

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

Isadora Gonçalves Junqueira de Carvalho

**CONTEXTO NARRATIVO E PERSONAGEM NO CINEMA DE REALISMO
SENSORIAL**

Juiz de Fora

Dezembro de 2018

Isadora Gonçalves Junqueira de Carvalho

**CONTEXTO NARRATIVO E PERSONAGEM NO CINEMA DE REALISMO
SENSORIAL**

Monografia apresentada ao curso de Comunicação – Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

Juiz de Fora

Dezembro de 2018

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Carvalho, Isadora Gonçalves Junqueira de.

Contexto Narrativo e Personagem no Cinema de Realismo Sensorial / Isadora Gonçalves Junqueira de Carvalho. -- 2018. 54 p.

Orientador: Nilson Assunção Alvarenga

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2018.

1. Cinema. 2. Personagem. 3. Realismo. 4. Fluxo. I. Alvarenga, Nilson Assunção, orient. II. Título.

Isadora Gonçalves Junqueira de Carvalho

Contexto Narrativo e Personagem no Cinema de Realismo Sensorial

Monografia apresentada ao curso de Comunicação – Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (UFJF) – orientador

Profa. Dra. Erika Savernini Lopes (UFJF) – convidada

Prof. Dr. Cristiano José Rodrigues (UFJF) – convidado

Conceito Obtido: Aprovado.

Juiz de Fora, 06 de Dezembro de 2018.

RESUMO

O trabalho busca pensar o contexto narrativo e o personagem em uma tendência do cinema no realismo contemporâneo, o qual tem sido entendido como “realismo sensorial” ou “cinema de fluxo”. Para tal, será feita uma apresentação de outros dois estilos cinematográficos, já bem consolidados, que servirão de base para a análise. O cinema clássico e o neo realismo italiano (que inaugura o que comumente se chama cinema moderno) possuem uma estrutura estética e narrativa diferente do que é visto nos filmes mais sensoriais analisados e, por esse motivo, ajudarão a entender como os personagens desse modelo mais recente são apresentados. Após apresentar as principais características da tendência que se quer analisar, será feito um estudo do filme brasileiro *O Homem das Multidões* de 2013, dirigido por Marcelo Gomes e Cao Guimarães.

Palavras-chave: Cinema. Personagem. Realismo. Fluxo.

ABSTRACT

This paper intends to discuss the narrative context and the character in a cinema tendency in the contemporary realism, which has been understood as “sensory realism” or “flow cinema”. For this to happen, a presentation about two other well-established cinematographic styles will be made to serve as the basis for the analysis. Classical cinema and Italian neo-realism (which inaugurates what is commonly called modern cinema) have a different aesthetic and narrative structure than what is seen in the most sensorial films analyzed and, therefore, they will help to understand how the characters are displayed in this model. After presenting the main characteristics of the trend to be analyzed, it will be carried out a study of the Brazilian film *O Homem das Multidões*, 2013, directed by Marcelo Gomes and Cao Guimarães.

Keywords: Cinema. Character. Realism. Flow.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CINEMA CLÁSSICO E O PERSONAGEM.....	13
3 NEO REALISMO ITALIANO E AS BASES DO CINEMA MODERNO	21
4 REALISMO SENSORIAL	31
4.1 OS FILMES DE HOU E UMA NOVA TENDÊNCIA DO REALISMO CINEMATOGRAFICO	31
4.2 O CINEMA DE FLUXO E O REALISMO CONTEMPORÂNEO	32
4.3 REALISMO SENSORIAL E PERSONAGEM	34
5 ANÁLISE	41
5.1 FILME <i>O HOMEM DAS MULTIDÕES</i>	41
5.2 PERSONAGEM SENSORIAL NA OBRA DE MARCELO GOMES E CAO GUIMARÃES	45
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49

1. INTRODUÇÃO

Uma das possíveis divisões entre os períodos do cinema é quanto à estrutura narrativa e estilística dos filmes. Podemos pensá-la como um contexto formal no qual surgem diferentes tipos de personagem. A partir de estudos sobre filmes contemporâneos cuja estética e estrutura se diferem da grande maioria das obras produzidas em momentos anteriores, notou-se um singular modo de apresentação dos personagens. Buscou-se, nesse trabalho, analisar como se dá essa apresentação e qual a influência da estrutura narrativa e estilística nesses processo.

A análise foi dividida em quatro partes, buscando formar uma base que possibilite um estudo comparativo entre três diferentes estilos cinematográficos e uma análise aprofundada de uma obra como meio de aplicar os conceitos abordados. Além dos estilos, serão apresentadas teorias fundamentais para se pensar os diferentes modelos. Ao final, depois de apresentar as principais características do estilo contemporâneo que se quer analisar, será feito um estudo do filme *O Homem das Multidões*, dirigido por Marcelo Gomes e Cao Guimarães.

O primeiro capítulo é dedicado ao cinema clássico. Nessa seção, estamos tratando de filmes cuja estrutura narrativa é utilizada amplamente por todo mundo e que possui uma teoria consolidada, a qual serviu de base para diversos estudos. Nesse estilo, os personagens são construídos a favor da narrativa e da ação principal da trama, que é bem definida e se mantém clara ao espectador. Há a presença de um protagonista bem definido e que age com uma finalidade clara. Através da análise de contos, livros e roteiros, foi identificado um formato comum entre a maioria das histórias e, por isso, entender tal estilo é essencial. Para ajudar a análise e o estudo dos conceitos, alguns filmes clássicos serão usados como exemplo ao longo do capítulo.

Em seguida, o Neo Realismo italiano será apresentado em seu contexto, que se faz fundamental para compreender o que André Bazin - e, depois dele, em parte, Gilles Deleuze - aponta sobre o estilo e sobre as características vistas nos filmes do período. Nesse estilo, os personagens são marcados por um conflito interno e pela incapacidade de agir frente à realidade. Com a análise de filmes e os conceitos propostos sobre eles, o estilo será analisado por poder ser pensado como uma matriz do cinema realista moderno. Não é um objetivo comparar os modelos ou fazer um juízo de valor, mas vê-se necessária a apresentação de estilos consolidados e que são considerados fonte de grande influência em produções por todo o mundo.

A seção seguinte é dedicada à apresentação de filmes contemporâneos que possuem estruturas cujos conceitos anteriormente usados para se pensar o cinema não se mostram mais suficientes para analisar. O realismo sensorial contemporâneo, cujo foco são a experiência e as sensações criadas pelas imagens e pelos sons, será apresentado junto a alguns dos conceitos comumente reivindicados para analisá-lo. Nesses filmes, os dados apresentados sobre a narrativa, ou mesmo a respeito dos personagens, costumam ser muito vagos e dispersos. Não há uma ideia de trama e o personagem parece ainda em estado de construção, sendo marcado por uma imprevisibilidade, pela vagueza em suas relações e por uma ausência de história pregressa. Como nos outros capítulos, o estudo será exemplificado com filmes de alguns diretores desse cinema também conhecido como “cinema de fluxo”.

Através da comparação entre os a estrutura presente nos três modelos, e o estudo de seus conceitos, será analisada a forma como o personagem é apresentado no filme brasileiro *O Homem das Multidões* de 2013, dirigido por Marcelo Gomes e Cao Guimarães. O filme foi escolhido por ter em sua narrativa dois personagens como base da história, sendo possível uma análise não só da construção individual, mas também sobre a relação que estabelecem entre si.

2. CINEMA CLÁSSICO E O PERSONAGEM

O primeiro capítulo desse trabalho é dedicado à apresentação de algumas teorias sobre o cinema clássico, sua estrutura narrativa e seus personagens. Através da análise de contos, livros e roteiros, foi identificado um formato comum entre a maioria das histórias contadas e que define o modelo. Por isso, entender tal estilo é essencial para se pensar como as diferentes narrativas cinematográficas se desenvolveram posteriormente.

Quando falamos em cinema clássico estamos tratando de filmes cuja estrutura narrativa é utilizada amplamente, seja na oralidade, na literatura ou em outras formas de arte e que seguem um formato teorizados pelos gregos. Aristóteles, na sua Poética, analisou textos literários e encontrou um padrão que se tornou um modelo tradicional ocidental de se contar histórias e desenvolver narrativas. Ele partiu desse estudo para sistematizar regras que buscavam uma unidade estética e critérios de verossimilhança nas obras, a fim de que a história contada fosse o mais parecida com os acontecimentos da realidade, e que mantivesse uma estrutura relacionada às ações, aos espaços e ao tempo, pois só assim seria possível alcançar de fato o espectador. Para conseguir isso com maior eficácia, o drama devia refletir as condições da vida real e levar o público à catarse.

Ao contrário do que pensavam diversos filósofos e pesquisadores, essa estrutura não é a única aceita pelos espectadores e as artes foram capazes de experimentar formatos e reinventar conceitos ao longo do tempo. Apesar de ter sido debatido e revogado diversas vezes, esse estilo clássico de narrativa não caiu em desuso, muito por apresentar um caráter comercial forte e por ser facilmente compreendido e identificado. Ainda nos dias de hoje, as diversas formas de arte se utilizam de tais conceitos, exploram suas possibilidades e criam novas versões. O cinema comercial Hollywoodiano é um exemplo de grande utilização de tal estrutura.

De acordo com David Bordwell, teórico do cinema americano, “Entre todos esses modos narrativos, o clássico conforma-se mais claramente à ‘história canônica’, postulada como normal, em nossa cultura, pelos estudiosos da compreensão da história.” (BORDWELL, 2005 p. 279). Segundo ele, nessas histórias o princípio unificador é a causalidade, que rege os principais acontecimentos da trama. O narrador deveria ser onisciente, ou seja, ele sabe de tudo o que aconteceu ou vai acontecer com os personagens. Ele não deve guardar muitas informações do espectador e deve ser apenas “moderadamente autoconsciente”, sem deixar claro que está se dirigindo ao público. Toda história é estruturada em relações de causa e efeito e os cenários nos quais ela se passa estão sempre em função da

narrativa, sendo, por isso, construídos de forma que todos os seus elementos criem o ambiente mais realista e crível possível - dentro da realidade proposta pela obra, que não se assemelha necessariamente ao mundo real, uma vez que os fatos da trama são de modo geral extraordinários - e que todos os objetos necessários para o desenvolvimento da história estejam presentes.

No curso de sua ação, a cena clássica prossegue, ou conclui, os desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes em cenas anteriores, abrindo, ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro. Uma linha de ação, ao menos, deve ser deixada em suspenso para servir de motivação à próxima cena, que retoma a linha deixada pendente (...) (BORDWELL, 2005 p. 282)

Nesse modelo, a história tem como ponto central um personagem principal bem definido que desenvolve um arco dramático de início, meio e fim. Com seu desenvolvimento ancorado em ações físicas e com motivações claras, o filme gira em torno da resolução de um problema ou da conclusão de uma missão. O personagem é apresentado ao público logo no início do filme e por todo o longa o espectador acompanha seus desafios para a realização de tal tarefa. Seja em um universo de fantasia, com serem mágicos e objetos futurísticos, ou no mundo comum em que vivemos, o protagonista da trama geralmente parte de uma vida normal para entrar em uma aventura e conta com a ajuda de outros personagens durante o caminho.

Acompanhamos, na maioria das vezes, a chamada Jornada do Herói, proposta pelo escritor Joseph Campbell no livro *O Herói de Mil Faces*. Segundo ele, desde os mitos e contos populares, as narrativas possuem um modelo bem consolidado que pode ser facilmente identificado. Campbell posteriormente divide a história em 3 atos e 17 estágios, que são definidos pelas ações do personagem principal, o Herói da história. Também chamada de monomito, essa estrutura narrativa muitas vezes enfrenta alterações, inversões ou simplesmente não é seguida em todos os seus estágios, mas ainda assim ela é uma base comum da maioria das narrativas tradicionalmente contadas.

O roteirista americano Christopher Vogler (2006), analisa a teoria de Campbell como mais um elemento do seu manual de escrita e retoma as relações entre a Jornada do Herói e a psicologia humana:

Os personagens que se repetem no mundo dos mitos, como o jovem herói, o(a) velho(a) sábio(a), o que muda de forma e o antagonista na sombra, são as mesmas figuras que aparecem repetidamente em nossos sonhos e fantasias. Por isso é que a maioria dos mitos (e histórias construídas sobre o modelo mitológico) tem o sinal da verdade psicológica.

Essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana, verdadeiros mapas da psique. São psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irrealis. Isso explica o poder universal dessas histórias. As histórias construídas segundo o modelo da

Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilhamos, e refletem conceitos universais. (VOGLER, 2006 p.33)

Essa Jornada teria como início a apresentação do Herói em seu mundo comum e o chamado à aventura. A narrativa começa introduzindo o personagem, seu cotidiano, hábitos e parte de sua personalidade. Em seguida, o Herói se vê de frente a um convite ou uma situação que vai alterar essa realidade apresentada e iniciar uma jornada em busca de um objetivo. É o começo da história do famoso bruxo Harry Potter, no filme *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001), quando o herói recebe a visita de Hagrid, que conta ao menino que ele é um bruxo e que deve deixar sua vida na casa dos tios para viver em um mundo mágico. Ou o início do filme *Sr. & Sra. Smith* (2005), quando John e Jane Smith deixam a vida de casal normal e descobrem que são assassinos de aluguel contratados por empresas rivais e precisam matar um ao outro.

O segundo estágio é marcado pela recusa ao convite, onde o protagonista, normalmente marcado pela insegurança frente ao desconhecido, hesita em iniciar a aventura. Através dos conselhos de um mentor, o personagem decide sair do seu mundo original e atender ao seu chamado. Fechando o primeiro ato proposto por Campbell, o herói inicia o processo de aprendizado sobre o mundo novo e sua jornada. Nessa fase, o personagem começa a entender e se transformar para cumprir o seu objetivo principal. No filme *Jogos Vorazes* (2012), Katniss Everdeen, protagonista da trama, recebe a ajuda e os conselhos de Haymitch, seu instrutor, e passa por um processo de treinamento antes de entrar na arena e enfrentar seus adversários.

O segundo ato é marcado, primeiramente, pela iniciação, que são os testes enfrentados pelo herói e que vão colocar em prova o que foi aprendido pelo personagem e qual a sua importância dentro da missão. Geralmente nesse processo, alguns personagens secundários morrem ou deixam de acompanhar a jornada principal. Após os testes, o herói enfrenta um obstáculo maior e mais difícil, onde ele deve se provar capaz. No oitavo estágio, é apresentado um dilema que deixa o protagonista em dúvida sobre suas ações e sobre a própria busca, levando ele à questionar se deve ou não seguir em frente.

O chamado *Confronto com o Pai* é o estágio em que o vilão confronta o herói e, muitas vezes, há um diálogo onde as motivações do antagonista são apresentadas. Após essa fase, o herói deve passar pela última e mais importante missão, que vai solucionar o problema principal da narrativa, para que ele possa entrar no terceiro ato, conhecido como *O Retorno*.

Após seu último obstáculo, de início o herói se recusa a voltar ao seu mundo inicial e precisa passar por um processo para aceitar essa volta, o que leva, muitas vezes, a necessidade de um *Resgate Interior* do protagonista. Quando finalmente retorna ao mundo apresentado no início, o personagem passa a ser um *Senhor de Dois Mundos*, pois ele já não se identifica apenas com o seu universo inicial, uma vez mudado pelos eventos da jornada. Para fechar a narrativa, o último estágio proposto por Campbell é a chamada *Liberdade para Viver*, quando o herói se adapta e entende sua nova realidade após a aventura. É o final de *Procurando Nemo* (2003), quando Marlin volta para casa com o filho, mas já não é mais o mesmo pai preocupado do início do longa e consegue dar mais liberdade para o pequeno Nemo, uma vez que ele foi transformado pelo processo da busca.

Apesar de não ser uma fórmula ou uma regra rígida imposta às narrativas ou criada para se pensar especificamente a dramaturgia clássica, esse modelo se mostra eficaz e frequente na história das artes. Com Campbell apresenta, essa mesma estrutura pode ser reconhecida em textos escritos muito antes da teoria ser construída e em culturas distintas por todo o mundo.

O roteirista e professor estadunidense Syd Field (2001) seguiu um caminho semelhante ao de Campbell e estudou a estrutura narrativa de roteiros cinematográficos Hollywoodianos clássicos para, a partir de textos já existentes, observar um padrão de construção entre eles. Em seu livro *Manual do Roteiro*, Field aponta que “A estrutura dramática do roteiro pode ser definida como uma organização linear de incidentes, episódios ou eventos interrelacionados que conduzem a uma resolução dramática.” (FIELD, 2001 p.17) Essa trama que define o roteiro clássico, na maioria das vezes também segue a Jornada de Campbell, porém com algumas modificações e adequações ao suporte fílmico.

Syd Field também divide a narrativa em três atos, contudo, embora as ações e os estágios permaneçam muito semelhantes, essa divisão não segue fielmente a feita no *Herói de Mil Faces*, pois Campbell divide os fatos pensando também na lógica cinematográfica. Na estrutura observada nos roteiros, “O Ato I, o início, é uma unidade de ação dramática com aproximadamente trinta páginas e é mantido coeso dentro do contexto dramático conhecido como apresentação. Contexto é o espaço que segura o conteúdo da história em seu lugar.” (FIELD, 2001 P.13)

Nesse ponto, os dois autores observaram características semelhantes, o que mostra a amplitude do uso de tal modelo. Nos roteiros cinematográficos cada página corresponde aproximadamente a um minuto de filme, portanto, a primeira meia hora de um longa normalmente é dedicada à apresentação do personagem e do ambiente. O roteirista tem esse

momento para apresentar a história, os cenários, a situação e a relação entre os personagens. É o que vemos no início do filme *Ilha do Medo* (2010), quando o personagem principal, o detetive Teddy Daniels, é apresentado e conhecemos seu conjunto de motivações. Tomamos conhecimento da sua missão e, através de diálogos com seu parceiro de investigação, Chuck, e flashbacks de sua história pregressa, conseguimos compreender suas ações. Por mais que, em seu passado, ele tenha cometido atos de extrema violência, o espectador constrói certa simpatia com o protagonista, pois as suas ações são justificadas pelos dados oferecidos.

Após a apresentação,

O Ato II é uma unidade de ação dramática de aproximadamente sessenta páginas, vai da página 30 à página 90, e é mantido coeso no contexto dramático conhecido como confrontação. Durante o segundo ato, o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática. (FIELD, 2001 P.15)

Esse ato corresponde à maior parte do filme e engloba o que Campbell tratou como o momento de aprendizado do Herói a respeito desse novo mundo, seus primeiros testes e seu desenvolvimento. É nessa parte da criação das ações que levam ao grande confronto e ao fechamento da história. Segundo Field,

Resolução não significa fim; resolução significa solução. Qual a solução do roteiro? Seu personagem principal sobrevive ou morre? Tem sucesso ou fracassa? Casa-se com o homem ou a mulher ou não? Vence a corrida ou não? Ganha as eleições ou não? Abandona o marido ou não? O Ato III resolve a história; não é o seu fim. (FIELD, 2001 P. 15)

É a volta ao mundo comum, o retorno do herói agora mudado, a aceitação do pertencimento aos dois mundos e o entendimento de que nada será como no início da história, uma vez que a aventura muda o protagonista de forma irreversível. Esse protagonista, segundo o *Manual do Roteiro*, é a base de toda trama, ele realiza as ações e se define pelo seus feitos. Assim, é dever do roteirista conhecer o personagem a fundo antes de iniciar a escrita de uma história.

É necessário que o autor crie um passado para o herói, mesmo que tais fatos não apareçam no filme contado. Conhecer todas as esferas relativas ao protagonista faz com que a trama funcione melhor, pois ele é a essência de toda a história. Para Field, uma estratégia possível para criar a personalidade e conhecer o personagem é a partir da separação das informações em tópicos. Segundo ele, é fundamental que se defina o protagonista em sua vida pessoal, profissional e privada. A necessidade do personagem deve ser clara, uma vez que ela é responsável por definir suas ações e escolhas durante todo o longa.

Todo drama é conflito. Se você conhece a necessidade do seu personagem, pode criar obstáculos que preencham essa necessidade. Como ele vence esses obstáculos é a sua história. Conflito, luta, vencer obstáculos são os ingredientes primários de todo

drama. Da comédia também. E responsabilidade do escritor gerar conflito suficiente para manter o público, ou o leitor, interessado. A história tem sempre que mover-se para adiante, na direção de sua resolução. (FIELD, 2001 P. 25)

O personagem clássico existe para a ação e para a história. Ele é um elemento que contribui para o avanço da narrativa e para a conclusão da jornada. Todas as informações que o espectador precisa para entender suas decisões e acompanhar seus feitos são claras e definidas. Poucas são as vezes que o narrador esconde do público algum fato importante para a trama e, na maioria dos casos, essa informação serve como elemento para instigar uma curiosidade e é revelada mais adiante na história. Apesar de não ser uma história focada no psicológico do protagonista, ou que gire em torno de seus sentimentos e dúvidas internas, a personalidade do personagem é conhecida até onde isso é fundamental para a narrativa, sem nunca se sobressair à ação.

Robert McKee (2006), professor de escrita criativa, define esse personagem como um protagonista ativo. Em seu livro *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*, o autor aponta que:

“O protagonista único de uma Arquitrama tende a ser ativo e dinâmico, perseguindo o desejo voluntariosamente através de conflitos e mudanças que crescem ao longo do tempo. (...) Um protagonista ativo, na busca do desejo, age em conflito direto com as pessoas e com o mundo que o cerca.” (MCKEE, 2006, p.60)

Segundo o autor, o arco dramático deve criar, para o personagem, obstáculos e pressões de forma progressiva. É função da narrativa criar situações que levem o protagonista a se provar e, através disso, ser revelado. Para McKee, o verdadeiro personagem é apresentado quando enfrenta situações sob pressão, pois nesses momentos, quando suas decisões devem ser feitas frente a situações difíceis, sua essência aparece ao público. O que acontece, por exemplo, no filme *Clube de Compras Dallas* (2013), quando o protagonista Ron Woodroof, diagnosticado com pouco tempo de vida, decide recorrer a um tratamento alternativo para AIDS e se vê forçado a decidir se ajuda ou não um grupo de portadores da doença, apesar do seu preconceito e de sua ação ser vista como uma afronta às indústrias farmacêuticas.

Além disso, o arco dramático deve ser, também, um arco de mudança interna ou externa para o protagonista sem que se caia no extremamente previsível. Como personagem principal e responsável por encaminhar as ações e direcionar a história, o herói está frequentemente amparado por aliados ou enfrentando antagonistas. De acordo com McKee, “Todos os outros personagens estão na história simplesmente por causa de sua relação com o protagonista e pela maneira que cada um ajuda a delinear as dimensões da natureza complexa desse protagonista.” (MCKEE, 2006, p. 354). Assim, os personagens secundários tem o papel

de ajudar ou atrapalhar a resolução do problema e, na maioria das vezes, não ganham um arco narrativo próprio e não possuem características muito complexas, podendo ser definidos e apresentados em poucas cenas.

Visando o encaminhamento da história e o desenvolvimento das ações, os diálogos entram como ferramenta fundamental para a apresentação de informações de forma direta e ágil. McKee aponta a diferença entre conversa e diálogo e diz que, na primeira, é comum encontrarmos repetições, falhas e pausas. Além disso, o conteúdo abordado tende a ser banal e nem sempre se desenvolve de maneira organizada, podendo mudar abruptamente no meio de uma frase. Já os diálogos, nos filmes mais comerciais hollywoodianos, são econômicos, diretos e transmitem informações relevantes, sem que se perca a naturalidade. “O diálogo na tela, portanto, deve ter o balanço de uma conversa do dia a dia, mas um conteúdo bem acima do normal.” (MCKEE, 2006 p.363) Com frases curtas e gramaticalmente simples, os diálogos devem ser escritos nos roteiros levando em conta que serão ditos apenas uma vez pelos atores em cena e, portanto, devem ter seu sentido compreendidos por completo pelos espectadores.

