é excessiva. Mas eu sempre tenho a impressão de que Nova York como sendo excessiva. Vá à Nova York num dia daqueles, olhe a seu redor e sentirá que este lugar vai parar a qualquer momento – o que quase chega a acontecer várias vezes. Tudo o que se precisa é uma greve de lixeiros ou do metrô ou uma pane elétrica e você terá o caos total (SAMMON, 1996, p. 75).

A cidade representada em *Blade Runner* consegue ser concreta e antecipatória, pois foi baseada, segundo Scott, em observações das grandes cidades americanas, europeias e asiáticas na década de 1980. Portanto, segue as definições de Berriel (2005, p. 2): “A distopia busca colocar-se em continuidade com o processo histórico, ampliando e formalizando as tendências negativas operantes no presente que, se não forem obstruídas, podem conduzir, quase fatalmente, às sociedades perversas (a própria distopia)”. Ainda acrescenta que “[...] ao contrário da utopia, na distopia a realidade não apenas é assumida tal qual é, mas as suas práticas e tendências negativas, desenvolvidas e ampliadas, fornecem o material para a edificação da estrutura de um mundo grotesco (ibidem, pp. 03). Ou seja, a utopia também é caracterizada pelo exagero, pela caricatura do mundo atual observado de uma distância no futuro, com todos os seus dilemas ampliados, caso nada venha a ser feito; portanto, possuiria um caráter preventivo.

Uma estética Pós-Modernista?

A respeito da relação do filme estudado com a estética da cidade no Pós-Modernismo, se faz necessária a definição do termo: trata-se de uma definição genérica dos movimentos artísticos surgidos a partir da década de 1950, os quais se caracterizam por um rompimento com o rigor e práticas do Modernismo, fazendo referências a elementos e técnicas de estilos do passado, com ecletismo e imaginação. A Expressão serve para definir tanto as criações culturais em ruptura com o Modernismo clássico quanto o momento em que produtos pós-modernos foram gerados (NEIVA, 2013, p. 444). Quanto a essas características, tem-se um quase consenso entre os autores estudados (BRUNO, 1990; GNOATO, 2004; MENEZES, 1999; SUPPIA, 2011), de que este seria uma perfeita representação do movimento.

Os autores Menezes (1999) e Suppia (2011) concordam que *Blade Runner* transmite ao espectador, através de suas imagens, a sensação de se estar imerso em uma sociedade urbana sem identidade definida, onde estilos diferentes de ser e estar se entrecruzam, misturam, e nunca chegam a um denominador comum, seja em termos estéticos, históricos, ou sociais, ocasionando uma fragmentação em sua estrutura, que passa da horizontalidade da Los Angeles real para a verticalidade de sua contraparte cinematográfica, conforme afirma Gnoato (2004, p. 2):

Blade Runner expressa a falência do urbanismo do Movimento Moderno e representa também a postura pós-moderna crítica do esgotamento da cidade utópica do futuro. A Los Angeles pós-futurista do ano de 2019, de *Blade Runner*, lembra um pouco as propostas do Archigram, tendo se transformado em gigantesca megalópole com torres dispostas de alta tecnologia, que contrasta com outra cidade ao nível do chão, e sua disputa pela sobrevivência. Nes-



tas ruas convivem pessoas comuns com o comércio de rua, utilizando transporte individual com veículos circulando na malha tradicional de ruas e avenidas.

O choque entre estilos díspares de vivência urbana mostrados no filme também é notado, por exemplo, por Menezes (1999, p. 142):

Nenhum lugar é inteiramente novo. Nenhum, também, é inteiramente velho. Mas, parece que aqui alguma coisa está invertida, pois não é o velho que surge no meio do novo, como um resquício impertinente e renitente do passado. Ao contrário, é o novo que emerge no meio do velho, mostrando a sua resistência ao lado de sua persistência.

