
ANA MARIA BAHIANA
APRESENTA
COMO VER UM FILME
O PODEROSO CHEFÃO • TUBARÃO • TITANIC • CIDADÃO KANE • UMA LINDA MULHER
CIDADE DE DEUS • O ENCOURAÇADO POTEMKIN • ...E O VENTO LEVOU • BLADE RUNNER
KILL BILL • PULP FICTION • E.T. • M.A.S.H. • TEMPOS MODERNOS • O BEBÊ DE ROSEMARY
2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO • CHINATOWN • O SENHOR DOS ANÉIS • O ILUMINADO

DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe ***Le Livros*** e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O ***Le Livros*** e seus parceiros disponibilizam conteúdo de dominio publico e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: ***LeLivros.site*** ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados neste link.

"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir a um novo nível."

COMO VER UM FILME

ANA MARIA BAHIANA

APRESENTA

COMO VER UM FILME



Direitos de edição da obra em língua portuguesa no Brasil adquiridos pela Editora Nova Fronteira Participações S.A. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, de fotocópia, gravação etc., sem a permissão do detentor do copirraite.

Editora Nova Fronteira Participações S.A.
Rua Nova Jerusalém, 345 – Bonsucesso – CEP 21042-235
Rio de Janeiro – RJ – Brasil
Tel.: (21) 3882-8200 – Fax: (21) 3882-8212/8313
www.novafronteira.com.br
sac@novafronteira.com.br

Texto revisto pelo novo Acordo Ortográfico.

CIP-Brasil. Catalogação na fonte.
Sindicato Nacional dos Escritores de Livros, RJ.

B135c Bahiana, Ana Maria

Como ver um filme / Ana Maria Bahiana. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

Filmografia
Inclui bibliografia
ISBN 978-85-209-3125-7

1. Cinema. 2. Cinema – Apreciação. 3. Plateias de cinema. I. Título.

CDD: 791.43
CDU: 791.43

Introdução

Quase tudo que sei aprendi na sala escura do cinema ou Como (e por que) ver um filme

UMA DAS MINHAS CENAS FAVORITAS de qualquer filme em qualquer época é a do final de *Crepúsculo dos deuses* (*Sunset Blvd.*, 1950), de Billy Wilder. Completamente ensandecida, a outrora grande estrela Norma Desmond (Gloria Swanson, magnífica), banida das telas pela idade ("uma velha de cinquenta anos!", ruge, a certo momento, o seu protegido/explorador/vítima, Joe Gillis/William Holden) desce lentamente a escadaria de sua mansão. É um truque para fazê-la entregar-se pacificamente à polícia. A casa está repleta de policiais, repórteres e equipes dos "jornais da tela", os "telejornais" do momento. Num gesto de compaixão, Max, o chofer que um dia foi diretor (Eric Von Stroheim), convence Norma de que ela está num set de filmagem, em plena produção do roteiro que ela vem tentando produzir ao longo de todo o filme, mais uma versão do drama de Salomé e João Batista. Todas aquelas luzes! Todas aquelas câmeras! Toda aquela gente! Que maravilha! Emocionada, Norma pede para fazer um discurso. Diz que está feliz em voltar a um set, e que jamais abandonará seus fãs. E, acima de tudo, conclui que, para ela, não existe mais nada, "apenas as luzes, as câmeras e todas aquelas pessoas maravilhosas na escuridão".

E, dirigindo-se a nós e à lente da câmera, desaparece num dos mais geniais *fade-outs* do cinema.

SUSAN SONTAG, que teorizou sobre quase tudo, diz que a experiência essencial de ir ao cinema é o desejo de "ser sequestrado pelo filme, ser possuído pela presença física da imagem". É uma boa analogia, e definitivamente parte do charme centenário da arte. No entanto, não creio que seja apenas isso; sou mais partidária das visões de Jean Cocteau, Luiz Buñuel e David Lynch: o cinema é a arte mais próxima do sonho acordado. Estamos no escuro, mas de olhos bem abertos. Se o filme for realmente bom, se ele for tudo o que uma película pode ser, conversará conosco, exigindo de nosso cérebro, alma, espírito, corpo astral ou seja lá o que se quiser chamar a contrapartida de preencher as lacunas, absorver o que é apenas intuído, mas não é visto por completo, associar som e imagem, e, dentro dessa última, cor, textura, ritmo e luminosidade.

É um sonho, mas proposto por outra pessoa: cabe a nós torná-lo nosso sonho. Ou não.

A isso eu chamo ver, e não assistir. Passar do estágio de plateia passiva — a que se deixa sequestrar pelo filme — para o de plateia ativa — que colabora com

os realizadores acrescentando ao filme sua percepção, memórias e emoções de espectador. Deixando-se levar por algumas ideias, recusando outras. Compreendendo, o tempo todo, por que está vendo o que está vendo (e não outra coisa), nesta ordem (e não em outra) e com estes sons (e não outros, ou nenhum).

Quando conseguimos isso, a experiência de ir ao cinema se transforma. O filme se abre para nós. Passamos a compreender intenções e planos de quem nos propõe o sonho do dia, e a ter os apetrechos para aceitá-los ou não. O filme se torna, como deve ser, uma conversa. De preferência, uma conversa inteligente.

UMA PLATEIA DESPERTA, sonhando conscientemente. É uma plateia interessante: curiosa — e perigosa. É mais difícil subestimá-la, ofender sua inteligência. Torna-se absolutamente essencial para os realizadores cumprir sua parte do trato: honrar o investimento inestimável de dinheiro (e o aumento do preço do ingresso garante que esse investimento seja cada vez mais substancial) e, sobretudo, o tempo que cada pessoa na plateia disponibiliza quando opta por ver um filme. O que estou dando em troca das duas preciosas horas de vida e atenção absoluta que essa pessoa escolheu dedicar à minha visão? Algo inteligente ou tosco? Fascinante ou repulsivo? Estimulante ou emburrecedor? Importante apenas para o meu umbigo ou capaz de tocar outras vidas?

Se cada realizador imaginar que ali, no escuro da sala, cada uma daquelas pessoas maravilhosas está alerta, sabendo o que está vendo e por que está vendo, essas perguntas deixam de ser retóricas e passam a integrar um verdadeiro contrato entre produtor e consumidor de arte e entretenimento. Um contrato que, num cenário ideal, nos elevará, dos dois lados da luz da tela.

ESTE LIVRO COMEÇOU como uma ideia simples — desvendar o outro lado dos filmes para todos nós, no escuro da plateia — e evoluiu para uma sequência de fascinantes contatos com pessoas de todo o Brasil, por meio de cursos e palestras, muitos deles realizados sob os auspícios da Casa do Saber do Rio de Janeiro e São Paulo. Como afirmo no início de cada um desses encontros, a proposta não é formar cineastas ou teóricos — existem muitos e bons cursos e livros dedicados a essa tarefa — mas sim, formar plateias informadas, críticas, mais bem-habilitadas a compreender o que veem e a escolher do que gostam.

Temos em comum o mesmo amor pelo cinema. De uma forma ou de outra, os sonhos e ideias de gente que nunca conhecemos, a maioria do outro lado do planeta, alimentou e forjou nosso modo de ver o mundo, de caminhar nele, de interagir. Herdamos dessas visões alheias desejos de beijos, fantasias de cópulas, terrores noturnos, pesadelos ao meio-dia, duelos na rua principal, aiô Silver!, cubra-me!, *Houston, we have a problem*. Vamos precisar de um barco maior. Teremos

sempre Paris. Rosebud! *It's showtime!*

Tudo o que espero é que, ao final deste livro, eu tenha compartilhado o que aprendi ao longo não apenas de todas essas horas na sala escura do cinema, mas também em muitas e muitas outras, em sets de filmagem, salas de reunião, cafés, festivais, calçadas, entre fios e trilhos, em depósitos, galpões, trens e aviões, conversando, perguntando, ouvindo, aprendendo com quem dedica sua vida a compor essas visões para nosso espanto, horror e delícia.

PARTE I OS ALICERCES

1. ENTRE ARTE E COMÉRCIO: COMO NASCEM OS FILMES

“Ninguém sabe nada.”
William Goldman, roteirista

UM FILME É UMA CRIATURA muito especial, muito específica, nascida das mesmas vontades antigas que levaram nossos antepassados a narrar uma caçada ao mamute nas paredes das cavernas de Lascaux ou criar miniaturas com cenas das vidas dos santos. Num filme está um impulso ao mesmo tempo mais primitivo que o da leitura e mais tecnologicamente sofisticado que o do teatro. Como na leitura, queremos narrativas que alimentem nossa imaginação — mas diferentemente do livro, onde mundos interiores, paisagens distantes, estados de espírito e intenções ocultas podem ser descritos, deixando que nossa imaginação preencha o vácuo, o filme tem a obrigação de nos mostrar, ou pelo menos balizar visualmente cada uma dessas coisas. Como no teatro, ele propõe a apreciação do movimento, da presença humana, da máscara do personagem — mas apenas com a intermediação da imagem captada, uma camada adicional de interferência, manipulação, irrealidade.

E assim, desse jeito tão peculiar, o cinema tem capturado nossa atenção, nossa imaginação, nosso tempo e nosso dinheiro há mais de um século.

Um filme é uma encruzilhada de elementos contraditórios. Exige ao mesmo tempo a mais alta tecnologia de imagem e som e o artesanato mais puro de corte, costura, bordado, maquiagem, escultura, carpintaria. Segue a visão de uma pessoa, o diretor, mas emprega os talentos de uma pequena multidão de indivíduos igualmente criativos. E — muito importante — equilibra-se no gume afiado entre arte e comércio.

Os tempos românticos de “uma ideia na cabeça e uma câmera na mão” se foram. É claro que existe toda uma produção cinematográfica que pode se ater a esse princípio, assim como existe toda uma outra produção audiovisual cujo destino são galerias, museus e salas especiais. Mas não é de nenhuma das duas que falamos aqui. Falamos daquela que chega ao cinema da sua cidade, à sua locadora ou à sua TV. E, para essa, o contorcionismo entre criatividade e responsabilidade fiscal é o que está na base, na raiz. É a tensão entre dois polos que podem se aniquilar mutuamente ou gerar maravilhas.

As normas que hoje regem o mercado da produção cinematográfica mundial não são exatas e rígidas, mas, basicamente, a filosofia principal é: um filme, mesmo “barato”, é caro; antes de investir a pequena fortuna necessária para que ele se torne realidade, há que se tentar ao máximo minimizar os riscos. E esse processo interessa de perto a nós, os espectadores, porque são as decisões tomadas durante essa tentativa de minimizar os riscos que, em última análise, determinam a forma final que um filme terá, se ele será ousado ou conservador, autoral ou formulaico, luxuoso ou cru, cheio de estrelas ou repleto de desconhecidos, digital ou em película, rodado em alguma ilha do Pacífico ou

dentro de algum estúdio.

QUANTO CUSTA

A jornada de um filme, da primeira ideia à nossa chegada ao cinema com um saco de pipoca nas mãos, cumpre seis etapas distintas:

- Desenvolvimento
- Pré-produção
- Produção
- Finalização
- Testes e plano de marketing
- Distribuição

Com sorte, dinheiro em caixa, profissionais que cumprem prazos, catástrofes naturais ausentes e estrelas tranquilas e estáveis, essa trajetória leva de 18 a 24 meses. Sem nada disso, pode durar três, cinco, dez, até vinte anos. Os deuses do cinema não contam o tempo real, apenas o tempo de tela.

O **DESENVOLVIMENTO** É, POSSIVELMENTE, a etapa menos conhecida e mais importante da gestação de um filme. Ele é a rede de segurança do projeto: cobre os meses (de três a seis, em média) em que o filme existe apenas no papel, e demanda trabalho de um pequeno número de profissionais (dois, três, cinco no máximo),

com um gasto de aproximadamente 1% do custo final do projeto.

É nesse momento de casulo que uma ideia, livro, série de televisão ou roteiro prova ser um filme… ou não. Nem tudo aquilo que é fascinante numa mídia pode ser traduzido para o cinema com o mesmo resultado — e esse é um dos erros mais comuns dos realizadores principiantes. Obras literárias que se apoiam principalmente no mundo interior dos personagens. Séries de TV com personagens esquemáticos, superficiais ou com temas específicos de determinadas épocas. Novelas gráficas de grande complexidade, com várias tramas paralelas. Estes são apenas alguns dos elementos que podem se mostrar fatais para um filme.

Num desenvolvimento bem-feito, esses problemas aparecem antes que fortunas tenham sido gastas para contratar roteiristas e atores, e possibilitam decisões feitas em condições mais tranquilas: deve-se continuar ou não com o projeto? O que pode ser alterado? O que não pode?

O desenvolvimento começa quando alguma **propriedade intelectual** é comprada (o que explica um velhíssimo jargão da indústria: “Nada acontece até que o dinheiro troque de mãos.”). Essa propriedade pode ser:

- ***Pitch***. *Pitch* é um termo de beisebol que significa “arremesso”. É um dos muitos jargões do esporte norte-americano que foram incorporados pela prática cinematográfica de quase todo o mundo. O *pitch* é exatamente isso — o “arremesso” da ideia de um filme, feito por quem a criou, para quem pode realizá-la. O “arremessador” pode ser um roteirista com um texto pronto ou idealizado, um diretor que teve uma inspiração, escreveu ou achou um roteiro ou livro interessante, ou um produtor independente num desses casos, mas com recursos limitados para ir em frente. O “recebedor” do “arremesso” pode ser um produtor poderoso, uma estrela com sua própria butique produtora, um agente com bons contatos na indústria internacional, um grande estúdio, uma distribuidora ou uma companhia de vendas internacionais.

  Como quase tudo na indústria, o *pitch* é altamente ritualizado, com uma etiqueta própria. Um encontro específico para o *pitch* precisa ser previamente agendado (a não ser durante festivais e mercados, verdadeira artilharia de *pitches*). O arremessador deve chegar pontualmente, mesmo que tenha que esperar um bom tempo pela sua chance de *pitch*. Uma vez diante de seu “alvo”, ele deve aceitar a bebida que o assistente lhe oferece, participar de aproximadamente cinco minutos de conversa fiada e — isso é fundamental — só começar o *pitch* quando o recebedor indicar que está pronto para ouvi-lo (isso em geral é assinalado por frases como “Então, o

que você tem para nós?” ou “Tem tido alguma boa ideia ultimamente?”).

O *pitch* deve ser breve, claro e poderoso. Se tiver mais de vinte minutos, é arremesso fora. Nesse tempo, o arremessador deve descrever o futuro filme e, mais do que isso, vendê-lo como algo irresistível, envolvente, original (mas não muito — veremos por que em breve). Pode e deve dar ideias de elenco — “uma personagem tipo Penélope Cruz”, “vejo Clive Owen neste papel” —, transmitir o clima da obra — “imagine um deserto gelado num planeta distante” — e referenciar outros filmes e realizadores — “é como se fosse um *Blade Runner* dirigido por François Truffaut.” Se o arremessador for um profissional de renome (sim, profissionais de renome também têm que passar por este rito: perguntem a Martin Scorsese quantas vezes ele teve que “arremessar” *Gangues de Nova York*), é de bom-tom lembrar sucessos recentes, mesmo que o alvo insista que, é claro, é fã, admirador e conhecedor do trabalho do arremessador (com quase toda certeza ele não se lembra de um título sequer).

O ritual pode se encerrar com um aperto de mãos que não quer dizer absolutamente nada ou com um polido “é ótimo, mas não creio que seja um projeto para nós”. É o mais comum. Se o recebedor começar a fazer perguntas — “E se a personagem de Penélope Cruz tivesse uma filha?” — e a dar sugestões — “podemos passar de um deserto para uma cidade fantasma” —, é sinal de que um “sim” está a caminho. Em casos raros — mas que acontecem — há tapas na mesa, gritos de admiração e uma minuta de contrato produzida imediatamente: o *pitch* foi comprado, por valores na casa das dezenas ou centenas de milhares dólares, em geral com a estipulação de um valor extra a ser recebido pelo autor caso o projeto de fato vá adiante, ou seja, passar pelo crivo do desenvolvimento.

▪ **Roteiro ou argumento *on spec***. Um argumento é a narrativa do filme sem indicação de cenas e diálogos; é a história que o filme contará. O roteiro é essa história já formatada para ser filmada, com as divisões de cena, especificações de local e hora do dia e diálogos. Um roteiro ou argumento escrito sem ter sido encomendado (e pago com antecedência) é chamado *on spec* — literalmente, em bases especulativas. Um roteirista que decide devotar seu tempo — não remunerado — a escrever um material que depois será colocado à venda pode ganhar em liberdade criativa (ao menos inicialmente) e, se o mercado estiver aquecido, embolsar uma bela quantia. O recorde atual para um roteiro escrito *on spec* é de cinco milhões de dólares, pagos em 2005 a Terry Rossio e Bill Marsilii por *Déjà vu*, que depois seria dirigido por Tony Scott e estrelado por Denzel Washington.

▪ **Obras já existentes**. Livros, quadrinhos, peças de teatro, *graphic novels*, séries de TV, atrações de parques temáticos, videogames, tudo isso pode se transformar em filme — desde que os direitos sejam comprados, ou melhor, opcionados, dando ao comprador um determinado tempo para levar o projeto à tela. Outro tipo de propriedade que, cada vez mais, tem sido adquirida é o filme já pronto. Opcionam-se então os direitos de refilmagem, pelo qual personagens e situações do original podem ser reinterpretados em outra língua e contexto — o que aconteceu, por exemplo, com o coreano *Mou gaan dou*, que se transformou em *Os infiltrados*, e com o japonês *Ringu*, que virou *O chamado*.

Uma vez adquirida a propriedade intelectual que vai servir de base ao projeto de filme, o desenvolvimento entra em sua segunda etapa: a **análise de viabilidade**. Com base nas informações disponíveis, levantam-se os custos prováveis de produção e estabelece-se um cronograma de pré-produção e filmagem que dará a data aproximada de entrega do filme. Isso é crucial para um filme feito dentro de um estúdio, que tem um calendário rígido de lançamentos, estudado cuidadosamente de acordo com as oscilações do consumo e da concorrência. Para um filme produzido de forma independente, em qualquer língua ou país, é igualmente fundamental: não só porque cada país tem as suas datas boas e ruins de lançamento, mas principalmente porque os compromissos assumidos com investidores, financiadores e distribuidores requerem uma data certa de entrega do filme completo.

Saber quanto um filme pode custar é apenas uma parte da análise. A outra parte é tentar projetar quanto ele pode render. Não é um gesto tão frio e calculista quanto pode parecer à primeira vista — os mais sérios realizadores autorais sabem que a expectativa de gastos tem que se adequar à expectativa de ganhos. Essa responsabilidade fiscal faz parte do empenho de criar o melhor filme possível — com ênfase tanto no “melhor” quanto no “possível”. É uma parte essencial das perguntas que devem nortear o desenvolvimento: Que filme vamos fazer? Um trabalho experimental, destinado a poucas telas ou apenas a festivais? Um sólido filme de gênero que talvez não vá para os cinemas, mas que pode fazer boa carreira em DVD e na TV? Um filme classudo que pode ousar a temporada de prêmios? Um arrasa-quarteirão, bem pipocão?

É claro que isso não é uma ciência exata — como diz o experiente e oscarizado William Goldman (*Todos os homens do presidente*, *Butch Cassidy*) na nossa epígrafe, “Ninguém sabe nada”. Nem sucesso nem fracasso podem

realmente ser previstos. Mas as variantes podem ser estudadas e os riscos, atenuados. Custa menos do que se arriscar na cara selva do mercado sem a munição correta.

Normalmente, o processo de avaliação e estudo de viabilidade é feito em duas frentes: enquanto o gerente de produção destrincha os custos possíveis, o diretor de desenvolvimento analisa o material de base sob um ângulo criativo. Se é um livro ou *graphic novel*, que roteirista melhor poderia adaptá-lo? Se é um roteiro, ele está pronto para ser filmado? Muito raramente um script sai completamente certinho na primeira tentativa — até mestres como Paul Schrader, Robert Towne, Paul Gaghan e William Goldman reescrevem seus textos à exaustão. Se o material precisa ser reescrito, quem melhor o faria? E que áreas precisam ser melhoradas: os diálogos? A estrutura? O final? Há necessidade de mais clareza, mais ação, mais profundidade?

E o conceito, a premissa mesmo da história, é interessante? Para projetos decididamente autorais essa pergunta não tem muita relevância, mas, mesmo assim, um produtor consciente deve pelo menos tentar antecipar como o tema do projeto será recebido pelas plateias. Há possibilidade de controvérsia? Isso pode ser bom... ou não. É conservador demais, ou talvez ousado demais? Banal? Excessivamente violento? Muito água com açúcar? Pouco água com açúcar?

Talvez o projeto pertença a um gênero no ostracismo — mas será que não está na hora de trazê-lo de volta? Estudos de tendência de mercado mostram que tudo aquilo que foi muito popular 20, 30 anos atrás está pronto para ser apreciado novamente. Os épicos históricos do subgênero “espada e sandália” estavam no exílio há três décadas em 1997, quando o roteirista David Franzoni começou a cortejar os poderosos — a DreamWorks e o diretor Ridley Scott — para levar às telas seu roteiro *Gladiador*.

Finalmente, quando tudo isso está determinado, tenta-se avaliar como o custo disso tudo se comporta frente ao esperado retorno. Uma forma não exatamente científica de fazer esse cálculo é levar em consideração o quanto títulos semelhantes renderam na bilheteria, e, para produtores independentes que não podem ou não querem trabalhar com dinheiro dos estúdios (e as obrigações e concessões que isso implica), que valores alcançariam nos mercados de cinema, em vendas antecipadas dos direitos de distribuição.

Quando tudo isso é avaliado, o produtor — que deve ter pilotado todo o processo, desde a aquisição do material de origem — precisa tomar as

decisões-chave que darão a forma do filme que, um ou dois anos depois, iremos ver:

• **Pequeno ou grande orçamento**? Até onde se pode estender o risco de um orçamento maior? Até onde um orçamento menor pode comprometer a qualidade do projeto?

• **Que tipo de diretor**? Diretor estabelecido, emergente ou estreante? Autoral ou profissional? Comercial ou experimental? O que vale mais a pena: um diretor estrela, que atraia vendas internacionais mas pode ser difícil e exigente, ou um diretor confiável, que vai entregar o projeto no prazo, dentro do orçamento, mas com menos ideias e criatividade?

• **Astros ou conjunto de elenco?** Grandes estrelas podem ancorar e viabilizar projetos apenas com seus nomes — a presença de Angelina Jolie assegurou que o "difícil" *O preço da coragem*, sobre o assassinato do jornalista Daniel Pearl nas mãos de terroristas paquistaneses, fosse realizado por um diretor autoral (Michael Winterbottom) e em locação na Índia. Mas astros têm agendas próprias, calendários cheios de compromissos, agentes agressivos e cachês normalmente na casa dos milhões — e nem sempre são os atores ideais para os papéis.

• **Estúdio, locação ou ambos? Digital?** A novela gráfica *300*, de Frank Miller, estava há anos perambulando pelas salas dos executivos da Warner, prisioneira da relação custo/benefício, até que o diretor Zack Snyder apresentou um rascunho de como o projeto poderia ser realizado por um quarto do custo e do tempo previstos, se feito com recursos digitais nos próprios estúdios da Warner, e não em alguma remota locação.

• **Serão necessárias alterações substanciais na história?** Muitos produtores hesitam em rodar um filme que possa ser proibido para menores de 17 anos, que, hoje, constituem o mais cobiçado público de cinema. Ou talvez o projeto não tenha um público-alvo definido: mulheres? Homens? Adolescentes? Famílias? Muitas vezes o diretor que é finalmente contratado quer tornar o filme mais próximo de seu estilo. Estrelas de primeira grandeza rotineiramente exigem que suas cenas sejam reescritas, ampliadas e customizadas ao seu modo de falar e agir.

Quando este processo termina, o filme que iremos ver ainda não passa de montes de papéis, mas a maior parte de seu destino já foi selada.

Agora são contratadas as peças-chave da equipe: o diretor, que, a partir deste momento, assume o papel de comandante supremo do projeto; os atores principais, escolhidos pelo diretor com a consultoria do diretor de elenco e, é

claro, os palpites do produtor; o diretor de fotografia e o diretor de arte, braços direito e esquerdo do diretor, escolhidos diretamente por ele. O projeto saiu do casulo do desenvolvimento, recebeu a luz verde e está pronto para voar.

SE O DESENVOLVIMENTO É UM INFERNO, a **pré-produção** é a hora do recreio. Ainda livres das amarras da realidade, do universo tridimensional, o diretor e sua equipe podem imaginar o roteiro de todos os modos, por todos os ângulos, e, com o auxílio de *storyboards*, conceitualizações e visualizações, ter uma boa ideia de como será o resultado final. Os detalhes aborrecidos de quem tem que fazer o que e quando ficam por conta do gerente de produção (produtor executivo, no Brasil), a quem cabe a tarefa de transformar o roteiro num plano de filmagem, especificando que cenas serão filmadas quando, onde e com que integrantes do elenco e da equipe; que equipamentos serão necessários; se efeitos especiais, armas e dublês serão usados; se há figurantes, e quantos; e como toda essa gente será transportada e alimentada. Uma equipe de filmagem tem entre quarenta e cem integrantes, fora o elenco e os extras — em casos de grandes produções, esse número pode ser facilmente triplicado ou quadruplicado. É como movimentar um circo ou um exército, ou decolar um jumbo, todos os dias durante seis, oito, doze semanas… ou mais.

Enquanto isso, o diretor conspira com seus dois generais: o diretor de fotografia e o diretor de arte. A meta é estabelecer o conceito visual do filme, seu estilo. Com o diretor de fotografia (o DP, *director of photography*, na taquigrafia da indústria), o diretor seleciona os tipos de película, câmeras e lentes a serem empregados. Cenas-chave ou todo o filme são decupados em *storyboards*, onde diretor e o DP imaginam como cada imagem ficará se mostrada de determinado ângulo, com determinados movimentos. (Alguns diretores, como Martin Scorsese, Akira Kurosawa, Federico Fellini e Tim Burton, desenham seus próprios *storyboards*; outros, como os irmãos Coen e Quentin Tarantino, confiam o trabalho
sempre aos mesmos profissionais, que se tornam verdadeiros parceiros de sua visão, com acesso privilegiado ao roteiro).

Para sequências complicadas, como perseguições, tiroteios e batalhas, os *storyboards* são uma ferramenta indispensável — ajudam a prever todas as variantes positivas e negativas, antes que o "taxímetro" dos custos de filmagem comece a rodar.

Com o diretor de arte — que a essa altura já montou a sua equipe, com o figurinista, o chefe de maquiagem e cabelo e o criador dos cenários —, o diretor trabalha a "encarnação" de personagens e ambientes do filme. Locações podem já ter sido pré-selecionadas, aguardando apenas a palavra final do diretor e do

diretor de arte — ou, pelo contrário, são imaginadas e desenhadas nesta etapa, com o auxílio de artistas conceituais, e depois procuradas no mundo real (o "lago gelado" que serve de cenário a um confronto importante de *Rei Artur*, de Antoine Fuqua, 2004, foi criado primeiro pelos artistas conceituais e depois achado parcialmente na Nova Zelândia. Montanhas, geleiras e nuvens digitais fizeram o restante.).

Muitas vezes cabe a esta fase a criação dos próprios personagens do filme. Se seu roteiro pede um monstro assassino, um visitante extraterrestre ou um flexível e transparente ser das profundezas abissais, nenhuma produtora de elenco poderá resolver seu problema. O *brainstorm* entre diretor, diretor de arte e artista conceitual — muitas vezes com a participação do roteirista — deu a forma final a personagens famosos como o alien de *Alien, o oitavo passageiro* (Ridley Scott, 1979; concepção de H.R. Giger), o extraterrestre de *E.T.* (Steven Spielberg, 1982; concepção de Carlo Rambaldi) ou o *pseudopod* de *O segredo do abismo* (James Cameron, 1989; concepção de Dennis Muren & ILM).

IDEALMENTE, COM TODOS OS PROBLEMAS e as minúcias do projeto resolvidos — pelo menos no papel —, o projeto entra, afinal, em fase de **produção,** que é o que a maioria das pessoas associa com "fazer um filme". Para nós, na plateia, é interessante saber que, quando as câmeras começam a rodar, a maior parte do tempo de criação de um filme já está, geralmente, no passado, nas etapas de desenvolvimento e pré-produção. De muitos modos, é como se todo o filme já tivesse sido realizado na cabeça do diretor (e do roteirista) e, agora, simplesmente tivesse que ser passado para uma mídia que nos possibilite vê-lo também.

No set de filmagem — um pouco circo, um pouco laboratório —, a visão se realiza e os planos confrontam a dura realidade. Acidentes acontecem, com todo tipo de resultado, do tufão catastrófico que destruiu os cenários de *Apocalipse Now* nas matas das Filipinas ao ator que se intimidou com a presença de Daniel Day-Lewis em *Sangue negro* e foi substituído no meio da filmagem por Paul Dano, inicialmente escalado para fazer o irmão dele (criando, assim, uma nova e peculiar textura aos personagens, que passaram a ser gêmeos). Um gato vira-lata pula no colo de Marlon Brando durante a filmagem da cena de abertura de *O poderoso chefão* e é rapidamente incorporado pelo ator ao mundo doméstico de seu personagem, dando uma dimensão imprevista ao poderoso diálogo com Bonasera. Uma atriz famosa — Ali McGraw — se divorcia do produtor — Robert Evans — na véspera do início das filmagens e é substituída por outra, que absolutamente rouba o papel — Faye Dunaway — em *Chinatown* (Roman Polanski, 1974). Atores morrem no meio das filmagens — Brandon Lee em *O*

corvo (Alex Proyas, 1994), Oliver Reed em *Gladiador* (Ridley Scott, 2000) —, obrigando a novas abordagens da trama.

Sem falar nos amores — o diretor Peter Bogdanovich se apaixonando pela então atriz estreante Cybill Shepherd em pleno set de *A última sessão de cinema* (1970) diante dos olhos da esposa, a diretora de arte Poly Platt —, desamores, birras, brigas — Peter Fonda rompendo com Dennis Hopper a meio caminho das filmagens de *Sem destino* (1969), criatura de ambos —, explosões, fofocas: uma vasta gama de complexas interações humanas que ocorrem no mundo hermeticamente fechado do set de filmagem e que podem, de um modo ou de outro, interferir na estrutura tão rigorosamente planejada do filme.

Durante as filmagens — um processo que pode durar de seis semanas a dez meses —, o material de cada dia é avaliado pelo diretor e pelos produtores através de cópias temporárias chamadas *dailies*, em que o desempenho de todos — atores, diretor, equipe técnica — é avaliado com rigor. Erros sérios de continuidade — coerência entre os elementos de uma mesma cena — ainda podem ser corrigidos, abordagens dos personagens e tomadas de cena ainda podem ser alterados.

Uma vez aprovado e colocado "na lata", o material bruto de um filme só terá mais uma oportunidade para ser melhorado, corrigido ou salvo: a pós-produção.