Também buscando clareza narrativa e de modo a facilitar a compreensão dos fatos contados, a montagem cinematográfica é feita visando não deslocar a atenção do espectador para outros elementos que não a história. Segundo o teórico e professor de cinema brasileiro Ismail Xavier (2005),

[...] a decupagem será feita de modo a que os diversos pontos de vista respeitem determinadas regras de equilíbrio e compatibilidade, em termos da denotação de um espaço semelhante ao real, produzindo a impressão de que a ação desenvolveu-se por si mesma e o trabalho da câmera foi “captá-la”. (XAVIER, 2005 p.33)

De acordo com Xavier, a montagem devia ser feita de forma “invisível” para o público, e sua lógica interna devia estar sempre em favor da trama. Isso quer dizer que os cortes devem ser imperceptíveis e devem criar, na mente do espectador, a ideia do espaço físico do cenário e naturalizar as ações físicas. Mesmo que a realidade não possua cortes, entendia-se que, mantendo a ação principal, os lugares e o tempo conhecidos e claros, o público conseguiria acreditar no que está vendo. Esse modo de decupagem, também chamada de transparente, é essencial para a criação do ritmo e do estilo clássico. Além disso, é a partir dessa lógica estrutural que a trama, os personagens, suas motivações e características ficam tão claras e simplificadas para o melhor entendimento e uma maior identificação do espectador.

Não há uma complexidade técnica visível. Pelo contrário, ela é feita buscando uma naturalidade e um alto grau de realismo. Todos os elementos e a própria narrativa são

construídas para que isso se estabeleça. Os personagens, apesar de suas características muitas vezes serem complexas, são apresentados de forma simples e direta, sem possíveis distrações do foco principal. As imagens, sons, efeitos, diálogos e personagens confluem para contar a história da maneira mais objetiva possível.

3. NEO REALISMO ITALIANO E AS BASES DO CINEMA MODERNO

No presente tópico, o Neo Realismo italiano será apresentado tanto em seu forte contexto histórico como em suas características. Com a análise de filmes do período e o estudo de conceitos propostos principalmente por André Bazin e Gilles Deleuze, o estilo será analisado por se tratar de um revolucionário modo de se pensar o cinema, que influenciou e é considerado uma das matrizes do cinema moderno.

André Bazin, influente crítico e teórico do cinema, foi co-fundador dos Cahiers du Cinéma, revista francesa criada na década de 50 que inaugurou parte do pensamento que revolucionou o cinema moderno. Em seu texto, *O Realismo Cinematográfico e a escola italiana da Liberação*, o autor aponta, logo de início, que o surgimento da corrente neo realista, que se opunha ao realismo e o esteticismo dos cinemas americano e alemão, não se deu repentinamente.

A Liberação italiana da ocupação Nazista e do Fascismo de Mussolini, no período da Segunda Guerra Mundial, é muitas vezes tida como marco de início do movimento artístico. Contudo, Bazin afirma que, apesar do papel fundamental na produção cinematográfica, vários outros acontecimentos e pensamentos prepararam o terreno para o que viria após a Liberação.

Além das mudanças sociais e econômicas alavancadas pelo regime e pela Guerra, as inovações no pensamento dentro dos estúdios também foram grandes, uma vez que a produção não foi interrompida e os artistas continuaram produzindo durante todo o período. Os temas de crítica e denúncia foram censurados, mas um novo modo de se fazer cinema foi experimentado e desenvolvido aos poucos. Apesar de não ter sido o marco criador do movimento, “Caberá, no entanto, à Liberação dar vazão, tão plenamente, a essas vontades estéticas, permitir sua expansão em condições novas que não deixarão de modificar sensivelmente o sentido e alcance.” (BAZIN, 1991 p.236)

Na Itália, a Liberação marcou uma revolução política sentida por todo o país não só como um acontecimento histórico, mas afetando a realidade social e civil da população. Tendo esse peso, o momento se tornou objeto de inúmeras produções no cinema, com temas que iam além dos retratos de fatos militares e da ação da resistência, mas alcançando as nuances da vida atual de todas as camadas populares. O povo foi visto fortemente nas telas, e a situação de um país pós guerra serviu como base para o trabalho de muitos cineastas italianos.

Esse cenário, para Bazin, apesar de constante não define o que é o Neo Realismo. Ele não é apenas um meio usado para conscientizar as pessoas sobre os acontecimentos, o ganho do movimento está no ponto de vista estético e formal. A relevância está na maneira nova de se dizer e mostrar coisas no cinema, independente do conteúdo retratado. Não bastava contar uma história tal como ela se apresenta na realidade para se criar um filme neo realista, era preciso um novo formato.

Apesar da ressalva, o autor não deixa de analisar diversas características apontadas como comuns entre as obras e seu papel dentro dos filmes. Para Bazin, mesmo que se tratassem de elementos marcantes e importantes nos debates teóricos sobre o movimento, essas características não deveriam ser vistas como definitivas do novo modelo cinematográfico, pois além de não terem sido introduzidas nessa época, podendo ser vistas em diferentes partes do mundo, elas, sozinhas, não seriam responsáveis por tamanha mudança no pensamento.

Um elemento constantemente usado, era a escolha de atores não profissionais ou pessoas comuns que tinham histórias de vida semelhante a dos personagens por eles representados. O objetivo era retratar o povo na tela da maneira mais natural e crível possível, e acreditava-se que o uso de não atores resultaria nisso de forma orgânica. Dessa forma, não seria necessária uma representação artificial, pois as pessoas escolhidas teriam uma realidade muito semelhante a narrada. Os roteiros muitas vezes contavam com falas e ações retiradas do dia a dia e atribuídas aos personagens. Além disso, evitava-se o uso de atores conhecidos do público em papéis já rotineiros, para tentar criar uma obra que se parecesse cada vez mais com o registro documental.

Segundo Bazin, o mesmo podia ser visto nos primeiros filmes dos irmãos Lumière, no cinema russo ou em obras que ele diz serem próximas de uma reportagem social. Assim, essa escolha não deve ser tida como uma grande mudança no meio cinematográfico, mas, para ele, o que deve ser valorizado é o que ele chama de lei do amálgama, a “[...] negação do princípio da vedete e a utilização indiferente de atores profissionais e atores ocasionais. O que importa é não colocar o profissional em seu lugar habitual. [...]” (BAZIN, 1991, p. 240)

Apesar de ser usado como argumento a favor da teoria que elenca o neo realismo como o cinema mais próximo da realidade, Bazin afirma que não é o simples fato de se extrair do mundo um material bruto que faz com que o filme pareça real, mas sim o desenvolvimento de técnicas específicas para tal. O grau de semelhança com a realidade está na estética e nos procedimentos adotados durante a produção da obra, e o desenvolvimento de um roteiro

cinematográfico poderia ser comparado, entre as outras artes, às técnicas da escrita do romance moderno. Ele cita, como exemplo, o filme hollywoodiano *Cidadão Kane* e o documentário *Farrebique*, que seriam, segundo o autor, exemplos quase opostos de uma boa construção do real no cinema.

A chamada Técnica do Relato, citada por Bazin, diz respeito à fragmentação narrativa presente em inúmeros filmes do estilo neo realistas e é mais um elemento analisado no texto. A obra é formada por uma “realidade retalhada”, (BAZIN, 1991, p. 247) com o uso e a percepção do tempo diferente do que era feito nos cinemas mais comerciais e com a perda dos ganchos associativos entre as cenas, o que partia do roteiro, considerado determinante do período. Esse roteiro, de acordo com o autor, era construído de forma a dar mais espaço às improvisações, o que não era possível em um sistema industrial de se fazer cinema. Com uma produção mais longa que a de diversos estúdios e menos voltada ao lucro, “[...] o cinema italiano pode possuir o andamento de reportagem, essa naturalidade mais próxima do relato oral do que da escritura, do croqui que da pintura.” (BAZIN, 1991, p. 248)

Em seguida no texto, Bazin analisa o filme *Paisà*, dirigido por Roberto Rossellini em 1946 e tido pelo autor como o primeiro filme no formato de contos. O longa conta seis diferentes histórias, interligadas apenas pelo contexto social da Liberação italiana, seguindo a chamada estética do relato. Nessa obra, as narrativas são fragmentadas e possuem elipses e lacunas que deixam de revelar ao espectador partes da ação principal da trama. O sentido é obtido com a associação dos fatos apresentados, não sendo ele dado por completo em cada cena. Para o autor,

A técnica de Rossellini conserva seguramente certa inteligibilidade à sucessão de fatos, mas estes não engrenam uns nos outros como os elos de uma cadeia. A mente deve saltar de um fato para o outro, como se salta de pedra em pedra para atravessar um riacho. (BAZIN, 1991, p. 251)

Nesse sentido, o termo “imagem-fato” surge da análise dessa construção fragmentada na qual todos os elementos se comportam como fatos, tendo, assim, o mesmo destaque e uma importância comum dentro da narrativa. A montagem das cenas não era feita buscando uma associação causal ou um melhor uso do tempo fílmico em prol da narrativa, como em outros modelos narrativos, mas sim de forma que a compreensão partisse da análise do todo. O cenário, os figurantes e o protagonista, quando vistos em uma mesma cena, estão fortemente associados e são percebidos com a mesma força. A técnica e a atuação desenvolvidas no período, consolidam o movimento italiano e garantem seu espaço na história do cinema.

No filme *Umberto D.*, dirigido por Vittorio de Sica em 1952, por exemplo, acompanhamos um funcionário público aposentado que vive, junto com seu cachorro Flik, em um quarto alugado na casa de uma senhora. Na casa também vive Maria, jovem criada que espera um filho e não sabe ao certo quem é o pai. Com o aluguel atrasado e sem dinheiro para pagar, Umberto recebe uma data limite para quitar a dívida ou será despejado. O filme, apesar de levar o nome de um dos personagens, muitas vezes dedica a mesma atenção aos considerados secundários à história. Maria, em seu dilema com a gravidez, não aparece na trama apenas para ajudar Umberto, mas possui seus próprios conflitos e em algumas cenas são eles que acompanhamos. O cachorro Flik também ganha destaque, principalmente quando foge de casa e se inicia uma busca pela cidade tentando o encontrar. O que normalmente seria visto como história principal do filme – Umberto conseguir dinheiro para pagar a dívida – vira plano de fundo para a busca pelo cachorro perdido.

Essas lacunas criadas na história, cenas que não acrescentam informações cruciais para o desenvolvimento das ações físicas e da busca de um protagonista, abrem espaço para a construção e apresentação dos personagens. Definidos muitas vezes em suas relações com o mundo e a sociedade, eles se tornam elementos na busca de um carácter documental da obra e conseguem integrá-la fortemente ao seu contexto histórico. São representações de pessoas comuns com “verdades perturbadoras” (BAZIN, 1991, p. 239) apresentadas com suas qualidades e defeitos, de forma a não induzir o espectador a uma opinião pré definida sobre eles.

Em termos técnicos, os filmes neo realistas utilizavam uma câmera mais fluida, e seus movimentos acompanhavam os personagens com planos na altura dos olhos, sem o comum distanciamento ou a posição de superioridade vista em outros estilos. Esse padrão também se volta para a criação de uma imagem mais humana e documental da realidade da obra, na qual elementos como a iluminação, por exemplo, têm pouco destaque, fazendo prevalecer a luz natural e os cenários externos. O clima documental visava ser obtido justamente pela não artificialização de ambientes e por um uso da câmera que se assemelha ao olho humano.

Em outro filme do diretor Vittorio de Sica, *Ladrões de Bicicleta*, de 1948, Antonio Ricci, até então desempregado, é chamado para trabalhar colando cartazes. A única condição imposta aos trabalhadores é possuir uma bicicleta, pois os cartazes serão colados por toda Roma. Maria, esposa de Antonio, precisa vender lençóis da família para conseguir resgatar a bicicleta que tinha sido penhorada e ajudar o marido a conseguir a vaga. Porém, em

seu primeiro dia no novo emprego, a bicicleta de Antonio é roubada. Ele e seu filho Bruno procuram por toda a cidade pelo item roubado.