A Los Angeles mostrada no filme é citada inclusive como sendo de fundamental importância para a constatação da estética pós-modernista, de acordo com Suppia:

O filme de Scott também tem um personagem onipresente, a grande metrópole pós-industrial. Essa cidade é vista agora de forma bem mais incerta, incongruente, contraditória, em conformidade com o *Zeitgeist* em que foi imaginada. A Los Angeles de 2019 descrita por *Blade Runner* é uma metrópole pós-moderna, de geografia fraturada, sômbria, saudosista, submetida à lógica do pastiche e à cultura do lixo que já vinha se delineando nas metrópoles não-ficcionais da década de 80 (SUPPIA, 2011, p. 217).

Bruno (1990) aplicou a teoria de pastiche, de Frederick Jameson, para explicar – e defender – a visão de *Blade Runner* como representando uma cidade pós-modernista. Para a autora, a qual trata de estabelecer uma ligação entre o filme e a estética do Pós-Modernismo:

O filme não se situa numa espaçonave ou estação especial, mas em uma cidade, Los Angeles, no ano de 2019, a um passo de distância do desenvolvimento da sociedade contemporânea. A ligação entre o pós-modernismo e o capitalismo tardio é enfatizada na representação que o filme faz da decadência pós-industrial. O futuro não produz uma ordem tecnológica asséptica e idealizada, mas é visto simplesmente como o desenvolvimento do presente estado da cidade e da ordem social do capitalismo tardio. A cidade de *Blade Runner* não é a cidade ultramoderna, mas a pós-moderna. Não é um layout ordeiro de arranha-céus e interiores mecanizados e ultra confortáveis. Ao invés, cria uma estética de decadência, expondo o lado negro da tecnologia, o processo de desintegração (BRUNO, 1990, p. 63).⁶

Contrapondo-se a essa tendência, Bukatman (2012) se diferencia dos demais ao questionar o papel dado por muitos ao filme como porta-voz do Pós-modernismo. E argumenta que sua força deriva da experiência modernista urbana, característica do século XX, tanto como algo aprisionador, quanto liberador. Também assim discute o papel que as cidades têm desempenhado no cinema e como o filme contribui para esse cabedal. Pois na medida em que na maior parte dos filmes de ficção científica as cidades têm sido mostradas como exemplo de um futuro perfeito, utópico, *Blade Runner* em si mesmo passa uma visão distópica:

6 No original: "The film does not take place in a spaceship or space station, but in a city, Los Angeles, in the year 2019, a step away from the development of contemporary society. The link between postmodernism and late capitalism is highlighted in the film's representation of postindustrial decay. The future does not realize an idealized, aseptic technological order, but is seen simply as the development of the present state of the city and of the social order of late capitalism. The city of *Blade Runner* is not the ultramodern, but the postmodern city. It is not an orderly layout of skyscrapers and ultracomfortable, hypermechanized interiors. Rather, it creates an aesthetic of decay, exposing the dark side of technology, the process of disintegration" (Bruno, 1990, p. 63). (Tradução do autor).



A rejeição do *ethos* modernista do controle centralizado levou a quase todo crítico a ligar *Blade Runner* à espacialidade do Pós-modernismo: um pastiche não-histórico e descentralizado. A profundidade desaparece na estética pós-moderna, e com ela vão-se a história, psicologia e individualidade: o que resta é a uma cacofonia de signos. Entretanto poderia ser pertinente lembrar-se de *Blade Runner* como um filme sobre uma cidade mais profundamente modernista. Sua citação de formas urbanas anteriores não parece ser o pastiche não-histórico que definiu a arquitetura e arte pós-modernas, mas representam, ao invés, uma reafirmação mais profundamente calcada na história das ideias fundamentais modernistas da cidade. Os críticos, eu mesmo incluído, tenderam a ver os edifícios de vários estilos como a marca de uma sensibilidade pós-moderna, mas a heterogeneidade e o caos urbano não são nada de novo, afinal. As cidades do período moderno são tão heterogêneas quanto puderam fazer de si mesmas⁷ (2012, pp. 69).