NA **PÓS-PRODUÇÃO** o filme recebe sua forma final, através de montagem, sonorização e efeitos visuais e sonoros. Como veremos mais adiante, cada um desses elementos pode alterar radicalmente o tom, a textura e até mesmo a intenção de sequências inteiras, e, muitas vezes, do próprio filme. Filmes podem nascer na pós-produção — *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) foi um deles — ou nela morrer, com elementos vitais cortados, adicionados, modificados — a primeira versão de *Blade Runner*, em 1982, e, mais recentemente, *Invasore*s (2007), arrancado das mãos do diretor Oliver Hirschbiegel pelo produtor Joel Silver, são bons exemplos.

Raros e privilegiados são os diretores que detêm o poder de "corte final" para as versões de seus filmes — este glorioso período de autoria total encerrou-se com os anos 1970. A imensa maioria dos realizadores obriga-se a entregar aos produtores e/ou distribuidores (dependendo da estrutura de financiamento) um corte dentro de parâmetros preestabelecidos contratualmente — duração, data de entrega, faixa etária de público. O que acontecerá com este corte é determinado, em grande parte, pelo projeto de marketing que veio sendo elaborado para o filme desde que ele recebeu a luz verde — seja dentro de um grande estúdio, seja numa produtora independente.

Um elemento essencial deste projeto são as sessões-teste. De um modo ou de outro, todo filme é visto com fins de avaliação antes de partir para um lançamento comercial. Um projeto altamente autoral pode ser exibido por seu diretor para um grupo de amigos, colegas, conselheiros e consultores de confiança. Um filme independente, de orçamento modesto, pode ser testado em exibições gratuitas em campi universitários, salas comunitárias ou pequenas mostras não competitivas. Qualquer coisa acima dos vinte milhões de investimento clama por testes realizados profissionalmente por grupos de análise de mercado, em amostras de público rigorosamente selecionadas.

Todos esses processos têm uma coisa em comum: a importância da opinião dos espectadores, expressa em geral em formulários previamente distribuídos. Diretor, produtores e distribuidores querem dimensionar, em primeiro lugar, a clareza do filme, se ele está sendo compreendido pelo público. Depois, que impacto, positivo ou negativo, o filme tem sobre ele. Que elementos e personagens mais atraíram o interesse? Que sentimentos provocaram? E, finalmente, que tipo de público mais se identificou com o filme — o que pode contradizer ou confirmar os estudos feitos durante o desenvolvimento.

Uma vez obtidas essas respostas, o que acontece com o filme depende muito da visão do diretor, do seu prestígio e seu poder de fogo, do estado do seu relacionamento com produtores e distribuidores (relações podem se deteriorar rapidamente neste meio altamente combustível) e da flexibilidade daqueles que detêm o poder da decisão final. Versões múltiplas podem ser feitas e testadas separadamente. O diretor pode ceder um tanto e o produtor, outro tanto, chegando a um consenso. Quando criador e detentor de poder econômico têm um bom relacionamento, este processo aparentemente brutal e cerceador pode se transformar num exercício criativo que, efetivamente, torna o filme melhor. Em períodos de crise, recessão, retraimento de mercado, ou quando o pêndulo cai exclusivamente para o lado das finanças, verdadeiras matanças se dão. Telas e ilhas de edição estão repletas dos restos mortais de ideias que talvez dessem belos filmes, sacrificados no altar do clichê, do previsível e do lucro fácil.

2. NO PRINCÍPIO ERA O VERBO: A CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO

“A função do poeta não é relatar o que aconteceu, mas o que pode acontecer, de acordo com as leis da probabilidade e da necessidade.”

Aristóteles, *Poética*

QUANDO, NO ANO 335 A.C., Aristóteles dissecou princípios e práticas da arte dramática em seu tratado *Poética*, ele conseguiu antecipar “um texto em prosa ainda sem nome”, que seria a literatura, mas não o que viria a ser um dos usos mais comuns de seu trabalho — o roteiro cinematográfico. Ouso dizer que, sem Aristóteles e *Poética*, o roteiro não seria a clara e definida peça de literatura dramática que é hoje, e roteiristas ainda estariam quebrando a cabeça para tentar contar uma história complexa em menos de 120 minutos, sem perder a atenção das pessoas na sala escura.

Nada mais adequado, portanto, que começar nossa jornada pelo interior do processo criativo do cinema com Aristóteles como guia. Se na frase que serve de epígrafe ao capítulo substituirmos a palavra “poeta” por “roteirista”, teremos uma definição precisa do que um bom roteiro deve ser: o relato do possível, não do real, balizado pelas leis internas da *probabilidade* e da *necessidade*.

A lei da *probabilidade* cria a lógica interna que todo bom filme deve ter e que nos leva a suspender nossa descrença. Sabemos que tudo na tela é fruto da imaginação de alguém mas... tudo aquilo é provável? Se os fatos na tela obedecem a normas inventadas porém rigorosamente mantidas ao longo dos 120 minutos, somos capazes de acreditar em praticamente tudo: bichos que falam, carros que voam, prostitutas que se casam com milionários, vampiros que frequentam a escola. No primeiro momento em que piscamos forte, balançamos a cabeça e dizemos mentalmente (ou não) “Mas que surreal!”, o filme nos perdeu um pouquinho. Se continuarmos tendo a mesma reação, o filme pode nos perder de vez — o preço de violar a lei da probabilidade.

A lei da *necessidade* dá ao roteirista a disciplina para escolher, entre todas as vertentes possíveis para sua narrativa, aquelas que realmente impulsionam a história, explicam o mundo interior dos personagens, justificam suas ações, esclarecem o universo físico e emocional em que vivem, criam tensões, enigmas e paradoxos que tornam a história mais envolvente e interessante. Se uma página de roteiro contém palavras lindas e comoventes, sejam elas descrições épicas ou diálogos poderosos, mas nada daquilo é necessário para elucidar, complicar ou avançar o que aconteceu antes, a lei da necessidade foi violada. Vamos achar o filme confuso, tedioso, talvez até agressivamente impenetrável. O perfume exageradamente doce da autoindulgência vai pairar no ar, irritante como num elevador às 9h da manhã. Vamos nos perguntar: “Mas por que mesmo estou vendo isso, hein?” Quando ruidosamente desobedecida, a lei da necessidade nos desprende do filme de imediato — e, em geral, para sempre.

Ao final da jornada criativa de um filme — que começa com uma ideia expressa num roteiro —, o controle sobre o material deve ser de tal ordem que

nada do que está na tela seja gratuito, tudo o que está na tela tenha uma razão de ser. Um diálogo inteligente entre criação e espectador, filme e plateia, a tela e nós, no escuro, pode se dar, então. Para nós, as perguntas-chave são:

- Por que o diretor está me mostrando estas imagens, e não outras?
- Por que estou vendo as imagens desta forma?
- Por que estou vendo as imagens nesta ordem?
- Por que estou ouvindo ou não ouvindo palavras, sons, ruídos, música?

As respostas, idealmente, nos abrirão as chaves secretas do filme, permitindo que tudo nele fale conosco.

TODO FILME TEM UM TEMA, uma premissa, uma trama e um ou mais gêneros. O **tema** é aquilo sobre o que o filme discorre. Não é a história, ou os traços dos personagens, ou o que acontece com eles: é a ideia fundamental, subjacente a tudo. O vencedor do Oscar de 2009, *Quem quer ser um milionário*? (Danny Boyle, 2008), por exemplo, é sobre esperança — como, nas condições mais horrendas de vida, a pura vontade de seguir adiante pode forjar um futuro melhor. O do ano anterior, *Onde os fracos não têm vez* (Joel e Ethan Coen, 2007), é sobre responsabilidade, o peso e as consequências de nossas escolhas e ações. *Guerra ao terror*, o melhor filme de 2010, era sobre a estranha vertigem do perigo extremo, adicionando uma camada de complexidade a um tema central a todo filme de guerra: o da lealdade (a quem ser leal: à sua tropa? Ao seu país? A si mesmo?). Curiosamente, *O discurso do rei*, o premiado em 2011, tem um tema que, de imediato, parece caber apenas em dramas bélicos ou de aventura: a coragem, compreendida não como a ausência do medo (um dos aspectos de *Guerra ao terror*, aliás), mas como a capacidade de, consciente dele, enfrentá-lo.

A **premissa** é a forma que esse tema assume. No filme de Danny Boyle, a premissa é a determinada convicção de seu jovem protagonista, Jamal Malik (Dev Patel), de que pode vencer o concurso que dá título ao filme no Brasil, apesar de seu passado de pobreza extrema. No dos irmãos Coen, a premissa é o impacto que uma maleta cheia de dinheiro tem na vida do homem que a encontra, e os fatos que a descoberta deflagra. Em *Guerra ao terror*, a premissa é a capacidade (ou não) do novo sargento James (Jeremy Renner) para substituir seu predecessor no minucioso e perigosíssimo ofício de desmontar bombas na zona de guerra do Iraque. Num outro paralelo interessante, a premissa de *O discurso do rei* também envolve um homem — o príncipe Albert, duque de York (Colin Firth) — que precisa substituir outro — seu irmão mais velho, David, príncipe de Gales (Guy Pearce) — sem ter um elemento fundamental na era do rádio: a

eloquência.

A **trama** é a história do filme, o desenvolvimento da premissa. É aquilo que contamos aos amigos que não viram o filme: os detalhes da história, como ela começa, como se desenvolve, os conflitos, os problemas, os confrontos, as vitórias e as derrotas.

O **gênero** é a forma que a premissa e a trama tomam. Uma mesma história — digamos, a saga do rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda — pode assumir características de gêneros diferentes: em *Excalibur* (John Boorman, 1981), um drama; em *Rei Arthur* (Antoine Fuqua, 2004), um filme de aventura; e em *Monty Python e o Santo Graal* (Terry Gilliam e Terry Jones, 1975), uma comédia satírica. Na segunda parte do livro vamos nos ocupar em detalhes dos principais gêneros, como eles se organizam, quais são seus temas essenciais e como foi sua evolução ao longo da história do cinema.

Uma vez estabelecidos estes elementos básicos, o escritor deve escolher o tipo de narrativa que dará à sua trama, qual a mais adequada para enfatizar o tema, mais coerente com sua premissa. Os principais tipos de narrativa são:

- **Direta**: A mais comum, que mais vemos: uma história em ordem cronológica, com começo, meio e fim, contada exatamente nessa ordem, mesmo que com alguns *flashbacks* e *flashforwards* no meio.
- **Inversa**: Uma história contada inteiramente em *flashback*, cujas primeiras imagens são, na realidade, as derradeiras. É muito usada em filmes em que se conta a história de uma vida, seja pelo próprio biografado ou por algum observador (*Amadeus*, Milos Forman, 1984; *Forrest Gump, o contador de histórias*, Robert Zemeckis, 1994; *Ratatouille,* Bard Bird, 2007). É um formato que também se presta ao *thriller* de suspense, oferecendo a enganosa certeza de "como tudo acabou", e nos deixando curiosos a respeito de como foi a jornada até lá (*Crepúsculo dos Deuses*, Billy Wilder, 1950; *Cães de aluguel*, Quentin Tarantino, 1992; *Os suspeitos*, Bryan Singer, 1995).
- **Episódica**: Diversas histórias, cada qual com sua própria trama, mas em geral unidas por um tema comum, ou até mesmo uma única premissa. Cada história tem o seu começo, meio e fim, que podem ou não se intercalar em determinados momentos (*La Ronde*, Max Ophuls, 1950, e Roger Vadim, 1964; *Short Cuts*, Robert Altman, 1993; *Traffic*, Steve Soderbergh, 2000; *Amores brutos*, Alejandro González Iñarritu, 2000; *As horas*, Stephen Daldry, 2002; *Sin City*, Robert Rodriguez e Frank Miller, 2005).
- **Fracionada/Não linear**: Uma ou várias histórias (ligadas entre si) contadas em segmentos fora de cronologia, que se conectam em momentos-chave, através de personagens, situações ou símbolos (*Oito e meio*, Federico Fellini, 1963; *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994; *Amnésia*, Christopher

Nolan, 2000; *Cidade de Deus*, Fernando Meirelles, 2002; *Quem quer ser um milionário?*, Danny Boyle, 2008; *Namorados para sempre*, Derek Cianfrance, 2010).

Para sustentar qualquer um desses tipos de narrativa, o roteirista precisa se preocupar com a **estrutura** de seu projeto. Muita gente acredita que roteiro equivale a diálogo, e que um bom roteiro é o que tem diálogos bem-escritos, comoventes, espirituosos, sarcásticos, divertidos *etc.* Na verdade, o diálogo é algo secundário no filme — sendo a planta baixa de imagens em movimento, um bom roteiro deve privilegiar o mostrar e não o contar; o diálogo, quando presente, precisa estar subordinado às essenciais regras aristotélicas de probabilidade (na qual se inclui a coerência com o perfil psicológico de cada personagem — um sinal seguro de um mau roteiro é quando todos os personagens falam do mesmo modo) e necessidade.

Roteiro é principalmente estrutura: a arquitetura de uma ideia claramente expressa, mas repleta de elementos que possam estimular, intrigar, provocar, emocionar o espectador. Um roteiro bem-estruturado, em que o autor revela um profundo conhecimento de seus personagens e um controle completo sobre o que eles fazem e o que com eles acontece, é a base para um bom filme. Nele, os diálogos surgem naturalmente, como parte orgânica dos personagens, nascendo de suas emoções, valores e reações e, de fato, colaborando para a condução da narrativa.

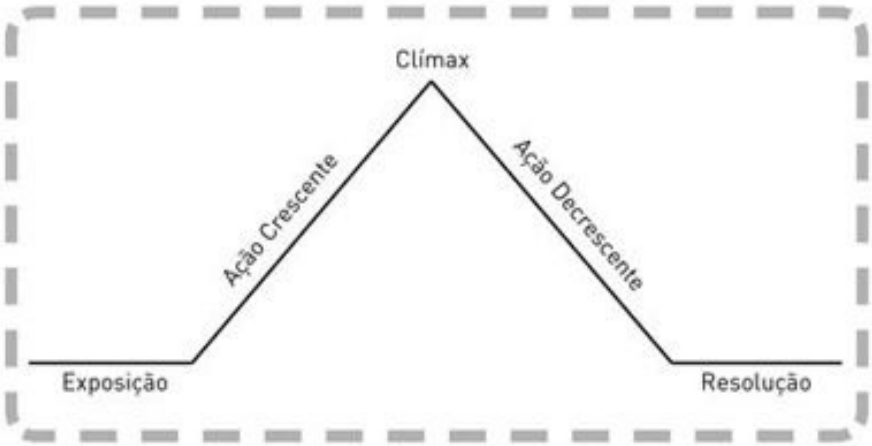
Um antigo adágio do meio diz que fazer um mau filme com um bom roteiro é algo que acontece, mas fazer um bom filme com um roteiro ruim é praticamente impossível.

A estrutura de um roteiro apoia-se em dois elementos essenciais: **O ritmo**: Todo roteirista é escravo do tempo — seja qual for a trama que ele quiser contar, de um dia na vida de uma pessoa a várias décadas na história de uma nação, ele precisa fazê-lo em, idealmente, 120 minutos, equivalendo a 120 páginas impressas. É preciso pensar nessas páginas como tempo, e não como texto (privilégio da literatura). Como usar esse tempo é o primeiro desafio para a montagem da estrutura: quantas páginas/minutos cada personagem, situação e sentimento pedem? Onde se deter ou se aprofundar? Onde economizar tempo com montagens, sequências simultâneas ou intercaladas? Qual o ritmo geral que trama e premissa pedem para melhor expressar o tempo: a lentidão meditativa de um Kurosawa em *Dersu Uzala* (1975), de um Bergman em *Gritos e sussurros* (1972) ou o picote acelerado de um Tarantino em *Pulp Fiction* (1994)? Decisões tomadas no set pelo diretor (que, nos três exemplos acima, também é o roteirista, situação ideal de autoria cada vez menos comum) influenciarão este uso do tempo. A montagem dará o ritmo final do filme, mas a proposta inicial deve estar incluída

desde o início no modo como o autor administra o tempo de cada um de seus elementos dramáticos.

O arco da narrativa: Um filme é uma jornada, e o roteiro é seu mapa. Protagonistas movimentam-se não apenas no espaço, mas principalmente no espaço interior, ao sabor de crises e resoluções. Idealmente, eles devem chegar ao final do filme o mais transformados possíveis, ou seja: narrativa e existencialmente o mais distante possível do lugar — físico, metafísico, emocional — onde começaram.

Para que possamos seguir essa trajetória, ela não pode ser linear — morreríamos de tédio e logo nos desprenderíamos emocionalmente da narrativa. Respeitados o ritmo e as opções estilísticas do autor, a narrativa cinematográfica segue um arco assim, descrito por Aristóteles em *Poética*: Na **Exposição**, trama e personagens são apresentados. Na **Ação Crescente (ou Complicação)**, conflitos se anunciam e tentam ser resolvidos, com intensidade crescente até atingir um **Clímax**, um evento em que todas as ações e os conflitos chegam ao seu ápice. A partir daí a ação torna-se **Decrescente**, com a dissolução ou resolução dos conflitos, até a **Conclusão final.**



Um roteirista pode seguir este arco ao pé da letra, criar variações sobre ele ou até, deliberadamente, ignorá-lo, para obter reações e resultados diversos. Mas eu ousaria dizer que 95% dos filmes que vemos obedecem essencialmente a essa estrutura, analisada com precisão há mais de três mil anos.

A adesão estrita ao modelo aristotélico do arco constrói um roteiro com três atos bastante definidos:

ATO I:

Exposição: Onde estamos, quem são os personagens, o que acontece com eles para que a trama se ponha em movimento. (Uma abordagem tradicional da

abertura do Ato I diz que o primeiro personagem que vemos deve ser o protagonista. É uma regra constantemente quebrada com grande efeito dramático: por exemplo, em *O poderoso chefão* o primeiro personagem que vemos é o suplicante Bonasera, e não o Padrinho Corleone — que, quando finalmente surge em cena, está de costas.) **Oposição**: O primeiro grande obstáculo se apresenta, complicando a ação: um oponente, um rival, uma perda, um desafio, enfim, uma mudança no status quo descrito na exposição.

ATO II:

Auge da oposição: A trama se complica ainda mais, a ação cresce; novos personagens são introduzidos dos dois lados da oposição: mentores, aliados, coconspiradores.

Conflito: O problema essencial da trama se revela. Há um grande impasse, um dilema, algo que exige decisões drásticas, sacrifícios, mudanças de rumo.

Primeira tentativa de resolução: Uma solução imediata é encontrada, mas rapidamente se revela insuficiente, criando até mesmo novos problemas.

ATO III:

Mudança radical: Transformação interior dos personagens, grandes mudanças, escolhas radicais, sacrifícios, atos heroicos resolvem finalmente o conflito/impasse.

Resolução: Os personagens principais estão o mais longe possível de onde estavam no início do filme. São capazes de atos, escolhas e sentimentos impensáveis no Ato I. Uma grande jornada se deu e, se o final é satisfatório, o espectador sente isso. Não é necessário que tudo seja resolvido ou explicado, mas deve permanecer clara a resolução do conflito que foi a espoleta da jornada (por exemplo, o final de *Filhos da esperança*, de Alfonso Cuaron, 2006, é aberto à interpretação de cada um, mas uma criança nasceu numa Terra até então estéril, quebrando o paradigma essencial e resolvendo o grande impasse da narrativa).

Popular a partir do final dos anos 1960 com a disseminação das obras e das teorias do antropólogo Joseph Campbell, o modelo **Jornada do Herói** trouxe uma abordagem mais orgânica e integrada desta estrutura de três atos, deixando a narrativa ancorada à trajetória do protagonista. Como, na visão de Campbell, todas as histórias da humanidade são uma única história (monomito) em infinitas variações, o roteiro no modelo Jornada do Herói organiza-se de acordo com os pontos básicos deste mito universal, menos preocupado com os três atos e mais com a fluidez, causas e consequências das ações do protagonista: **O mundo da inocência**: A situação inicial em que o herói se encontra, ignorante de suas possibilidades e poderes, muitas vezes até mesmo equivocado quanto à sua

identidade.

O chamado: Um fato novo, inesperado, perturbador, que tira o herói de seu mundo da inocência e revela todo um novo universo de desafios, uma nova identidade, uma mudança radical da autopercepção. Em geral, o chamado traz consigo algum tipo de missão ou desafio que deve ser cumprido para que as promessas nele contidas se realizem plenamente.

A jornada e as provações: Herói parte em resposta ao chamado, saindo do mundo da inocência para cumprir sua missão. Segue-se todo tipo de teste, atribulação, perigo e sofrimento. A cada uma dessas provações, idealmente, algo novo sobre a real identidade do herói deve ser revelado, e ele deve descobrir um novo poder, virtude ou fraqueza.

A conquista do troféu: A missão é cumprida, o chamado é plenamente realizado. Herói é o que deveria ser, consciente de sua identidade e poderes.

A volta para casa/Compartilhando as conquistas: Pode haver uma outra jornada de retorno em que questões pendentes são resolvidas. Fundamental é que o herói passe agora a se comportar como seu verdadeiro Eu, corrigindo falhas e eliminando problemas do passado.

Não é difícil ver que este é o modelo exato da trama de *Guerra nas estrelas* (*Star Wars*) — George Lucas foi um dos primeiros discípulos de Campbell a testar suas teorias na narrativa cinematográfica, comprovando com o enorme sucesso da série que de fato a Jornada do Herói era um *template* perfeito para criar novas mitologias. Longas de animação, que também trabalham na esfera da fábula, são assíduos seguidores deste modelo, assim como filmes de fantasia como a série *Harry Potter* e a trilogia *O senhor dos anéis*.



RESTA AGORA DECIDIR COMO esta narrativa será conduzida. No cinema de ficção, tempo e prática mostraram que há dois caminhos básicos: **Narrativa conduzida pela ação (*plot driven*):** É a abordagem que Aristóteles escolheria, se estivesse trabalhando como roteirista, hoje. Em *Poética,* nosso mestre e guia discorre extensamente sobre a importância dos acontecimentos na narrativa dramática: como eles deveriam ser os condutores do drama, restando aos personagens reagirem a eles. A grande maioria dos filmes comerciais opta por este caminho — embora num bom roteiro os personagens estejam construídos por inteiro, com personalidades e mundos interiores, é o que acontece a eles que põe a trama em movimento: o escritor e aventureiro T.E. Lawrence emerge completo e contraditório no roteiro de Michael Wilson e Robert Bolt para *Lawrence da Arábia* (David Lean, 1962), mas é sua ida para o Oriente Médio, seu encontro com os líderes tribais, o deflagrar da Primeira Grande Guerra e sua participação nela que impulsionam o filme, deixando-nos sempre interessados em ver como ele reagirá a cada novo fato, o que acontecerá com ele, que escolhas fará. Neste tipo de roteiro, são essenciais o controle da estrutura e o uso sábio dos *plot points* — os momentos cruciais de acontecimento ao longo do filme. Esse estilo é típico do cinema americano de mercado e de boa parte da produção internacional, principalmente a partir dos anos 1980.

Narrativa conduzida pelos personagens (*character driven*): Nesta opção, não é o que acontece aos personagens que importa — é quem eles são, quais suas motivações interiores, o relacionamento com o mundo à sua volta e com os demais personagens. Na verdade, num filme conduzido pelos personagens, muito pouco acontece — em *Gritos e sussurros* (Ingmar Bergman, 1972), uma mulher agoniza, cercada pela família imediata; em *Sem destino* (Dennis Hopper, 1969), dois amigos atravessam os Estados Unidos de moto, movidos largamente a maconha; em *Juno* (Jason Reitman, 2007), uma adolescente se descobre grávida e decide entregar o bebê para adoção. Nem por isso deixamos de seguir cada momento destas odisseias íntimas, pessoais, se o roteiro é bom e nos oferece suficientes janelas para o universo interior dos personagens, e nos dá a opção de conhecer indivíduos realmente únicos, complexos, interessantes, fascinantes. Neste tipo de narrativa, a *backstory* — o passado do personagem até o momento em que a história do filme começa — é essencial, e o autor precisa conhecer e controlar todos os detalhes da personalidade de suas criaturas. A narrativa *character driven* é dominante no cinema europeu, nas obras da chamada Geração Nova Hollywood dos anos 1960-70 e no cinema independente norte-americano a partir do final dos anos 1980.

TEORIA E PRÁTICA CRIARAM um repertório específico de recursos e atributos da

narrativa cinematográfica. São os ossos e os truques do ofício que, se descobertos, dão uma nova qualidade à nossa experiência de assistir.

Suspensão da descrença: O resultado máximo da lei da probabilidade é suspender nossa descrença. Uma narrativa convicta de si mesma, com impecável lógica interna, sustenta qualquer absurdo, qualquer voo da imaginação. O filme que realmente nos envolve e dialoga conosco é o que sobrepuja nosso ceticismo e deixa-se governar por suas próprias regras.

Quarto muro: O filme deve ser uma entidade em si mesma, independente do nosso olhar e indiferente a ele. Um mundo contido nele mesmo, que não sabe que está sendo visto. Fazer um personagem quebrar este "quarto muro" invisível, entre tela e plateia, e dirigir-se diretamente a nós é uma audácia que deve ser cuidadosamente medida. Quando bem-usada, nós achamos divertido e surpreendente. Em excesso e na hora errada, é extremamente irritante.

Backstory: Imaginar, esboçar e, em muitos casos, escrever detalhadamente o passado dos personagens antes do início da trama é um recurso de grande utilidade para roteirista, diretor e elenco. Elementos desse passado informam a reação dos personagens, explicam traços de sua personalidade e podem ou não pontuar a trama, em referências claras ou sutis (uma foto sobre a mesa, um objeto de uso pessoal, uma expressão muitas vezes repetida). Atores treinados pelo "método", como Sean Penn, Al Pacino e Robert De Niro, usam *backstories* detalhadas como ferramenta para ancorar a veracidade do personagem e muitas vezes complementam as anotações de roteiristas com suas próprias pesquisas.

Foreshadowing: Talvez o recurso mais poderoso e menos notado do roteiro, o *foreshadowing* (literalmente, sombreamento antecipado) é um elemento tipicamente cinematográfico, de notável eficiência. *Foreshadowing* é mostrar antes, de forma simples ou resumida, algo que será de enorme importância mais adiante, no clímax ou na resolução da trama. É um modo do roteirista nos treinar a ver, nos educar na percepção daquilo que ele escolheu como essencial para a história. Em *Onde os fracos não têm vez*, por exemplo, os irmãos Coen nos mostram várias vezes como o assassino, Anton Chigurh (Javier Bardem), usa um compressor de ar não apenas como arma mortal, mas também como eficiente método para abrir fechaduras e trancas. Numa sequência essencial do filme, quando o Llewellyn de Josh Brolin está acuado num hotel da fronteira, nós, na plateia, sabemos antes dele quem o está perseguindo, simplesmente ao ver o ferrolho da porta saltar com um golpe de ar comprimido. Mais que isso — nesta simples imagem, temos imediatamente toda a realização do perseguidor implacável e cruel que está atrás do protagonista.

Bookends: Uma história que pode ou não ter relação com o resto do filme, e que serve de moldura para o resto da trama. Por exemplo, em *Sin City,* a história

entre uma mulher e um homem na cobertura de um arranha-céu abre e fecha a narrativa sem ter nada em comum com ela a não ser o estilo e o ambiente. Em *Babel* (Alejandro González Iñarritu, 2006), a história do rifle e dos meninos nas montanhas do Marrocos pode ser vista como o *bookend* das outras tramas. Quando um *bookend* está ligado, ainda que sutilmente, à narrativa principal, ele também pode ser chamado de *framing device*, a "moldura" que serve de base à trama ou às tramas. Em *Quem quer ser um milionário?* a detenção e a tortura de Jamal são a *moldura* de toda a história, do seu passado e de como ele se conecta ao programa de TV.

Flashbacks/flashforwards: Um elemento do passado (*flashback*) ou do futuro (*flashforward*) da trama é revelado, sob a forma de lembrança, especulação ou simplesmente como uma interferência na narrativa "presente". É um recurso poderoso quando usado sabiamente, e que a plateia conhece bem. *Conduta de risco* (Toy Gilroy, 2007) começa com uns bons quinze minutos de *flashforward*: a empresa frenética na calada da noite, a ligação para Michael Clayton (George Clooney) e sua atribulada jornada pela estrada campestre são incidentes que ocorreram quatro dias depois da narrativa principal que, em ordem direta, ocupa a maior parte do filme. Tanto *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941) quanto *Entrevista com o vampiro* (Neil Jordan, 1994) e *J. Edgard* (Clint Eastwood, 2011) usam o *flashback* do mesmo modo: como um artifício para "enquadrar" a narrativa principal. No primeiro, a busca do significado de "rosebud", a última palavra do protagonista Kane (Orson Welles), leva ao *flashback* de sua vida; nos outros dois, são os próprios protagonistas, Louis (Brad Pitt) e Edgar Hoover (Leonardo DiCaprio) que, de um ponto no presente, narram suas vidas no passado.

McGuffin: O equivalente às falsas pistas de um livro policial ou às elaboradas manobras de um mágico, o *McGuffin* é um elemento, em geral um objeto, colocado na trama propositalmente para nos distrair. Quando o verdadeiro mistério/intriga/perigo é revelado, ele adquire um impacto ainda maior porque passamos um bom tempo seguindo a "pista falsa" do *McGuffin*. Bons roteiristas divertem-se imensamente criando elaborados *McGuffins* para deleite nosso e deles mesmos. Em *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino nos faz seguir o tempo todo uma pasta pela qual as pessoas aparentemente estão dispostas a matar ou morrer, e cujo conteúdo nunca é bem-esclarecido (típico *McGuffin*). Em *Ronin* (1998), David Mamet, reescrevendo substancialmente o roteiro de J.D. Zeik, faz grande alarde da importância de uma maleta de metal que troca de mãos às custas de muitos tiros, perseguições e explosões — e que não é a parte essencial da trama.

Set pieces: Grandes cenas escritas expressamente para ancorar a ação em determinados momentos, enfatizando pontos-chave da evolução do protagonista. São os momentos "de encher os olhos" — a carga sobre Akabah em *Lawrence da*

Arábia, o incêndio de Atlanta em *...E o vento levou* (Victor Fleming, 1939), a retirada de Dunquerque em *Desejo e reparação* (Joe Wright, 2007). *Gladiador* tem pelo menos três *set pieces*, dando o tom de cada um de seus atos: a batalha de inverno na Germânia, o primeiro combate no Coliseu de Roma e o enfrentamento final entre Maximus (Russel Crowe) e o imperador Commodus (Joaquin Phoenix).

Exposição: Exposição não é apenas a explicação inicial de onde estamos/quem somos do primeiro ato. É todo momento durante a narrativa em que algo precisa ser elucidado, informações adicionais precisam ser passadas ao público. Para um roteirista, este é um dos problemas mais difíceis de resolver. A saída mais óbvia e mais usada — simplesmente fazer um ou dois personagens discorrerem sobre o assunto em questão — pode ser incrivelmente tediosa e, em muitos casos, destruir o ritmo da narrativa, como sabe qualquer pessoa que não se levantou da poltrona durante os quase 15 minutos em que Ian McKellen discursa sobre Maria Madalena, Leonardo da Vinci e o Santo Graal em *O código Da Vinci* (Ron Howard, 2006). Um diálogo entrecortado por ação, como o que

explica quem é o *cyborg* assassino de *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1984), é uma boa saída, iluminando a narrativa sem esgotar a paciência da plateia.