Com poucas cenas gravadas dentro de estúdios, o longa se desenvolve pelas ruas da cidade em um cenário pós guerra. Sem uma forte relação de causalidade, os acontecimentos se desenrolam aparentemente por força do acaso. Com essa construção, as cenas não parecem acrescentar cada vez mais elementos que os aproxima da solução do problema, como visto no cinema clássico, e os fatos têm todos a mesma importância. A todo momento, a bicicleta perdida parece estar igualmente distante, mas, ainda assim, podendo ser encontrada a qualquer momento.

Gilles Deleuze (2005) abre seu livro *Cinema 2 - A imagem e o tempo* com uma análise do que é o neo realismo e parte do conceito de “imagem-fato” introduzido por Bazin. Deleuze apresenta a definição feita por Bazin e leva a questão para o nível do “mental”, não mais pensando apenas em aspectos formais ou de conteúdo. Para ele, a realidade nos filmes neo realistas italianos pode ser definida como “errante” ou “dispersiva”, e o real, nessas obras, seria apenas “visado”, não mais “representado”. Deleuze apresenta, também, a definição do teórico e roteirista italiano Cesare Zavattini, que relaciona o movimento com o que ele chamou de uma arte dos encontros.

Esses conceitos abordam, dentre outros elementos, a construção dos personagens no estilo neo realista. A definição de “errante” pode ser aplicada a eles ao analisar suas relações e reações dentro das obras. Nesses filmes, os personagens, quando se deparam com situações de confronto, não reagem de modo previsível. No modelo clássico, como visto anteriormente, os personagens agem de forma condizente com as características apresentadas sobre eles e as reações frente aos eventos buscam resolver os conflitos e desenvolver a narrativa.

Já no neo realismo, os personagens não são previsíveis e suas ações muitas vezes não condizem com as características até então vistas e nem são feitas de modo a ajudar a resolução dos problemas. Eles apenas reagem, de modo quase passivo e errante. Construídos sem ter uma finalidade clara no desenvolver da história, o mundo não é mais um meio no qual ele procura obter um fim. O personagem se torna uma espécie de espectador e assume essa posição de vidente, sempre perplexo, dessa realidade. No neo realismo, esse personagem pode até crescer dentro da narrativa, mas isso não se dá por meio de situações de ação, uma vez que ele não está à mercê dessas situações, mas se encontra, em muitos filmes, quase em um estado de sonambulismo frente aos fatos. “Ele registra, mais que reage” (DELEUZE, 2005 p.11).

Em *Ladrões de Bicicleta*, por exemplo, Bruno passa praticamente todo o filme apenas acompanhando o pai e o observando. Ele tem a curiosidade de uma criança ao caminhar por novos cenários procurando a bicicleta. Quando param para comer em um restaurante, ele olha fixamente para a mesa ao lado, onde está uma rica família, e parece deslumbrado com a cena. Apesar de ter o encantamento, o personagem não age nesse mundo. O único momento de ação, que provoca a preocupação extrema do pai, é, de certo modo, sem querer: quando “desaparece” por uns instantes para fazer xixi.

Enquanto arte dos encontros, esses se dariam de forma fragmentada e interrompida. Os personagens são constantemente colocados em situações de primeiro contato com fatos de uma realidade e, especialmente nesses momentos, temos a perplexidade e a não reação física comum ao estilo.

Em um sentido mais amplo, Deleuze discute o conceito de imagem e entende o cinema moderno a partir de uma lógica relacionada ao pensamento e a percepção. Para o filósofo, as imagens do cinema deveriam ser entendidas como o que ele chamou de imagens-movimento. Elas seriam o próprio movimento do mundo. Deleuze parte do entendimento do filósofo Henri Bergson sobre as imagens e suas teses sobre o movimento. Segundo Bergson, toda imagem é movimento e ele associa esse pensamento a um processo relacionado à percepção. Ele cria um circuito sensorio motor no qual existiria um primeiro momento de receber o movimento; esse é percebido e, então, há uma organização dos dados sensíveis que gera uma resposta motora. Esse intervalo da percepção é o espaço no qual os dados são retidos, e ele pode ser definido como “automático” ou “atento”, dependendo do grau de interesse empregado no processo.

Esse circuito, nos seres vivos, relaciona as sensações às reações motoras e, quando operados por seres complexos, principalmente pela mente humana, a reação nunca é imediata: a sensação, no ser vivo, sempre é acompanhada de um intervalo necessário para gerar a resposta motora. Perceber esses movimentos oriundos do contato com as imagens do mundo sempre é uma abordagem interessada.

Deleuze, leva essa teoria para pensar o cinema e a lógica das imagens fílmicas se assemelha à da percepção humana. Essas imagens entram em contato com a mente do espectador de forma organizada e acionam o circuito de reter, aproveitar e ter reações motoras. Porém, esse processo se dá de maneiras diferentes quando as imagens são trabalhadas com finalidades distintas. Com a organização do estilo clássico – em torno da narrativa, com relações causais e baseadas em ações – esse circuito tem uma natureza na qual as imagens se organizam para que sejam, individualmente, informação específica articulada a

uma parte da ação. O vínculo sensório motor é mais automático e tende a ser marcado por essa "resposta" motora específica do cérebro: extrair de cada imagem o que dela há de informação sobre a ação geral que transcorre.

No cinema moderno, o tempo investido para reter os dados perceptíveis é maior, a percepção é mais atenta e o tempo necessário para a resposta é mais longo. Há um maior intervalo originário dessa diferente forma de organização das imagens, as quais ele vai chamar de imagens-tempo. A mente do espectador precisa desse intervalo, pois, na experiência fílmica, a memória passa a ter mais lugar. Diante da imagem cujo sentido já não é mais imediatamente dado, ele começa a fazer conexões diferentes com os dados, e cria cadeias de memória. A informação se detém antes de passar para a esfera interpretativa e esse processo se dá no tempo, fazendo com que ele seja percebido.

Com a narrativa neo realista sendo dividida em blocos, como apresentado por Bazin, e o valor das imagens não sendo mais baseado na articulação causal, mas no valor de "fato" que elas possuem, há esse intervalo maior de percepção. As conexões mentais, entre as partes da história contada, precisam ser mais atentas, ou seja, mais ligadas a processos mais complexos da memória, uma vez que as informações narrativas precisam ser conectadas para se obter o todo.

As imagens-tempo recebem esse nome justamente por promoverem uma abertura que possibilita essa percepção do tempo. Elas estariam ligadas ao que Deleuze define como Virtualização. A demanda de memória no processo perceptivo feita ao espectador é maior e a imagem está carregada de virtuais para além da percepção atual. Por ter esgotado seu automatismo e por ter sido construída sem uma função específica predefinida, a imagem vai sendo atualizada em outras funções virtuais. Como informação, essa percepção já se esgotou, mas como virtualização ela vai ficando mais carregada. A imagem atual se torna mais virtual quando é tirada a estreita associação representacional e se abre o tempo da percepção atenta.

Para o autor, essa relação traria uma espécie de pureza às imagens. Essa pureza vem do fato de elas valerem mais por si mesmas, sem a necessidade da articulação rígida clássica. Em contraste com as relações sensório motoras diretas do cinema clássico, essas imagens teriam uma natureza que o leva a defini-las, no caso do neo realismo, como imagens óticas e sonoras puras.

Uma situação ótica e sonora não se prolonga em ação, tampouco é induzida por uma ação. Ela permite apreender, deve permitir apreender algo intolerável. [...] Trata-se de algo poderoso demais, ou injusto demais, mas às vezes também belo demais, e que portanto excede nossas capacidades sensório-motoras. (DELEUZE, 2005 p.28-29)

Deleuze cita, como um de seus exemplos, o filme *Alemanha, Ano Zero*, de Roberto Rossellini. A obra acompanha um menino chamado Edmund que vive em uma Alemanha pós guerra e precisa se virar para ajudar a sustentar o pai doente e os irmãos. De início, o personagem parece ter um objetivo claro – conseguir dinheiro – e a cidade se torna seu plano de fundo para atingir esse fim. Porém, após uma conversa com um professor, que acredita nos ideais nazistas, ele resolve envenenar o próprio pai, acreditando no que ouviu sobre a superioridade da raça. Com isso, o menino perde completamente seu objetivo primeiro e é tomado pela culpa e pela incerteza. A narrativa se desarticula da noção da relação causal e ele entra em uma situação de errância. O filme se constrói como uma cadeia de percepções e não mais uma cadeia causal.

Na obra, a relação do personagem com o espaço sofre uma mudança muito grande. O que antes era um espaço de ação, no qual ele e seus amigos se relacionavam com maestria, se torna aberto e impreciso. Ele não é mais um agente, mas agora se torna vidente da realidade. As imagens são purificadas da função narrativa e ganham um valor maior em si mesmas, levando o espectador a experienciá-las como imagens óticas e sonoras puras, com um refreamento maior do vínculo sensorio motor. Cria-se um espaço de uma relação ótica, no qual a imagem não representa, mas ela é uma sensação em si. Óticamente ela constrói um campo de experiência válido em si mesma.

Nos filmes, essa imagem deixa de ter como foco a narrativa e, no caso do neo-realismo italiano, dá lugar ao aprofundamento do personagem. A trama, e qualquer necessidade de nexos linear e encadeamento causal claro, fica em segundo plano. O personagem, agora em primeiro plano, deixa de ser um sujeito agente no mundo e se torna um errante, quase um fantasma. Ainda no filme *Alemanha, Ano Zero*, após a morte do pai, toda a lógica narrativa, criada para o personagem em torno de um objetivo, se perde. O assassinato do pai é uma ação que repercute internamente no menino, mas que não gera uma cadeia de ações futuras buscando solucionar o ocorrido. Na obra, apenas vemos as consequências desse ato em uma esfera interna ao personagem. Algo acontece, mas a história se volta para o que vem depois.

O cinema moderno começa a desarticular as percepções que estão além da imagem e começa a pensá-las como uma forma de criar experiência para fora do jogo representacional, surgindo uma nova relação do espectador com o filme. No modelo clássico já visto, o ótico e sonoro estavam a serviço de uma narratividade específica. Essas situações

ópticas e sonoras puras, vistas nesse novo cinema, geram zonas de indeterminação e, segundo Deleuze:

[...] enquanto a imagem-movimento e seus signos sensório-motores estavam em relação apenas com uma imagem indireta *do* tempo (dependendo da montagem), a imagem óptica e sonora pura, [...] ligam-se diretamente a uma imagem tempo que sub-ordenou o movimento. É essa reversão que faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo: ela constitui todo um cinema do tempo, com uma nova concepção e novas formas de montagem (Welles, Resnais). Em segundo lugar, ao mesmo tempo que o olho acede a uma função de vidência, os elementos da imagem, não só visuais, mas sonoros, entram em relações internas que fazem com que a imagem inteira deva ser “lida” não menos que vista, legível tanto quanto visível. Para o olho do vidente, como do adivinho, é a “literalidade” do mundo sensível que o constitui como livro. (DELEUZE, 2005 p. 33-34)

Ao criar esse novo contexto narrativo e imagético, surge uma necessidade e uma condição propícia para o desenvolvimento desses novos tipos de personagem. Um personagem visionário, errante, fortemente influenciado pela realidade na qual se encontra, mesmo que sua relação com esse cenário não seja de domínio, mas de um certo desconforto. Sem um alto nível de clareza em suas motivações, perde-se até a noção de um personagem principal e as imagens se esgotam nesse esvaziamento de sentidos narrativos e relações causais, desenvolvendo uma dimensão mental mais exigente e menos automática com o espectador.

4. REALISMO SENSORIAL

Nesta seção, após apresentar brevemente as diferenças inauguradas pelo estilo de realismo nos filmes de Hou Hsiao-Hsien, serão apontadas as características gerais do que tem sido chamado de “cinema de fluxo” para, depois, buscar definições conceituais mais precisas para a ideia de “sensação” inerente à ideia de fluxo.