Nesse ponto, Bukatman (2012) consegue fugir do que é apontado como lugar-comum nas interpretações sociais entre o filme e o espaço urbano ao tratar sua representação não como elemento desestruturante, porta-voz do pós-modernismo no cinema, mas sim uma representação da cidade ainda considerada moderna,

7 No original: "The rejection of the modernist ethos of centralised control has led nearly every critic to link *Blade Runner* to the spatiality of postmodernism: a decentred, ahistorical pastiche. Depth disappears in postmodern aesthetics, and with it goes history, psychology and individuality: what remains is a cacophony of signs. Nevertheless it might be pertinent to regard *Blade Runner* as a more deeply modernist city film. Its citation of earlier urban forms does not seem to be the ahistorical pastiche that defined postmodern architecture and art, but represents, rather, a more deeply historicised restatement of fundamental modernist ideas of the city. Critics, myself included, have tended to see the film's disparate buildings as the mark of a postmodern sensibility, but heterogeneity and urban chaos are nothing new, after all. Cities of the modern period were as heterogeneous as they could make themselves." (Bukatman, 2012, pp. 69) (Tradução do autor).

considerando o caos urbano e a heterogeneidade de estilos com elementos tradicionalmente encontrados nas cidades.

Considerações

Blade Runner – O Caçador de Andróides é emblemático no que tange a apresentação de uma cidade distópica, num futuro resultante de conflitos mal resolvidos.

O filme apresenta cenários estruturados em torno da mescla entre o avanço da tecnologia e os escombros deixados por diversos tipos de guerras.

Assim como em outras obras citadas, *Blade Runner*, nos mostra uma cidade que, em certo sentido, se assemelha a algumas cidades com as quais a sociedade contemporânea convive: Detroit (E.U.A.), Chernobil (Rússia), Fukushima (Japão) e Aleppo (Síria) (Figura 8).

Figura 8 – Cidades Distópicas: Detroit (E.U.A.), Chernobil (Rússia), Fukushima (Japão) e Aleppo (Síria)



Fonte: <http://www.artificialowl.net/2008/09/abandoned-detroit-public-schools-book.html>; <http://ukrainetrek.com/blog/nature/chernobyl-zone-29-years-later/> ; <https://misteriosdomundo.org/homem-entra-na-zona-abandonada-de-fukushima-e-tira-fotos-jamais-vistas-da-cidade/> ; <http://ig-wp-colunistas.s3.amazonaws.com/obutecodanet/wp-content/uploads/2016/12/18212227/aleppo.jpg> .



O universo mostrado em *Blade Runner* aponta para algumas questões desenvolvidas tanto pelo Pós-Modernismo quanto pelo Pós-Humanismo, reunindo questões estéticas e filosóficas para uma crítica do contexto vivido no momento de sua produção.

Tais relações devem ser discutidas de modo mais adensado na próxima etapa do projeto em desenvolvimento que se desdobrará em uma dissertação de mestrado e, posteriormente, numa tese de doutorado.

Referências

ALPHAVILLE. Direção: Jean-Luc Godard. Produção: Andre Michelin. Roteiro: Jean-Luc Godard, Paul Éluard. Intérpretes: Eddie Constantine, Anna Karina, Akim Tamiroff, Michel Delahaye, Christa Lang. Música: Paul Misraki. França, 1965. 1 Blu-ray (99MIN). Preto e branco. Lançamento por Llamentol, Espanha, 2015.

ARAÚJO, Rogério Bianchi. **A revolução tecnocientífica e a distopia no imaginário ocidental.** Revista Brasileira de Ciência, Tecnologia e Sociedade, São Paulo, v.2, n.1, p. 2-11, jan/jun, 2011.

BARBOSA, J. L. **As paisagens crepusculares da ficção científica:** A elegia das utopias do modernismo. Niterói, RJ: Editora da UFF, 2013.

BERRIEL, Carlos Eduardo Ornelas. **Utopia, distopia e história.** In: Editorial da MORUS – Utopia e Renascimento 2, 2005, p. 4-10.

BLADE Runner (motion picture): A Selective Bibliography of Materials in the UC Berkeley Library. Disponível em: <<http://www.lib.berkeley.edu/MRC/bladerunner.html>>. Acesso: 22 jan 2014.

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward Ward; James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Vangelis. EUA, 1982. 1 Blu-ray (118MIN). Cor. Lançamento por Warner Home Video, EUA, 2012.

BRANDÃO, C. A. L. (Org.). **As cidades da cidade.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. 197p. (Coleção IEAT).