UM ROTEIRO É A PLANTA BAIXA de um grande edifício feito de luz e imagens em movimento.

Construir este edifício é o trabalho de uma equipe de dezenas — até mesmo centenas — de pessoas, idealmente afinadas e integradas como uma orquestra sinfônica, sob o comando de um maestro: o diretor.

De posse de um roteiro, escrito por ele mesmo ou por outro profissional, o diretor começa a pensar dramática e visualmente. O que, no texto, pode ser uma única fala — "Já terminei!", a frase final de *Sangue negro* (Paul Thomas Anderson, 2007) — ou uma simples descrição — "O carro de Duffy desacelera até parar no meio da rua", na cena que encerra *Chinatown* — pode ser interpretado, visto, revisto, ampliado, fotografado de maneiras quase infinitas.

Este é o atributo, o mandato do diretor: transformar ideias expressas em papel em uma narrativa dramática manifestada não ao vivo, mas através do *medium* do cinema, que permite toda maneira de captação e manipulação do que é visto.

Para realizar esta obra, o diretor atua simultaneamente em três frentes:

- **Dramática**. O trabalho de escolher os atores principais e coadjuvantes, por si só, já define o tom do filme e proporciona a primeira oportunidade para encarnar a narrativa de acordo com a visão do diretor. Francis Ford Coppola, nos anos 1970 e 1980, foi responsável pelo lançamento de diversas carreiras notáveis, que, por sua vez, deram o tom certo de seus filmes — pensem em Al Pacino, Robert de Niro, Martin Sheen, Tom Cruise, Mickey Rourke, Matt Dillon, Patrick Swayze, Laurence Fishburne, Nicolas Cage (seu sobrinho). Ele diz que a escolha do elenco representa 80% do sucesso criativo de um filme. Fellini dizia que todo o trabalho de imaginar um filme, escrever um roteiro, era, para ele, "muito vago" — até o momento de escolher os atores. "Ao dar rostos e corpos àquilo que você imaginou as escolhas se tornam finais, definitivas. Nada mais é vago — o filme passa a ser real." Ao desafiar a convenção da época e escolher Sigourney Weaver para o papel de Ripley (escrito para um homem) em *Alien, o oitavo passageiro*, Ridley Scott deu toda uma outra textura ao personagem e sua trajetória, propondo um ângulo — a ferocidade de mães com suas crias — que seria levado ao extremo no filme seguinte da série, *Aliens* (James Cameron, 1986). Escolhido o elenco essencial, diretor e atores estabelecem seu plano de trabalho, que pode ir da preparação

extrema — com oficinas de imersão, aprendizados de talentos específicos, convivência com os modelos para seus papéis *etc.* — ao completo improviso, deflagrado a partir de um mergulho profundo na estrutura psicológica e na história pessoal (no cinema norte-americano recente, Francis Ford Coppola está na primeira categoria; Robert Altman, na segunda).

▪ **Visual:** Atores e diretor colaboram intensamente também na criação da aparência de seus personagens e no modo como eles interagem com o ambiente elaborado para o projeto. Veremos mais sobre esta etapa do processo no próximo capítulo, mas é aqui, com o roteiro em movimento, que diretor, diretor de arte, figurinista e maquiador, juntamente com o elenco principal, criam o mundo no qual se dará a trama.

▪ **Fotográfica.** Com o diretor de fotografia, o diretor decupa o filme sequência por sequência, cena a cena e tomada a tomada. O grau de detalhe desta etapa do trabalho também varia muito de cineasta para cineasta — William Friedkin registrou praticamente todo o seu *Operação França* (1971) em pedaços de papel com notas e rabiscos, caóticos para qualquer pessoa exceto ele. Sam Peckinpah fazia a mesma coisa, só que direto no roteiro. Já Martin Scorsese, desde seu primeiro longa, desenha do próprio punho os *storyboards* que orientam a criação de cada cena.

Ou seja: o filme transforma-se de texto em narrativa visual aqui, antes

mesmo que sets sejam construídos, locações escolhidas e equipes contratadas. De uma forma ou de outra — de sonhos, como Fellini e James Cameron; memórias, como Truffaut e Spielberg; livros, documentários, pilhas de notinhas guardadas em gavetas, como Woody Allen; filmes de outros criadores, como Scorsese e Tarantino — grandes diretores têm um arsenal de informação visual estocada em algum lugar de sua mente, que vem à tona em resposta ao chamado do texto.

A alquimia que se dá depois pode ser descrita, mas nunca realmente explicada.

3. O IMPÉRIO DOS SENTIDOS: CRIANDO MUNDOS COM LUZ, SOMBRA E COR

“Num filme estamos contando uma história com luz e sombra, cores e movimento. É aqui que encontramos o verdadeiro significado do que estamos fazendo.”

Vittorio Storaro, diretor de fotografia

A RESPOSTA ESSENCIAL ÀS QUATRO PERGUNTAS que propusemos no capítulo anterior é muito simples: nada do que está na tela, em momento algum, é gratuito ou por acaso; tudo o que está na tela, a qualquer momento, tem uma razão de ser.

Ou pelo menos deve ter — erros acontecem, acidentes também. A diferença entre um erro e um acidente está na atenção da equipe e, principalmente, na visão precisa do diretor, capaz de separar o que o acaso coloca no seu caminho para atrapalhar ou melhorar seu conceito original. O gatinho que aparece no colo de Marlon Brando logo na sequência inicial de *O poderoso chefão* foi um acidente: as câmeras estavam rodando, e Brando, imbuído do personagem de Don Corleone, ouvia as queixas de Bonasera quando o gato, de origem desconhecida, simplesmente entrou em cena, quem sabe atraído pelo calor das luzes e pela promessa de um colo bem-estofado. E, interessantemente, nem Brando se assustou e saiu do papel, nem Coppola mandou cortar — pelo contrário, deixou que o felino e o ator se entendessem, numa troca de gestos e olhares que acrescenta à cena uma curiosa dimensão doméstica, informal, um contraste a mais ao tema explosivo do diálogo entre Corleone e Bonasera — violência e a promessa de mais violência, fora da lei.

Uma parte do imponderável na alquimia do fazer cinema está entre saber onde o rigor da preparação profunda pode abrir espaço para o improviso do acaso.

Com toda a importância do texto como planta baixa da construção de um filme, ele é essencialmente um *medium* visual. Idealmente, um filme deve comunicar-se conosco pelo poder de suas imagens — cada quadro pensado para obter um determinado efeito sobre nossos corações e nossas mentes. Sem mencionar as grandes obras mudas do início do cinema — *Nosferatu*, *Metrópolis*, *Tempos modernos* —, filmes recentes mostram que o diálogo pode ser completamente secundário quando o poder das imagens está em seu apogeu: *Assédio* (Bernardo Bertolucci, 1998), *Náufrago* (Robert Zemeckis, 2000), *Habana Blues* (Benito Zambrano, 2005).

Dois departamentos ligados diretamente ao diretor são incumbidos da missão de criar plenamente, na tela, o princípio de que nada do que está ali, em momento algum, é gratuito ou por acaso; tudo o que está na tela, a qualquer momento, tem uma razão de existir: o **Departamento de Arte** e o **Departamento de Fotografia**.

O LÍDER DO DEPARTAMENTO DE ARTE é o *production designer*, o desenhista de produção. No início do cinema, esse papel cabia ao diretor de arte, e, ainda hoje, em produções menores, o diretor de arte acumula as duas funções: criar, com o

diretor e o diretor de fotografia, a expressão visual, o “look” do filme, e conceber e coordenar a execução de cenários. Em grandes produções, os papéis estão divididos, com o diretor de arte cuidando da realização de cenários e preparação de locações e reportando ao desenhista de produção, responsável pela visão geral, o “look” do projeto.

Cabe ao desenhista de produção/diretor de arte:

▪ **Encontrar a expressão visual (“look”) do filme**. Quando um diretor lê ou escreve um roteiro, uma série de imagens, memórias e emoções vem à sua mente. Grande parte dela dá ao diretor o clima visual, a atmosfera, o ambiente em que seus personagens viverão e que deverão compartilhar conosco, na plateia. Frequentemente ele as expressa em palavras repletas de carga emocional, mas vagas: “cru”, “urbano”, “onírico”, “luxuoso”, “austero”, “claustrofóbico”, por exemplo. Como isso se expressa em termos práticos, na realização de cenários, na escolha das locações, no desenho dos figurinos?

▪ **Criar metáforas visuais.** Um dos elementos mais poderosos do cinema é como ele manifesta diante de nossos olhos aquilo que todas as noites nosso cérebro cria para nós enquanto dormimos. Quem não passou por uma situação aparentemente sem saída e sonhou que estava num beco, ou numa sala sem portas ou janelas? Quem, no meio de uma grande crise existencial, não sonhou com ondas gigantescas desabando sobre sua cabeça? Quem, num momento de insegurança ou ansiedade, não se viu nu no meio da rua ou no ambiente de trabalho? E quantas vezes não vimos

essas mesmas imagens, ou variações delas, em cenas de filmes? O herói encurralado num beco, a mocinha aflita debaixo de uma cama, vendo apenas os pés dos bandidos… Essas imagens são metáforas visuais, traduções literais de expressões como “estou atolado”, “eu me sinto sufocado por esse problema”, “não tenho saída”. Trabalhando com o diretor e o diretor de fotografia, o desenhista de produção/diretor de arte deve materializar essas metáforas.

▪ **Criar as atmosferas do filme**. Nem mesmo filmes que seguem um único gênero ao pé da letra mantêm um clima uniforme em toda a sua duração. Adequar a linguagem visual aos diferentes momentos emocionais do filme é tarefa do desenhista de produção/diretor de arte. Em *Peixe grande e suas histórias maravilhosas* (Tim Burton, 2003), há uma qualidade de imagem e de cenário muito diferente entre as cenas do personagem de Bill Crudup e de seu pai já idoso, Albert Finney, e as sequências das histórias que o mesmo pai conta: nas primeiras impera o realismo, a sensação de domesticidade; nas segundas, tudo é sonho, imaginação, fantasia.

▪ **Estabelecer os pontos principais da caracterização dos personagens e como os ambientes se relacionam com os personagens e a narrativa.** Tudo o que compõe a aparência física e o universo habitado pelos personagens deve nos dizer quem eles são antes mesmo que eles digam uma frase. Assim que vemos a *townhouse* do personagem de Hugh Grant em *Um grande garoto* (Chris e Paul Weitz, 2002), sabemos que ele é um solteiro convicto e de posses: todo o ambiente é luxuosamente austero e imaculado, sem a bagunça de crianças ou toques “frescos” de uma presença feminina; sobressaem-se os móveis em couro, as superfícies em aço polido e vidro, tudo frio, de bom gosto, de aparência cara e pouco prática se aquela fosse uma casa habitada por uma família.

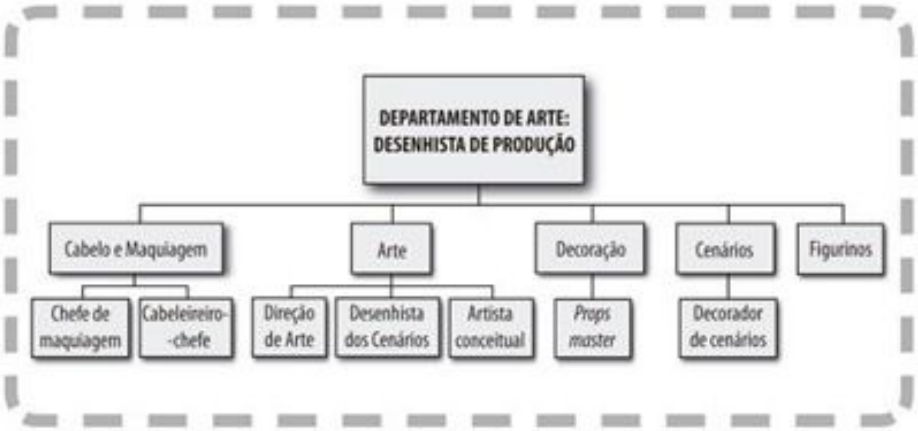
E quando finalmente vemos o dono da casa, nossa impressão é confirmada antes mesmo que possamos prestar atenção ao seu monólogo: ele não tem um cabelo fora do lugar, suas roupas são simples, em tons neutros (influência feminina zero), bem-cortadas, de tecidos de qualidade. Em compensação, assim que vemos o menino e sua mãe (vividos por Nicholas Hoult e Toni Collette), sabemos que eles habitam o extremo oposto desse espectro existencial: suas roupas mal-acabadas e vagamente exóticas têm todo o jeito de terem sido feitas em casa, seguindo padrões "étnicos" de outras culturas. Cada um é uma esfera concentrada de cores, texturas e fios naturais, indicando um estilo de vida neo-hippie, ecologicamente correto, com bem menos recursos do que o solteirão de Grant. Ao vermos a casa da família, nossa impressão se confirma: tudo é

cheio de plantas, cores diferentes, artesanato; uma atmosfera de caos impera, mostrando como a mãe estressada e deprimida de Toni Collette tem dificuldade em lidar com sua vida cotidiana, mas se mantém fiel a seus princípios "verdes". O desenrolar da trama de *Um grande garoto* nos confirmará tudo isso, dará os comos e porquês e mostrará causas e consequências. Mas a informação básica nós apreendemos pelos códigos visuais.

O processo de transformar conceitos abstratos em signos visuais concretos é um dos mais fascinantes de todo o processo de criação. Para um diretor, especialmente um diretor roteirista, é um momento altamente satisfatório, em que o universo que ele imaginou aparece, literalmente, no mundo tridimensional.

A colaboração entre um diretor e um diretor de arte/desenhista de produção é uma das mais intensas e importantes de todo o processo, e por isso a maioria dos realizadores forma duplas constantes com os mesmos profissionais: Fellini com Danilo Donati, Scorsese com Dante Ferretti, Bergman com Marik Vos-Lundh, os irmãos Coen e Dennis Gassner.

O Departamento de Arte, que se incumbe de realizar essa tarefa, é assim organizado:



Cabe ao Departamento de Arte, em seus diversos subofícios:

▪ **Auxiliar o diretor na escolha de locações**. Uma locação é sempre uma escolha arriscada em termos de produção — o que traz de cor local e autenticidade ela apresenta também de riscos de todo tipo, de distúrbios climáticos a insurreições políticas. A possibilidade de cenários virtuais cada vez mais exatos e detalhados teria, por exemplo, salvo de continuadas catástrofes as filmagens de *Apocalypse Now*, vítimas de um tufão e de uma ameaça de golpe de estado nas Filipinas, em 1976. Ao mesmo tempo, a quase exasperante realidade que envolve todo o filme possivelmente se

deve em grande parte exatamente a esses percalços, que tão bem exemplificavam o drama subjacente à história: ocidentais descendentes do velho colonialismo europeu perdidos numa selva tropical hostil.

▪ **"Vestir" as locações para adequá-las às necessidades do projeto.** Muito rara é a locação que se apresenta exatamente de acordo com as necessidades do roteiro e a visão do diretor. Cabe à direção de arte transformar aquilo que foi encontrado em algo único, diferenciado — os carros de trem usados em *Viagem a Darjeeling* (Wes Anderson, 2007) são verdadeiras composições em uso na Índia, mas foram totalmente repintados, decorados e adornados pelo diretor de arte Mark Friedberg segundo o esquema visual preciso e detalhado do diretor. Da mesma forma, o mosteiro que abriga as sequências finais é, na realidade, um antigo pavilhão de caça da nobreza de Udaipur, inteiramente redecorado por Friedberg.

▪ **Conceber, desenhar e supervisionar a construção dos cenários**, **de acordo com as especificações do diretor.** A possibilidade de criar ambientes que sirvam precisamente às necessidades práticas e criativas do projeto é uma das tarefas mais complexas e gratificantes de uma produção. Um cenário deve servir tanto às necessidades mais básicas das cenas — permitir a movimentação segundo a marcação do diretor e as propostas do roteiro — quanto criar o primeiro impacto visual que vai nos passar toda a carga emocional da história. Além de tudo isso, cenários devem acomodar, sempre, os habitantes "invisíveis" mas essenciais e onipresentes de todo set: a equipe, principalmente câmeras, microfones e seus operadores. Um submarino, por exemplo, é um dos cenários mais difíceis de construir: tubular, estreito, necessariamente hermético e raramente disponível no mundo real. Em *Caçada ao Outubro Vermelho* (John McTiernan, 1990) o desenhista de produção, Terence Marsh, criou uma série engenhosíssima de cenários tubulares com placas removíveis, que permitiam o acesso da câmera em trilhos ou na mão sem violar a impressão claustrofóbica, essencial para um *thriller* de submarino.

A precisão estética de um cenário é um dos elementos mais eloquentes de um filme — um ambiente vivo, repleto das ideias e das metáforas visuais pensadas pelo diretor.

Quando Stanley Kubrick enviou seu desenhista de produção Roy Walker em viagem de pesquisa por grandes hotéis dos Estados Unidos, ele não queria reproduções fiéis deste ou daquele: queria, como explicou a Walker, "exemplos claros de banalidade e de ambientes genéricos", nos quais a descida aos subterrâneos da loucura do protagonista de *O iluminado*

(1980) ficasse ainda mais terrível e clara, por contraste. Os magníficos cenários construídos por Walker nos gigantescos estúdios Elstree, perto de Londres, reproduzem quartos e salas de um hotel no Arizona, um resort no parque de Yosemite, na Califórnia, e corredores de hotéis sem nome de beira de estrada — todos unidos numa mesma visão estética para se tornar o labiríntico hotel Overlook do filme.

Da mesma forma, quando Martin Scorsese explicou a Dante Ferretti — seu assíduo colaborador no Departamento de Arte, e muitas vezes vencedor do Oscar — como via a Nova York do século XIX descrita por Edith Wharton em seu livro *A época da inocência*, ele estava mais preocupado com paisagens emocionais do que físicas. O mundo de opulência da alta burguesia nova-iorquina nos anos 1880 era algo completamente distante dele e de suas raízes, como descendente de imigrantes italianos pobres, explicou ele; por isso ele via seu filme, baseado no livro, com um olhar detalhado sobre um mundo novo e estranho, onde os ambientes fossem um pouco maiores e mais luxuosos do que o real. E, de fato, é um prazer a mais seguir o olhar de Scorsese pela câmera de Michael Ballhaus, curioso e deslumbrado pelo mundo dos ricos e atormentados de *Inocência*.

Um ambiente cinematográfico construído com inteligência, sensibilidade e criatividade é, em todos os aspectos, um ambiente vivo. O castelo da Fera em *A Bela e a Fera* de Jean Cocteau (1946), desenhado por Lucien Carré e Christian Bérard e decorado por Carré e René Moulaert, é uma caixa de Pandora de símbolos oníricos tão potentes que ainda são referenciados e copiados mais de meio século depois (pense nos braços-candelabros e quantas vezes eles foram vistos em filmes muito menos ambiciosos que o de Cocteau). A mansão campestre onde Agnes/Harriet Andersson agoniza em *Gritos e sussurros*, de Ingmar Bergman (1972), é um labirinto cheio de propósito, uma réplica em grandes dimensões do próprio corpo humano, em tons de vermelho, com portas e corredores que se abrem uns para os outros. Na concepção de Marik Vos-Lundh, para a visão de Bergman estamos na “casa” freudiana: dentro de nós mesmos, última fronteira para as questões de vida e morte que o filme abraça.

▪ **Estabelecer com o diretor de fotografia a paleta de cores do filme — e suas variações ao longo da trama.** Desejo do cinema desde seu nascimento, conquistada em escala industrial na década de 1930 e transformada em padrão de produção na de 1950, a cor expandiu as opções de envolvimento emocional que iluminação e textura já propunham. Porque cada filme tem um tema, um tom emocional prevalecente, e também uma paleta específica de cores, empregada em toda a sua extensão — nos

figurinos, nos cenários, na tonalidade da luz. É uma combinação de decisões tomadas muito cedo no processo criativo, a partir de instruções específicas do diretor, colocadas em prática pelo diretor de fotografia e pelo diretor de arte. O diretor de fotografia selecionará a melhor mídia — celuloide, digital —, as melhores câmeras e lentes e o melhor modo de iluminar cada sequência para que a paleta cumpra sua função. Ao departamento de arte cabe utilizar a paleta nos cenários, trajes e objetos de cena, coordenados com o clima geral do filme e a temperatura emocional de cada momento. A paleta em geral se restringe a uma gama precisa de cores e tonalidades, explorada em suas variações; por exemplo, tons de bala e doce para *Maria Antonieta*, de Sofia Coppola (2006), uma referência tanto à sua juventude e sua frivolidade quanto ao amor pelas *pâtisseries* que trouxe de sua nativa Áustria para a corte de Versalhes. Por contraste, variações de cinza, branco e preto para *Sweeney Todd: o barbeiro demoníaco da rua Fleet*, de Tim Burton (2007), evocando tanto a monotonia opressiva da Londres da Revolução Industrial, afogada em *smog*, quanto o absoluto vazio existencial do personagem-título, um homem de quem tudo foi tomado, restando-lhe apenas uma emoção monocromática — a vingança, representada no vermelho do sangue de suas vítimas e de sua cadeira de barbeiro.

O vermelho de *Sweeney Todd* — e de outro filme que usa o mesmo esquema de ausência de cor, *Fargo*, dos irmãos Coen (1996) — representa a cor que propositalmente não se encaixa na paleta, que dela se destaca dramaticamente para sublinhar momentos fortes, elementos importantes, grandes emoções. Em *Moulin Rouge!,* de Baz Luhrmann (2001), um verdadeiro estudo de tons de vermelho, com pontuações em preto e branco, a cor-destaque é o oposto do vermelho: o verde, que aparece na Fada de Absinto para encarnar a inspiração, a loucura, o espírito boêmio.

Muitos filmes manipulam a paleta de cores ao longo de sua narrativa, enfatizando certas tonalidades sobre outras para indicar diferentes momentos dramáticos e emocionais. Zhang Yimou, um mestre supremo do uso da cor, abusa desse direito em *O clã das adagas voadoras* (2004), quando, na sequência final, suprime subitamente os tons dourados que vinham marcando o ambiente e, com uma tempestade de neve, torna tudo etereamente branco, distante, estranho, gelado. Em *Onde os fracos não têm vez*, os tons naturais do deserto — bege, areia, ocre, azul, verde — dominam a paleta durante a primeira parte da narrativa; à medida que o personagem de Javier Bardem assume o controle da história, bege e areia se tornam laranja, tijolo e vermelho, assinalando uma descida a um outro mundo, sangrento e infernal.

▪ **Conceber, desenhar e executar o aspecto visual dos personagens.** Um personagem bem-desenhado fala conosco antes que o ator que o interpreta abra a boca. Na primeira vez que o vemos devemos ser capazes de saber o essencial a seu respeito — estado de espírito, estilo de vida, gosto, classe social, poder aquisitivo, ambições, desejos. Se primeiras impressões são essenciais na vida real, o que não dizer do controlado mundo do filme, onde o diretor tem 120 minutos, em média, para criar universos e manipular tudo o que eles contêm? Do penteado aos sapatos, tudo na composição visual de um personagem deve nos dizer quem ele é. Um exemplo já foi dado aqui mesmo — a apresentação dos personagens principais de *Um grande garoto*, o solteirão, o menino e sua mãe. Pense também no ar de obviamente terrível no Anton Chigurh de Javier Bardem em *Onde os fracos não têm vez* — uma combinação de suas roupas escuras, urbanas, diferentes do estilo caubói à sua volta e, principalmente, seu estranho corte de cabelo, uma espécie de versão cimentada da cabeleira beatle, rigorosa e propositalmente simétrica — algo impossível na natureza, criação expressa do mestre Paul LeBlanc, colaborador dos Coen em quase todos os seus filmes.

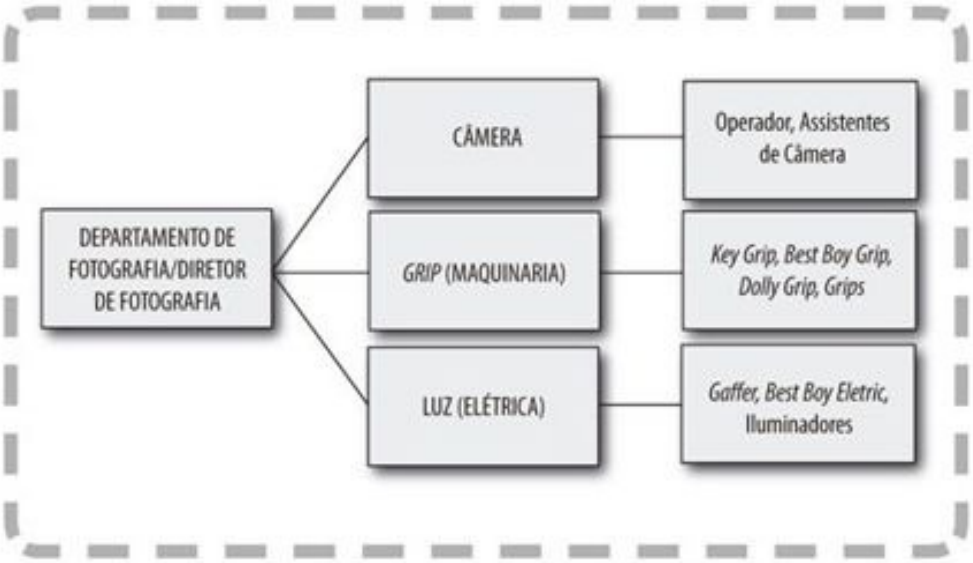
A evolução dos personagens ao longo de sua jornada pelo arco da narrativa também tem que ser expressa por penteados, maquiagem e roupa. Filmes de transformação, como *Sabrina* (Billy Wilder, 1954; Sydney Pollack, 1995), *My Fair Lady* (George Cukor, 1964), *Tootsie* (Sydney Pollack, 1982), *O casamento de Muriel* (P.J. Hogan, 1994) ou *O Diabo veste Prada* (David Frankel, 2006) divertem-se imensamente com o poder imediato das mudanças na composição visual. Mas pense no significado poderoso de Lawrence/Peter O'Toole vestindo os trajes brancos de líder tribal do deserto em *Lawrence da Arábia* ou Rita Hayworth tirando lentamente a luva negra em *Gilda* (Charles Vidor, 1946), e ficará clara a importância de cada detalhe da aparência como indicador de mudanças e marcos na jornada do personagem. Mesmo que nunca tenha visto *Thelma e Louise* (Ridley Scott, 1991), uma pessoa que olhe uma cena do início do filme, em que duas dondocas de cabelos armados e vestidos arrumadinhos de poliéster sorriem para a câmera, e compare com as duas descabeladas, bronzeadas e nada sorridentes criaturas em botas, jeans e camisetas empoeiradas do final saberá que coisas absolutamente extraordinárias, marcantes e transformadoras aconteceram ao longo da trajetória dessas mulheres.

O LÍDER DO DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFIA é o diretor de fotografia ou DP. Como o diretor de arte/desenhista de produção, é um parceiro inestimável do diretor, e

em geral forma com ele uma dupla que só é rompida por motivos de força maior. Bergman e Sven Nykvist, Glauber e Antonio Beatto, Almodóvar e Javier Aguirresarobe, Spielberg e Januzs Kaminsky, Won Kar Wai e Christopher Doyle são apenas algumas das muitas dobradinhas célebres cuja intensa colaboração criou assinaturas visuais indeléveis.

O DP é o senhor absoluto de tudo o que acontece com a câmera ou câmeras — onde ela fica, como se movimenta, que lentes e filme usa, que foco emprega. Como câmera e luz são parceiros inseparáveis — a câmera vê o que a luz transmite, num diálogo silencioso e poderosíssimo —, o modo como o set ou a locação são iluminados também cai na jurisdição do DP.

Por isso, o Departamento de Fotografia é assim organizado:



Cabe ao DP e ao Departamento de Fotografia estabelecer os mesmos elementos do Departamento de Arte — a atmosfera visual do filme e suas alterações ao longo da narrativa a afirmação da paleta de cores, criação de metáforas visuais —, mas utilizando não o que está na frente da câmera, e sim como isso é captado.

Ao escolher os tipos de câmeras, lentes, filtros e material de suporte — digital ou película e, no caso de película, qual tipo e milimetragem — e ao

decidir com elétrica e maquinaria suas necessidades de iluminação e movimentação, o DP já estabeleceu a planta baixa do visual do projeto. Filmes de diferentes tipos captam imagens com diferentes tonalidades. Filtros alteram cor e luminosidade. Filtros e películas diferentes, por exemplo, foram usadas para definir os três fios narrativos de *Traffic* (Steve Soderbergh, 2000): frio, azul/cinza, para a trama envolvendo o juiz; ocre para todas as sequências no México; e dourado/alaranjado, solar, para a história da dona de casa tornada traficante, em San Diego, Califórnia.

Cabe agora, com o diretor, fazer com que as imagens efetivamente falem. A gramática da linguagem cinematográfica está no enquadramento, o ponto de vista da câmera em relação ao que ela vai mostrar. Os principais enquadramentos são:

- ***Extreme long shot*/plano geral**: Mostra onde estamos, o local onde a ação vai se passar. Em geral é o *establishing shot*, a tomada que ancora na nossa mente a noção de lugar.
- ***Long shot*/plano aberto**: Ainda amplo, porém mais próximo que o plano geral. Mostra a informação essencial, o clima, o ambiente. Dentro do universo predefinido pelo plano geral, o plano aberto nos aponta para onde devemos olhar, onde está o ponto de maior interesse para nós. Usado de outra maneira, o plano aberto pode significar distanciamento — muitas vezes o diretor opta por manter a câmera propositalmente longe de algo que até pediria para ser mostrado de perto, como uma conversa, uma luta, um beijo, para contrapor ao sentido de intimidade .
- ***Medium shot*/plano médio**: Também conhecido como plano americano: a câmera se aproxima enquadrando os personagens do quadril ou da cintura para cima. É a apresentação dos personagens, o momento de mostrá-los a nós, mesmo que eles tenham sido vistos de longe, em planos gerais ou abertos. Dependendo do *blocking* — do lugar de cada um em relação ao outro e a câmera — e da movimentação da câmera, este enquadramento pode mostrar a relação entre os personagens, ou entre eles e o ambiente à sua volta. Note, por exemplo, o que está em foco, ou o que está mais em foco. Se, num plano americano, tudo está em foco — assinatura visual de Orson Welles e Stanley Kubrick —, o diretor quer nos dizer que tudo importa, e que os personagens são peças num jogo muito mais amplo.
- ***Close up***: Apenas o rosto é enquadrado. Estamos agora na intimidade dos personagens. O diretor não quer nos distrair com mais nada, e apenas aquela imagem importa. Dependendo da cena, ele pode estar querendo despertar em nós empatia, horror, compaixão, paixão, surpresa. Se não for

um personagem, o *close up* está destacando detalhes importantes da cena, objetos significativos. De todo modo, a mensagem é: Atenção! Emoções fortes!