4.1 OS FILMES DE HOU E UMA NOVA TENDÊNCIA DO REALISMO CINEMATOGRAFICO

No anos 90, alguns diretores começaram a ganhar a atenção da crítica especializada com filmes que inauguravam uma nova estética e estrutura. Um desses diretores é o cineasta de Taiwan Hou Hsiao-Hsien, de cuja filmografia podemos citar, entre outros títulos, os filmes *Café Lumière*, *Três Tempos*, *Millennium Mambo* e *A Viagem do Balão Vermelho*. O crítico de cinema Adrian Martin, em seu livro *¿Qué es el cine moderno?* dedica um capítulo à obra do diretor e aponta uma confusão que os espectadores sentem ao assistir um dos filmes de Hou pela primeira vez. Segundo Martin, no primeiro contato com as obras, é comum o sentimento de perplexidade e dúvida sobre o que está acontecendo ou o que os personagens estão pensando. De acordo com o autor, essa dúvida é desejada por Hou e as análises sobre os filmes devem levar em consideração esse sentimento inicial, essa primeira experiência com a obra cinematográfica, e não só observar à distância após longo período de estudo.

Haveria uma ausência de certeza narrativa gerada, dentre outros artifícios, por uma constante passagem entre o tempo fílmico presente, futuro, a história passada dos personagens e até mesmo sonhos. Em diversos momentos, também, há a sensação de se ter perdido parte da informação quando esta nunca foi realmente apresentada. As obras de Hou, para o crítico, têm seus dados lentamente revelados e muitas vezes a backstory, história passada dos personagens, que no cinema de narrativa clássica é resumida no início do longa, se estende até os minutos finais.

Martin aponta para a existência de um mistério nas cenas e para a sensação de estarmos assistindo algo pela metade. Falta clareza nas informações, mas, para o crítico, isso seria responsável por abrir diversas possibilidades de interpretação. “Hou filma [...] suprimindo boa parte da informação que entrega e, ao mesmo tempo, se abrem todas as

possibilidades instantâneas de interrelações [...]” (MARTIN, 2008 p. 186, tradução nossa)¹ As cenas são organizadas em blocos, contudo, diferente do que foi visto no neo realismo, dessa vez os blocos não são articulados, mas parecem flutuar de forma dispersa, sem estrutura ou fio condutor. Nesses blocos flutuantes, os elementos em destaque se alternam, e o que se estava destacado em um primeiro momento, pode facilmente ser considerado como secundário algum tempo depois.

Citando o roteirista Jean-Claude Carrière, Martin apresenta um modo de apresentar os personagens clássicos e compara com o que é visto nos filmes de Hou. Os personagens clássicos começam a existir no filmes quando este começa. Temos a dimensão do protagonista à medida que ele se apresenta no início da obra. Essa ideia não existe nos filmes de Hou. Neles, as informações são dadas aos poucos durante toda a obra e as rasas características que temos sobre os personagens não são o suficiente para criar algum tipo de referência ou identificação. Parece que eles ainda vão se formar.

Sua relação com o real, entretanto, não vem da tentativa de representar a realidade ou filmar de forma documental, mas de uma estética do real que se assume como meio. A técnica busca um tipo de experiência do espectador com o real da obra, não uma recriação da realidade externa ao filme.

4.2 O CINEMA DE FLUXO E O REALISMO CINEMATOGRAFICO CONTEMPORÂNEO

Esse movimento, no qual se encontram os filmes de Hou Hsiao-Hsien, está sendo chamado de cinema de fluxo, – termo introduzido por Stéphane Bouquet em um artigo publicado no *Cahiers du Cinéma* em 2002 – realismo sensorial ou apenas filmes de sensações. Essa nova corrente inaugura um novo modo de se pensar a imagem cinematográfica a partir de conceitos teóricos e estudos acadêmicos. Tendo como base uma narrativa rarefeita e a valorização dos efeitos sensoriais das imagens na mente e no corpo do espectador, esse realismo é marcado por uma composição estética única, como explicou o crítico Jean-Marc Lalanne em um artigo publicado no *Cahiers du Cinéma* em 2002:

[...] o horizonte estético do cinema contemporâneo terá a forma de um fluxo. Um fluxo esticado, contínuo, um escorrer de imagens nas quais se deterioram todas as ferramentas clássicas utilizadas na própria definição de mise en scène: o quadro como composição pictórica, o raccord como agente de significação, a montagem

¹ No original: “Hou filma [...] suprimiendo buena parte de la información que se entrega y, al mismo tiempo, se abre a todas las posibilidades instantâneas de interrelaciones [...]”

como sistema retórico, a elipse como condição da narrativa (LALANNE, 2002, p. 26 *apud* CUNHA, 2014. p. 04.).

Como apontado por Lalanne, a narrativa se difere do que é visto no cinema clássico e, como veremos ao longo desse capítulo, também não se assemelha muito ao tipo de narrativa e estilo visual visto desde o neo realismo. Nesse novo cinema, a construção não é feita de modo a melhorar a compreensão das ações físicas dos personagens (como vimos no cinema clássico), e também não busca uma representação ou a expressão do psicológico dos personagens (como no realismo cinematográfico mais tradicional). É uma narrativa feita de ambiências e os elementos que circulam os personagens tem tanta, ou mais, importância no filme como um todo. Mais do que o visto no neo realismo, aqui a não hierarquização toma proporções maiores e vai muito além da simples ausência de um protagonista.

A narrativa não cria um arco ou um apanhado de fatos, ela flui de modo difuso, fragmentado e vago. Uma vagueza que de forma alguma se torna um defeito, mas dá à história um caráter superficial, no qual temos a sensação de só conhecer a ponta do iceberg. Ela não busca estruturar ações, desvendar personagens ou fazer alusões, mas permanece em estado latente, potencial, e parece objetivar apenas promover um estado de fabulação para o espectador. Segundo o pesquisador Erly Vieira Jr, o cinema de fluxo é marcado “[...] pela adoção de um olhar microscópico sobre o espaço-tempo cotidiano e por uma experiência afetiva pautada pela presença de uma sensorialidade multilinear” (VIEIRA JR, 2014. p. 112).

Vários cineastas trabalham a ideia em seus filmes, como por exemplo os diretores Gus Van Sant, Cao Guimarães, Carlos Reygadas, Lucrecia Martel, Naomi Kawase, Abbas Kiarostami, entre outros. Nos filmes desses diretores, é possível notar o que Erly Vieira chama de “olhar microscópico”. O tempo não é otimizado em favor das ações físicas dos personagens, a montagem não cria elementos para o melhor desenvolvimento da jornada do protagonista e as elipses não criam lacunas nas ações que serão posteriormente completadas. Nos filmes realistas contemporâneos há um destaque às ações cotidianas e banais, e o simples passar de tempo nesses filmes já é algo considerável. As imagens podem ser definidas como imagens-tempo, no conceito já apresentado do filósofo Deleuze, e são experienciadas em suas distensões. O fluxo temporal opera de forma a fazer todas as simples ações ganharem um realce.

Além disso, com o prolongamento do tempo, criam-se espaços de abertura nos quais as ações se esgotam e o espectador é levado a experienciar a imagem sem procurar conexões lógicas ou tentar achar um sentido narrativo. As imagens são vistas em si mesmas,

reforçando uma dimensão sensorial na obra que, segundo Erly Vieira Jr, é comum nos filmes desses diretores, pois eles:

[...] possuem essa predileção de uma forma de narrar na qual o sensorial é sobrevalorizado como dimensão primordial para o estabelecimento de uma experiência estética junto ao espectador: em lugar de se explicar tudo com ações e diálogos aos quais a narrativa está submetida, adota-se aqui certo tom de ambiguidade visual e textual que permite a apreensão de outros sentidos inerentes à imagem. (VIEIRA JR, 2014, p. 112)

É nesse sentido que as imagens-tempo desenvolvidas nesse cinema contemporâneo se diferem das encontradas e exemplificadas como sendo mais comuns em outros filmes do cinema moderno. As conexões agora tendem a ser articuladas no nível da sensação. Há uma rarefação narrativa que não é construída visando uma história vaga logicamente falando; mas é rarefeita para que as conexões se dêem para o espectador no nível dos vínculos sensoriais entre as imagens. São ainda imagens-tempo (já que procrastinam o momento da reação do espectador); mas já não são adiamentos visando a uma conexão primordialmente lógica.

4.3 REALISMO SENSORIAL E PERSONAGEM

Para se pensar essas sensações e esse novo fazer fílmico, teorias de diversos autores têm sido reivindicadas. Os conceitos propostos pelo filósofo Deleuze, estão sendo usados, por exemplo, para falar dessas sensações, uma vez que estariam relacionadas aos estudos de Afeto e Percepto, propostos por ele e Guattari no livro *O que é filosofia*. O conceito de Percepto, para os autores, não é entendido como sinônimo de percepções, mas tido como algo que vale por si mesmo e existe de forma independente ao homem. São potências de percepções que o artista organiza e condiciona para que ajam sobre o aquele que tem a percepção. “Os perceptos [...] dão aos personagens e às paisagens dimensões de gigantes, como se estivessem repletos de uma vida à qual nenhuma percepção vivida pode atingir.” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 222). É a resultante do uso de um material para criar uma arte que se sustenta por si só e, ao ser percebida pela mente do espectador, abre mundos possíveis que, além de não pertencerem mais ao artista, tampouco são definidos pelo seu suporte físico. No cinema, os cineastas seriam responsáveis por organizar os perceptos fílmicos com o objetivo de gerar afetos sensíveis.

Já os Afetos, são pensados nessa relação com a mente e o corpo e não entendidos apenas como emoções. Não se trata, ao analisá-los, de fazer uma estética da recepção: esses conceitos buscam apontar para aquilo que está na arte enquanto condição de experiência e não

como a experiência mesma. O Afeto pressupõe uma ideia e as ideias se afirmam em nós, e não o contrário. Ele existe pela variação contínua das condições de percepção e a sua experiência se dá nessa passagem.

[...] não se trata nem de uma questão relativa apenas ao corpo – afeto não é afecção, isto é, um dado imediato da percepção; nem uma questão relativa apenas à mente – afeto não é um juízo perceptivo, uma noção ou uma idéia intelectual, isto é, um “pensamento” no sentido “representacional” do termo. Logo, o afeto é esse outro tipo de informação – não apenas intelectual, não apenas corporal – que instiga a perceber ou a pensar tudo de maneira diferente. O afeto, então, funciona como uma “onda de choque” para o pensamento (que, reflexivamente, leva a pessoa a ver, ouvir ou a sentir coisas que antes eu não via, ouvia ou sentia – “ver com outros olhos” – ou a “pensar de outro jeito” a mesma coisa. (ALVARENGA; LIMA, 2012, p. 35)

São as variações de Devires, humanos ou não humanos, que criam zonas de indeterminação – local do pensamento – e levam a essa nova experiência de Afeto. Segundo Deleuze e Guattari, os artistas organizam um composto de sensações ao criarem suas artes e seus elementos. Os espectadores, ao entrarem em contato com as criações, tornam-se o mundo criado. “Não estamos no mundo, tornamo-nos como o mundo, nós nos tornamos, contemplando-o. Tudo é visão, devir.” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 220) Não se trata de imitar ou se identificar, do mesmo modo que o artista não busca representar, ser semelhante ou possibilitar um simples entendimento sobre algo, mas busca fazer existir, por si só, a experiência de ser dentro da obra.

Os autores dividem o conceito em Devir Sensível, que pode ser entendido como esse espaço criado pela obra no qual nós, enquanto espectadores, entramos e somos inseridos em um mundo de afectos criados pelo artista e que tem capacidade de agir sobre nós para que nos tornemos mundo; e Devir Conceitual, que se dá quando há um determinado conceito e, ao colocarmos ele na obra, não há um esgotamento, mas ele se abre em potência. “O devir sensível é o ato pelo qual algo ou alguém não para de devir-outro [...] enquanto que o devir conceitual é o ato pelo qual o acontecimento comum, ele mesmo, esquiva o que é.” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 229)

A sensorialidade da obra está nessa construção dos perceptos fílmicos de tal forma que faz sentir os afetos através de blocos. “O afeto na imagem-movimento se perde em vista da resposta em imagem-ação, já na imagem-tempo, como esse circuito é quebrado, ocorre o excesso do afeto que força esse pensar, isso em função da experiência direta do tempo.” (ALVARENGA; LIMA, 2012 p. 34). No realismo contemporâneo, as imagens criam esses blocos de sensações que se tornam definidores do estilo, uma vez que não se tratam mais de filmes de ação ou mesmo de obras apenas sobre os personagens.