BRUNO, Giuliana. **Ramble City: Postmodernism and Blade Runner.** In: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema, ed. Annette Kuhn. 183-95. Londres: Verso, 1990.

BUKATMAN, Scott. **Blade Runner: BFI Modern Classics.** Londres: BFI, 2012.

DAVES, Mike. **Ecologia do Medo.** Rio de Janeiro: Record, 2001.

DICK, Philip K. **Androides Sonham Com Ovelhas Elétricas?** São Paulo: Editora Aleph, 2014.

FISHMAN, R. **Urban Utopias in the Twentieth Century: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier.** The MIT Press, 1982

GNOATO, Luis Salvador. **Blade Runner.** A cidade pós-futurista. Arqutextos, São Paulo, 05.053, Vitruvius, oct 2004. Arquivo capturado em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqutextos/05.053/533>>. Acesso em 23 ago 2013.

MENEZES, P. **Blade Runner: entre o passado e o futuro.** Tempo Social; Rev. Sociol. USP, S. Paulo, 11(1): 137-156, maio de 1999.

NEIVA, E. **Dicionário Houaiss de comunicação e multimídia.** São Paulo: Publifolha, 2013.

ROWLEY, S. **False LA: Blade runner and the nightmare city.** In: The Blade Runner Experience: the legacy of a science fiction classic. Will Brooker (ed.). New York: Wallflower Press, 2005.

SAMMON, Paul M. **Future Noir.** The making of Blade Runner. New York: HarperPrism, 1996.

SUPPIA, A. **A metrópole replicante: construindo um diálogo entre Metrópolis e Blade Runner.** Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2011.

THE MATRIX. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski. Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Música: Don Davis. Elenco: Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Laurence Fishburne, Joe Pantoliano, Hugo Weaving. EUA, 1999. 1 Blu-ray (136MIN). Cor. Lançamento por Warner Home Video, EUA, 2009.



Autores

Adriana Dantas Nogueira

Arquiteta e urbanista (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de Ribeirão Preto, Instituição Moura Lacerda, 1994), Mestrado em Engenharia urbana (Universidade Federal de São Carlos, 1998), Doutorado em Urbanismo (Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal da Bahia, e doutorado-sanduiche na Bartlett School of Architecture, University College London, 2004), Pós-doutorado em Belas-Artes (Universidade de Lisboa, 2015). Professora Associada do Departamento de Artes Visuais e Design (DAVD) e do Mestrado em Cinema da Universidade Federal de Sergipe.

E-mail: adnogueira@gmail.com

Cristiano leal de Barros Lima

Mestrando em Comunicação PPGCOM/UFS, Especialista em Artes Visuais/UFS. professor da Universidade Tiradentes/UNIT.

Diogo Cavalcanti Velasco

Professor de Audiovisual da Universidade Federal de Sergipe. Formado em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Goiás, com mestrado e doutorado em Multimeios, pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas-UNICAMP. Tem como principal objeto de pesquisa as relações entre Espaço e Cinema. Sua tese e dissertação se concentraram no conjunto de ressignificações do Sertão Nordestino no cinema brasileiro contemporâneo, utilizando em um primeiro estudo uma abordagem sociológica e, posteriormente, uma tentativa de se pensar o espaço de forma fenomenológica.

E-mail: ddcavalcanti@uol.com.br

Eder Donizeti da Silva

Arquiteto e urbanista (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de Ribeirão Preto, Instituição Moura Lacerda, 1993), Mestrado em História (Universidade Estadual Paulista– UNESP, 1998), Doutorado em Conservação e Restauro (Faculdade de Arquitetura da Universidade

Federal da Bahia, 2005), Pós-doutorado em Arquitetura e Urbanismo (Laboratório de Engenharia Civil e Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, 2015). Professor associado do Departamento de Arquitetura e Urbanismo (DAU) e do Mestrado em História da Universidade Federal de Sergipe.

E-mail: eder@infonet.com.br

Eli Angelo Batista da Silva Lages

Mestrando em Cinema e Interdisciplinaridade pelo PPGCINE/UFS. Graduado em Dança pela UFPE. Bailarino e Coreógrafo. Pesquisador das relações entre Cinema e Dança, com foco na videodança.