▪ ***Extremo close up***: Vemos apenas olhos, ou apenas bocas, ou olhos/nariz/boca. Estamos "dentro da cabeça" dos personagens. Seu mundo interior, neste momento, é mais importante do que qualquer outra coisa, e apenas quem eles são, o que pensam ou sentem deve prender nossa atenção.

Além de enquadrar, a câmera, como nossos olhos, se move. Ao decidir, com o diretor, como ela se move, o DP cria um tecido visual que nos envolve tanto pela sua familiaridade quanto pela sua estranheza. Os movimentos da câmera podem ser naturais, semelhantes ao que nós fazemos a todos os momentos, e não naturais, que somos completamente incapazes de fazer. Os primeiros nos colocam dentro da ação, como observadores diretos ou até participantes. Os segundos criam emoções novas e fortes — são como temperos exóticos ou cores inusitadas enfatizando, alterando, ampliando sensações.

Alguns movimentos naturais:

• ***Pan***: A câmera se mantém em seu eixo, mas roda pela cena, antecipando-se aos atores — assemelha-se ao nosso olhar quando, parados, giramos lentamente a cabeça para tomar conhecimento de uma situação, um ambiente. O movimento em geral começa com uma imagem fixa, como ponto de partida. O ritmo do movimento conduz a emoção, mas, de um modo geral, o *pan* diz: olhe tudo isto, veja onde você está.

• **Câmera na mão**: A câmera balança, treme e sai de foco com o ritmo de seu operador. É o que veríamos se estivéssemos, nós mesmos, correndo. A mensagem é: urgência, caos, "veracidade", testemunho (porque remete ao que estamos acostumados a ver em documentários e telejornalismo).

• ***Tracking***: A câmera é colocada num trilho e se movimenta com ritmo próprio, suave. É o equivalente ao nosso olhar quando caminhamos prestando atenção ao ambiente à nossa volta. Em ritmo rápido, o *tracking shot* aumenta a excitação, sugere perseguição, fuga. Lento, aumenta a emoção, cria a sensação de importância, solenidade, pompa. Na mesma velocidade do objeto em cena, injeta o espectador "na ação", de forma "natural".

Alguns movimentos não naturais:

• **Zoom**: As lentes se mexem, aproximando-se ou recuando, mas a câmera permanece fixa. Sublinha enfaticamente um elemento ou um

momento da cena, dá sustos, cria estranheza, irrealidade. Em *Super 8* (J.J. Abrams, 2011), quando os meninos estão filmando na estação ferroviária, a câmera de Larry Fong faz dois zooms dramáticos: o primeiro, aproximando-nos rapidamente do "diretor" Charles (Riley Griffiths) e sua turma, em fuga depois da colisão; e, logo a seguir, mostrando sem sombra de dúvida (para nós) o elemento mais importante da cena — a câmera super 8 que, abandonada e caída no chão, continua filmando.

• **Grua**: A câmera é colocada numa grua, podendo subir, sobrevoar ou descer sobre a cena. Em conjunto com tomadas aéreas ou com tomadas a partir de câmeras móveis, pode nos levar do nível do chão aos céus. É a chamada "visão dos anjos". Dá um tom épico, majestoso, dramático, "maior que a vida". Em *Desejo e reparação* a antológica sequência da retirada de Dunquerque, pelos olhos do protagonista Robbie Turner (James McAvoy), termina exatamente assim: com a câmera sendo suspensa aos céus, levando nosso olhar, pela primeira vez, para o quadro completo de devastação e carnificina que Robbie nos mostrara em relances.

Se o diretor tem uma abordagem estruturada do projeto, a maioria destes enquadramentos e movimentos já terá sido decidida meses antes do primeiro grito de "ação", através dos *storyboards* e das pré-visualizações. Realizadores que preferem o improviso terão marcado apenas o essencial para o estabelecimento das necessidades de produção, e deixarão que o local, os atores e até a luz do momento o inspirem a decidir onde pôr a câmera e como fazê-la se mover.

Racional ou intuitivo, científico ou poético, é um processo não muito diferente do de um pintor escolhendo cores e modos de espalhar a tinta, ou um compositor procurando notas em seu piano — planejamento e estudo vão só até certo ponto. Depois, estamos num outro território, governado pelo talento e pelo mistério da criação artística.

Walter Murch, montador/designer de som

A SEQUÊNCIA A QUE WALTER SE REFERE é uma das mais extraordinárias do cinema, um exemplo perfeito da importância da pós-produção — a finalização de um filme, centrada na montagem de som e imagem — em todo o conceito de um projeto. Murch, um colaborador de confiança de Francis Ford Coppola, cinco vezes indicado ao Oscar e três vezes vitorioso — inclusive uma inédita vitória dupla em 1997 por montagem de som e imagem de *O paciente inglês*, de Anthony Minghella —, está falando da abertura de *Apocalypse Now*: ao som da sombriamente épica canção "The End", do The Doors, o capitão Willard (Martin Sheen) espera, num quarto de Saigon, sua próxima missão secreta nas selvas do Vietnã, durante a guerra. É uma tradução visual das páginas de abertura do livro que foi uma das inspirações para Coppola, *Despachos do front*, do correspondente de guerra Michael Herr, um fluxo de consciência febril, colagem de memórias terríveis e líricas, água, fogo, selva, napalm, lama, excremento, sangue, o "*tat tat tat*" dos helicópteros, o *umf* surdo das explosões, maconha, anfetamina, ópio. Willard/Sheen bebe e delira, delira e cambaleia, bebe e recorda, bebe e tenta esquecer, flutua no limite da inconsciência, corta-se ao dar um soco no espelho e finalmente vai até a janela. "Saigon! Merda! Ainda estou em Saigon" é tudo o que ele diz, levantando, de relance, as réguas da persiana.

Isso é tudo o que "acontece" na sequência — e, no entanto, muito mais acontece nos nossos olhos, ouvidos, mente. Pela arte sutil de Murch — que também editou som e imagem do filme —, mergulhamos na própria alma de Willard, no fundo do seu caos de medos e memórias. O fogo — horrível, belo — do napalm, que muda a paisagem radicalmente nos primeiros minutos da sequência, implanta-se na sua cabeça, queimando permanentemente no canto da tela. Fotos antigas e cartas misturam-se a rostos de estátuas, vultos de palmeiras, ao próprio rosto de Willard pintado de preto. O ritmo hipnótico de "The End" guia as imagens e serpenteia entre o *stacatto d*as hélices de helicóptero, um som onipresente na guerra do Vietnã.

Coppola não previra nada disso no início de sua longa e conturbada jornada por *Apocalypse Now*. O que chegou às mãos de Murch foi uma massa caótica de imagens capturadas ao longo dos 16 meses de filmagem, resultado de várias versões do roteiro, muitas brigas no set e todo tipo de problema pessoal, logístico, profissional, financeiro e até médico (Sheen teve um ataque do coração logo após a filmagem dessa sequência de abertura). Foi o paciente trabalho de Murch e sua equipe que devolveu a Coppola a visão inicial de seu projeto e, mais que isso, deu-lhe uma forma. O que fora ideia, dois anos antes, na concepção do projeto, era, então, um filme.

Esse, em essência, é o trabalho da finalização.

Ao dar ordem ao material colhido, acrescentando trilhas de som e música e, se necessário, efeitos visuais, a finalização está:

> ▪ Dando a forma final do filme; ▪ Criando o ritmo da narrativa; ▪ Acrescentando camadas de significado às imagens; ▪ Modificando, comentando ou amplificando o que estamos vendo; ▪ Criando um "realismo emocional": a sensação clara que nós, na plateia, temos de que tudo o que estamos vendo é "verdade", mesmo que saibamos, racionalmente, que se trata de "apenas um filme".

NOS PRIMÓRDIOS DO CINEMA não havia montagem porque não havia o que montar: encantadas com a novidade da imagem em movimento, as plateias do final do século XIX se contentavam com uma tomada estática, que durava enquanto houvesse filme na câmera, algo em torno de três minutos. A necessidade de aumentar a duração das sessões, oferecendo mais ao público, só podia ser resolvida com a adição de mais imagens: um problema que Edwin Porter, o ex-eletricista e funcionário do laboratório de um dos pioneiros da imagem em movimento, Thomas Alva Edison, resolveu o problema com inventividade em *Life of an American Fireman*, filme de 1903.

Em pouco mais de seis minutos, Porter costura cenas de um dia na vida de um bombeiro, estabelecendo o conceito narrativo que iria dominar o cinema comercial, de massa, ao longo das décadas seguintes: as imagens se sucedem convidando o espectador a organizá-las como uma história linear, com começo, meio e fim. Cochilando na estação, um bombeiro sonha com sua vida doméstica (algo revolucionário para 1903 — dois planos de tempo na mesma cena!). Alguém aciona um alarme. Os bombeiros descem às pressas para as charretes, atravessam as ruas a galope, manobram as mangueiras, sobem e descem escadas para salvar uma criança enquanto a mãe clama por socorro. Imagens diversas, em locais e momentos diferentes, transformadas em uma narrativa pela montagem.

No mesmo ano de 1903, Porter levou adiante sua experiência com o que muitos consideram o primeiro filme de ação e o primeiro *western* da história do cinema: *O grande roubo do trem*. Em 12 minutos, Porter recria um episódio da conquista do Oeste utilizando recursos ousados que se tornariam parte integrante da linguagem cinematográfica, como narrativas paralelas (eventos acontecendo simultaneamente em dois lugares diferentes), compressão do tempo, tela dividida e — fundamental para o cinema americano — naturalidade do corte, que faz o espectador acreditar que o cenário da estação de trem e a floresta por onde os bandidos fogem são parte da mesma realidade, e compõem uma mesma história sem interrupções.

Na Europa, os pioneiros da imagem em movimento estavam progredindo na mesma direção. Encantado com uma demonstração dos irmãos Lumière, o mágico e prestidigitador Georges Mélies decidiu combinar seus truques de palco com a nova tecnologia no que viria a ser uma série de filmes notáveis, explorando a força narrativa da montagem e o potencial da imagem em movimento na realização de trucagem — ou seja, efeitos visuais. *Viagem à lua*, de 1902, combina todos esses elementos numa adaptação de 14 minutos de textos de Julio Verne e H.G.Wells que seria impossível, como narrativa, sem a colaboração do espectador através da montagem.

Essa colaboração entre o que a câmera capta e o que a mente do espectador acrescenta é o coração do conceito da montagem. Na terceira década do cinema, seu poder tornou-se o principal alvo de estudo e debate, principalmente na Europa. Na Rússia recém-comunista, o potencial desse elemento como fomentador de debates não passou despercebido. Dois teóricos e cineastas fizeram as mais importantes reflexões sobre o tema: Lev Kuleshov e Sergei Eisenstein. Ao intercalar a mesma imagem — um ator olhando para a câmera — com três tomadas diferentes — um prato de sopa, uma mulher chorando sobre um caixão e uma criança abraçada a um ursinho de pelúcia —, Kuleshov provou que a mente humana colore com emoções o que vê, dependendo da ordem em que vê. Aos espectadores que participaram do experimento em 1918 (e na verdade até hoje), o ator parecia faminto quando o prato de sopa aparecia antes de sua imagem; triste e compassivo, quando precedido pela mulher chorando; e terno, amoroso, quando a criança e seu ursinho eram vistos antes. Para Kuleshov, a montagem era o elemento mais importante do cinema, equivalente a construir uma casa tijolo por tijolo — apenas a justaposição das imagens poderia criar o significado do filme, assim como os tijolos, juntos, construíam uma casa.

Um dos primeiros teóricos do cinema, Eisenstein foi além de expor suas ideias em dois livros essenciais: *O sentido do filme* e *A forma do filme*. Em 1924, ao começar sua carreira como diretor, com *A greve*, ele colocou na tela, eloquentemente, o que constatara: que a montagem não apenas modifica emoções e percepções, mas as cria aparentemente do nada. Em *A greve* e, mais espetacularmente ainda, em *O encouraçado Potemkin*, de 1925, Eisenstein alinha imagens aparentemente desconexas — as laranjas caindo pelos degraus de Odessa, os soldados do tzar atirando sobre a multidão, por exemplo — para gerar vastos conceitos e sentimentos. Tudo está no olhar e na cabeça do espectador: se as laranjas caem e rolam, o que estará acontecendo com as pessoas? Caindo e rolando, indefesas…

Nos anos 1920 e 1930, a montagem estava firmemente estabelecida como a fundação sobre a qual toda a linguagem do cinema se basearia. Dois modos de

encarar a montagem rapidamente se solidificaram: a montagem invisível ou "natural" e a montagem visível.

A **montagem invisível**, praticada com grande entusiasmo pelo patriarca do cinema norte-americano, D.W. Griffith, tornou-se a mais usada em Hollywood. Seu objetivo é esconder ao máximo a experiência do filme e envolver o espectador no que parece ser a observação de "fatos reais". As cenas precisam ser cuidadosamente encaixadas para que não haja descontinuidade: a moça segurando o copo cheio tem que estar segurando o copo cheio na cena seguinte, mesmo que o ângulo da câmera seja outro, por exemplo; o homem saltando do carro, entrando no prédio pela porta da frente e se encaminhando para a portaria precisa ser visto sem interrupção e sem diferença de roupa e iluminação em todos esses momentos, mesmo que essas imagens tenham sido captadas em dias, locais e circunstâncias completamente diferentes. É o domínio do *corte casado* — a cena anterior e a seguinte devem se "casar" perfeitamente, com a mesma naturalidade que nosso olhar teria ao ver as imagens no mundo real.

A montagem visível, decorrente dos postulados de Kuleshov e Eisenstein, propõe exatamente o oposto: que o espectador esteja consciente o tempo todo de que está vendo uma representação da realidade — um construto intelectual a partir de imagens captadas expressamente para esse fim —, e que acrescente suas conclusões pessoais ao que vê. A metáfora visual impera, aqui, com a sobreposição de imagens tão díspares quanto as laranjas e as pessoas de *O Encouraçado Potemkin*, e mudanças abruptas de ritmo, grandes saltos entre o close de um rosto, uma mão, um plano aberto de multidão. É a província do **corte seco**, que não pretende imitar a realidade, mas subvertê-la, um tipo de linguagem essencial no desenvolvimento do cinema europeu.

As trocas de informação, o fluxo de mão de obra estrangeira em Hollwyood — o próprio Eisenstein trabalhou brevemente na Paramount, nos anos 1930 — e, nos anos 1950 e 1960, a influência do novo cinema europeu sobre a geração que se formava nas escolas de cinema acabou mesclando as duas abordagens. Hoje o mais comum é vermos ambas em prática nos filmes, com objetivos diferentes e complementares: levar a história adiante (tarefa mais fácil com a montagem invisível) ou nos fazer ponderar o mundo interior ou a experiência única de um personagem (o que exige o poder metafórico da montagem visível). Um filme como *Inception — A origem* não seria possível sem a utilização sábia das duas formas de montagem — invisível no "mundo real" dos personagens, visível, inquieta e provocante no "mundo do sonho".

A IMPORTÂNCIA DO MONTADOR num filme é de certo modo parecida com a do goleiro num time de futebol: o público só nota quando ele erra. Seu trabalho não

é glamoroso como o do desenhista de produção, influente como o do diretor de fotografia, divertido como o do roteirista. Para a grande maioria de nós, na plateia, ele — ou ela; o contingente feminino na ilha de edição sempre foi substancial e, hoje, é cada vez maior — é invisível. Na verdade, quanto melhor e mais brilhante for seu trabalho, mais o montador será invisível, e sairemos do cinema elogiando o diretor, os atores e o roteirista. No entanto…

A lista dos filmes que foram literalmente feitos ou salvos na ilha de edição daria outro livro. *Apocalypse Now* foi um exemplo dramático, mas há muitos mais. *Noivo neurótico, noiva nervosa* (Woody Allen, 1977) mudou radicalmente de rumo quando, já na finalização, o montador Ralph Rosenblum apontou a Allen que Annie Hall, a personagem de Diane Keaton, era o coração do filme (que até aquele momento se chamava *Anhedonia*, termo médico para "incapacidade de sentir prazer"). Allen concordou e, juntos, ele e Rosenblum remontaram o filme, enfatizando o personagem de Keaton — que, afinal, deu o título à versão original.

Tubarão (Steven Spielberg, 1975) é um caso ainda mais dramático. O material que chegou à moviola da experiente Verna Fields era desesperador: as oscilações de luz, comuns no oceano, faziam com que tomadas da mesma sequência parecessem estar em horas do dia e estações do ano diversas; erros de continuidade estavam por toda parte, atestando o caos das semanas finais de filmagem. Mais grave, o astro do filme, o megavilão do título, era um horror, mas em outro sentido: "representado" por três tubarões mecânicos (todos batizados "Bruce" por Spielberg, em homenagem a seu advogado), a criatura era risível em todas as cenas. Isso quando se dignava a aparecer — um dos Bruces afundou no Atlântico ao largo de Martha's Vineyard e jamais foi resgatado.

Calma e filosófica, Fields foi franca com Spielberg. Do alto de seus 57 anos de idade (contra os 29 do aflito diretor) e 20 de carreira, Fields foi decisiva — só havia um jeito de salvar *Tubarão*: sumindo com o dito cujo. Spielberg, fã de Hitchcock, tivera oportunidade de trabalhar com o mestre em sua série de TV e imediatamente compreendeu a proposta. O que realmente assusta a plateia, sempre dissera Hitchcock, é o que ela não vê, mas antecipa — e imagina.

Nas mãos hábeis de Fields, os Bruces foram cirurgicamente eliminados, substituídos por elegantes cortes que priorizam o possível ponto de vista do predador e ocultam sempre sua aparência física. Adicione-se a isso a maravilhosa "assinatura musical" criada por John Williams (e inspirada nos mesmos *cellos* assustadores empregados por Bernard Herrmann, com o mesmo objetivo, em *Psicose*), e pronto: nunca tantos tiveram tanto medo de planos da luz do sol entrando pelo mar, boias amarelas pipocando na superfície e dois acordes graves em sequência.

Este é o ofício do montador elevado à arte. Verna Fields, é claro, ganhou o Oscar por *Tubarão*.

A importância da montagem é tanta que muitos diretores a tomam nas mãos, sem medo do enorme, sistemático e paciente trabalho que ela representa. O grande Hal Ashby começou sua carreira como montador e, mesmo depois de sua ascensão a diretor, continuava editando seus filmes — e filmando como um montador, já com todos os cortes e inserções previstos em sua cabeça. Steven Soderbergh e os irmãos Coen sempre montam seus próprios filmes.

A segunda melhor opção para um diretor é ter um montador de fé, com quem mantém uma relação tão profunda e duradoura quanto a com os diretores de arte ou de fotografia. Spielberg trabalha sempre que pode com Michael Kahn; Scorsese, com Thelma Schoonmaker. Godard foi parceiro de Agnés Guillemot até sua morte, em 2005; Fellini, do grande Ruggero Mastroianni (irmão de Marcello). David Lynch acabou se casando com sua editora, Mary Sweeney (e se separando dela em 2006). Até hoje, Francis Ford Coppola e Walter Murch são parceiros inseparáveis.

A ideia que um dia foi um roteiro e depois se tornou uma visão nasce apenas depois de moldada pelo minucioso e delicado trabalho do montador — carpinteiro e ourives do cinema.

COMO TODO ARTESÃO DE ALTO NÍVEL, o montador tem uma bem-abastecida caixa de ferramentas. Algumas de suas favoritas são:

1. O ritmo do corte: Muitos montadores trabalham com metrônomos para manter a contagem certa de compassos para a duração de cada cena. Outros trabalham com a música prevista pelo diretor (Scorsese costuma filmar todas as suas principais sequências ao som da música que pretende usar na trilha). Como na música, o ritmo do corte se ajusta pelo ritmo cardíaco — para nós, quanto mais rápido, maior a sensação de tensão na sequência.

2. *Fade in, fade out/dissolve*: Uma lenta transição entre uma imagem e outra. Os *fades* dissolvem a imagem para ou de uma tela vazia. Os *dissolves* fundem duas imagens. Criam a sensação de começo, fim e passagem de tempo. *Cidadão Kane* abre com uma série de *dissolves* entre diversas imagens importantes para a mitologia do protagonista — elaboradas grades e portões, o castelo de Xanadu —, muitos terminando em superposições.

3. Superposição: Uma imagem nitidamente colocada sobre ou ao lado de outra. Cria imediatamente uma metáfora visual ou indica uma porta de acesso ao mundo interior dos personagens — como no caso da abertura de *Apocalypse Now*, em que o fogo do napalm aparece sobreposto ao rosto de

Martin Sheen.

4. *Cutaway*: Uma imagem secundária é intercalada à ação principal. Permite-nos acompanhar eventos, reações e acontecimentos de diversos pontos de vista. Em *Chinatown*, Jake (Jack Nicholson) observa, através de binóculos, o encontro entre o engenheiro Hollis Mulwray (Darrell Zwerling) e um menino, em uma de suas muitas andanças por áreas de seca. Um *cutaway* nos mostra a imagem que ele está vendo através dos binóculos.

5. Cortes casados (*matched*): Imagens diferentes entre si são postas lado a lado. É outro modo de criar, instantaneamente, uma metáfora visual. Nosso olhar soma as informações das duas imagens e cria um conceito a partir delas — como quando o macaco do início de *2001: uma odisseia no espaço* atira para o alto um osso que ele acabou de usar como arma, e a imagem que vemos, logo a seguir, é uma nave espacial — longa como um osso — flutuando sobre a Terra.

6. Cortes contínuos: É o fundamento da "montagem contínua" ou "americana" — aquela que busca criar grandes doses de "realismo emocional" que permita à plateia "perder-se" na "realidade" do filme. Um ou mais elementos asseguram a "naturalidade" da sequência de imagens: mesmo que tomadas tenham sido feitas em dias, horas e locais diferentes, o editor "costura" as imagens para criar a ilusão de continuidade da ação, reforçando a suspensão de descrença e nosso envolvimento com a narrativa. A imagem de uma atriz olhando pela janela pode ter sido filmada em um dia, e a imagem de ela se voltando para ver quem entra no quarto pode ter sido captada em outro. Se a montagem coloca os dois lado a lado, nossa mente logo torna o movimento contínuo, habitando o mesmo momento e espaço.

7. *Jump cut*: O oposto da "montagem contínua" e uma das armas mais usadas pelas brigadas da *Nouvelle Vague* para "desconstruir o cinema": tomadas da mesma cena, mas com diferentes ângulos e até enquadramentos, são colocadas em sequência, fazendo com que as imagens pareçam "pular" (daí o nome). No corte contínuo, aceitam-se imagens de câmeras, uma depois da outra, que estejam em posições diferentes — desde que a câmera tenha se movido menos que trinta graus, uma diferença que o olho humano corrige naturalmente e não quebra a ilusão de "naturalidade". No *jump cut*, as imagens são deslocadas o suficiente para que a sensação seja o oposto, a de artificialidade. Uma grande parte de *Corra, Lola, corra* (Tom Tykwer, 1998) é *jump cut*: Tykwer propositalmente corta de tomadas próximas para longínquas, e entre locais e personagens diferentes, o que aumenta a tensão e a sensação de urgência da correria desesperada de Lola.

O *jump cut* tornou-se, na verdade, uma das ferramentas mais comuns da linguagem audiovisual contemporânea. O que era insolente nos anos 1960 é, hoje, comumente empregado não apenas em filmes, mas em videoclipes e na TV, tanto em séries quanto em documentários.

Além de controlar o modo como experimentamos a narrativa, o montador também tem o domínio sobre o tempo e o espaço — afinal, um filme é um exercício digno de Einstein, no qual histórias que podem se estender por séculos em diversos continentes nos são apresentadas, de forma clara e compreensível, durante, em média, duas horas.

Como isso é possível? Alguns modos pelos quais os montadores manipulam o contínuo espaço-tempo:

• **Tempo subjetivo**: Tempo como percebido por determinado personagem (lento demais, rápido demais…). As imagens são desaceleradas ou aceleradas para acompanhar o ponto de vista do personagem.

• **Tempo comprimido/passagem de tempo**: Pode ser breve (o subir de uma escada) ou longo (vários dias e anos). É obtido em geral através de fusões, *dissolves* e superposições, frequentemente acompanhadas de música (o que, na linguagem profissional, configura uma "montagem"). É uma das formas mais eficientes de comprimir grandes blocos de informação visual numa sequência curta, que indique o estilo de vida ou as mudanças na personalidade, aparência ou relacionamentos dos personagens. Uma das mais conhecidas montagens do cinema, que usa amplamente o recurso do tempo comprimido, é a sequência do treinamento de Rocky Balboa (Sylvester Stallone) em *Rocky, um lutador* (John Avildsen, 1976): ao som de "Gonna Fly Now" (o épico tema instrumental de *Rocky*), Stallone atravessa várias ruas da Filadélfia (inclusive um mercado ao ar livre onde são visíveis os trilhos usados para mover a câmera), faz flexões com um braço só, dá murros em enormes peças de carne e sobe triunfantemente a escadaria do Museu de Arte da Filadélfia. A ideia é mostrar, em três minutos, os meses de preparação de Rocky com recursos escassos, mas transformando cada desafio numa vitória (um clima enfatizado pela música e pelos gestos de Stallone).

• **Tempo simultâneo**: Eventos diferentes, em locais e possivelmente momentos diversos parecem ocorrer ao mesmo tempo porque as imagens são inseridas em blocos sucessivos dentro de uma ação principal, ou colocadas em subdivisões na tela (como Steven Soderbergh faz constantemente em seus filmes *Onze homens e um segredo*/*Doze homens e outro segredo*…).

• **Tempo ambíguo**: Ao intercalar *dissolves* e fusões numa sequência de

cortes, cria-se um “espaço” visual que pode indicar lembrança, devaneio, raciocínio, impressão subjetiva. O tempo subjetivo, quando o sujeito em questão está alterado por algum motivo (apaixonado, sonhando, drogado, bêbado), aparece frequentemente como tempo ambíguo — “perdemos tempo” junto com os personagens.

• **Tempo “natural”:** Obtido em geral pelo *long take* ou plano-sequência — uma rodada da câmera, sem interrupções e cortes. Tem um aspecto natural, como o olhar humano, mas pode ser manipulado pelo DP através da movimentação da câmera. Há planos-sequência históricos: as aberturas de *A marca da maldade* (Orson Welles, 1958), *Absolute Beginners* (Julien Temple, 1986) e *O jogador* (Robert Altman, 1992), ou a integralidade de *Arca russa* (Aleksandr Sokúrov, 2000). Curiosamente, quanto mais longo e sustentado o plano-sequência, menos “natural” o tempo fica — porque estamos acostumados ao olhar picotado do cinema.

HOJE NOS PARECE UMA ABERRAÇÃO ver um filme com o som dessincronizado, mas é bom lembrar que as primeiras duas décadas de vida do cinema foram completamente mudas. E que, nos anos 1930, na esteira do sucesso de *O cantor de jazz* — o primeiro longa com som sincronizado, de 1927 —, o cinema tornou-se amplamente sonorizado, muita gente jurou que seria o fim da recém-nascida “sétima arte”.

O cinema nasceu do desejo pela imagem em movimento, um impulso distinto da narrativa pela voz, que o teatro saciava, ou pelo texto, província da literatura. Parece que levamos algum tempo até conciliar todas essas possibilidades — algumas culturas mais tempo que outras. No Japão, por exemplo, a arte da narração do filme mudo por *benshis* permaneceu viva até a Segunda Guerra Mundial, suplantando em popularidade a “novidade” do som sincronizado.

Mesmo a música, que hoje associamos com tanta naturalidade à experiência de ver um filme, tardou a ser incorporada completamente à narrativa. O “acompanhamento musical” que Victor Herbert escreveu para *Fall of a Nation* (Thomas F. Dixon Jr., 1916) era executado paralelamente à exibição, assim como os temas compostos por Gottfried Huppertz para os filmes de Fritz Lang e por Hans Erdmann para *Nosferatu*, de Murnau, em 1922.

Mesmo depois do advento do som sincronizado, a música parecia sempre algo pairando sobre a superfície do filme — até *King Kong*, em 1933, e a apavorante trilha de Max Steiner, que fazia o que centenas de outras fariam nas próximas décadas: dizer ao público o que deveria sentir, e quando.

Colocados juntos, som e música podem ser:

▪ **Diegéticos**: Que vêm do "mundo da história", ou *diegesis*. Ou seja, tudo aquilo que, visível ou possível de existir numa cena, pode ser compreendido como "fonte sonora". Por exemplo: se na cena de uma diligência atravessando o Deserto Pintado ouvimos o uivo do vento, o estalar do chicote ou o ruído dos cascos — mesmo que naquele momento preciso não possamos ver inteiramente o chicote, o vento ou os cascos — assumimos que aquilo "naturalmente faz parte" da cena.

▪ **Não diegéticos:** Tudo aquilo que é ouvido mas não visto na cena por ser impossível ou improvável no contexto da história. E, mesmo assim, aceitamos como parte do "realismo emocional" do filme, o que chamo de "efeito *King Kong*". Ou seja: na mesma sequência da diligência atravessando o Deserto Pintado, se você ouvir metais gloriosos sobre um fundo de cordas e tímpanos, ou há uma orquestra sinfônica escondida em algum *canyon* ou você está vendo *No tempo das diligências* (Gordon Douglas, 1966) com a maravilhosa trilha de Jerry Goldsmith.

Os principais usos do som são:

▪ **Ambiente**. Em geral captado de forma direta, ou mixado para parecer natural, como que emanando do ambiente em que os personagens se movimentam e dialogam. Hitchcock dá uma aula de uso do som ambiente em *Janela indiscreta* (1954), utilizando, para compor os climas emocionais, apenas os sons que "naturalmente" partem do apartamento de James Stewart e, sobretudo, de seus vizinhos de frente.

▪ ***Establishing sound*.** Recurso tão antigo quanto o som sincronizado: é o ruído — ou a mistura de ruídos — que, colocado sob uma imagem que não é necessariamente específica, nos "diz" o que estamos vendo. Se olhamos uma imagem de prédios e ouvimos buzinas, sirenes, tráfego e vozes, imediatamente presumimos estar vendo uma grande cidade (e não uma maquete sobre uma mesa diante de uma janela aberta, que é o que a imagem também pode ser…).

▪ ***Soundscape* (paisagem sonora).** Complexa massa de diálogo, música, ruídos e efeitos sonoros que compõe a maior parte dos filmes que vemos hoje. Desenhada e planejada antes mesmo de o filme ser rodado, com o mesmo rigor e atenção ao detalhe dos aspectos visuais do projeto, a *soundscape* é uma espécie de "filme auditivo", com todas as chaves emocionais da narrativa visual — em forma de som.

Em qualquer um desses usos, o som utiliza algumas ferramentas específicas:

▪ **Som direto**: Gravado ao vivo durante a filmagem. Pode ser usado

como base ou no resultado final. Soa “autêntico”.

▪ **Som de cena (*source*)**: Música ou sons que se originam de objetos vistos na cena (uma TV, um aparelho de som etc.). Raramente é som direto — para clareza, o som é acrescentado depois, num processo chamado *foley*.

▪ ***Foley***: Ruídos e sons acrescentados posteriormente para recriar/enfatizar/complementar elementos perdidos no som direto ou criar sons artificiais. Percorrem toda a gama de situações presentes na tela, de notas sendo manuseadas (reproduzidas com lenços de papel sendo amassados num microfone) a corpos se espatifando no meio-fio (uma melancia sendo atingida por um objeto contundente, em geral um martelo).