Quanto maior a criação de Afetos, maior o devir conceitual da obra. O filme fica nesse estado de se esquivar do que é. A obra é o antes, tudo parece que ainda vai acontecer e a história está localizada justamente nessa iminência de se tornar um outro.

Outro autor importante para nos ajudar a pensar o cinema de realismo sensorial contemporâneo é o filósofo italiano Giorgio Agamben, que escreveu, entre outras coisas, sobre os conceitos de Potência e Gesto. Em seu texto *A potência do Pensamento*, o autor constrói sua argumentação sobre o conceito com base na pergunta: “O que pretendemos dizer quando dizemos: ‘eu posso, eu não posso?’”. (AGAMBEN, 2006 p. 12). Segundo ele, ao dizer essa frase não estamos nos referindo a uma certeza nem a uma capacidade, pois essa frase sozinha não significaria nada. Ela indica uma potência, a capacidade de transformar, ou não, em ato. Porém, o autor trata não só do que ele chama de “potência genérica”, que diz respeito, por exemplo, a potência da criança em ser adulto; e uma vez adulto, a potência se transforma em ato. Passar para o ato é atualizar a potência. Neste sentido genérico, então, empregá-la é fazer com que ela se transforme em outra coisa que não ela. Agamben aponta ainda para uma potência mais específica: aquela que se sustenta, sem necessariamente passar ao ato. Ela não significaria apenas ter os meios para algo, mas estaria ligada, também, a uma privação.

Poder não é mais importante do que poder sim. Conservar o que está privado. Manter presente a ausência. O autor cita como exemplo a potência de um músico tocar um instrumento e se pergunta: “[...] qual será, para ele, o ato da sua potência de não tocar? E o que acontece com essa potência de não tocar no momento em que ele começa a tocar?” (AGAMBEN, 2006 p. 24). Mesmo quando escolhe não tocar, ele não deixa de ser potente de o fazer. Mesmo quando a potência não está sendo atualizada, transformada em ato, ela ainda existe. Há algo ausente, mas que ainda há. Ao tocar, quando passa ao ato, ao mesmo tempo em que se atualiza, ela permanece, sem se esgotar, potente de retornar ao não. Se ela não se mantivesse quando em ato, ela acabaria, se esgotaria, e não poderia se aprimorar. Sem enxergar a existência dessa privação, não há a busca por atualizá-la. A visualização dessa ação é a visualização de algo puro imanente. A potência remete a ideia de vida. Ao se implementar, retorna e se engancha ao mundo de novo.

Sobre os filmes realistas sensoriais, pode-se dizer que eles se encontram em uma eminência de acontecer algo; eles são potentes, mas permanecem em potência de não. Isso não implica um juízo de valor e não muda o fato de eles serem filmes enquanto experiência afetiva e geração de pensamento para o espectador, mesmo que seja de uma natureza diferente

da vista anteriormente nos filmes mais comerciais. Ele *é* enquanto experiência, mas *ainda não* enquanto ato.

Com isso, evita-se que se esgote, evita-se que os meios se reifiquem como tendo apenas um fim específico. Como Gesto, Agamben entende essa abertura de sentido em si só, sem o forte vínculo com a finalidade. A ideia é retirada de um filósofo do século II – Varrão (M. TERENTIVS VARRO) – que, por sua vez, parte de Aristóteles. O estudo se dá em torno dos tipos de ação e da diferenciação entre o fazer, o agir e o gesto. Uma ação pode buscar um fim fora dela, um fazer que a feche em algo determinado – por exemplo a escrita de uma música, que necessita um agir sobre ela, o cantar, para que se complete. O agir é a ação e seu próprio cumprimento. Esse circuito entre o fazer e o agir é, de certa forma fechado: faz-se coisas visando a fins; e estes fins são materializados, realizados, quando se atua conforme a estes fins.

Haveria, no entanto, o que Varrão chama de gesto. Trata-se de um tipo de ação em que, ao mesmo tempo em que se realiza, revela o próprio meio e, nesse sentido, essa ação sustenta esse meio. Ela não visa fechar um circuito e atingir uma finalidade, mas enquanto existe, demonstra sua medialidade e é entendida como tal. O gesto, então, implica uma ação que se sustenta como “meio sem um fim” especificado e acabado. Ele quebra, ou pode quebrar, o circuito fechado que define relações específicas onde fins são a realização prevista dos meios. Além de possibilitar a criação de novas conexões e evitar a ideia da existência de apenas um caminho. Evita o esgotamento das potências e as mantém atualizadas sem a necessidade de passar ao ato.

Os filmes de realismo sensorial têm como base a experiência do cotidiano e até mesmo do banal, sendo esses elementos tratados de forma mais direta e marcante em comparação com o que era visto em filmes neo realistas, por exemplo. Acompanhamos uma história sobre a qual pouco sabemos e vemos pessoas em atividades cotidianas e sem grande propósito além de sua simples realização. Para Martin, o termo Atividades é ideal para definir o que é visto nas obras. Ainda falando sobre os filmes do cineasta Hou Hsiao-Hsien, ele aponta que:

Nos filmes mais comuns, essas atividades são conhecidas como ‘simples tarefas’. Existem simplesmente para agregar realismo a cena [...] são gestos mais carregados, expressivos de uma psicologia do personagem. As ‘simples tarefas’ de Hou podem cumprir ambas as funções, mas a maioria das vezes se transformam em eventos ou espetáculos em si mesmos. (MARTIN, 2008, p. 190, tradução nossa)²

² No original: “En los filmes más comunes, esas actividades son conocidas como ‘simples tareas’. Existen simplemente para agregar realismo a la escena [...] son gestos más cargados, expresivos de una psicología de personaje. Las ‘simples tareas’ de Hou pueden cumplir con ambas funciones, pero la mayoría de las veces se transforman en eventos o espectáculos en sí mismos.”

Uma das obras de Hou usadas como exemplo pelo crítico, *Café Lumière*, acompanha Yoko em sua rotina diária sem apresentar muitas informações sobre a personagem. Em muitas cenas, ela está acompanhada de um homem, cuja relação que estabelecem não é clara. Com apreço pelo cotidiano, o diretor apresenta pequenas situações, que poderiam desencadear em algo maior, mas não o fazem, como por exemplo a cena em que Yoko conta estar grávida. Para a narrativa, essa é a primeira mudança no cenário previamente apresentado, porém, nada se altera e a revelação é dita sem que ao menos o espectador consiga ver seu rosto. A todo momento algo pode acontecer, mas tudo permanece quase inalterado e as pequenas atividades desempenhadas por ela e sua família se tornam o meio para toda a experiência.

Já no filme *Millennium Mambo*, dirigido por Hou Hsiao-Hsien em 2001, Vicky, personagem principal, relembra momentos da sua juventude que aconteceram há dez anos atrás. Apesar de ser em terceira pessoa, a *voice over* que acompanha todo o longa revela as memórias de uma jovem presa a um relacionamento infeliz. Nele, os acontecimentos passam a ser vistos como simples sequência de eventos, um “construto imaginário” (BORDWELL, 1985) que não chega a ser organizado pelo autor em uma trama particular. Esse material que se apresenta como praticamente bruto é potente, aberto e sensorial. Ele opera mediante uma lógica menos intelectual e coloca o espectador em posição vulnerável ao exigir que ele adentre um mundo que não está dado, mas em constante criação. Uma história narrada sensorialmente que se atualiza no nível de um pensamento afetivo e que retorna sempre a si mesmo. Um filme que não diz, mas mostra em si mesmo que seus meios narrativos se mostram enquanto meios.

O sentido da história não está dado e nem dividido em diversos fatos para que o espectador os associe, mas seu blocos flutuantes levam a uma fabulação a respeito do que foi visto. Cabe a ele fabular dentro das aberturas imagéticas criadas pela não causalidade e pelas imagens-tempo disponíveis. É necessário perceber que não se objetiva uma trama fechada, mas uma espécie fluida de fábula em potencial, no sentido de não articulação criado por Bordwell. A própria história contada mantêm-se em estado latente. Mesmo atualizando-se no filme, ela permanece de tal forma aberta ou vaga que é a ação fabulatória do espectador, mais do que a história em si, que parece estar em jogo.

No filme *O Atalho*, de 2010, três famílias tentam atravessar um deserto com a orientação de Stephen Meek. Logo de início já não sabemos onde estão ou exatamente para onde estão indo. Mal identificamos os membros de cada família e a relação entre eles.

Aparentemente perdidos, eles caminham por dias, sem muito conversar. No meio do caminho, encontram um nativo americano e cria-se uma leve tensão. Novamente, a obra cria uma atmosfera em que algo parece prestes a acontecer, mesmo que nenhuma ação física realmente indique isso. O mais simples dos acontecimentos leva a essa iminência de trama, que nunca se concretiza e permanece em potencial.

Uma estética que apresenta o que vem antes. Ainda não é uma trama, mas a história parece construir terreno para que uma ação se desenvolva. Até mesmo o personagem parece ainda estar apenas sendo apresentado. Ele se encontra em construção, e os poucos elementos conhecidos sobre ele geram uma complexidade por sua concretude. Contar suas características é simples, mas essa simplicidade leva a um nível de abstração que impede que ele se feche em torno daquilo. Tudo o que sabemos é que ele *é* isso, mas também sabemos que ele é muito mais e que ainda não nos foi apresentado.

Não saber onde a narrativa quer chegar obriga o espectador a buscar caminhos, e eles são múltiplos. Há uma abertura, não apenas uma ambiguidade. Seus personagens não se definem pelas relações sociais que estabelecem, principalmente por não serem claras, e nem podem ser referenciados para fora da tela. Eles estão em processo de ser.

5. ANÁLISE

5.1 FILME *O HOMEM DAS MULTIDÕES*

Em uma janela 2:2, vemos um homem observar pessoas indo e vindo. Inspirados pelo conto *The Man of the Crowd* de Edgar Allan Poe, os diretores Marcelo Gomes e Cao Guimarães constroem a terceira parte da chamada Trilogia da Solidão - iniciada com “*Alma do osso*” (2004) e “*Andarilho*” (2007). Lançado em 2013, o filme brasileiro *O Homem das Multidões* conta a história de Juvenal, um maquinista do metrô em Belo Horizonte e Margô, que controla o fluxo dos trens. Com cerca de 1 hora e meia, o filme se passa em Belo Horizonte e, utilizando uma estética mais voltada para a sensorialidade, explora as relações entre os personagens e a cidade.

De início acompanhamos Juvenal. Sem muito espaço extra na tela, o personagem é visto de perto andando pelas ruas, observando os rostos que passam, trabalhando com os trens e arrumando sua casa. Pouco é dito, muito é ouvido. Os sons ambientes e o barulho da cidade são constantes, algumas conversas sobre trabalho, mas pouca coisa é dita por Juvenal. Na multidão é onde parece estar em seu melhor estado. Olhando as pessoas, rindo de conversas ouvidas pela metade, seguindo o movimento. Em casa, com uma camiseta aparentemente antiga do sindicato dos metroviários, fala sozinho sobre o trabalho, escuta um pequeno rádio e observa a noite da varanda da sala.

No dia seguinte a rotina se repete até a estação de trem. Nesses quase 20 minutos, não sabemos nada da história pregressa do personagem, não temos informações sobre sua família ou qualquer dado sobre uma possível motivação. A obra não apresenta uma visão crítica do que é mostrado, apenas observa uma realidade. A câmera possui um olhar documental que não esconde sua edição interna e não se preocupa em deixar ver mais do que considera suficiente.

Como espectador, não temos dados suficientes para identificar um padrão em seu comportamento ou prever suas reações. Em uma das cenas, por exemplo, Juvenal se senta em um banco de praça ao lado de uma mulher que lê um jornal. Ele mantém certa distância da moça, mas a observa quase fixamente. Ela não nota sua presença e permanece lendo o papel em sua mão. A falta de informações sobre o personagem permite infinitas interpretações e fabulações sobre o que ele está pensando ou o que pode fazer em seguida. Essa imprevisibilidade aparece não só nas cenas iniciais da obra, mas se estende por todo o longa.