E-mail: eliangelolages@gmail.com

Eloy Santos Vieira

Doutorando em Comunicação pela UNISINOS. Mestre em Comunicação pelo PPGCOM/UFS. Graduado em Comunicação Social/Jornalismo pela UFS. Autor de “The Political Economy of the Internet: Social Networking Sites and a Reply to Fuchs”, com César Bolaño e de “As múltiplas telas de Doctor Who”, com Lilian França (Editora da UEPB).

E-mail: eloy.jor@gmail.com

Lilian Cristina Monteiro França

Pós-Doutora em História da Arte (IFCH/UNICAMP). Pós-Doutora em Comunicação (PPGCOM/UFRGS). Doutora em Comunicação e Semiótica (PUCSP). Professora Titular do Departamento de Comunicação Social (DCOS) e dos Mestrados: Interdisciplinar em Cinema (PPGCINE) e Comunicação (PPGCOM). Universidade Federal de Sergipe. Líder do Grupo de Pesquisa em Comunicação e Tecnologia – NUCA/CNPq. Autora dos livros: “Caos – Espaço – Educação” (Annablume), “Imagens e Números” (EDUFS) e “Da Geometria Euclidiana a Geometria Fractal: um estudo sobre a História da Arte” (EDUC), entre outros.

E-mail: liliancmfranca@uol.com.br

Maria Emília de Rodat de Aguiar Barreto Barros

Doutora (2007) e mestra (2001) em Letras, Universidade Federal da Bahia (UFBA), especialista em Linguística Aplicada ao Ensino de Lin-



gua Portuguesa (1992 - PUC / MG), graduada em Letras, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE/1981). Atualmente, é professora associada da Universidade Federal de Sergipe (UFS), atuando na graduação e pós-graduação (DELEV, PPGL, PPGCOM).

E-mail: mebarretob@gmail.com

Mauro Luciano Souza de Araújo

Mestre em Imagem e Som pela UFSCAR. Graduado em Jornalismo pela UFS. Professor substituído do curso de Audiovisual da UFS. Autor de “Existencialismo e Crítica no Cinema - estudo e teoria sobre a fenomenologia na base de André Bazin e Merleau-Ponty.” (MANUSCRITA).

E-mail: mauro1luciano@gmail.com

Nicaelle Viturino dos Santos de Jesus

Mestra (2016) e graduada em Letras (2014), Universidade Federal de Sergipe. Durante a graduação participou do PIBID e atuou como voluntária no PIBIC. Atualmente é professora da rede estadual de ensino (SE).

E-mail: nicaelleviturino@yahoo.com.br

Samia Lorena Morais da Fonseca

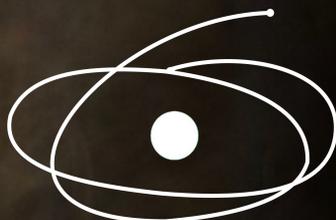
Mestranda em Comunicação pelo PPGCOM/UFS. Especialista em Mídia Digital pela Fanese e Graduada em Audiovisual pela UFS. Pesquisa a nova geração do cinema de horror no Brasil.

E-mail: samiamorais@gmail.com

Formato	15cm x 21cm
Tipografia	Georgia
Software de editoração	Adobe InDesign
Número de páginas	238
Tiragem	200 exemplares
Edição	Criação Editora

"Cinema e Interdisciplinaridade: Convergências, gêneros e discursos", é o primeiro volume de uma série de publicações dedicadas ao cinema e à interdisciplinaridade, surge buscando criar um primeiro impulso sistematizador das investigações da área, reunindo trabalhos com os mais diversos matizes, com a intenção de dar amplitude às possibilidades de investigação desse instigante campo.

Vale registrar que esta série, que inicia com este livro, tem como principal objetivo atuar como material instrucional a ser utilizado nos cursos de graduação e pós-graduação na área do Cinema e Audiovisual de todo o Brasil. Para isso, o PPGCINE estabeleceu parceria com o Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual (Forcine), que participará da distribuição da obra, que ocorre nas versões tanto digital quanto impressa.



C A P E S