▪ **Narração off/*voice over***: Comentário à ação por alguém que, em geral, não está na cena.

▪ **Ponte sonora**: Um som (música, ruído, fala) que passa de uma cena a outra, estabelecendo uma unidade dramática entre elas ou sobrepondo a “realidade emocional” de uma sobre a outra.

▪ **Assinatura sonora**: Um som que é incluído repetidas vezes em determinado tipo de cenas ou sequências, para definir um clima emocional, um ambiente ou personagem. Todas as vezes que vemos o carcereiro sádico, de óculos espelhados, em *Rebeldia indomável* (Stuart Ronsenberg, 1967), ouvimos latidos de cães de guarda na trilha sonora.

▪ **Silêncio**: É um dos elementos mais dramáticos e perturbadores num filme. O silêncio absoluto, muito raro, é usado em geral como elemento extremo de cena. O silêncio com ruídos ambientes pode indicar “naturalismo” ou servir de ênfase a determinados momentos. Em *Fonte da vida* (Darren Arnofosky, 2006), os momentos que se seguem à morte de Isabel (Rachel Weisz) estão em absoluto silêncio; seu marido, Tomas (Hugh Jackman), está isolado do mundo, envolto em dor tão profunda que tudo silencia à sua volta; o som retorna abruptamente, com a buzinada de um carro que quase o atropela.

Mesmo sem ser silêncio completo, a retirada de qualquer elemento importante da trilha causa, para nós, o mesmo efeito. Em *O pianista* (Roman Polanski, 2002), Wladislaw Szpilman (Adrien Brody) está tocando na rádio nacional polonesa, em Varsóvia, quando a cidade começa a ser bombardeada pelos nazistas. Quando uma bomba explode nas proximidades do prédio, o efeito é ensurdecedor — e sabemos disso porque todos os sons desaparecem da trilha, substituídos apenas por um longo e agudo zumbido, o tinido da lesão auditiva. Steven Spielberg emprega o mesmo recurso em uma cena de combate de *O resgate do soldado Ryan* (1998), e, em *Soldado anônimo* (Sam Mendes, 2005), o ruído de grãos

de areia caindo ao chão é tudo o que resta depois de uma explosão medonha — sua presença enfatiza a surdez completa dos personagens.

A MÚSICA É USADA, COMO O SOM, para amplificar e comentar o que vemos. Na verdade, em mãos adequadas, ela nos diz como sentir e o que sentir. Somada às imagens certas, cria memórias absolutamente indeléveis: como o "Danúbio Azul" fazendo naves e estações espaciais valsarem em *2001*: *uma odisseia no espaço*, uma das muitas peças de trilhas que deveriam ser apenas rascunhos para auxiliar o trabalho do montador, mas que acabaram indo parar na mixagem final dos filmes de Stanley Kubrick, que quase nunca aprovava os esforços dos compositores que contratava.

De acordo com seu uso, a música no filme pode ser:

- **Pano de fundo/*background***: Cria um "tecido" sonoro/emocional que quase sempre não é ouvido conscientemente, mas registrado como "dica emocional" da cena. A montagem em geral segue o mesmo ritmo deste forro musical. A música de fundo é mais notada quando não está lá: os filmes norte-americanos da geração "sexo e drogas" dos anos 1970 e uma grande parte dos filmes europeus — notadamente os filmes do movimento Dogma — propositalmente não usam música de fundo, sublinhando diálogo e ruídos de cena com essa ausência.

  A presença da boa música de fundo é sutil, quase subliminar. A oscarizada trilha de Trent Reznor e Atticus
  Ross para *A rede social* (David Fincher, 2010) inclui vários baixos contínuos, que seguram os momentos de introspecção de Mark (Jesse Eisenberg), e sequências de pulsos, que sublinham as ebulições de criatividade e iniciativa.

- **Primeiro plano/*foreground***: Nem dublada, nem de cena, é um tema musical que funciona como "cenário" aural para uma cena ou sequência. Nas sequências de montagem/passagem de tempo, este é o modo de utilização da música. Se Rocky Balboa treina nas ruas da Filadélfia ao som dos metais eufóricos de Bill Conti, o junkie/traficante Renton (Ewan McGregor) corre da polícia de Edinburgo ao som da voz rascante de Iggy Pop em "Lust for Life" na genial sequência de abertura de *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996), condensando em dois minutos a vida fora da lei do anti-herói.

- **Música de cena/*source***: É a música que toca (ou melhor, parece tocar) na cena que vemos, vinda de um rádio, um instrumento musical, um disco. Ajuda a caracterizar os personagens, firmando-os num tempo ou lugar real ou imaginário. Para *A última sessão de cinema* (1971), Peter

Bogdanovich usou apenas música de cena.

▪ **Dublada**: Elemento tradicional dos musicais, substitui o texto falado como condutor ou comentador da narrativa.

▪ **Assinatura musical**: Frases musicais usadas como elementos de cena, em on ou off: os violinos e *cellos* sinistros de *Psicose* e *Tubarão*, por exemplo.

▪ **Abertura/encerramento**: Estabelecem o clima em que a narrativa se dará — "The End" em *Apocalypse Now*, ou o tema de saxofone de Bernard Herrmann em *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), por exemplo — e sumarizam suas sensações depois do final da trama — como a maravilhosa "Jai Ho" no final de *Quem quer ser um milionário?*.

1. MIL E UMA MANEIRAS DE VER: OS GÊNEROS CINEMATOGRÁFICOS

“Só podemos definir ‘gênero’ comparando uma obra a outra, nunca comparando a obra com a experiência vivida.”

Roland Barthes, S/Z

UMA FORMA GARANTIDA DE PROVOCAR a mais acirrada das disputas entre teóricos e cinéfilos em estado agudo é levantar a questão dos gêneros (*genres*). Apenas a vida depois da morte, a existência de uma divindade ou aquele pênalti no último jogo decisivo do campeonato são capazes de deflagar rajadas verbais e conceituais mais calorosas. Minúcia alguma será insignificante demais. Sacrossantos nomes de diretores e críticos serão invocados com fervor. Gritos de blasfêmia e solicitações de exorcismo ou excomunhão não são impensáveis. E sempre haverá alguém que, com um dar de ombros talvez, dirá que seria melhor debater o sexo dos anjos. Gêneros, afinal de contas, não existem.

Não vou tão longe. Gêneros existem e servem de código de compreensão tanto para realizadores quanto para nós, na sala escura. Melhor compreendê-los como algo fluido, em mutação, vivo como o próprio cinema, que muda muito cada vez que olhamos para ele.

Herdeiro de muitas formas de expressão anteriores ao seu nascimento, o cinema definiu sua gramática e sua sintaxe tomando emprestados elementos alheios: da literatura — da mais clássica à mais rueira, tragédias gregas, folhetins, gibis — do teatro, das artes plásticas, da fotografia. O cinema se debruçou sobre praticamente todas as facetas da atividade e do sonho humanos, expressando-as em uma profusão de formas.

Ao reorganizar estes elementos atendendo à disciplina rigorosa do tempo de tela — entre 70 e 120 minutos, com raras indulgências para além da marca das duas horas — e das necessidades de uma narrativa que possa ser compreendida pelas pessoas mais variadas, unidas apenas pela cumplicidade da sala escura, o cinema criou seus códigos interiores, os gêneros.

Como Barthes indica — e ele está falando dos gêneros literários, os antepassados nobres dos gêneros cinematográficos —, não se podem definir gêneros estudando a realidade. Ninguém foi perseguido pelas ruas, em alta velocidade, por um androide assassino, e no entanto aceita perfeitamente que estas imagens componham um elemento importante da história de um filme — *O Exterminador do Futuro*, de James Cameron. Na verdade, a próxima vez que a mesma pessoa vir, na tela, um androide mal-intencionado, armado até os dentes, ela imediatamente reconhecerá o filme que a espera, mesmo sem o ter visto (ainda): um *thriller* de ação com elementos de ficção científica. E ao *saber* o que é o filme mesmo antes de *ver* o filme, sua cabeça fará previamente uma série de associações que possibilitam que a narrativa visual se plugue de maneira mais intensa em sua mente.

Mais uma vez, o filme pede a parceria do espectador, e lhe dá os sinais necessários para o diálogo. São as muitas maneiras de ver um filme, cristalizadas

em torno de códigos próprios.

Para os realizadores, gêneros podem ser balizas, desafios, confinamentos ou estímulos. Podem fornecer parâmetros tão claros que se tornam irresistivelmente sedutores, bela fruta pronta a ser mordida — ao fazer *Cabo do medo*, Martin Scorsese me disse que "não podia resistir" à tentação de abraçar sem restrições as regras do *thriller*: "Para fazer um *thriller* você tem que contar a história de uma certa maneira, com certos movimentos e certos momentos. É difícil. Gosto de *thrillers*, mas sei que é difícil fazê-los, perigoso até: é um desafio, não posso me entediar fazendo, mas não posso enfeitar muito a história, senão o clima do *thriller* se perde."

Roger Corman (*A casa de Usher*, *A mansão do terror*, *O corvo* e mais 53 títulos como diretor e 398 como produtor), que sabe que seu nome é sinônimo de "filme de terror", tem uma abordagem mais singela: "Os gêneros podem aprisionar um realizador. Ainda bem que fiquei aprisionado num gênero que amo, o terror."

Ao fornecer, *a priori*, uma série de elementos que balizam o futuro filme, o conceito de "gênero" também funciona como uma espécie de taquigrafia da comunicação entre as diversas etapas da realização. Quando um diretor ou roteirista vai *pitchear* um projeto que se atém, por fidelidade, oposição ou comentário, a um gênero preestabelecido, a pessoa do outro lado da conversa sabe imediatamente que tipo de filme esperar.

A delícia do cinema são as mil e uma maneiras que essa interpretação pode tomar. Entre o *Scarface* de Howard Hawks, em 1932, e o de Brian de Palma, em 1983, um universo de normas e clichês do *thriller* dramático de gângster são, ao mesmo tempo, abraçados e reinterpretados; na verdade, ao colocar seu novo *Scarface* no mundo da cocaína e dos imigrantes latinos de Miami, De Palma criou um novo subset do gênero, por sua vez aberto a mais reinterpretações, comentários — e até sátiras, como a menção recorrente no pastelão *Reno 911: Miami*, de Robert Ben Garant (2007).

São caminhos praticamente infinitos, um glossário preestabelecido que se presta a poemas, piadas, dramas, romances. *Shanghai Triad* (Zhang Yimou, 1995) e *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003/2004); *O poderoso chefão* (Francis Ford Coppola, 1972), *Ajuste de contas* (Joel Coen, 1990) e *A estrada para a perdição* (Sam Mendes, 2002) — todos são "filmes de gângster", todos repetem elementos cênicos e narrativos que nos mostram com clareza o que são. E todos são absolutamente diferentes.

UM GÊNERO PODE SER DEFINIDO POR: ▪ **Narrativa**: tramas, premissas e estruturas parecidas (até o formulaico); situações, obstáculos, conflitos e resoluções previsíveis.

▪ **Caracterização dos personagens**: tipos semelhantes de personagens (próximos aos estereótipos) com qualidades, motivação, objetivos e aparência similares.

▪ **Temas básicos:** os filmes são sobre temas semelhantes, frequentemente em contextos históricos, culturais e sociais semelhantes.

▪ **Ambiente**: o lugar — geográfico ou histórico — onde a trama se passa é o mesmo.

▪ **Iconografia**: uso de "ícones" semelhantes — objetos, atores, atrizes, cenários; uso de certos tipos de linguagem e terminologia.

▪ **Técnicas e estilo:** iluminação, paleta de cores, movimentação de câmera e enquadramentos semelhantes.

Cinema é uma arte empírica. Tempo e prática se encarregam de acumular esses signos e organizá-los em gêneros. Sinceramente, não conheço nenhum diretor, roteirista ou produtor que acorde um dia e decida "hoje vou criar um gênero novo" e seja bem-sucedido. Há algo orgânico no modo como esses elementos se arranjam dentro da narrativa e sobre ela que nos faz detectar imediatamente uma tentativa de pré-fabricação. Nós, a plateia, somos o campo de provas desses signos — eles se repetem e se transformam em gêneros porque nós damos o retorno, porque sinalizamos nossa satisfação em compreender tanta coisa ao ver algo tão simples quanto uma capa preta, um carro em alta velocidade ou uma lua cheia atrás de nuvens.

Cinema é uma arte viva — tudo nele tem um claro ciclo natural — e, como ele, seus gêneros. Temas e estilos que rapidamente encontram eco junto ao público logo se tornam "gêneros" menores no espaço aproximado de uma década. Seus elementos principais passam a ser copiados, reinterpretados, respondidos por outras visões, outros realizadores. A certa altura da repetição, o gênero se cristaliza, torna-se plenamente um clichê, pronto para ser criticado, destroçado, ironizado, satirizado e, eventualmente, esquecido. Mas nada permanece morto durante muito tempo neste ecossistema — tudo o que foi clássico vinte anos atrás pode ser novidade de novo, resgatado e reinterpretado por um novo olhar.

O ciclo aproximado de vida de um gênero é:

▪ **Enunciação**: os primeiros elementos são tomados emprestados de outra forma de expressão — literatura, tendências das artes plásticas, outras mídias ±— e colocados de um modo coerente e sistemático na tela. Por exemplo: nutrido pelo movimento expressionista alemão e inspirado no livro *Drácula*, de Bram Stoker, Murnau cria o seu *Nosferatu*, em 1922.

▪ **Solidificação**: com o retorno do público e do meio, estabelecem-se

os elementos recorrentes, os que "funcionam". Os elementos que funcionam passam a ser copiados. Dessa forma, nove anos depois, começamos a ver mais títulos sobre monstruosas criaturas saídas das páginas da literatura vitoriana: *Drácula*, estrelado por Bela Lugosi (1931), *Frankenstein*, dirigido por James Whale. Cada qual a seu modo, eles repetem elementos de *Nosferatu*: o uso das sombras, as heroínas virginais, a antecipação como recurso dramático para sublinhar as sensações de medo e tensão.

▪ **Apogeu ("clássicos")**: o gênero "nasce". Seus elementos essenciais estão claramente enunciados e, pela repetição, inculcados na cabeça do público. A partir dos anos 1930, por exemplo, pode-se dizer que o *thriller* de terror está firmado como gênero cinematográfico — em retrospectiva, os *thrillers* da Universal dos anos 1940 e os góticos da produtora britânica Hammer serão vistos como "clássicos do gênero".

▪ **Fórmula**: o gênero enrijece, fica engessado. A repetição supera a possibilidade de renovação, não há mais espaço para a criatividade. Em geral é o momento da produção em massa, com diversos títulos parecidos em tudo. As massas de filmecos de terror que enchem as prateleiras das locadoras e as altas horas de nossas tvs são bons exemplos desses produtos recicláveis — que, frequentemente, se tornam os melhores campos de treinamento para futuros cineastas (como atestam Francis Ford Coppola, Oliver Stone e James Cameron, que começaram, todos, em filmes B de terror).

▪ **Dissolução/ desconstrução/ crítica:** quando os elementos estão claros o suficiente e já passaram da fase do clichê, está na hora de um bom polimento por atrito. Cada signo é olhado tão de perto que revela todas as suas minúcias e falhas, abrindo a possibilidade para uma cuidadosa evisceração. Os anos 1960/70 foram o grande período em que os principais gêneros clássicos do cinema sofreram todo tipo de cirurgia radical. *O bebê de Rosemary*, de Roman Polanski (1968), e *O exorcista*, de William Friedkin (1973), são gloriosas tentativas de pôr o *thriller* de cabeça para baixo. A presença do mal — tema essencial do gênero — é tornada mais real pela banalidade de seu entorno, despido de teias de aranha, trovoadas e sombras, revelado à luz plena de ambientes cotidianos.

▪ **Retomada/ hibridização/ sátira**: uma vez limpo de suas cascas mais pesadas, o gênero está pronto para um renascimento. O processo crítico frequentemente traz novos elementos para seu glossário — quantos filmes de possessão demoníaca em ambientes triviais vieram depois de *Rosemary* e *Exorcist*a? —, e a quebra do respeito possibilita tanto a sátira rasgada — a

série *Todo Mundo em Pânico*, por exemplo — como o metafilme que, ao expor os clichês conhecidos, propõe novas soluções para eles — *Pânico*, de Wes Craven (1996), é um exemplo clássico. O subgênero do terror asiático — filmes como *O chamado* (Hideo Nakata, 1998) e *Água negra* (Hideo Nakata, 2002) — é um exemplo de um gênero "clássico" revisto, limpo, desconstruído, reconstruído e agregado de novos elementos. O ciclo está prestes a recomeçar…

QUANTOS GÊNEROS EXISTEM? A rigor, tantos quantos nós queremos que existam. Colocar lado a lado elementos em comum pode ser um dos mais divertidos exercícios que um fã de cinema pode fazer. Eu, por exemplo, gosto muito das minhas categorias pessoais:

▪ **Filmes muito mais inteligentes do que têm direito**. Os *Batman*s de Christopher Nolan (2005 e 2008) e os *Bourne* de Paul Greengrass (2004 e 2007), por exemplo.

▪ **Filmes muito mais inteligentes do que parecem**. *O virgem de 40 anos* (Judd Apatow, 2005) e *Quem vai ficar com Mary?* (Bobby e Peter Farrelly, 1998) são alguns dos meus favoritos.

▪ **Mas o que foi isso**? Filmes que deixam a sensação de que você acaba de ser atropelada por um caminhão em alta velocidade: você não entende nada e sai do cinema como quem sofreu traumatismo craniano. *Império dos sonhos*, de David Lynch, foi um deles. *A árvore da vida*, de Terrence Malick, o mais recente.

▪ **Filmes tão ruins que são bons**. *Showgirls,* de Paul Verhoeven (1995), é um clássico.

▪ **Filmes bem-feitos que são ruins**. Fotografia, roteiro, acabamento... Está tudo certinho, mas você sente claramente que perdeu duas horas de sua vida. A maioria dos filmes de Adam Sandler se encaixa aqui. *Redacted,* de Brian de Palma (2007), também.

Retornando à base do conceito de gênero — as estruturas dramáticas identificadas por Aristóteles na *Poética* —, chegamos a cinco gêneros cinematográficos essenciais:

▪ Drama ▪ Comédia ▪ Ação/Aventura ▪ Ficção científica/fantasia ▪ *Thriller* (compreendendo suspense e terror)

Esta classificação leva em consideração apenas os princípios mais básicos de cada formato, possibilitando que se vejam outros gêneros a partir de sua essência. Assim, *westerns* — um gênero essencial para o desenvolvimento do cinema — caem facilmente dentro da categoria "drama" (em sua maioria…

Blazing Saddles — Mel Brooks, 1974 — e *Three Amigos* — John Landis, 1986 — ficam mais à vontade entre as comédias). O *western* é essencialmente um drama — sua paisagem física e sociopolítica é que lhe dá os contornos finais, a devida coloração. Por se passarem em paisagens belas mas inóspitas, de possibilidades, perigos e desafios constantes, onde estruturas sociais ainda não estão plenamente construídas, o "drama do oeste", ou *western*, é um dos gêneros mais profundamente morais do cinema: seu tema essencial é o livre-arbítrio, a escolha entre bem e mal, entre o que é certo e errado. Na "derradeira fronteira" ainda não há leis ou acordos que possam dizer aos personagens como agir — apenas seus desejos e consciências os impulsionam, e cada escolha pode ser uma decisão fatal. Por esse ângulo é possível ver filmes tão diversos quanto *Thelma e Louise* (Ridley Scott, 1991), *Sangue negro* (Paul Thomas Anderson, 2007), *Onde os fracos não têm vez* (Joel e Ethan Coen, 2007) e a maior parte dos filmes brasileiros de cangaço (especialmente *Deus e o Diabo na terra do sol,* Glauber Rocha, 1964) como *westerns*: dramas morais da "derradeira fronteira".

O mesmo se dá com o musical, para falar de outro gênero fundamental — em sua essência, um musical tanto pode ser um drama (*Amor, sublime amor*, Jerome Robbins e Robert Wise, 1961; *All That Jazz*, Bob Fosse, 1979; *Dreamgirls*, Bill Condon, 2006), quanto uma comédia (*Cantando na chuva*, Stanley Donen e Gene Kelly, 1952; *Agora seremos felizes*, Vicente Minelli, 1944). Pode até mesmo conter elementos de *western* (*Oklahoma!*, Fred Zinnemann, 1955; *Annie Get Your Gun*, George Sidney, 1950), terror (*Rocky Horror Picture Show*, Jim Sharman, 1975; *Pequena loja dos horrores*, Frank Oz, 1986) ou comentário social (*Quando o carnaval chegar*, Cacá Diegues, 1972; *Hair*, Milos Forman, 1979; *Absolute Beginners*, Julian Temple, 1986; *Evita*, Alan Parker, 1996; *Hairspray*, Adam Shankman, 2007). Podem ser filmes de época (*Kiss me Kate*, George Sidney, 1953; *My Fair Lady*, George Cukor, 1964; *Camelot*, Joshua Logan, 1967), romances (*Gigi*, Vincente Minnelli, 1958; *Os guarda-chuvas do amor*, Jacques Demy, 1964; *Sweet Charity*, Bob Fosse, 1969) ou fantasias (*O Mágico de Oz*, Victor Fleming, 1939; *Tommy*, Ken Russell, 1975; *The Wall*, Alan Parker, 1982, *Encantada*, Kevin Lima, 2007). Em comum eles têm a música como elemento narrativo essencial, canções impulsionando a narrativa e não apenas atuando como coadjuvantes. Em seus *temas* eles são dramas, comédias, romances *etc*. Em sua *forma*, eles são musicais.

Pelo mesmo motivo não incluí filmes de animação entre os gêneros. Longas animados podem ser absolutamente tudo: dramas (*Watership Down*, Martin Rosen, 1978; *O Rei Leão*, Roger Allers e Rob Minkoff, 1994; *The Iron Giant*, Brad Bird, 1999, *Ratatouille*, Brad Bird, 2007); comédias (*Shrek*, Andrew Adamson e Vicky Jenson, 2001, *Madagascar*, Eric Darnell e Tom McGrath, 2005), ficção científica (*O segredo de N.I.M.H*, Don Bluth, 1982; *Os incríveis*, Brad Bird, 2004; *O homem duplo*, Richard

Linklater, 2006; *Wall-E*, Andrew Stanton, 2008), filmes de ação (*Aladim*, Ron Clemens e John Musker, 1992; *Toy Story*, John Lassseter, 1995; *A fuga das galinhas,* Nick Park, 2000; *Procurando Nemo*, Andrew Stanton, 2003), romances (*A pequena sereia*, Ron Clemens e John Musker, 1989; *A Bela e a Fera*, Gary Trousadle e Kirk Wise, 1991), dramas políticos (*Persépolis*, Vincent Paronnaud e Marjane Satrapi, 2007; *Valsa com Bashir,* Ari Folman, 2008), *thrillers* góticos (*O estranho mundo de Jack*, Tim Burton, 1993; *A noiva cadáver,* Tim Burton, 2005; *A guerra dos vegetais*, Nick Park e Steve Box, 2005), filmes de época (*A espada era a lei*, Wolfgang Reitherman, 1963; *O Corcunda de Notre Dame*, Gary Trousadle e Kirk Wise, 1996). Além, é claro, de seu "feijão com arroz", fantasia — em que brilham os clássicos da Disney e a obra filosófica e metafísica de Hayao Myiazaki (*Princesa Mononoke*, 1997; *A viagem de Chihiro*, 2001).

Mais que qualquer outra forma de fazer cinema, a animação é adaptável — realmente livre das amarras do mundo real, ela pode ser qualquer coisa que seus realizadores imaginarem. Não me parece justo prendê-la a uma única categoria de gênero.

Estabelecidas as vigas mestras, podem-se fazer todas as associações possíveis: local, época, subtemas, tudo isso adiciona-se ao eixo central de um gênero e cria a diversa teia de estilos que chega às nossas telas.

Assim, um drama sobre conflitos armados torna-se o subgênero drama de guerra. Dependendo do conflito, ele pode ser drama da Primeira Guerra (trincheiras, baionetas, gás, abuso de autoridade, a corrupção do poder)....

- **Enunciação**: *O grande desfile*, King Vidor, 1925; *Asas*, William Wellman e Harry d'Abbadie d'Arrast, 1927; *Sem novidade no front*, Lewis Milestone, 1930; *A grande ilusão*, Jean Renoir, 1937.
- **Clássico**: *Sargento York*, Howard Hawks, 1941; *Glória feita de sangue*, Stanley Kubrick, 1957; *Lawrence da Arábia*, David Lean, 1962.
- **Revisto**: *Eterno amor*, Jean-Pierre Jeunet, 2004, *Cavalo de guerra,* Steven Spielberg, 2011.

...Ou o drama da Segunda Guerra Mundial, que pode ainda ser subdividido em front europeu, (nazismo/fascismo, resistência, genocídio, guerra aérea) e front do Pacífico (império japonês, kamikazes, bomba atômica, campos de prisioneiros).

EUROPA:

- **Enunciação**: *Roma, cidade aberta*, Roberto Rosselini, 1945; *Brinquedo proibido*, René Clément, 1952.

▪ **Clássico**: *O mais longo dos dias*, Darryl Zanuck (produtor), 1962; *Trens estreitamente vigiados*, Jirí Menzel, 1966; *Os doze condenados,* Robert Aldrich, 1967; *Patton, rebelde ou herói?,* Franklin Schaffner, 1970; *O inferno é para os heróis*, Don Siegel, 1962; *Paris está em chamas?,* René Clement, 1966.

▪ **Revisto**: *O resgate do soldado Ryan*, Steven Spielberg, 1998; *The Miracle of Santa Anna,* Spike Lee, 2008; *Bastardos Inglórios*, Quentin Tarantino, 2010.

PACÍFICO:

▪ **Enunciação:** *Trinta segundos sobre Tóquio,* Mervyn le Roy, 1944.

▪ **Clássico:** *As pontes de Toko-Ri*, Mark Robson, 1954; *A ponte do Rio Kwai*, David Lean, 1957; *A um passo da eternidade*, Fred Zinnemann, 1953; *Tora! Tora! Tora!,* Richard Fleischer, 1970.

▪ **Revisto**: *Além da linha vermelha,* Terrence Malick, 2002; *A conquista da honra* e *Cartas de Iwo Jima*, Clint Eastwood, 2006; *Códigos de Guerra*, John Woo, 2002; *Cidade de vida e morte*, Chuan Lu, 2009; *Flores da guerra*, Zhang Yimou, 2011.

E dentro dessas divisões pode-se ir a caminhos mais específicos: drama de guerra em submarinos (*O mar é nosso túmulo*, Robert Wise, 1958; *Das Boot*, Wolfgang Petersen, 1981; *U-571*, Jonathan Mostow, 2000); drama de guerra em campo de concentração (*Stalag 17*, Billy Wilder, 1953; *Fugindo do inferno*, John Sturges, 1964; *A lista de Schindler*, Steven Spielberg, 1993; *Um canto de esperança*, Bruce Beresford, 1997; *O pianista*, Roman Polanski, 2002); drama de guerra na Rússia (*A balada do soldado*, Grigori Churkhari, 1959; *Doutor Jivago*, David Lean, 1965); drama da guerra do Vietnã (*O franco atirador*, Michael Cimino, 1978; *Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, 1979; *Platoon*, Oliver Stone, 1984; *Fomos heróis*, Randall Wallace, 2002); drama da Guerra Civil americana (*O nascimento de uma nação*, D. W. Griffith, 1915; *...E o vento levou*, Victor Fleming, 1939; *Tempo de glória*, Edward Zwick, 1989) *etc*.

Cada um desses subgêneros tem seu próprio conjunto de normas e elementos-chave. É quando um subgênero desse se torna maduro o suficiente para ser satirizado que esses ossos aparecem claramente, calcificados em clichês: *Platoon* se torna *Trovão Tropical* (Ben Stiller, 2008); os filmes patrióticos dos anos 1940 se transformam em *Herói de mentira* (Preston Sturges, 1944), e os dos 1950, no anti-heroísmo de *M.A.S.H* (Robert Altman, 1970).

Finalmente, existem os gêneros autorais: realizadores cuja marca é tão pessoal e distinta que, além de transcender as normas preestabelecidas, criam um novo parâmetro de reconhecimento. Não importa que eles pratiquem com assiduidade um ou mais gêneros preexistentes: nomes como Buñuel, Hitchcock, Lynch, Kurosawa, Scorsese, Fellini são, eles mesmos, qualificadores. Não há

mais o que dizer.

2. DRAMA: A CATARSE PELA DOR

“A estrutura da melhor tragédia não é simples,
mas complexa, e representa incidentes que
provoquem medo e compaixão — pois isto é
característico desta forma de arte.”

Aristóteles, *Poética*

O DRAMA É UMA ESPÉCIE de grande *template* da narrativa cinematográfica: no final das contas, depois de tudo dito, explicado, analisado e classificado, quase todos os filmes — sim, até mesmo as comédias e os longas de animação — poderiam, sem grande dificuldade, ser encaixados na categoria "drama". O drama filmado é uma das respostas à nossa fome ancestral por catarse — queremos, precisamos ver o pior que acontece aos outros para termos algum conforto tanto na humanidade compartilhada quanto no saldo final do inventário de tormentos e perdas. Assim, sem muito exagero, apenas o tom, o ritmo, o ambiente e os "temperos" da narrativa podem distinguir um drama no oeste — o *western* — de um drama com momentos de ridículo — a comédia, especialmente a comédia dramática ou *dramedy* —; um drama de ação de um drama sobre o sobrenatural. Todos eles nos oferecem a possibilidade da breve transcendência — "purificação", diriam os gregos — pela observação das provações alheias.

Aristóteles, o mestre supremo dos roteiristas, a quem já recorremos tantas vezes nesta jornada, vai nos levar um pouco adiante na exploração das diferentes formas que a narrativa cinematográfica tomou ao longo das décadas. E, para ele, o drama — a tragédia, para ser mais exata — era a forma mais perfeita e exaltada da arte dramática, a única capaz de nos proporcionar lições duradouras e catarses poderosas.

As tramas dramáticas, segundo Aristóteles, precisam incluir os seguintes elementos essenciais:

- Um grande obstáculo ou reversão de fortuna (*peripeteia*) dever ser enfrentado por um personagem de substância. A natureza do protagonista é de grande importância — ao contrário da comédia, que se ocupa das desditas de mulheres e homens comuns, o drama deve afligir indivíduos de peso por seu status social ou envergadura moral e intelectual. O drama deve ser, literalmente, exemplar.
- A reversão de fortuna deve ser fruto de um erro do protagonista. Aristóteles usa a palavra grega *hamartia* — que vem da prática do arqueirismo e significa, literalmente, "errar o alvo" — para qualificar esse erro ou falha. Há algo interior, algo que vem da própria personalidade do protagonista, que o faz "errar o alvo" e, dessa forma, desencadear a tragédia, reverter sua fortuna. Ele é otimista demais, autoconfiante demais, talvez altivo e arrogante em seu estado elevado, julgando-se, quem sabe, com o direito nato ao alvo, em qualquer flechada. Nesse sentido, drama e comédia são, exatamente, os dois lados do mesmo espelho em que se debruça a alma humana — em um, a *hamartia* é compensada pela dor; na outra, pelo ridículo. Nós, na plateia, que conhecemos bem flechas e alvo,

somos purificados, do mesmo modo, por lágrimas ou risos.