Sentado em um banco do metrô, Juvenal conversa com Margô. Ela fala, ele escuta quase sempre em silêncio. É a primeira vez que vemos seu rosto e, a partir daí, a câmera

decide acompanhá-la. Diferente dele, ela prefere a tecnologia e o mundo virtual. “Difícil é o ser humano, porque máquina não dá defeito.”, chega a dizer em um ponto. Usa as câmeras da estação para observar as pessoas e as locomotivas. Seu trabalho é monitorar o ir e vir das máquinas, dos maquinistas e dos usuários.

Em casa, seu tempo é gasto em frente às telas. Seja nos chats de conversa, cuidando de animais virtuais ou se divertindo com equipamentos de realidade aumentada. Sabemos que não mora sozinha e que cuida do pai já bem idoso. Ouvimos, no começo do filme, ela comentar sobre seu convite de casamento, mas no momento ainda não a tínhamos conhecido. Através de reflexos, vemos Margô observar vitrines nas ruas da cidade e se entreter tirando fotos com o celular.

Assim como Juvenal, Margô não é apresentada de forma a possibilitar a antecipação de suas escolhas. O modo com que o observa pela imagem da câmera de segurança, durante uma das cenas, não nos dá dicas do que pode acontecer a seguir e o gesto pode ser interpretado de inúmeras maneiras. Ela apenas registra o mundo, e, apesar de ser bem mais comunicativa que ele, permanecerá imprevisível até o final.

Enquanto espera Juvenal para irem almoçar, ela mantém o olhar no aparelho e não se preocupa com os passantes. Esse encontro, marcado ou costumeiro, acontece sem que uma amizade seja construída entre eles; até então são apenas colegas de trabalho. Por esse motivo, e pelo modo que a câmera aborda a cena, o convite de Margô para que ele seja seu padrinho se torna tão imprevisível.

Sentados à mesa após o almoço, novamente ela fala e ele responde com poucas palavras ou apenas gesticula. A câmera gira em torno da mesa, começando nele, mesmo que ela esteja falando. A conversa vai se desenvolvendo e ela conta como conheceu seu futuro marido em um site de relacionamentos, qual a data da cerimônia e onde pretendem morar. Quando finalmente chega ao assunto principal, a câmera alcança seu rosto e a vemos hesitante em fazer o pedido. Após ser interrompida pela garçonete, o pedido sai em forma de afirmação, “Eu acho que você seria a pessoa ideal para ser meu padrinho de casamento.”. A câmera para, ele recusa sem jeito: “Eu? Que isso, mexe com isso não...” Não vemos sua reação, seu rosto continua fora de cena enquanto ela tenta o convencer de pensar melhor sobre o convite. Quando voltamos a vê-lo, ele parece desconfortável, mas diz que vai pensar no assunto.

O modo como o diálogo se dá, e como a câmera se comporta na cena, evidenciam uma vagueza da natureza da relação dos personagens. Apesar de não ser esclarecida, a relação não se limita a uma indiferença, e isso não se dá apenas por serem conhecidos do trabalho,

mas pelo modo respeitoso de tratamento. Os dois não se parecem estranhos, mas também não podem ser facilmente definidos como nada além disso.

Em casa, sua falta de habilidade com a tecnologia se estende até para um ferro de passar roupa quando ele encontra dificuldade em ligá-lo na tomada. Enquanto arruma a casa, Juvenal pensa em voz alta sobre o convite para padrinho e acha graça da situação. Após ensaiar uma maneira de recusar a proposta, ele vai para a varanda e segue sua rotina em silêncio. Mais do que uma ambiguidade, o comportamento de Juvenal se torna vago e o filme não se preocupa em desenvolver mais o que o levou a tomar uma decisão sobre o convite para padrinho.

Um corte e vemos Juvenal tirando as medidas para um terno, Margô o observa calada. Em seguida os dois caminham por uma rua movimentada, como já vimos Juvenal fazer várias vezes, mas agora acompanhado. “Tem gente de mais. Eu fico atordoada.” A multidão deixa Margô desconfortável e, após esbarrar em alguém que passava, eles decidem parar para beber água. Na lanchonete, ela presta atenção na televisão ligada e ele observa as pessoas na rua.

Quando chegam a casa de Juvenal, a cena se estende em um plano sequência e a câmera acompanha enquanto a moça deixa o terno recém comprado no sofá e segue até o banheiro. Juvenal aproveita para tentar arrumar um pouco o ambiente e esconder alguns objetos jogados pelo caminho. Ela sai do banheiro, ele entra e ela procura nos armários um copo para beber água. O único copo está sujo e ele, ao voltar, o lava para que Margô possa usar. Nada indica o que os levou realmente ao apartamento ou qual a intensão de cada um com essa visita, o que permite que qualquer ação decorrente do encontro seja possível na mente do espectador. Não é apenas uma situação ambígua, mas completamente aberta a direcionamentos.

Os dois não conversam muito, mas o barulho dos carros é constante. Sentados, ela no sofá e ele em uma cadeira próxima, o silêncio entre eles se estende. Margô sutilmente passa a mão no espaço vago ao seu lado, mas Juvenal parece não notar o gesto. As buzinas continuam sem parar e, após um tempo, ela decide ir embora e se despede. Ele vai até a varanda e a acompanha com o olhar enquanto ela se distancia com o celular na mão. Nas cenas seguintes, Juvenal parece pensativo e, mesmo estando sozinho em casa, continua em silêncio sem se movimentar muito.

Mais uma vez a câmera filma um local movimentado e Juvenal aparece no meio da multidão sem destaque. Ele passeia pelo que parece ser uma galeria e para em uma loja para comprar, de presente para Margô, uma luminária colorida. O embrulho é deixado em

cima da mesa de trabalho com uma carta que faz a jovem rir. Em casa, ela se diverte com as luzes e as cores do presente dado por ele e, na cena que se segue, usa um massagador como brinquedo erótico.

Enquanto se arruma para o trabalho, vemos novamente seu pai, dessa vez ele canta uma música em francês enquanto a observa prender o cabelo. Algumas cenas depois, vemos Juvenal em uma das ruas vistas no início do filme, dessa vez, ele se encontra com uma garota de programa. Depois de andar em silêncio por ruas vazias, ele está em casa pensativo, falando sozinho e acaba adormecendo. Em seu sonho, ele cria outro elemento na visita de Margô a sua casa. Dessa vez, ele acaba quebrando o copo que emprestaria para ela e oferece água em uma garrafa de plástico. Tirando esse fato, o sonho se segue exatamente igual ao que aconteceu na realidade diegética. No dia seguinte, ele está distraído no trabalho e não escuta os avisos do rádio. Margô é chamada no local para verificar o ocorrido e questiona se Juvenal tem dormido direito, uma vez que tal distração não é normal da parte dele.

O filme apresenta, pela primeira vez, o futuro marido de Margô. Apesar de não mostrar seu rosto, temos a cena de um encontro entre os noivos em um restaurante. A moça não parece animada e dança com um olhar perdido. No outro dia, já em casa, ela não se preocupa em responder as mensagens que apitam em seu computador e passa o tempo olhando a chuva e interagindo com seu pai. Em uma das cenas anteriores ao casamento, Margô observa Juvenal pela câmera de segurança do metrô e seus olhos se enchem de lágrimas. Em outra, Juvenal se exercita em casa e os sons da rua, antes constantes em seu apartamento, mal podem ser ouvidos.

Quando chega o casamento, ele se arruma e, durante a festa, se mantém observando os convidados. No final, vê o pai de Margô sozinho em uma das mesas e se aproxima. Ao ser convidado a se sentar, ele se junta ao senhor e puxa assunto, contando, achando graça, sobre o recente incidente no trabalho. Não temos nenhuma informação sobre a backstory do pai da noiva e o ocorrido com Juvenal é uma das poucas coisas que sabemos sobre ele também. O diálogo entre os dois não se estende e eles se limitam a brindar à situação.

Após algumas cenas rotineiras dos dois personagens, o filme termina com mais uma visita de Margô ao apartamento de Juvenal. Ela chega em silêncio, entrega um conjunto de copos novos a ele, se senta à mesa e fuma um cigarro. Ele a observa em silêncio e lhe serve um copo de água. Com um semblante triste, ela se levanta e vai até a varanda observar o ir e vir da multidão. O que se daria a seguir é impossível de prever, mas não se faz importante,

como seria em um filme mais clássico. Aqui, a história parece se limitar ao que vem antes de uma possível desenrolar de ações e se encontra como um observador a distância.

5.2 PERSONAGEM SENSORIAL NA OBRA DE MARCELO GOMES E CAO GUIMARÃES

Juvenal e Margô. O filme não é apenas sobre suas histórias ou dilemas, não é apenas sobre o casamento e muito menos apenas sobre o trabalho no metrô. Marcelo Gomes e Cao Guimarães criam um mundo potencial no qual adentramos. Um mundo de imagens pouco saturadas e muito barulho, e com uma câmera que acompanha, quase por acaso, dois colegas de trabalho.

Não é objetivo da narrativa esclarecer ou apresentar, mas a obra não se torna, em momento algum, uma tentativa de se opor ou ir contra a ideia de trama. Afinal, ela nos conta uma série de pequenos eventos reconhecíveis. São atividades diárias cotidianas e rotineiras sem nenhuma espetacularização, mas que se tornam espetáculos únicos. Se tornam aberturas de fabulação e virtualização. São perceptos organizados de forma a criar os operadores responsáveis pela experiência fílmica. Quase em um ritual, as atividades repetitivas ganham mais interesse da câmera do que os diálogos que seriam chave em um cinema mais tradicional.

Nessa obra, como em muitas outras do estilo, o tempo desempenha um papel fundamental. Em cada cena, o passar do tempo se torna evidente e a montagem não se preocupa em otimizá-lo a favor de alguma coisa. Ele escorre lentamente em um fluxo capaz de esgotar a clareza do sentidos da imagem e exigir que o espectador as explore. No mesmo momento em que se manifesta, não se define em uma linha temporal precisa. Uma cena segue a outra, mas a passagem não é clara e pode ter decorrido dias, horas ou minutos. Pouco importa. O filme também não é sobre isso, não se trata de conexões lógicas - fortes ou fracas - , mas de sensações.

As imagens não são representadas buscando uma documentalidade e não há uma simplificação técnica voltada para a mimetização da realidade. O real se torna estética e é pretendido numa artificialização quase teatral do banal. Quando Margô aparece pela primeira vez, apenas sua mão entra em quadro. Na segunda, a personagem ganha todo o foco de atenção e passamos a acompanhá-la. O Homem das Multidões não tenta exaltar uma história comum, mas apenas apresentá-la.

Juvenal é um maquinista, mas esse não é um dado que permite vastas interpretações, assim como o cargo de Margô não acrescenta muito sobre ela. Não se trata de profissões que carregam grandes estereótipos ou convenções sociais, se tornam fatos concretos sobre os personagens, que, apesar de simples, os complexifica. Pouco sabemos sobre suas vontades ou motivações. Suas atividades cotidianas não são pretextos narrativos para expor alguma de suas manias, que viriam a ser importantes no desenrolar da história, e nem se desenvolvem em ações de resposta.

A relação dos dois surge de forma abrupta para o espectador. Antes do almoço que levou ao pedido para que Juvenal fosse padrinho do casamento, poucas vezes vimos os dois interagindo e, mesmo nessas cenas, a relação parecia distante. Eles se aproximam após o convite ser feito, e a convivência altera a rotina deles de forma sutil. Margô, que passava a maior parte do seu tempo de frente a alguma tela, começa a ignorar os avisos de notificação no computador e prefere ocupar seu tempo olhando a chuva. Essa pequena influência não indica mais que isso e não é o suficiente para transformar a história em um romance frustrado, uma vez que é muito vaga para levar a tal conclusão.

Poucas cenas antes do casamento, Juvenal é visto se exercitando na varanda. Uma atividade que, apesar de não ter sido muito vista em outro momento, é retratada sem destaque, como todas as outras pequenas ações que o personagem desempenha ao longo do filme. Porém, essa cena pode ser um indicativo da mudança causada pela relação com Margô e a preocupação com o evento que se aproxima. Essas mudanças mínimas são as principais informações sobre a personalidade dos dois e são apresentadas pouco a pouco até a cena final. Pode-se entender, também, que ainda seja um processo de formação e consolidação dos traços desses personagens e que esse processo encaminham para as cenas finais que poderiam, sem dificuldade, ser uma das ações que mobilizam uma trama. Essas mudanças se dão, no caso de Juvenal, no corpo do personagem, e podem ser percebidas fisicamente, não no campo comportamental ou em suas questões internas.

Os ruídos constantes no filme criam uma ambiência e são potências em aberto, pois esgotam o sentido comum e puramente narrativo que esse tipo de som geralmente possui no cinema e se torna artifício gerador de múltiplas interpretações. Não é só a criação de um contexto ou ambiente da cena, mas sua constância esgota esse sentido primeiro e se entende como meio para diversos outros fins.

Quando sonha com a visita de Margô ao apartamento, Juvenal se imagina tendo que oferecer uma garrafa transparente de água para a moça, uma vez que não sobraram copos. Ao beber, ela segura a garrafa junto ao corpo, quase em um gesto de carinho. Apesar do

sonho mostrar esse desejo, o que se desenvolve após esse gesto permanece inalterado. O momento de maior demonstração de qualquer vontade por parte de Juvenal se dá em uma cena que ele está em casa, inquieto, e segura uma colher com doce. Ele come o doce com o olhar perdido e pensativo e com uma vontade maior do que a vista em qualquer outra atividade já feita pelo personagem.

A complexidade do personagem não vem de uma lista de características, um passado vasto e relações intersociais complicadas. Vem justamente da falta de informação, não existência de uma backstory, e da impossibilidade de antecipar reações e comportamentos. Apesar das informações parecerem superficiais, há constantemente a sensação de ter muito mais ainda para ser revelado.

O filme é sobre algo anterior ao que o espectador, acostumado com um cinema mais comercial, espera em uma narrativa. São blocos flutuantes de atividades – como proposto por Martin; os eventos ainda não organizados em uma trama, que permanecem em estado fabulatório e com brechas que podem ser preenchidas por infinitos pensamentos. Como apresentado anteriormente através de conceitos de Deleuze, Guattari e Agamben.

O cinema clássico, como apresentado, é estruturado em torno da ação e seu personagem existe a serviço dela. No neo realismo italiano, a ação parece ser um fato anterior e o filme se volta para o estado do personagem agora que tudo já aconteceu, em um momento depois. No realismo sensorial, a estrutura tem como base o que vem antes da ação, e o personagem, durante toda a obra, está sendo construído e há uma iminência de algo acontecer a qualquer momento.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo como ponto de partida uma curiosidade pelo contexto narrativo e a sua influência no tratamento dado aos personagens no cinema, buscou-se entender esse processo em um modelo estético ainda pouco conhecido do grande público. Após dois anos de estudo sobre a temática, o trabalho possibilitou a criação de um panorâma envolvendo outros estilos e conseguiu articular obras distintas em uma mesma análise. Foi possível perceber os filmes e suas imagens individualmente, e desenvolver um novo olhar sobre as obras. Pensar de forma mais prática sobre as teorias e aplicá-las ao filme.

Não apenas se pensou em filmes do cinema de fluxo com base em conceitos e teóricos frequentemente usados em análises do tipo, mas a divisão fez ser possível um pensamento envolvendo autores que, apesar de não falarem para esse novo cinema, acreditavam em uma análise voltada não só para a temática ou visando possíveis relações externas à obra, mas nas imagens em si mesmas.

Com o capítulo sobre o cinema clássico, conseguimos apresentar algumas características gerais das narrativas mais conhecidas e comerciais. Não era um objetivo analisar detalhes ou questionamentos sobre o modelo, mas apresentar sua estrutura para servir de base para o estudo. Assim, as teorias foram escolhidas buscando uma forma ampla e ao mesmo tempo concisa de se apresentar um estilo cinematográfico com tantas obras, autores e vertentes.

O Neo Realismo foi analisado não apenas por sua importância histórica, mas por sua influência no que viria a ser o cinema moderno como um todo. Com os conceitos de André Bazin, buscou-se, como fez o autor, não focar em sua temática ou contexto, mas apresentar as mudanças e inovações que os cineastas trouxeram para a forma de se fazer filmes. Os estudos de Deleuze também apontavam para uma percepção da imagem em seus elementos internos, diminuindo a necessidade de se analisar fatores externos a ela.

Semelhante a importância do neo realismo para o cinema moderno, pode-se falar dos filmes de Hou Hsiao-Hsien para o realismo sensorial. Após introduzir suas características e seu modo narrativo, foi necessário voltar a conceitos muito usados para a análise desse tipo de produção e os esclarecer. Por serem muito abstratos, o uso de exemplos fílmicos buscou uma melhor apresentação e possibilitou o conhecimento de outras obras do realismo sensorial estudado.

Por se tratarem de filmes com características tão particulares, não foi possível aprofundar a análise em questões técnicas, pois elas não possuem um padrão e não ajudariam

a pensar no estilo de forma abrangente. Apesar das limitações, foi possível desenvolver um pensamento sobre o cinema de fluxo levando em conta um elemento pouco abordado em outros trabalhos sobre o estilo.

Ainda cabe analisar a presença desses personagens em filmes que trabalham com uma narração ou que apresentam mais de uma história, por exemplo. Porém, para fins metodológicos, o foco da pesquisa se deu na relação entre dois personagens e no modo como foram construídos. Além disso, esse trabalho não abordou as relações entre o filme brasileiro *O Homem das Multidões* e o conto *The Man of the Crowd* de Edgar Allan Poe, outro possível foco de estudo.

Com essa monografia, concluiu-se que a apresentação dos personagens no realismo sensorial se dá justamente ao longo da obra e parece preparar para uma ação que nunca chega. As poucas características apresentadas sobre os personagens não ficam resumidas no início do longa, mas se estendem até o final. Com imagens voltadas para as sensações e para a experiência do espectador com a obra, os personagens muitas vezes são colocados em segundo plano. Com esse trabalho, foi possível propor esse modo de se pensar a obra como um filme que vem antes de uma trama, ainda como uma fábula potencial, e que possui uma constante iminência de irromper em ação. Viu-se que nesse estilo não se busca uma compreensão narrativa bem articulada ou uma criação de referências externas, mas há uma rarefação narrativa e uma imprevisibilidade de ações e reações.

REFERÊNCIAS

A Alma do osso. Direção: Cao Guimarães. Produção: Beto Magalhães. Belo Horizonte. Brasil. 2004. (74 min)

A Viagem do Balão Vermelho. Direção: Hou Hsiao-Hsien. Produção: François Margolin, Kristina Larsen. France, Taiwan. Margo Films. 2007. (115 min)

AGAMBEN, Giorgio. **A potência do pensamento.** Tradução de Carolina Pizzolo Torquato. Revista do Departamento de Psicologia - UFF, v. 18 - n. 1, p. 11-28, Niterói. Jan./Jun. 2006.

AGAMBEN, Giorgio. **Notas sobre o Gesto.** Artefilosofia, Ouro Preto, n.4, p 09-14, jan.2008. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufop.br/pp/index.php/raf/article/view/731/687>>

Alemanha, Ano Zero. Direção: Roberto Rossellini. Produção: Tevere Film. Italy, France, Germany. 1949. (78 min)

ALVARENGA, Nilson Assunção ; LIMA, M. X. . **O afeto em Deleuze: O regime cristalino e o processo afetivo da imagem-tempo no cinema.** ESFERAS - Revista Interprogramas de Pós-graduação em Comunicação do Centro Oeste , v. 1, p. 27, 2012.

Andarilho Direção: Cao Guimarães. Produção: Cinco em ponto. Brasil. 2006. (80 min)

ARISTÓTELES. **Poética.** Tradução de: SOUZA, Eudoro de. São Paulo: Nova Cultural, 1987. p. 468. Os Pensadores IV.

BAZIN, André. **O cinema – ensaios.** São Paulo: Brasiliense, 1991.

BERGAN, Ronald. **Cinema.** Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film.** Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David. **O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos.** In: Fernão Pessoa Ramos. Teoria Contemporânea do Cinema, Volume II. São Paulo: Senac, 2005.

BRAIT, Beth. **A Personagem.** 8. ed. São Paulo: Ática, 2010. Disponível em: <https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/2557858/mod_folder/content/0/A%20personagem%20-%20Beth%20Brait.pdf?forcedownload=1>

Café Lumière. Direção: Hou Hsiao-Hsien. Produção: Shochiku Company. Japan, Taiwan. 2004. (108 min)

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento/Cultrix, 1989.

CANDIDO, Antônio e outros. **A Personagem de ficção**. 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009. 119 p.

CARRIERE, Jean Claude. **A Linguagem Secreta Do Cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.

Clube de Compras Dallas. Direção: Jean-Marc Vallée. Produção: Truth Entertainment (II). EUA. 2013. (117 min)

CUNHA, Emiliano Fischer. **Cinema de fluxo no Brasil : filmes que pensam o sensível**. Porto Alegre, 2014. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/48140118.pdf>>

DE LUCA, Tiago. **“Realism of the Senses: A Tendency in Contemporary World Cinema”**. In: NAGIB, L.; PERRIAM, C.; DUDRAH, R. (Orgs.). *Theorizing WorldCinema*. London: I.B Tauris, 2012. p. 183-205.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983. Disponível em: <<http://escolanomade.org/wp-content/downloads/deleuze-a-imagem-movimento.pdf>>

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: a imagem-tempo**. Tradução Eloisa de Araujo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?**. Tradução Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. São Paulo: Editora 34, 1992.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

Harry Potter e a Pedra Filosofal. Direção: Chris Columbus. Produção: Warner Bros. Inglaterra e EUA. 2001 (159 min)

Ilha do Medo. Direção: Martin Scorsese. Produção: Paramount Pictures. EUA. 2010. (138 min)

Jogos Vorazes. Direção: Gary Ross. Produção: Lionsgate. EUA. 2012. (142 min)

Ladrões de bicicleta. Direção: Vittorio De Sica. Produção: Produzioni De Sica (PDS). Itália. 1948. (89 min)

MARTÍN, Adrián. **¿Qué es el cine moderno?** Chile. Uqbar Editores 1ª ed., 1ª imp. 2008.

MARTINS, Carlos José. **Arte Como Sensação**. Goiânia, ANPED, 2013. Disponível em: <http://www.anped.org.br/sites/default/files/gt24_3448_texto.pdf>

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

Millennium Mambo. Direção: Hou Hsiao-Hsien. Produção: 3H Productions. France, Taiwan. 2001. (119 min)

MURPHY, Stephen. **Keeping it long; why filmmakers use the long-take and its relevance to a modern cinema audience?** Workhouse Books. (Kindle Edition), 2012.

O Atalho. Direção: Kelly Reichardt. Produção: Evenstar Films. EUA. 2010. (104 min)

O Homem das Multidões. Direção: Marcelo Gomes e Cao Guimarães. Produção: Rec Produtores Associados Ltda.. Belo Horizonte. 2014. (95 min)

OLIVEIRA Jr., L. C. G. **O cinema de fluxo e a mise en scène.** São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-30112010-164937/pt-br.php>>

Paisá. Direção: Roberto Rossellini. Produção: Organizzazione Film Internazionali (OFI). Itália. 1948. (134 min)

Procurando Nemo. Direção: Andrew Stanton, Lee Unkrich. Produção: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures. EUA. 2003. (100 min)

SALOMON, Marlon. **Regimes da arte e formas da comunidade.** Uberlândia: ArtCultura, v. 9, n. 14, jan.-jun. 2007, p. 253-258. Disponível em: <<http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF14/marlon%20salomon.pdf>>

Sr. & Sra. Smith. Direção: Doug Liman. Produção: Regency Enterprises EUA. 2005. (126 min)

Três Tempos. Direção: Hou Hsiao-Hsien. Produção: 3H Films, Orly Films. France, Taiwan. 2005. (139 min)

Umberto D. Direção: Vittorio De Sica Produção: Rizzoli Film, Produzione Films Vittorio De Sica Itália. 1952. (89 min)

VIEIRA JR, Erly. **Corpo e cotidiano no cinema de fluxo contemporâneo.** In: Revista Contracampo, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 109-130.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor : estruturas míticas para escritores.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2.ed. 2006.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.** 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.