▪ Uma lição deve poder ser extraída da provação do protagonista. A narrativa dramática de qualidade não deveria, por definição, ser sádica: a dor pela dor pode ser entretenimento em algumas áreas da experiência humana, mas não aqui. No drama, a dor deve poder ser convertida em sabedoria.

É fácil ver, nas elegantes e precisas normas da *Poética*, o núcleo central de todos os grandes dramas cinematográficos, de *...E o vento levou* a *Menina de ouro* (Clint Eastwood, 2004); de *A regra do jogo* (Jean Renoir, 1939) a *Soldado anônimo* (Sam Mendes, 2005); de *Ben Hur* (William Wyler, 1959) a *Gladiador* (Ridley Scott, 2000): personagens nada comuns, notáveis por sua coragem, ousadia, resistência e princípios arriscando suas flechas em alvos constantemente em movimento, para nosso deleite e aprendizado.

Ao traduzir as regras aristotélicas da tragédia para os três atos da narrativa filmada, o cinema codificou o gênero em torno de alguns temas-chave:

▪ **Superação.** Os personagens devem ser submetidos a provas tais que apenas ao recorrer a qualidades insuspeitadas e vencer seus piores medos eles chegarão ao terceiro ato. Pensem em Luke Skywalker recebendo a estranha transmissão holográfica da princesa Leia ou Indiana Jones defrontando-se com serpentes a cada etapa de suas aventuras.

▪ **Heroísmo**, em geral equacionado a **sacrifício**. O heroísmo da sobrevivência, do dia a dia — o heroísmo de Robinson Crusoé ou, mais cinematograficamente, do *Forrest Gump* (1994) e do *Náufrago* (2000) de Tom Hanks nas mãos de Robert Zemeckis —, interessa ao cinema, porém menos que o heroísmo de Leônidas e seus bravos companheiros diante dos persas nas Termópilas em *300* (Zack Snyder, 2006), o da maioria dos *Sete samurais* (Akira Kurosawa, 1954), depois de vários encontros com os bandidos, o *de Thelma e Louise* escolhendo o voo sobre o Grand Canyon no final do filme de Ridley Scott (1991), ou James 007 Bond deixando uma trilha de namoradas assassinadas em nome do serviço secreto de sua majestade. Observação importante: o drama não apenas tolera mas muitas vezes exige que a resolução da história seja triste. O autossacrifício ou o sacrifício de entes queridos são, portanto, recursos comuns.

▪ **Destino**. Ironicamente, o cinema acredita mais em destino do que os dramaturgos gregos cuja concepção do mundo submetia os próprios deuses às tramas fiadas pelas Moiras, e que tanto ocupavam Aristóteles. Mais que a tragédia clássica, o drama cinematográfico acredita no que tem que ser, na fatalidade, no acaso, na necessidade de cumprir uma missão

predeterminada. O recurso das “vidas entrelaçadas”, por exemplo — da *Trilogia das cores* de Krzyzstof Kieslowski (1993-1994) a *Babel* (Alejandro Gonzalez Iñarritu, 2006) —, é essencialmente um estudo sobre os nós na teia das Moiras, e nosso papel neles. O drama romântico é quase sempre sobre pessoas destinadas umas para as outras, mesmo e principalmente quando a relação é truncada (*Tarde demais para esquecer*, Leo McCarey, 1957), abdicada (*Casablanca*, Michael Curtiz, 1942) ou interrompida pela morte, uma das faces do destino (*Love Story*, Arthur Hiller, 1970; *Titanic*, James Cameron, 1997).

- **Descobertas interiores.** Como já vimos, os filmes existem para nos mostrar como, no intervalo de duas horas, mais ou menos, um ou mais indivíduos podem ir de zero a duzentos quilômetros por hora, existencialmente falando. O drama apoia-se fundamentalmente na capacidade de o protagonista descobrir — de preferência logo no primeiro ato — de que substância moral ele é feito de forma que, mesmo mandado para as galés, como Ben Hur, ou forçado a lutar numa arena como o deposto general Maximus de *Gladiador*, seus novos talentos sejam imediatamente úteis e acessíveis.
- **Grandes questões morais (colocadas em forma de dilema).** Essencial em dramas de guerra e *westerns*, o dilema moral aparece na maioria das vertentes do drama como a prova definitiva do estofo de seus heróis e heroínas. O jovem coronel Lawrence (de *Lawrence da Arábia*) obrigado a executar um homem que, pouco antes, havia resgatado do deserto, e Sofia (de *A escolha de Sofia*, Alan Pakula, 1982) forçada a fazer a escolha do título (que, na verdade, prenuncia todas as demais que ela fará até o fim do filme) são alguns exemplos do tipo de decisão de vida e morte que reside no coração dos bons dramas cinematográficos.

Existem excelentes motivos para a prevalência do drama como gênero-mestre do cinema: enquanto o que nos faz rir é em grande parte específico e cultural, o que nos faz chorar e emocionar é universal, suplantando fronteiras, idiomas e peculiaridades culturais. No jargão cinematográfico, diz-se que o drama (sobretudo o drama de ação, que discutiremos daqui a pouco) “viaja” muito bem, enquanto a comédia é sempre mais arriscada. O que é hilário na França pode ser ofensivo em Cingapura; filmes que arrancam gargalhadas no México podem fazer uma plateia britânica dormir. E por aí vai.

No final de 2011, a mais recente contagem de bilheterias internacionais de todos os tempos[1] mostra que, dos vinte filmes mais bem-sucedidos comercialmente pelo mundo afora, 13 são dramas puros ou têm elementos

susbtanciais de drama, associados a aventura e fantasia. Dois títulos de James Cameron — *Avatar*, que sintetiza elementos de drama, fantasia, aventura e ficção científica, e *Titanic*, verdadeiro repositório de todas as regras intactas do gênero — estão na liderança com uma receita de, respectivamente, 2,7 bilhões de dólares e 1,8 bilhão de dólares. Mais interessante: 12 desses 20 títulos pertencem a franquias: *Senhor dos Anéis*, *Harry Potter*, *Piratas do Caribe* e *Star Wars*.

Nossa fome de mitos é, de fato, insaciável. E, como nossos antepassados, gostamos de longas narrativas desses mitos, como os ciclos de poesia épica dos tempos antigos.

O drama puro tem, além disso, um outro efeito colateral positivo: uma probabilidade muito maior de ganhar um Oscar: das 83 estatuetas já entregues,[2] 67 foram para dramas. A última comédia a receber uma estatueta por melhor filme foi *Noivo neurótico, noiva nervosa*, de Woody Allen, em 1978. Num estudo conjunto,[3] os sociólogos Nicole Esparza, da Universidade de Princeton, e Gabriel Rossman, da UCLA, estabeleceram que um ator que trabalhe num drama tem nove vezes mais chances de ganhar um Oscar do que um que atue numa comédia, por melhor que ela seja.

Embora a catarse da comédia possa ser muitas vezes mais poderosa que a do drama, algo na nossa natureza nos indica que chorar é mais nobre e digno de mérito do que rir.

GÊNERO-BASE DA NARRATIVA cinematográfica de ficção, o drama pode ter tantas subdivisões quanto ambientes, temas e escolhas estilísticas, sem alterar seus traços essenciais de heroísmo, renúncia, suplantação e dilemas morais. Algumas das principais variantes do drama são:

- **Drama épico ou histórico**. Interpretações, frequentemente estilizadas, de fatos e personagens históricos. Dependendo da época e do estilo, podem cair no subgênero "espada e sandália" (*Quo Vadis,* Mervyn LeRoy e Anthony Mann, 1951; *Ben Hur*, William Wyler, 1959; *Spartacus*, Stanley Kubrick, 1960; *Gladiador*, Ridley Scott, 2000*; Troia*, Wolfgang Petersen, 2004; *Alexandre,* Oliver Stone, 2004; *300,* Zack Snyder, 2006) ou "capa e espada" (*Os três mosqueteiros*, Henri Diamant-Berger, 1932, Richard Lester, 1973, Stephen Herek, 1993; *Capitão Blood,* Michael Curtiz, 1935*; As aventuras de Robin Hood,* Michael Curtiz e William Keighley, 1938; *O príncipe dos ladrões*, Kevin Reynolds, 1991; *O homem da máscara de ferro*, Allan Dawn, 1929, e Randall Wallace, 1998*; Excalibur*, John Boorman, 1981; *O Conde de Monte Cristo*, Kevin Reynolds, 2002; *A Duquesa,* Saul Dibb, 2008). Muitas vezes assume características predominantes de ação/aventura. Além dos temas essenciais de heroísmo, suplantação, renúncia e dilemas morais, o drama histórico

pode, numa espécie de contraponto perfeito à ficção científica, oferecer uma oportunidade para reimaginar o passado como modo de comentar o presente. Dramas históricos de qualidade superior, como *Alexandre Nevsky* (Sergei Eisenstein, 1938), *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960), *Lawrence da Arábia* (David Lean, 1962) ou *Maria Antonieta* (Sofia Coppola, 2006), têm a marca bem clara da época em que foram realizados, revelando muitas das preocupações de seus criadores no momento: o poder dos cidadãos quando unidos por um ideal em *Nevsky*, obra da juventude do Estado soviético; a importância das ideias sobre o poder bruto em *Spartacus*, criatura do pós-macarthismo norte-americano, e o primeiro roteiro assinado por um roteirista condenado pela "caça às bruxas", Dalton Trumbo; a importância das escolhas pessoais no grande esquema das coisas em *Lawrence*, nascido no primeiro momento de reenergização da Grã-Bretanha depois dos duríssimos anos da Segunda Guerra Mundial; a energia efêmera da juventude em *Maria Antonieta*, visualizada por uma realizadora que, aos 35 anos, despedia-se ela mesma da doce inconsequência dos verdes anos.

- **Drama de época**. Versão quarteto de cordas para a orquestra sinfônica do drama histórico. No primeiro, os fatos e os personagens são reais ou muito próximos dos reais. No drama de época, o período inspira e dá contornos específicos a crises mais íntimas e fictícias. Como no drama histórico, o deslocamento para um outro lugar no passado — a "terra estranha onde as coisas acontecem de modo diferente", como Joseph Losey diz na abertura de seu *O mensageiro*, de 1970, um excelente exemplo do gênero — permite uma grande liberdade aos realizadores. Trabalhando com material fictício, as possibilidades são ainda mais semelhantes às da ficção científica: mundos inteiros podem ser recriados a serviço das ideias e preocupações dos diretores. Separadas por três décadas, duas visões da aristocracia no século XIX servem a propósitos diversos em *O leopardo* (Luchino Visconti, 1963) e *Época da inocência* (Martin Scorsese, 1993). Nascido em berço aristocrata, Visconti expressa as melancólicas sutilezas de uma classe em extinção; seu olhar é de dentro para fora — na maravilhosa *set piece* que é a sequência final do baile, onde o mundo do príncipe de Salina (Burt Lancaster) literalmente se transmuta numa futura sociedade burguesa, Visconti encheu o salão com reais descendentes da aristocracia siciliana, uma espécie de espelho vivo de suas próprias ansiedades — acentuadas, pode-se especular, por estar trabalhando com tanto rigor formal enquanto o mundo da cultura, da política e do cinema iniciava os sucessivos abalos sísmicos dos anos 1960. Filho de imigrantes operários — pai alfaiate, mãe costureira —, Scorsese cresceu no bairro

italiano de Nova York, um pequeno passo além dos cortiços que ele mesmo recriaria em outro drama de época, *Gangues de Nova York* (2002). A alta sociedade nova-iorquina que Edith Wharton descreve no livro que inspirou *Época* lhe é totalmente estranha — seu olhar é de fora para dentro, como o de um intruso gentil e especialmente atento, um pouco deslumbrado com as rígidas regras de um universo que lhe parece tão desconhecido como a nós, na plateia. Seu baile — que, ao contrário de *O Leopardo*, abre o filme — é repleto de pequenos olhares laterais em busca de informações sobre os códigos secretos que vislumbra. Como Visconti, Scorsese trabalha, nos primeiros 1990, numa era de transição, um outro *fin de siecle* — a Nova York ainda inocente, como a de Wharton, das monstruosidades que a aguardavam na virada do outro século, e momentaneamente dividida pelas discussões da campanha do futuro prefeito Rudy Giuliani que, em síntese, propunha a salvação da cidade pelo aburguesamento. Assim as épocas se sobrepõem nesta vertente do drama, criando uma rica perspectiva pela qual podemos ver a nós mesmos, longe das amarras do tempo.

▪ **Drama de guerra**. Embora a definição se estenda a todo filme que tenha o combate entre forças armadas como principal ambiente da narrativa, a maioria dos dramas de guerra se ocupa dos conflitos históricos dos séculos XX e XXI. O primeiro filme de ficção que pode ser considerado um drama de guerra, *The Battle Cry of Peace*, da Vitagraph, data de 1915 e é uma obra de propaganda a favor do envolvimento dos Estados Unidos na Primeira Guerra Mundial, uma tendência bem clara em grande parte dos dramas de guerra do primeiro século do cinema. Na verdade, a noção de que filmes ambientados em conflitos poderiam ser contra a guerra é razoavelmente recente, filha da inquietação geral dos 1960 e 1970 (embora *Intolerância*, de D.W. Griffith, em 1916, seja possivelmente o pioneiro dos dramas de guerra pacifistas, ao mostrar diversos tipos de carnificina engendrados pela humanidade contra si mesma). Quase sempre o tema central dos dramas de guerra é o heroísmo, compreendido não apenas como renúncia e superação, mas principalmente como lealdade — a um país, uma causa, um batalhão, um amigo, alguém que se ama. O dilema moral do herói é, em geral, entre a lealdade expressa, que lhe é exigida — a bandeira, tropa, causa, país — e a que ele descobre em si mesmo como mais urgente — a família, amores, camaradas. O drama de guerra pode vir servido puro ou mesclado com praticamente todos os demais gêneros: drama romântico (*Casablanca*, Michael Curtiz, 1942; *A um passo da eternidade*, Fred Zinnemann, 1953; *Eterno amor,* Jean Pierre Jeunet, 2004); comédia (*Diabo a quatro*, Irmãos Marx, 1933; *O grande ditador*, Charles Chaplin, 1940; *Inferno*

número 17, Billy Wilder, 1953; *Dr. Strangelove*, Stanley Kubrick, 1964; *Ardil 22*, Mike Nichols, 1970; *M.A.S.H.*, Robert Altman, 1970; *Trovão Tropical,* Ben Stiller, 2008); biografias (*Patton, rebelde ou herói*, Franklin J. Schaffner, 1970; *McCarthur*, Joseph Sargent, 1977; *Bom Dia, Vietnã*, Barry Levinson, 1987); ação e aventura (*Os canhões de Navarone*, J. Lee Thompson, 1961; *Fugindo do inferno,* John Sturges, 1963; *Os doze condenados*, Robert Aldrich, 1967; *Rambo II, a missão*, George Cosmatos, 1985; *Atrás das linhas inimigas*, John Moore, 2001) e até fantasia e ficção científica (*Things to Come*, William Menzies, 1936; *A Matter of Life and Death*, Michael Powell e Emeric Pressburger, 1946; *Alucinações do passado*, Adrian Lyne, 1990). O período histórico e as características específicas do combate também geram subgêneros: filmes da Guerra Civil norte-americana (*Nascimento de uma nação*, D.W. Griffith, 1915; *Tempo de glória*, Ed Zwick, 1989), da Primeira Guerra Mundial (*Sem novidade no front*, Lewis Milestone, 1930; *A grande ilusão*, Jean Renoir, 1937; *Glória feita de sangue*, Stanley Kubrick, 1957), da Segunda Guerra na Europa (*O mais longo dos dia*s, Ken Annakin, Andrew Marto e Bernhard Wick, 1962; *Soldaat Van Oranje*, Paul Verhoeven, 1978; *Europa, Europa*, Agnieszka Holland, 1990; *O resgate do soldado Ryan*, Steven Spielberg, 1998), da Segunda Guerra no Pacífico (*Tora! Tora! Tora!*, Richard Fleischer e Kinji Fukasaku, 1970; *Cartas de Iwo Jima*, Clint Eastwood, 2007), de combate aéreo (*Wings*, que ganhou o primeiro Oscar de Melhor Filme, William Wellman, 1927; *Trinta segundos sobre Tóquio*, Mervyn Le Roy, 1944), de submarinos (*O mar é nosso túmulo*, Robert Wise, 1957; *Das Boot*, Wolfgang Petersen, 1981), de campos de prisioneiros (*A ponte do rio Kwai*, David Lean, 1957; *Furyo: Em nome da honra,* Nagisa Oshima, 1983; *O império do sol*, Steven Spielberg, 1987; *A guerra de Hart*, Gregory Hoblit, 2002); do holocausto (*Kapò*, Gillo Pontecorvo, 1973; *A lista de Schindler,* Steven Spielberg, 1993; *O pianista*, Roman Polanski, 2002), da Guerra da Coreia (*As pontes de Toko-Ri*, Mark Robson, 1954; *Sob o domínio do mal*, John Frankenheimer, 1962), do Vietnã (*Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, 1979; *Os gritos do silêncio*, Roland Jaffe, 1984; *Platoon*, Oliver Stone, 1986; *Full Metal Jacket*, Stanley Kubrick, 1987; *Fomos heróis*, Randall Wallace, 2002), do Oriente Médio (*Três reis*, David O. Russel, 1999; *Soldado anônimo*, Sam Mendes, 2005). Cada um desses subgêneros tem seus próprios clichês, personagens recorrentes e frases-chave que nos ancoram no realismo emocional de cada guerra fictícia.

▪ **Drama romântico/melodrama.** Uma linha muito fina separa o drama romântico do melodrama. Em ambos, casais vivem paixões que não devem, não podem, não conseguem de jeito nenhum ser felizes (*...E o vento levou*, Victor Fleming, 1939; *Clamor do sexo*, Elia Kazan, 1961; *Jules e Jim*, François Truffaut, 1962; *Época da inocência*, Martin Scorsese, 1993), mulheres

são as grandes protagonistas, e a história ou é contada de seu ponto de vista ou é inteiramente centrada nele (*Rebecca, a mulher inesquecível*, Alfred Hitchcock, 1940; *Estranha passageira*, Irving Rapper, 1942; *Gilda*, Charles Vidor, 1946, *Crepúsculo dos deuses*, Billy Wilder, 1950; *Adele H.*, François Truffaut, 1975). Crimes muitas vezes são a única solução para os complicados enredamentos destas vidas gloriosamente infelizes, com *noir* sendo o estilo ideal (*Pacto de sangue*, Billy Wilder, 1944; *O destino bate à sua porta*, Tay Garnett, 1946; *Atração fatal*, Adrian Lyne, 1987). Mas a morte por causas naturais, com uma necessária dose de renúncia, sacrifício e heroísmo, também é importante para a definição do gênero (*A ponte de Waterloo*, Mervyn LeRoy, 1940; *Tarde demais para esquecer*, Leo McCarey, 1957; *Love Story*, Arthur Hiller, 1970; *O paciente inglês*, Anthony Minghella, 1996; *Fim de caso*, Neil Jordan, 1999).

Uma subida de tom rumo ao excesso, às emoções à flor da pele, a complicações quase sádicas em sua complexidade caracteriza a transformação de um drama romântico num melodrama. Os materiais permanecem quase os mesmos, mas o tom muda. *Mulheres à beira de um ataque de nervos*, de Pedro Almodóvar (1988) é um exemplo perfeito — a partir do título — do que é um melodrama, realizado por um grande admirador e conhecedor do gênero em sua forma clássica, a cristalizada nos anos 1930-40 como uma alternativa aos filmes de crime e gângster, destinados aos homens. Porque o melodrama nasceu como um gênero essencialmente feminino — a realização do velho clichê de que as mulheres se unem pelo sofrimento e os homens, pela violência —, seu universo primordial é a casa, o lar, a família. Seus conflitos emergem desse ambiente e envolvem traições, adultérios, gestações indesejadas, filhos ilegítimos, abandonados e adotados, paternidades e maternidades desconhecidas, amores proibidos, crimes passionais, casamentos arranjados. (Se você acha que tudo isso se assemelha demais a algo que você conhece muito bem, está absolutamente certo — o melodrama é a matriz essencial da nossa velha e boa telenovela).

▪ **Drama de crime (policial).** Como o melodrama, o drama de crime ou policial é um gênero de emoções extremas. Entretanto, seu universo é essencialmente masculino, e a expressão de suas paixões se dá, sem exceção, através da violência. Em suas origens mais remotas, o drama policial se confunde com o próprio início do cinema narrativo. Um dos primeiros filmes do cinema mudo é *The Musketeers of Pig Alley***,** de D.W. Griffith, em 1912, centrado numa quadrilha de crime organizado; três anos depois Raoul Walsh estrearia na direção com *The Regeneration* (1915), um tipo de história que marcaria toda a primeira etapa do gênero — menino pobre das cabeças de porco das comunidades imigrantes de Nova York não tem outra

saída senão entrar para uma quadrilha.

Quando o drama de crime mantém uma aura de mistério e a essência de sua trama se concentra em quem matou quem e por que ou quem está matando um monte de gente e como poderemos detê-lo, ele assume os contornos de um *thriller*, do qual nos ocuparemos daqui a pouco. Essencialmente, o *thriller* se preocupa em nos assustar e nos apavorar, enquanto o drama quer nos comover e nos dar a boa catarse proposta por Aristóteles. Num universo em que as preocupações civilizadas desaparecem e tudo se move por códigos próprios de lealdade e sobrevivência — a versão cinematográfica da lei do mais forte —, a catarse do bom drama de crime pode ser poderosíssima. Seria muito simples dizer que todo drama de crime é uma fábula catequética onde o bem sempre supera o mal num universo fictício de luz e sombra bem-definidos: essas são, na verdade, as características marcantes dos policiais dos anos 1930-40, quando o Código Hays de autocensura estava em seu auge e a Warner Brothers praticamente se especializou numa espécie de filme moralista de gângster em geral estrelado por James Cagney ou Humprey Bogart (*The Roaring Twenties*, Raoul Walsh, 1939; *They Drive By Night*, 1940; *This Gun For Hire*, 1942). São filmes em que o bandido sempre é punido no final, mas, no processo de levá-lo até lá, estabeleceram uma série de convenções estilísticas que definiram nossa percepção de "policial" — e que podem ser vistas, de forma altamente estilizada, em obras como *Miller's Crossing*, dos irmãos Coen (1990), *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino (1994), e *Estrada para perdição*, de Sam Mendes (2002).

Mas desde o primeiro momento o gênero se mostrou igualmente fascinado pelas sombrias maquinações dos que se dedicam ao crime e não ao seu combate. Entre 1922 e 1933 a série de filmes dirigida por Fritz Lang, centrada no personagem do *Dr. Mabuse*, um sinistro megacriminoso com poderes hipnóticos sobre suas vítimas, antecipava décadas de dramas de crimes mais preocupados com o ponto de vista do malfeitor do que de seus captores. Do *Scarface* original — uma obra-prima de 1932 dirigida por Howard Hawks, produzida por Howard Hughes e estrelada por Paul Muni como uma versão amplificada de Al Capone — à sua versão Miami-cubana em 1982, dirigida por Brian de Palma e estrelada por Al Pacino, o bandido como anti-herói é uma oferta altamente tentadora que poucos cineastas de talento conseguiram recusar. Os signos do extremo poder fora do alcance das convenções sociais e o tipo de espelho distorcido mas paradoxalmente exato que ele ergue para a sociedade da época dá a esse tipo de filme uma capacidade vasta de uso nas mãos de realizadores talentosos. Martin Scorsese e Francis Ford Coppola dedicaram cada um uma trilogia à

exploração deste universo paralelo — *Caminhos perigosos* (1973), *Os bons companheiros* (1990) e *Casino* (1995) do primeiro, *Os poderosos chefões I, II e III* (1972, 1974 e 1994) do segundo. Em seu antípoda, Zhang Yimou mergulhou no mesmo universo em *Shanghai Triad*, enquanto, no Japão, os *yakuza eida* vinham, desde os anos 1960, mostrando anti-heróis conflituados entre emoções pessoais e deveres do clã. O roteirista Leonard Schrader, que viveu e trabalhou no Japão durante a maior parte da sua vida, trouxe o tema da máfia japonesa para o Ocidente, com *Operação Yakuza* (1974), escrito com seu irmão Paul e dirigido por Sydney Pollack. Na virada dos 1960 para os 1970, Arthur Penn e Warren Beatty colaboraram para criar *Bonnie & Clyde* (Arthur Penn, 1967), um drama de crime enamorado com seus anti-heróis, usados como metáfora para a crescente onda de insatisfação que em breve se chamaria "contracultura".

CAIM E ABEL

Como o mundo do combate, o mundo do crime é um ecossistema altamente cinematográfico, onde as leis da normalidade não vigoram, todos os valores podem ser revertidos e tudo tem significado absoluto e consequências fatais; por isso é um instrumento tão potente como metáfora das inquietações da sociedade em qualquer época.

▪ **Drama do oeste (*Western*).** Em termos estritos, o drama do oeste — o *western*, faroeste, bangue-bangue — é aquele que se desenrola durante a ocupação do território norte-americano depois da guerra de independência.

É uma janela pequena — de meados do século XIX ao início do século XX — e, num primeiro olhar, limitada, uma vez que se refere exclusivamente à experiência norte-americana. Por que, então, o gênero criou raízes tão profundas pelo mundo afora, visíveis em filmes tão díspares quanto a obra do italiano Sergio Leone (*Por um punhado de dólares*, 1964; *Três homens em conflito/ O bom, o mau e o feio*, 1966; *Aconteceu no Oeste*, 1968), o tailandês *As lágrimas do tigre negro (*Wisit Sasanatieng, 2000) e o coreano *Os invencíveis* (Ji-woon Kim, 2008). De fato, juntamente com o musical — que considero um estilo, não um gênero —, o *western* foi uma das vertentes do cinema americano mais fecundas na imaginação do mundo. E a resposta simplista do "imperialismo cultural" pode até explicar a exposição, mas não a permanência profunda dos signos destes estilos.

Uma possibilidade é que o *western*, ao retirar o ser humano de um ambiente conhecido e estruturado e colocá-lo num terreno belo mas inóspito, sem suportes sociais, legais e políticos, reduz nossa humanidade à sua essência, ao seu mínimo denominador comum e, por isso, torna-se imediatamente acessível e universal.

Um outro ponto de vista afirma que o *western* é essencialmente sobre ocupação de território, sendo parte inseparável da experiência norte-americana do mundo, estendendo-se, assim, para os filmes sobre a corrida espacial — a derradeira fronteira. Creio que esse veio de fato existe, mas há muito se dissolveu numa compreensão mais universal do tema "ocupação do território", adaptando-se a qualquer experiência em que o ser humano se veja em busca de seu próprio espaço e precise tomar decisões de vida e morte sem o apoio da sociedade.

Westerns tendem a repetir certas tramas, principalmente: • Conflito com os ocupantes originais da terra • Conflito entre a lei nascente e os fora da lei • Conflito entre rancheiros estabelecidos e criadores de gado migrantes (*cowboys*)

FILM NOIR

NA ESTRADA

Ou seja, variações sobre o tema de visões e estilos de vida conflituantes sobre uma tábula rasa — o novo território.

O *western* teve seu apogeu entre as décadas de 1930 e 1950, quando diretores como John Ford, John Huston e Howard Hawks estabeleceram as regras essenciais do gênero: a paisagem do deserto pintado, o perfil do herói monossilábico, a linguagem corporal, as cenas-chave (a briga no bar, o duelo na rua principal, a emboscada no Canyon) que seriam copiadas, refeitas, desfeitas, citadas e reinventadas por décadas.

▪ **Drama musical**. As mesmas propostas do drama, apenas cantadas e dançadas: *Amor, sublime amor*, *All That Jazz*, *Chicago*, *Dreamgirls*, *Sweeney Todd*.

▪ **Animação dramática**: Assim como o musical, animação é uma forma de fazer cinema, não necessariamente um gênero. A associação do "desenho animado" apenas com histórias ligeiras e felizes não representa o espectro total desta linguagem sem limites — mesmo *Bambi*, com todos os seus bichinhos fofos, é, em sua essência, uma verdadeira tragédia sobre uma criança órfã depois de um ato de violência, em busca de sua identidade e seu lugar na sociedade (assim como seu justo sucessor, *O Rei Leão*). Uma grande parte da animação japonesa, especialmente a obra de Hayao Miyazaki, nada tem de infantil ou cômico — as poderosas metáforas visuais da animação são usadas para abordar temas como responsabilidade ecológica (*Princesa Mononoke*, 1997) e vida além da morte (*A viagem de Chihiro*, 2001). *O túmulo dos vaga-lumes* (Isao Takahata, 2005) é uma das mais dramáticas reconstituições da vida no Japão nos anos finais da Segunda Guerra, sob

constante bombardeio aliado*; Gen pés descalços* (Mori Masaki, 1983) conta o extermínio nuclear de Hiroshima e Nagazaki pelos olhos de um menino. *Persépolis* (2007) retrata o Irã durante a revolução dos aiatolás e a guerra com o Iraque. *Valsa com Bashir* (2008) investiga as consequências emocionais e morais do ataque israelense ao campo de refugiados palestinos de Shatila, no Líbano. A obra de *stop motion* (uma das técnicas mais antigas da animação, na qual objetos tridimensionais são fotografados quadro a quadro para criar a ilusão de movimento) de Tim Burton com Henry Selick é um excelente exemplo de drama musical animado (e surreal): *O estranho mundo de Jack* (1993), *A noiva cadáver* (2005), *Coraline* (2009).

- **Dramédia** ou **comédia dramática**. O encontro de opostos aparentemente irreconciliáveis já está presente em toda a obra de Chaplin em sua persona Carlitos: em *Em busca do ouro* (1925), por exemplo, Chaplin nos faz rir com suas tentativas de cozinhar sapatos, mas estamos diante de um homem à beira da morte por inanição. *Tempos modernos* (1936), com todas as gargalhadas que podemos dar ao ver Carlitos apertando compulsivamente botões e carrapetas, é sobre a desumanização do trabalho, a alienação do ser humano na sociedade industrial, a loucura da repetição sem sentido. Experimente, por exemplo, ver *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *Tempos modernos* e *Vinhas da ira* (John Ford, 1940) em rápida sucessão e o tema deve parecer óbvio — observe como as diferentes maneiras de expressá-lo alteram sua percepção da questão. Exemplos mais recentes de dramas com elementos de comédia pontuando a narrativa incluem *Lembranças de Hollywood* (Mike Nichols, 1990), *Caro diário* (Nanni Moretti, 1993), *Melhor é impossível* (James L. Brooks, 1997), *Eleição* (Alexander Payne, 1999), *Em seu lugar* (Curtis Hanson, 2005) e *Juno* (Jason Reitman, 2005).

1 Boxoffice Mojo, http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/
2 Academy of Motion Pictures Arts and Sciences. http://www.oscars.org
3 http://www.ccpr.ucla.edu/asp/ccpr—035—06.asp

3. COMÉDIA: O PODER DO RIDÍCULO

“Morrer é difícil, mas não tão difícil
quanto fazer comédia.”
Edmund Gwenn, ator

SEGUNDO ARISTÓTELES, A COMÉDIA é a irmã menor e menos importante do drama. Sua origem seria a *komos*, dança-pantomima fálica praticada na Antiguidade nos vilarejos gregos. Como o drama, a forma mais exaltada da imitação da ação, a comédia tem a *hamartia* (falha de caráter/"errar o alvo") como espoleta. Mas dessa vez a falha é ridícula, "um tipo de feiura; um erro que não é doloroso ou destrutivo, um erro inocente, cometido sem maldade ou intenção daninha" pelo protagonista (Aristóteles, *Poética*). Ao contrário do drama, em que lições devem ser aprendidas mas nada é capaz de mudar o curso depois que a flecha deixa o arco em trajetória torta, na comédia o herói deve ter oportunidade de corrigir o erro e escapar de suas piores consequências.

Por ser uma imitação inferior da ação, não pede protagonistas complexos ou nobres, muito pelo contrário: seu herói deve ser simples, inocente e simpático (*sim + pathos,* com quem se sente junto) e deve passar por uma reversão positiva de fortuna. No cinema ele é o bobo alegre (Jerry Lewis, os Três Patetas, Oscarito), o arlequim (Buster Keaton, Grande Otelo), o bem-intencionado confuso (Cantinflas, Monsieur Hulot, o Inspetor Clouzot, Lucille Ball), o mendigo sábio mas inevitavelmente à margem de tudo (Carlitos). Frequentemente ele sofre, mas seu sofrimento não dura muito, nem é em vão — exagerado como dizer que não é preciso fazer drama por pouca coisa, já que a vida é breve e difícil, ele quer nos fazer rir com suas provações sempre banais: a casca de banana, a engenhoca que se recusa a funcionar, a identidade trocada, a porta errada.

Se no drama o herói é o nosso Eu exaltado, ideal, a nos mostrar num plano muito superior as duras lições da existência, na comédia o herói é cada um de nós, comum, simples, bobo, de quem tiram vantagem, que não sabe tudo o tempo todo, que é enganado. Na boa comédia cinematográfica, deveríamos rir *com* o herói, e não *dele*. Uma comédia malconcebida ou realizada em que somos compelidos a rir apenas do herói em geral nos deixa com desconforto, aquele travo amargo de quando sentimos vergonha pelos outros.

Deveríamos rir, sim, do antagonista, diz Aristóteles. Idealmente, o antagonista de uma comédia deve ser ridículo e sofrer "justiça poética" pela exposição desse ridículo. Numa deliciosa reversão das regras do drama, grandes figuras, seres poderosos e ricos são antagonistas ideais, proporcionando ao herói plebeu a oportunidade de expor seus podres através do ridículo. É a catarse por humilhação, a catarse cômica, obtida pelo riso, que "purifica toda emoção pela exposição do ridículo" — flagelo de tiranos e delícia de plateias dos anfiteatros gregos a *O grande ditador* (Charles Chaplin, 1940).

No cinema, os sólidos princípios aristotélicos foram elaborados como regras adicionais do que funciona na tela:

▪ **Idealmente, só o público deve saber que se trata de uma comédia**. Esta é a regra de ouro da boa comédia: um voto firme de confiança na solidez do Quarto Muro. Nós, na plateia, podemos escolher de que rir, e por quê. Como todo bom filme, uma comédia encontrará ecos nas experiências e nas memórias individuais dos espectadores. Mas quando o filme quer nos obrigar a rir, é uma violação, não um diálogo inteligente. Uma comédia que pisca o olho constantemente para nós, em que todos os atores estão hiperexagerados, berrando seu diálogo, extrapolando limites nos gestos e na caracterização porque estão conscientes de viverem uma comédia, está mais próxima do circo (que não é o Cirque du Soleil…) que da tela. As melhores comédias — as melhores de Woody Allen e Chaplin, por exemplo — são, para seus personagens, verdadeiros dramas, e como tal são interpretadas. *A última noite de Boris Grushenko* (Woody Allen, 1975, que prenuncia *O sentido da vida*, de Terry Gilliam e Terry Jones, do Monty Python, em 1983) é de fato uma tragédia inspirada em Tolstói e aproximada de *O sétimo selo,* de Bergman. Que nós nos dobremos de rir com as vicissitudes de seu herói enquanto aguarda a inevitável execução é testemunho do gênio de Allen e da extraordinária capacidade do ser humano de saber que está vivo, que vai morrer, e que a ironia de sua curta trajetória merece uma boa gargalhada.

▪ **Obstáculos triviais, frequentemente ampliados até o exagero ou o absurdo**. As escolhas trágicas e absolutas do drama ficaram para trás. Os heróis cômicos não precisam salvar o mundo, curar doenças fatais, resgatar a família, compor sinfonias. Será o bastante, para eles, controlar um sistema temperamental de irrigação de jardim (*As férias de M. Hulot*, Jacques Tati, 1953), ser um pobre coitado numa festa de milionários (*Um convidado bem trapalhão*, Blake Edwards, 1968) ou explorar os limites físicos de uma cabine de navio (*Uma noite na ópera*, Irmãos Marx, 1935). O drama é histórico ou épico, mas a comédia é essencialmente individual.

▪ **Final feliz, obrigatoriamente**. Sim, Boris Grushenko morre no final. Mas vai dançando a caminho do Além. Brian é crucificado sem a plateia do "outro", que atrai multidões no gólgota ao lado (*A vida de Brian*, Terry Jones e Terry Gilliam, 1979), mas todos os agonizantes e seus algozes cantam "Always Look on the Bright Side of Life". E assobiam! Aristóteles, de novo: a catarse na comédia vem pelo riso, não pelo pranto.

▪ **Desigualdade**. Pessoas pequenas, objetos enormes; pessoas enormes, objetos (ou pessoas) pequenas. Arnold Schwarzenegger gêmeo de Danny de Vito, por exemplo (*Irmãos gêmeos*, Ivan Reitman, 1988). Ou legumes gigantes perseguindo o baixinho Woody Allen (*O dorminhoco*, 1973). Ou ainda uma escala completamente diversa de visões de mundo, tão brutal que configura

uma desigualdade: um policial negro cheio de manha e um esquadrão de tiras mauricinhos de Beverly Hills, por exemplo (*Um tira da pesada*, Martin Brest, 1984).

▪ **Deslocamento**. O estranho na terra estranha, o peixe fora d'água, um príncipe africano nos Estados Unidos (*Um príncipe em Nova York*, John Landis, 1988), uma sereia em Nova York (*Splash: Uma sereia em minha vida*, Ron Howard, 1984), dois guapos rapazes travestidos em recatadas moças (*Quanto mais quente melhor,* Billy Wilder, 1959), um menino ou uma menina no corpo de um adulto (*Quero ser grande,* Penny Marshall, 1988; *De repente 30*, Gary Winick, 2004), um homem no corpo de uma mulher (*Trocaram meu sexo*, Blake Edwards, 1991), ou vice-versa e versa-vice (*Se eu fosse você,* Daniel Filho, 2005/2006).

▪ ***Timing* é tudo**. Os animadores da Warner Bros, que criaram clássicos cômicos em alta velocidade como o Diabo da Tasmânia, Frajola e Piu-Piu, Papa-léguas e Coiote, trabalhavam com metrônomos para garantir que cada *gag* visual durasse o tempo exato para ser engraçado — a pausa antes de cair no abismo, por exemplo. Nem mais nem menos.

▪ **Pureza de intenções = veracidade dos personagens**. O herói (ou anti-herói) de uma boa comédia é essencialmente um puro — o Louco do Tarot, uma tábula rasa onde o mundo deverá deixar suas impressões frequentemente cruéis. Suas trapalhadas não têm más intenções, não almejam ferir ninguém, nem mesmo quando ferem — Steve Carell involuntariamente socando sua destemida parceira amorosa em *O virgem de 40 anos* —, mas são fruto de suas inocentes *hamartias*, seus espetaculares erros de alvo causados por falhas não maliciosas de seu ser (no caso do *Virgem*, ser virgem…).

▪ **Imitação até o exagero**. A arte da sátira nasce aqui.

▪ **Quando em dúvida, atire a torta**. A comédia física, mesmo grotesca ou ruim, sempre faz rir, mesmo que não seja por muito tempo. E uma "vaca sagrada" é um excelente alvo. Quanto mais poderoso e nobre o personagem, mais famoso o ator que o representa ou mais solene a situação, mais saborosa a piada física. Os repetidos insultos e humilhações à "rainha da Inglaterra" em *Corra que a polícia vem aí* (David Zucker, 1988) e as estrepolias de Sacha Baron Cohen durante um jantar formal ou cantando o hino norte-americano num rodeio, em *Borat: O segundo melhor repórter do glorioso país Cazaquistão viaja à América* (Larry Charles, 2006) são colegas na prática da antiga arte da comédia física.

O uso desses recursos e o tom com que eles são empregados criam uma espécie de pirâmide classificatória da comédia.

Em seu topo está a **Alta Comédia**, o riso que vem das ideias, do comportamento dos personagens. Frequentemente inclui doses fartas de ironia e cinismo e exige da plateia um conhecimento prévio de várias referências históricas, culturais, literárias e políticas. A maioria das comédias de Woody Allen se inclui nesta categoria — e não apenas porque elas presumem que os espectadores estão familiarizados com a obra de Ingmar Bergman, o existencialismo, as tradições judaicas, a teoria da comunicação, o pensamento de Freud, Nietzsche e Kierkegaard, a literatura russa, a história e a teoria do cinema e os hábitos cotidianos da burguesia e da intelectualidade de Manhattan. Mas sobretudo porque sua graça vem do diálogo bem-escrito, que expõe o mundo interior e as inquietações dos personagens. Obviamente, este é um tipo de comédia muito satisfatório intelectualmente, e o mais difícil de atravessar fronteiras — trocadilhos perdem seu sentido em outras línguas, referências culturais passam batido ou são revertidas.

Quando a comédia vem não necessariamente dos personagens, e sim da situação em que se encontram, temos a **Comédia de Situação**, a faixa média do nosso espectro. A televisão americana se fez nas costas deste tipo de comédia, exportada rapidamente para todo o mundo: o riso vem da situação em que os personagens se encontram; digamos: uma família que sobrevive cantando (*Família Do-Ré-Mi*) ou um grupo de amigos compartilhando apartamentos em Nova York (*Friends*). Para que o formato se expanda para a tela grande, a situação precisa ser igualmente aumentada até o limite do absurdo, ou além dele: uma sereia em Nova York (*Splash, uma sereia em minha vida,* Ron Howard, 1984) ou um menino no corpo de um adulto (*Quero ser grande,* Penny Marshall, 1988). Não por acaso estes dois exemplos são estrelados por Tom Hanks — ele vem dos *sitcoms* de TV e se especializou no tipo de comédia reativa, que nasce do confronto com a situação e o ambiente, que é a essência da Comédia de Situação. Tom sabe como reagir aos incidentes mais triviais ou mais absurdos — rimos porque sentimos uma empatia imediata com essa reação, com a humanidade desse rosto. Esse é o dom de um grande comediante. O sucesso dessa gama de comédia na TV confirma que, se a situação tiver os elementos corretos, capazes de encontrar eco em diversas culturas, o riso pode ser compartilhado em qualquer língua ou país. Situações específicas a determinadas culturas ou subculturas, contudo, são difíceis de atravessar fronteiras — é um dos problemas, por exemplo, das comédias *black* norte-americanas, quase todas de situação, mas de situações conhecidas intimamente apenas por esse grupo social.

Finalmente, na base da pirâmide, temos a **Baixa Comédia**, a comédia física, que prescinde de qualquer conhecimento a não ser o da nossa mais básica humanidade. Porque não necessita de diálogo, ela é o alicerce de toda a comédia do cinema mudo, o momento em que sua gramática essencial é elaborada: a casca de banana, a queda, o tombo da cadeira, a tábua na cara, os tabefes em série aperfeiçoados pelos Três Patetas, os constrangimentos de erros de identificação, as fugas em alta velocidade, as mordidas nos fundilhos e, é claro, a torta na cara.



Como seu irmão mais nobre — o drama —, a comédia tem diversas vertentes ou subgêneros. Alguns dos principais são:

▪ **Farsa**. Tudo é um meio-tom acima. O exagero de gestos, vozes, expressões e situações sublinha o surreal, o passional, o absurdo. É um traço forte do cinema italiano, o coração da chanchada brasileira, da comédia de costumes inglesa e francesa, a base da *screwball comedy* americana dos anos 1930, o feijão com arroz dos *sitcoms* da TV. O diálogo é rápido, lotado de piadas contidas em uma frase ou uma expressão, troca ou confusão de identidades são uma constante. É uma forma eficientíssima de crítica social, ao mostrar, pelo exagero, os podres que se ocultam sob as convenções da boa sociedade. Algumas ótimas farsas: *Arsenic and Old Lace* (Frank Capra, 1944), *Quanto mais quente melhor* (Billy Wilder, 1959*), O discreto charme da burguesia* (Luis Buñuel, 1972), *Primavera para Hitler* (Mel Brooks, 1968), *Bananas* e *O Dorminhoco* (Woody Allen, 1971 e 1973), *O panaca* (Carl Reiner,

1977), *Johnny Stecchino* (Roberto Benigni, 1991), *Entrando numa fria* (Jay Roach, 2000), *O closet* (Francis Verber, 2001).

▪ **Comédia cerebral.** Depois de seus primeiros filmes farsescos, a obra de Woody Allen torna-se um exemplo perfeito da comédia cerebral, curiosamente o antípoda da farsa. Na comédia cerebral, são ideias, ironias, sarcasmo e referências culturais que provocam o riso, sem necessidade de situações ou gestos exagerados. *Noivo neurótico, noiva nervosa* (1977) e *Manhattan* (1979) são bons exemplos, assim como quase todo o humor inglês. Os roteiros de Charlie Kaufman contêm uma boa dose de humor intelectual, especialmente nas referências culturais: *Eu quero ser John Malkovitch* (1999), *Adaptação* (2002). Quando Quentin Tarantino precisa de uma clareira de riso entre um e outro massacre, é a mais pura comédia cerebral que ele pratica —nas discussões sobre os nomes de código dos assaltantes em *Cães de aluguel*, nos diálogos entre os dois pistoleiros de *Pulp Fiction*, nas tiradas de Uma Thurman nos dois *Kill Bill* (2003, 2004).

▪ **Comédia romântica**. Quando o amor é divertido, embora com os percalços esperados, temos a comédia romântica (*romcom*, no jargão do meio). Segundo o mestre da comédia romântica, as regras do subgênero são claras: no primeiro ato, o rapaz ganha a moça, ou vice-versa; no segundo, perde a moça (ou o rapaz); no terceiro, ganha de volta. Simples, mas eficiente. E aberto a todas as variações e permutações possíveis, como exercitadas, por exemplo, por um dos mais aplicados discípulos de Wilder, Cameron Crowe (vide a trilogia *Say Anything*, 1989; *Singles*, 1992; *Jerry Maguire*, 1996). Ou *Café au Lait* (Mathieu Kassovitz, 1994) e *Ligeiramente grávidos* (Judd Apatow, 2007), que invertem completamente a ordem dos fatores. Para exemplos mais ou menos clássicos: *Aconteceu naquela noite* (Frank Capra,1934), *Núpcias de escândalo* (George Cukor, 1940), *A princesa e o plebeu*, (William Wyler, 1953), *Sabrina* (Billy Wilder, 1954), *Bonequinha de luxo* (Blake Edwards, 1961), *Splash: Uma sereia em minha vida* (Ron Howard, 1984), *Noites de lua cheia* (Eric Rohmer, 1984*), Harry e Sally, feitos um para o outro* (Rob Reiner, 1989), *Uma linda mulher* (1990), *Sintonia do amor* (Nora Ephron, 1993), *Quatro casamentos e um funeral*, (Mike Newell, 1994), *Comer, beber, viver* (Ang Lee, 1994), *O casamento do meu melhor amigo* (P.J. Hogan, 1997), *Uma ligação pornográfica* (Frederic Fonteyne, 1999), *Um lugar chamado Notting Hill* (Roger Michell, 1999), *Simplesmente amor* (Richard Curtis, 2003). A realidade de uma convivência mais áspera entre os sexos, a partir do final do século XX, gerou um novo subgênero de comédia romântica, mais cínico (*Sex and the City*, Michael Patrick King, 2008) e mais cômico (*Quem vai ficar com Mary?*, Bob and Peter Farrelly, 1998; *O diário de Bridget Jones*, Sharon Maguire, 2001; *Casamento grego*, Nia Vardalos, 2002; *Se*

beber não case, Todd Phillips, 2009; *Missão madrinha de casamento*, Paul Feig, 2011).

▪ **Comédia musical**. O formato mais comum de fusão entre música e comédia, trazido do *vaudeville* e dos palcos da Broadway para a tela, tem a intermediação do romance — casos de amor com finais felizes prestam-se especialmente à estilização suprema do musical, em que canto e dança têm permissão para irromper livremente, impulsionando ou pontuando a narrativa. É uma opção estilística que tem encontrado dificuldade em dialogar com plateias contemporâneas, acostumadas a uma abordagem "realista" da narrativa cinematográfica, mas que fazia todo sentido do mundo no período pré e pós-guerra. Vicente Minelli é o grande mestre do formato — *Agora seremos felizes* (1944), *Um americano em Paris* (1951), *A lenda dos beijos perdidos* (1954), *Gigi* (1958) —, seguido de perto por Stanley Donen — *Cantando na chuva* (1952), *Sete noivas para sete irmãos* (1954), *Damn Yankees!* (1958). A influência, decupada e reinventada, da comédia musical americana pode ser vista em vertentes tão diversas quanto o cinema de Jacques Demy (*Os guarda-chuvas do amor*, 1964, *Duas garotas românticas*, 1967), as extravagâncias de Bollywood, a chanchada musical brasileira e os rigores coreográficos das sequências de artes marciais do cinema chinês.

▪ **Animação cômica**. Relevando-se as lágrimas derramadas por gerações de crianças com a morte da mãe de Bambi e do pai de Simba, o *default* do filme de animação é cômico. A animação permite pleno controle e rigor na execução dos *gags* da comédia física — área em que Chuck Jones e os desenhistas do Termite Terrace da Warner Brothers eram mestres — e é uma excelente ferramenta para a caricatura e a sátira, como prova a série *Shrek*, da Dreamworks.

▪ **Sátira**. Irmã da farsa, a sátira pede alvos precisos, e exercita cirurgicamente a divina missão da catarse pelo ridículo. O alvo tanto pode ser um fato ou figura pública — Hitler em *O grande ditador,* o absurdo da guerra em *M.A.S.H* (Robert Altman, 1970), a cultura rock'n'roll em *This is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984), as sujeiras da política em *Bob Roberts* (Tim Robbins, 1992) — quanto um gênero cinematográfico e seus clichês —, o *western* em *Banzé do Oeste* (Mel Brooks, 1974), o filme gótico em *Jovem Frankenstein* (Mel Brooks, 1974), o filme de terror em *Todo mundo em pânico* (Keenan Ivory Wayans, 2000), o filme catástrofe em *Apertem os cintos, o piloto sumiu* (Jim Abrahams e David Zucker, 1980), o épico bíblico em *A vida de Brian* (Terry Jones, 1979), o drama medieval em *Monty Python e o Santo Graal* (Terry Jones e Terry Gilliam, 1975).

▪ ***Black comedy*/comédia sinistra**. Se lembrarmos que uma das reações mais frequentes em filmes de terror e suspense realmente

apavorantes é o riso, a ideia de uma forma de comédia entrelaçada com violência, morte e outros temas sombrios não deve parecer tão estranha assim. *Thriller* e comédia nascem do mesmo gosto pelo extremo, o mesmo impulso para a gratificação imediata — e, no cérebro humano, os centros do prazer e da dor estão lado a lado. Ficar horrorizado e rir ao mesmo tempo pode ser, portanto, uma delícia muito especial. Os irmãos Coen são os grandes estilistas contemporâneos da comédia sinistra: *Gosto de sangue* (1984), *Arizona nunca mais* (1987), *Barton Fink* (1991), *Fargo* (1996), *O grande Lebowski* (1998), *E aí, meu irmão, cadê você?* (2000), *Matadores de velhinhas* (2004 — por sua vez o *remake* de uma outra *black comedy*, Alexander Mackendrick, 1955), *Queime depois de ler* (2008). Mas o gênero tem raízes profundas e multinacionais: *Dr. Strangelove* (Stanley Kubrick, 1964) e *8 mulheres* (François Ozon, 2002); *Ensina-me a viver* (Hal Ashby, 1971) e *Pink Flamingos* (John Waters, 1972), *Komm, süsser Tod* (Wolfgang Murnberger, 2000) e *Marte ataca!* (Tim Burton, 1996). Porque está lidando com situações extremas que não podem — e, moralmente, nem devem — ser abordadas com leveza, o tom das *black comedies* é quase sempre de farsa, um hiperrealismo que enfatiza o absurdo mesmo da existência humana.

- *Slapstick* (pastelão)
  - comédia física, farsa.
- Riso vinha da ação, de *gags* físicas, ritmo intenso, caracterizações extremas.

1895-1933:
CINEMA MUDO

- *Screwball* – comédia romântica farsesca, absurda. Um personagem "maluquinho" e um "careta".
- Riso vinha do diálogo rápido, comentando situações absurdas.

1934-1942:
DEPRESSÃO E GUERRA

- Comédias românticas "limpas".
- Comédias sofisticadas.
- Humor infantil (Jerry Lewis).

1943-1966:
GUERRA FRIA E CONSERVADORISMO

- Comédia cerebral e sátira social: *A primeira noite de um homem, Dr. Strangelove, M.A.S.H.*.
- Humor adulto: Peter Sellers e Woody Allen.

1967-1977:
CONTRACULTURA E VIETNÃ

- Retomada de *slapstick*, humor físico e escatológico.
- Volta da comédia romântica.
- Triunfo da comédia romântica juvenil.
- Sátira, paródia e besteirol.

1978-1998:
PROSPERIDADE E TECNOLOGIA

- Humor politicamente incorreto.
- *Chick flicks* (comédia romântica destinada ao público feminino).
- *Black comedy* (humor negro).
- Paródia levada ao absurdo.
- Triunfo do besteirol.

1999-2008:
GLOBALIZAÇÃO E TERRORISMO

4. AÇÃO E AVENTURA: A JORNADA DO HERÓI

“Meus filmes são repletos de paixão e sentimento. A ação é nada sem a natureza humana — é preciso mostrar o que vai no mais fundo do coração.”

John Woo, diretor

REDUZINDO AO MAIS BÁSICO, o filme de ação é um drama em que os atos e os feitos — e não o diálogo — são a narrativa. O filme de aventura é um filme de ação que se passa em local exótico, imaginário ou em outra época. Séries como *Duro de matar* e *Máquina mortífera* são tipicamente ação. Franquias como *Indiana Jones* e *Piratas do Caribe* são aventuras. Como todo gênero, o filme de ação e aventura comumente é hibridizado com outros gêneros, como comédia, drama, comédia romântica ou ficção científica.

O filme de ação/aventura ganhou poder e uma péssima reputação nos anos 1980-1990, quando foi reduzido à sua forma mais descerebrada: um herói musculoso e de poucas palavras resolvia tudo na base da porrada, fazendo vítimas às dúzias sem piscar um olho, e, a intervalos regulares, coisas explodiam e perseguições terminavam destruindo cidades inteiras.

Essa, contudo, é a fórmula do filme de ação, o ponto em que o gênero se enrijeceu e decaiu. Suas origens e propósitos são tão nobres quanto os do drama, e, por apelar para nossas emoções mais instintivas, o filme de ação é extremamente eficiente e poderoso quando aliado a ideias e propostas bem-fundamentadas. O que seriam *Os 12 trabalhos de Hércules* e a *Odisseia* senão grandes narrativas de ação protagonizadas por seu elemento essencial, o herói?

Na *Poética*, Aristóteles ressalta a importância da ação: "A ação é o princípio vital, a alma mesma do drama. O drama é uma imitação não de pessoas, mas de ações."

Para Aristóteles, a ação é mais eficiente em provocar catarse quando são respeitadas as três unidades:

- **Unidade de TEMPO** — Quanto mais contido e claro o período em que ele se passa, mais eficiente é o drama da ação. Idealmente, um drama impulsionado pela ação deve se desenrolar em um dia e uma noite.
- **Unidade de LUGAR** — Idealmente, a ação deve se desenrolar num único local, onde mandatoriamente tem que se dar a crise e sua resolução.
- **Unidade de AÇÃO** — A trama deve se limitar a uma única cadeia de incidentes, claramente relacionados por causa e efeito, e com um começo, um meio e um fim igualmente claros.

E, de fato, os melhores filmes de ação respeitam pelo menos uma dessas unidades, se não todas. No excelente e inteligente *O reino* (Peter Berg, 2007), a ação é contida em cinco precisos dias, na cidade de Riad, Arábia Saudita, e gira em torno de um único propósito — achar os responsáveis pelo atentado terrorista visto no primeiro ato.

A revivida série *Bourne* (*A identidade Bourne*, Doug Liman, 2002; *A supremacia*

Bourne, Paul Greengrass, 2004, e *O ultimato Bourne*, Paul Greengrass, 2007) é outro bom exemplo de cinema de ação com ideias; mantém-se presa a uma clara cadeia de incidentes — a jornada do protagonista em busca de sua identidade, enquanto é perseguido por inimigos ligados a ele. E, embora a trama movimente-se por unidades de espaço diferentes, a unidade de tempo de cada um dos episódios é absolutamente precisa e limitada a alguns poucos dias.

Um filme que é um verdadeiro *template* para o uso inteligente dos recursos da ação, *O salário do medo* (Henri-Georges Clouzot, 1953), captura todas as unidades em um único recurso narrativo: num país pobre da América Latina, dois caminhões carregados de nitroglicerina e conduzidos por dois pares de homens desesperados devem atravessar uma estrada de terra esburacada para chegar ao seu destino. Os caminhões, seus ocupantes, a carga, a estrada e o percurso são, juntos, as três unidades: nada fora dos limites desse universo penetra a trama.

O filme de ação/aventura é sobre o herói e sua capacidade de superar obstáculos formidáveis trazidos por acontecimentos externos e alheios à sua vontade. Idealmente, o filme de ação/aventura deve falar ao nosso herói interior, despertando nossos recursos pessoais de coragem, resistência, abnegação, engenho. Como no princípio aristotélico, o herói não deve precisar de palavras para nos empolgar — seus atos, decisões e reações frente a obstáculos que nós, na plateia, não ousaríamos enfrentar é que devem nos convencer de seu heroísmo.

Num bom filme de ação/aventura, os obstáculos não são gratuitos — são testes das virtudes do herói: força de vontade, persistência, inteligência, bravura, estoicismo, capacidade de autossacrifício.

Os obstáculos — versão cinematográfica dos 12 trabalhos mitológicos — também devem, progressivamente, revelar mais e mais sobre o mundo interior do herói e, frequentemente, ser sua redenção — a possibilidade de corrigir um erro (*hamartia*) do passado (*O matador*, John Woo, 1989; *O exterminador do futuro II*, James Cameron, 1991), de dar significado e dignidade à sua vida (*Os sete samurais*, Akira Kurosawa, 1954; *Os doze condenados*, Robert Aldrich, 1967).

Finalmente, o filme de ação/aventura deve obrigatoriamente concluir com o triunfo do bem contra o mal, mesmo que isso represente enormes sacrifícios para o herói — inclusive da própria vida. A meta não é o alívio do *happy ending*, mas a catarse heroica: o herói nos redime porque encarna o que há de melhor em nós.

Alguns elementos são essenciais para que a ação na tela seja produtiva:

- **Heróis extraordinários.** Os melhores entre eles não são declaradamente heroicos desde o início, mas se parecem ilusoriamente com qualquer um de nós. Seus dotes excepcionais ocultam-se até o momento do desafio, o “chamado” da Jornada do Herói (o pai divorciado de Tom Cruise

em *Guerra dos mundos*, Steven Spielberg, 2005; o ladrão de Antonio Banderas em *A máscara do Zorro*, Martin Campbell, 1998; o menino Harry Potter, que não sabe que é um mago com um papel fundamental na batalha entre bem e mal).

▪ **Antagonistas à altura dos heróis**. É uma noção básica de todo drama e filme de ação que o herói deve ter um *worthy opponent*, um inimigo à altura, tão medonho quanto o herói for extraordinário. Dr. No para James Bond (*007 contra o Dr. No*, Terence Young, 1962), Hans Gruber para John McClane (*Duro de matar*, John McTiernan, 1988), Bill para a Noiva (*Kill Bill, volumes I* e *II*, Quentin Tarantino, 2003 e 2004).

▪ **Obstáculos tão ou mais extraordinários que os heróis**. Crises de proporções épicas: salvar o mundo é a mais comum, tarefa dos super-heróis e de 007 em todos os seus filmes. Os americanos costumam ocupar-se com salvar os Estados Unidos, Nova York (*Nova York sitiada*, Ed Zwick, 1998, *Homem-Aranha*, Sam Raimi, 2002), Los Angeles (*Velocidade máxima*, Jan de Bont, 1994), alguma pequena cidade afligida por catástrofes (*Tubarão*, Steven Spielberg, 1975) ou, pelo menos, o presidente (*Na linha de fogo*, 1993, *Força Aérea Um*, 1997, ambos de Wolfgang Petersen).

▪ **Violência**. Não é possível fazer a jornada de um Herói sem confronto e derramamento de sangue. O que no drama pode se resolver com um diálogo bem-estruturado e na comédia com alguns tropeções, no filme de ação/aventura só pode ser condignamente expressado em atos extremos — porque herói, antagonista e obstáculos são extraordinários.

DOIS ELEMENTOS ESSENCIAIS

- Recriações de episódios históricos violentos.
- Primeiros *westerns* (*The Great Train Robbery*, 1903).
- Perseguições e *stunts* em contexto de comédia (*The General Buster Keaton*, 1927).
- Heróis: Buster Keaton.

1895-1935:
CINEMA MUDO

- Capa e espada.
- Filmes de pirata.
- Heróis: Erroll Flynn.

1935-1945:
DEPRESSÃO E GUERRA

- Seriados de aventura.
- Filmes de samurai (*Os sete samurais*, Kurosawa, 1954).
- Filmes de ação europeus (*Rififi*, Dassin, 1955; *Saldrio do medo*, Clouzot, 1957; *Elevador para o cadafalso*, Malle, 1957; *Acossado*, Godar, 1959).
- Heróis: Jean Paul Belmondo.

1946-1958:
PÓS-GUERRA, GUERRA FRIA

- Aventura na Antiguidade (espada e sandália).
- O espião como herói: James Bond.
- Filmes de artes marciais na Ásia.
- Filmes de ação na Segunda guerra.
- Heróis: Charlton Heston, Sean Connery, Steve Macqueen.

1959-1969:
GUERRA FRIA

- Filmes de vingança (*Dirty Harry*, Charles Bronson).
- *Indiana Jones*, *Star Wars* (retomada dos seriados dos anos 1950).
- Filmes-catástrofe.
- Heróis: Clint Eastwood, Charles Bronson, Harrison Ford, Bruce Lee.

1970-1982

- Auge da ação pela ação.
- Estilo asiático atravessa para o ocidente.
- Maior tolerância aos níveis de violência na tela.
- Efeito especial como personagem.
- Heróis: Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Mel Gibson, Bruce Willis.

1983-1988

- Heróis de quadrinhos revistos.
- Ascenção do herói-vilão, ambíguo e atormentado.
- Volta do espada e sandália.
- Incorporação de talento e técnicas asiáticas.
- A tecnologia digital como personagem.
- Heróis: Nicolas Cage, Keanu Reeves, Christian Bale, Uma Thurman, Jet Li, Lucy Liu.

1999-2008:
GLOBALIZAÇÃO, PARANOIA E TERRORISMO

5. FICÇÃO CIENTÍFICA/ FANTASIA: O IMPÉRIO DA IMAGINAÇÃO

“O coração e a essência da ficção científica
tornaram-se cruciais para nossa salvação — se
é que ainda podemos ser salvos.”

Isaac Asimov

CAMINHAMOS, ATÉ AGORA, por território familiar. Extraordinário, talvez, mas familiar. As experiências narradas em drama, comédia e ação/aventura estão firmemente enraizadas em nossa vida, nosso passado e nossa história, representam apropriações de elementos de nossa experiência direta, devidamente alteradas, manipuladas e interpretadas pelos realizadores. Assim:

DRAMA: ÉTICA E MORAL

- Grandes lições morais a partir da reversão de fortuna de um personagem complexo.
- Catarse: elevação das emoções através da dor e do medo alheios.

COMÉDIA: JUSTIÇA POÉTICA

- Alívio (purificação das emoções) através do triunfo de um personagem bom e simples sobre personagens ou situações poderosas, arrogantes e/ou opressivas.
- Catarse cômica: o poder do ridículo.

AÇÃO E AVENTURA: SUPLANTAÇÃO E HEROÍSMO

- Superação de nossos limites pela aceitação de provas aparentemente acima da capacidade humana.
- Catarse heroica: o herói nos redime porque encarna o que há de melhor em nós.

Deixamos agora o familiar para trás e, nos dois últimos grandes gêneros, nos aventuramos por um território além do plano físico, onde a imaginação e o inconsciente dominam, e as narrativas têm mais ligações com processos psicoanalíticos e filosóficos do que com dramaturgia.

Utilizando a mesma organização proposta no início do capítulo para os três primeiros grandes gêneros, ficção científica e fantasia se apresentam da seguinte forma:

FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA:
METAFÍSICA E PSICANÁLISE

- Elaboração de questões atuais sob a forma de sonhos e projeções.
- Resolução de problemas particularmente difíceis ou subconscientes através da relocação em espaço e tempo.
- Poder da imaginação.
- Catarse pelo transe.

Estes são os elementos comuns às duas vertentes do gênero. O primeiro é

essencial para que possamos realmente apreciar bons filmes: o fato de que nenhuma ficção científica ou fantasia, de *Metropólis* ao *Senhor dos Anéis*, deixa de se basear, essencialmente, sobre o que está acontecendo no mundo no momento em que o filme foi feito. Não no "futuro", ou "na Terra Média" ou "numa galáxia distante, muitos e muitos anos atrás", mas agora mesmo, simbolizado em projeções e fantasias que nos confortam e tranquilizam ao nos dar uma adequada distância de tempo e espaço. É o faz de conta do faz de conta, a capacidade de, como nos sonhos, abordar as questões mais difíceis e espinhosas de uma forma menos dolorosa.

Na ficção científica/fantasia, a sociedade se permite "sonhar" seus piores problemas: desumanização, superpopulação, poluição, holocausto nuclear, totalitarismo, perda dos direitos civis, loucura, fome, epidemias, desigualdade social. Num dos primeiros — senão o primeiro — filmes de ficção científica, *Le Voyage dans la Lune* (Georges Méliès, 1902), o mestre astrônomo professor Barbenfouillis (interpretado pelo próprio Méliès) propõe aos seus colegas a viagem do título como meio de escape de uma Terra dominada pela fumaça dos novos monstros, as fábricas.

É a imaginação tomando precedência sobre razão, lógica e observação — não se imita mais a realidade, como no universo descrito por Aristóteles em *Poética*, mas imagina-se, sonha-se, cria-se uma outra realidade onde possamos colocar e resolver tudo o que nos incomoda aqui, no mundo cotidiano. É a catarse pelo transe, induzido pelas imagens dançantes na tela luminosa, numa sala escura, muito próxima dos mitos fantásticos e aterradores que pajés e xamãs contam à luz de fogueiras, para os mesmos fins.

Para que na nossa fogueira a magia se opere, ficção científica e fantasia precisam criar a sua própria lógica e se ater a ela. Uma lógica interna absolutamente rigorosa, cuja quebra implica na ruptura do transe, o fim da magia. É a prática mais intensa do "realismo emocional" do cinema, aquilo que para nós passa a ser real porque nós o sentimos como real — não porque de fato o seja.

Na ficção científica, esse realismo é o do futuro. A lógica interna é a lógica do possível — uma extensão daquilo que já é conhecido e aceito em teoria. Deslocamento no tempo é teoricamente possível? Então vamos visitar vários momentos do contínuo espaço-tempo (*De volta para o futuro I, II, III*, Robert Zemeckis, 1985, 1989 e 1990; *12 macacos*, Terry Gilliam, 1995; *A máquina do tempo*, Simon Wells, 2002). Há evidência de formas de vida em outros planetas? Vamos imaginar em detalhes como elas seriam, e que intenções teriam com relação a seus colegas terráqueos (*O dia em que a Terra parou*, Robert Wise, 1951; *E.T., o extraterrestre*, Steven Spielberg, 1982; *A guerra dos mundos*, Byron Haskin, 1953,

Steven Spielberg, 2005).

O elemento essencial para guiar essa lógica interna é a ciência: todos os demais são tolerados se forem uma extensão da ciência ou por ela puderem ser explicados, ainda que especulativamente. Por isso, a tecnologia é essencial — parte do poder deste tipo de magia cinematográfica é concretizar, diante de nossos olhos, objetos possíveis mas inexistentes: sabres de luz, carros voadores, computadores falantes, robôs inteligentes. Como várias dessas coisas imaginadas acabam se tornando realidade, o realismo emocional de algumas décadas atrás torna-se cotidiano, corriqueiro, e reforça nossa sensação de que estamos vendo projeções coletivas das nossas possibilidades.

QUESTÕES ESSENCIAIS
- Desumanização (revolução industrial).
- Monstros criados/alterados pela ciência).

OS FILMES
- *O mundo perdido*, Harry Hoyt (1925).
- *Metropolis*, Fritz Lang (1927).
- *Frankenstein*, David Whale (1931).
- *King Kong*, Merian Cooper (1933).

1895-1935:
CINEMA MUDO

QUESTÕES ESSENCIAIS
- Destruição da humanidade por conflitos.
- Exploração do espaço.

OS FILMES
- *Things to come*, William Cameron Menzies (1936).
- *A Matter of Life and Death*, Michael Power (1946).
- Seriados *Flash Gordon*, Buck Rogers.

1936-1946:
DEPRESSÃO E GUERRA

QUESTÕES ESSENCIAIS
- Invasão alienígena.
- Efeitos catastróficos da energia nuclear.

OS FILMES
- *O dia em que a Terra parou*, Robert Wise (1951).
- *Guerra dos Mundos*, George Pal (1953).
- *Gojira*, Ishirô Honda (1954).
- *Invasores de corpos* (Don Siegel, 1956).

1946-1958:
GUERRA FRIA

QUESTÕES ESSENCIAIS

- Usos políticos e filosóficos da ciência.
- Heroísmo "puro", em outras épocas.

OS FILMES

- *La jetee*, Chris Marker (1962).
- *Alphaville*, Jean Luc Godard (1965).
- Filmes de Ray Harryhausen (1959-69).
- *Fahrenheit 451*, François Truffaut (1966).
- *Planeta dos macacos*, Franklin Schaffner (1968).
- *2001: uma odisseia no espaço*, Stanley Kubrick (1969).
- *Laranja mecânica*, Stanley Kubrick (1972).

1959-1977:
A GRANDE TRANSFORMAÇÃO

QUESTÕES ESSENCIAIS

- Desumanização/opressão.
- Uso imoral da tecnologia.
- Redenção pelo alienígena.

OS FILMES

- *Star Wars* (1967-1983).
- *Contatos imediatos*, Steven Spielberg (1977).
- *Soylent Green*, Richard Fleischer (1973).
- *Blade Runner*, Ridley Scott (1982).
- *ET*, Steven Spielberg (1982).
- *O exterminador do futuro*, James Cameron (1984).
- *A mosca*, David Cronenberg (1986).
- *Brazil*, Terry Gilliam (1985).

1977-1990:
O RENASCIMENTO

QUESTÕES ESSENCIAIS

- Extinção da humanidade por vírus/catástrofes ecológicas/ conflitos/esterilidade/fome.
- Opressão absoluta por forças incontroláveis.
- Domínio pela inteligência artificial.

OS FILMES

- *La Invención de Cronos*, Guillermo del Toro (1993).
- *O parque dos dinossauros*, Steven Spielberg (1993).
- *12 Macacos*, Terry Gilliam (1995).
- *Matrix*, irmãos Wachowski (1999).
- *The Iron Giant*, Brad Bird (1999).
- Trilogia *O senhor dos anéis*, Peter Jackson (2001-2006).
- Série *Harry Potter*, diversos diretores (2001-2011).
- *Extermínio*, Danny Boyle (2002).

1991-2005

GLOBALIZAÇÃO, PARANOIA E TERRORISMO

QUESTÕES ESSENCIAIS

- Globalização/massificação/devastação ecológica.
- Extinção da civilização; pandemias; utopias e distopias ecológicas.
- Especulações existenciais.
- Impotência/corrupção da ciência.

OS FILMES

- *Filhos da esperança*, Alfonso Cuarón (2006).
- *O labirinto do fauno*, Guillermo del Toro (2006).
- *A estrada*, John Hillcoat (2009).
- *Splice — a nova espécie*, Vincenzo Natali (2009).
- *Avatar*, James Cameron (2009).
- *Lunar*, David Jones (2009).
- *Star Trek*, JJ Abrams (2009).
- *Distrito 9*, Neill Blomkamp (2009).
- *9*, *Shane Acker* (2009).
- *Inception — A Origem*, Christopher Nolan (2010).
- *Planeta dos macacos — A Origem*, Rupert Wyatt (2011).
- *Contágio*, Steve Soderbergh (2011).
- *Contra o tempo*, David Jones (2011).

2007-2011

“O medo é a dor que sentimos quando
antecipamos a presença do mal.”
Aristóteles

“O único modo que encontrei para me livrar
dos meus medos foi fazer filmes sobre eles.”

Alfred Hitchcock

NA ÚLTIMA PARADA EM NOSSA JORNADA pelo cinema da imaginação, chegamos ao proverbial fundo do poço. Se o drama lidava com questões éticas e morais; a comédia, com o alívio da alma pelo ridículo; a ação, com a exaltação das qualidades heroicas; e a ficção científica/fantasia com o poder da imaginação, o *thriller* — cujas principais vertentes são o suspense e o terror — lida com a emoção mais básica, mais primária, mais absoluta: o medo. A catarse já não se faz pelo transe, pelo encantamento, como no cinema fantástico — no *thriller* buscamos a catarse pelo exorcismo. Queremos olhar de frente nossos piores medos, num ambiente seguro e controlado, com a devida distância da narrativa fictícia, mas também com o completo envolvimento que as imagens em movimento provocam. Queremos viver esse medo com o máximo de intensidade, e depois saber que ele acabou, que ficou lá na tela, na sala escura novamente clara, no DVD que desliza, inocente, na bandeja — exorcizado, ainda que temporariamente.

Ainda estamos no território da metafísica e da psicanálise, mas trabalhando com materiais muito mais imediatos e profundos, recriando nossos pesadelos para compreendê-los ou liquidá-los. Coletivamente, o *thriller* é um modo de lidar com questões perturbadoras do indivíduo, da época e da sociedade, uma discussão ao longo dos mais de cem anos de cinema sobre o que mais nos desestabiliza e apavora.

Falando das provações que acometem os heróis da tragédia, Aristóteles diz que aquilo que nos dá pena ver acontecer com os outros provoca, em nós, o medo mais profundo: o "medo trágico". A questão essencial do medo trágico — e, por extensão, do *thriller* — é: o que não suportamos perder de modo algum? O que mais amamos e valorizamos a tal ponto que a antecipação de sua perda deflagra o medo absoluto, o medo profundo, o medo trágico?

Para que o medo trágico seja de fato catártico e leve ao exorcismo que queremos e de que precisamos, nós temos que nos identificar com o sofredor, temos que sentir o que ele está sentindo com igual medo, antecipação, dor. Esse é um ponto importante para diferenciar o que é um bom *thriller* e o que simplesmente é pornografia da dor e da violência. No primeiro caso, os sofrimentos, reais ou psicológicos, dos protagonistas despertam a nossa simpatia, a nossa revolta, vemos a nós mesmos na situação. Todos os nossos medos são mobilizados, trazidos à tona, na pessoa do sofredor fictício que se oferece à imolação por nós. No segundo caso, temos apenas uma exibição sem fim e sem propósito de crueldades, com um convite implícito para que achemos que aquilo — a tortura, o massacre, o barbarismo — é diversão. Identificarmo-nos com o sofredor é impossível, tamanha a brutalidade do massacre. Somos, então,

sutilmente convidados a nos identificar com quem comete os atos de crueldade. Não há exorcismo. E a catarse, se vem, é a do prazer pelo sofrimento alheio. Algo inteiramente diverso do que Aristóteles descreve como “a dor que sentimos quando antecipamos a presença do mal”.

Embora filmes tenham se tornado cada vez mais prazeres solitários, desfrutados na intimidade do lar, o *thriller* pode ser sua mais enfática exceção. É muito melhor ver um filme de suspense ou terror no cinema porque, como nos anfiteatros da Grécia Antiga, compartilhar o medo trágico nos faz sentir menos sós, mais conectados com nossos semelhantes. Todos temos medo de perder algo: vida, sanidade, pessoas queridas. O que podemos perder, o que tememos, nos une quando nada mais consegue fazê-lo.

Há também uma fronteira muito fina entre medo e riso. Qualquer pessoa que já tenha visto um filme de terror numa sala cheia de gargalhadas nervosas depois das cenas mais eletrizantes sabe como é fácil e rápido passar de uma emoção extrema a outra — o alívio catártico do riso, na comédia, é extremamente semelhante ao do medo controlado, no *thriller*. Em palavras simples, poderia ser traduzido como “antes ele do que eu”. Mas há uma outra maneira de um *thriller* provocar riso, o avesso da moeda — nada mais próximo de uma comédia que um *thriller* malfeito.

O produtor e diretor Roger Corman, veterano fabricante em massa do gênero e grande descobridor e treinador de talentos (Marton Scorsese, Francis Ford Coppola, James Cameron, Jonathan Demme, Sam Raimi), diz que não há escola melhor para um aspirante a cineasta do que encarar um *thriller*. Suas regras básicas são claras e simples:

- **Não é tanto sobre assunto, e sim sobre estilo.** Um *thriller* pode ser sobre um fotógrafo com uma perna quebrada (*Janela indiscreta*, Alfred Hitchcock, 1954), um casal querendo ter seu primeiro filho (*O bebê de Rosemary*, Roman Polanski, 1968) ou um motorista apressado que ultrapassa um caminhão (*Encurralado*, Steven Spielberg, 1971). O importante é *como* estas histórias são contadas: com todas as sensações amplificadas ao máximo. Se um filme excita pelo medo (*thrill*), é um *thriller.*
- **O que não suportaríamos perder?** Um *thriller* acerta em cheio no alvo quando põe a plateia inteira se fazendo essa pergunta, mesmo que em seu subconsciente. Eu aguentaria perder minha liberdade? Meu sentido de visão? Meus membros? Minha sanidade? Minha humanidade? A vida de um ser querido? A minha vida?
- **O herói deve frustrar/destruir os planos do antagonista**. Não basta, como num drama simples de crime, descobrir quem fez o quê. Estamos lidando com algo além de um antagonista — estamos diante da

presença do mal, cuja antecipação nos dói. Há que o deter.

▪ **Clímax e/ou resolução devem sempre trazer a vitória do herói.** Pelo mesmo motivo não se pode deixar a plateia na garras de uma possível vitória do mal. Como no filme de ação, o final não precisa ser feliz; o sacrifício do herói é até esperado, faz parte da catarse — mas tem que ser moralmente satisfatório.

▪ **Protagonistas e plateia não podem saber as mesmas coisas ao mesmo tempo.** Ou eles sabem algo que nós não sabemos, deixando-nos na doce agonia de deduzir, ou nós sabemos algo que eles não sabem, e só nos resta ter medo em dobro, na deliciosa e fatal serenidade da impotência. A alternativa, que também funciona, é ninguém saber nada — só o diretor e o roteirista. O *thriller* como caixa de pandora.

Porque um *thriller* deve trabalhar com os materiais que tem à mão, sejam eles mortos-vivos ou adolescentes em férias, seus elementos básicos podem ser tão variados quanto seus temas. Em *Pânico* (Wes Craven, 1996), o roteirista Kevin Williamson fez um ótimo trabalho de catalogar os clichês mais óbvios de um tipo específico de *thriller*, o *slasher*, que opõe heroínas juvenis e indefesas a maníacos assassinos com predileção por objetos cortantes: o telefonema sinistro; a fuga sempre na direção mais perigosa; a porta aberta sem um momento de hesitação.

Alguns recursos, contudo, são comuns a todas as vertentes do *thriller*:

▪ **Escuridão, ambiguidade/imprecisão do olhar**. Não é apenas porque seres humanos têm medo nato da escuridão: é porque esta é uma das

melhores maneiras de ocultar a informação que esclareceria tudo e acabaria se não com o medo, pelo menos com a antecipação. Em *Alien, o oitavo passageiro*, os sets de Roger Christian, em cima das visualizações do artista plástico H.R. Giger, e a fotografia de Derek Vanlint conspiram para criar o efeito de um labirinto claustrofóbico e desorientador onde nem nós nem os protagonistas vemos inteiramente a ameaça que os cerca, a não ser quando é tarde demais. O filme inteiro é construído em cima dessa antecipação, da angústia do não saber.

▪ **Seu oposto: clareza absoluta, olhar fixo**. Uma opção ousada para um *thriller* é não ocultar nada visualmente e, pelo contrário, deixar os protagonistas — e nós — inteiramente a descoberto, indefesos, vendo tudo mas ainda impotentes para realmente fazer alguma coisa. A icônica sequência de *Intriga internacional* (Alfred Hitchcock, 1959), em que um avião fumigador pessimamente intencionado persegue Cary Grant por um campo aberto e desolado, é poderosa exatamente porque vemos tudo. É pleno dia, não há uma única árvore, um arbusto, uma toca, uma caverna, um casebre onde o pobre Cary Grant possa se proteger. A tela é um retângulo dividido pelo horizonte, com dois pontos que se aproximam perigosamente: perseguidor e perseguido.

▪ **Antecipação.** Mestre Hitchcock disse isso com a mais absoluta clareza. O golpe fatal, a aparição sinistra, o desmascarar do assassino em série são a resolução, o alívio, não o momento em que encontramos nosso medo trágico. Esses momentos são os que se passam na nossa cabeça, indo buscar memórias, pesadelos, reflexos de outras experiências para tentar compreender o que vai acontecer, o que pode acontecer. Passamos dois terços de *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) não vendo o peixe em questão e sabendo quase nada sobre ele, mas roendo as unhas na expectativa de quando, onde, como ele vai fazer sashimi de algum banhista.

▪ **Inventário preciso de imagens**. De todos os gêneros, o *thriller* é o que mais se aproxima da experiência do sonho. Seu diálogo não é com nossas funções mais elevadas de fala, escrita, cálculo, mas com nosso sistema límbico, em que se processam as trocas mais básicas, e em que se armazena todo nosso repertório de medos. Por isso ele volta regularmente a algumas imagens e situações que imediatamente puxam conversa com nosso paleopálio, a região intermediária do cérebro onde arquivamos nossas emoções. Locais confinados, dos quais não é possível escapar — a casa/cabana onde sobreviventes de alguma catástrofe pensam achar refúgio é um dos mais comuns (*Noite dos mortos-vivos*, George A. Romero, 1968). Sótãos e porões (*O silêncio dos inocentes*, Jonathan Demme, 1991; *REC*, Jaume

Balagueró e Paco Plaza, 2007), os recantos “esquecidos” de nossa psique. Portas, escadas, janelas (*Os outros*, Alejandro Amenabar, 2001), elevadores (*Prelúdio para matar*, Dario Argento, 1971; *O iluminado*, Stanley Kubrick, 1980), significando portais, transições, entremundos. Chaves (*Interlúdio*, Alfred Hitchcok, 1946) e caixas (*Os sete crimes capitai*s, David Fincher, 1995).

A SOMA DE TODOS OS MEDOS

QUESTÕES ESSENCIAIS

- Possessão por alienígenas/lavagem cerebral.
- Mutações.
- Loucura.

OS FILMES

- A melhor safra de Hitchcock - de *Pacto sinistro* (1951) a *Intriga internacional* (1959).
- *Night of the Hunter*, Charles Laughton (1955).
- *Os invasores de corpos*, Don Siegel (1956).
- *Sob o domínio do mal*, John Frankenheimer (1956).
- *A mosca*, Kurt Neuman (1958).

1949-1959:
GUERRA FRIA

QUESTÕES ESSENCIAIS

- Crimes em família (em geral contra mulheres indefesas).
- Gângsters, bandidos e espiões.

OS FILMES

- *Rebeca, a mulher inesquecível*, Alfred Hitchcock (1940).
- *Interlúdio*, Alfred Hitchcock (1940).
- *Relíquia macabra*, John Huston (1940).
- *Pacto de sangue*, Billy Wilder (1944).
- *Sorry, Wrong Number*, Anatole Litvak (1948).

1934-1948: DEPRESSÃO E GUERRA

QUESTÕES ESSENCIAIS

- Monstros (da literatura).
- Manipulação da mente.

OS FILMES

- *Gabinete Dr. Caligari* , Robert Wiener (1920).
- *Nosferatu*, Murnau (1922).
- *Dr Mabuse*, Fritz Lang (1922, 1933).
- *Frankenstein*, David Whale (1931).
- *Dracula*, Tom Browning (1931).
- *M*, Fritz Lang (1931).
- *King Kong*, Merian Cooper (1933).

1895-1933: INÍCIO DO CINEMA

QUESTÕES ESSENCIAIS:
- O mal.
- Mortos-vivos.
- Identidade.

OS FILMES:
- Auge do estilo gótico da produtora inglesa Hammer.
- *Os olhos sem rosto*, Georges Franju (1960).
- *Psicose*, Alfred Hitchcock (1960).
- *O bebê de Rosemary*, Roman Polansky (1968).
- *A noite dos mortos-vivos*, George Romero (1968).
- *Amargo pesadelo*, John Boorman (1971).

1960-1972

A NOVA MODERNIDADE

QUESTÕES ESSENCIAIS:
- Possessão pelo mal.
- *Slash* — terror pela ultraviolência.

OS FILMES:
- *O exorcista*, William Friedkin (1973).
- *O massacre da serra elétrica*, Tobe Hooper (1974).
- *Carrie, a estranha*, Brian de Palma (1974).
- *A profecia* (1976).
- *Suspiria*, Dario Argento (1977).
- *O iluminado*, Stanley Kubrick (1980).
- *Alien, o oitavo passageiro*, Ridley Scott (1982).
- *Videodrome*, David Cronenberg (1982).

1973-1982

ADMIRÁVEL MUNDO NOVO

QUESTÕES ESSENCIAIS:

- Triunfo da ultraviolência.
- Vida depois da morte/mortos vingativos.
- Assassinos em série.

OS FILMES:

- *The Evil Dead*, Sam Raimi (1983).
- *A hora do pesadelo*, Wes Craven (1984).
- *O silêncio dos inocentes*, Jonathan Demme (1991).
- *Seven*, David Fincher (1995).
- *Pânico*, Wes Craven (1996).
- *Ringu*, Hideo Nakata (1998).
- *O sexto sentido*, M. Night Shyamalan (1999).
- *Os outros*, Alejandro Amenabar (2001).

1983-2003

GLOBALIZAÇÃO, PARANOIA E TERRORISMO

QUESTÕES ESSENCIAIS:

- Sadismo/tortura/vingança.
- Zumbis como mensageiros do fim da civilização.
- Vingança da natureza aviltada.

OS FILMES:

- *O abismo do medo*, Neil Marshall (2005).
- Franquia *Jogos Mortais*, diversos diretores (2004-2010).
- *O albergue, O albergue II*, Eli Roth, (2005, 2007).
- *O orfanato*, Juan Antonio Bayona (2007).
- *Possuídos*, Jaume Balagueró, Paco Plaza (2007).
- *As ruínas*, Carter Smith (2008).
- *Enterrado vivo*, Rodrigo Cortés (2010).
- *World War Z*, Marc Forster (2012).

2004-2011

Conclusão
Como o filme pega você — e como você pega o filme

TODO FILME É FEITO PARA UMA ÚNICA PESSOA — VOCÊ. Sem seu olhar, sua inteligência e sua emoção, reagindo e dando sentido às imagens, o imenso trabalho de realizar um filme é inútil.

O filme é criado, do começo ao fim, para conversar com você. Essa conversa pode ser uma sedução, uma piada, uma provocação, uma discussão, um berro, um abraço, um desafio, uma agressão, um enigma. O espectador deve poder escolher ser seduzido ou não, rir ou não, revidar, retrucar, se fechar, chorar, recordar, raciocinar. Este é o sentido do filme. A obra que não conversa com você não presta — esta é a regra mais simples para apreciar de verdade o trabalho de dezenas, centenas de pessoas que passam meses, às vezes anos, planejando e realizando projetos cinematográficos.

O filme que conversa com você tem, em geral, um ou mais destes elementos:

- **Personagens que parecem, senão reais, plausíveis**. Deve haver algo de humanidade verdadeiro neles para que você possa dizer lá da poltrona: “Sim, somos da mesma espécie.” Não que eles precisem ser humanos — os robozinhos de *Wall-E* tinham a mesma perplexidade de Carlitos; a Alien de *Aliens — O Resgate* era, simplesmente, uma mãe protegendo suas crias, exatamente como a Ripley de *Sigourney Weaver*, sua necessária antagonista; os “camarões” de *Distrito 9* eram humilhados, segregados e oprimidos como qualquer habitante de periferia urbana.
- **Uma história que intriga.** Se em dez minutos você é capaz de antecipar cada ação dos personagens, por que você vai gastar mais uma hora e 50 minutos do seu precioso tempo? Você não precisa ficar absolutamente virado do avesso, como em *O Ano Passado em Marienbad* ou *Amnésia*. Mas… o que Alice, a que não mora mais aqui, do filme de Scorserse, vai fazer com sua vida de mulher solteira? E o que aquela estátua de Jesus Cristo está fazendo sobrevoando Roma num helicóptero, em *La Dolce Vita*?
- **Respeito à sua inteligência.** É o corolário do princípio anterior. Um filme que acha que precisa ser o mais óbvio possível para prender sua atenção não merece sua atenção.
- **Disciplina interior**. O realizador que acha que não faz filmes para

você, na plateia, em geral é aquele que roda quilômetros de película e não consegue decidir o que cortar porque, é claro, considera tudo genial. Infelizmente ninguém é genial o tempo todo — a absoluta clareza de intenções, que é a marca dos grandes de verdade, é fruto da humildade de aprender por tentativa e erro, e de dizer, friamente, "isto não funcionou, vamos tentar de novo, de maneira diferente". É Spielberg sumindo com o tubarão, Kubrick mantendo a trilha temporária de *2001: uma odisseia no espaço*, Scorsese debatendo com Thelma Schoonmaker que tomada mantinha a realidade emocional dos personagens, em *Os bons companheiros* — e jogando todas as outras fora.

▪ **Pelo menos uma imagem que fique na sua cabeça**. O processo do filme é o mesmo do sonho — nosso cérebro processando informações complexas por meio de imagens. Se pelo menos uma se agregou ao seu repertório de referências — o transatlântico sobre o mar de papel celofane de *Amarcord*, a chuva de sapos de *Magnolia*, os candelabros de braços humanos de *A Bela e a Fera*, de Cocteau — você sabe que viu não apenas um bom, mas um grande filme.

NO CONTRATO IMPLÍCITO PARA O PLENO DESFRUTAR do cinema, nosso papel é o de ser uma plateia inteligente.

Algumas ideias:

1. Mantenha a mente aberta. Não limite suas escolhas dizendo, logo de cara, "não vejo filme de fulano ou beltrana", "detesto filme de ação" *etc.* Claro que vamos ter sempre uma queda especial por esse ou aquele diretor, gênero, ator, atriz. Mas da mesma forma que uma dieta rigorosa é prejudicial à saúde, a longo prazo, um regime de filmes que, em essência, já conhecemos, enfraquece nossa possibilidade de escolher amplamente. Na verdade, ver um gênero ou um diretor que não nos é familiar pode se revelar um raro prazer e uma possibilidade de apreciar algo com uma nova perspectiva.

2. Encontre suas referências — e saiba por quê. De fato, queremos saber com antecedência se sair de casa, achar lugar para estacionar e comprar ingresso valerá a pena. Então lemos resenhas em jornais, revistas, internet e quase sempre ficamos mais perdidos do que antes. O ideal é identificar dois ou três resenhistas cuja opinião pareça especialmente lúcida e bem-informada, e se basear neles. Veja bem: você não precisa concordar por inteiro, mas eles devem ser capazes de ao menos dizer a você por que estão recomendando ou não um filme, de modo compreensível. Ir ver o

filme e não concordar é, aliás, um excelente exercício de formação de gosto, especialmente se você for capaz de notar por que o crítico gostou e você não. Depois de algum tempo é possível construir uma curva de apreciação dessas nossas referências, e decidir se o melhor é sair de casa, esperar o DVD ou deixar pra lá.

3. Informe-se. Leia amplamente sobre cinema em geral e sobre filmes específicos. De preferência, procure a informação em primeira mão, na voz dos realizadores. Compreenda o que eles propõem, como eles trabalham. Internet e livros são excelentes recursos. Saiba, nem que seja por alto, o que é um roteiro, como ele é construído, como o diretor trabalha sobre ele, qual a contribuição da fotografia e da direção de arte, como é o processo de criação dos atores e dos músicos. Num plugue descarado eu aviso que estarei no Brasil em abril repetindo meu intensivo *Como ver um filme*, que cobre tudo isso. Se você se interessar em levá-lo para sua cidade, me avise. Mas existem muitos outros recursos bem perto de vocês.

4. Surpreenda-se. Alugue um DVD sobre o qual não sabe nada. Vá a um filme sem pensar muito sobre a escolha. Em grandes festivais, como Cannes e Veneza, o caos de horários e programações muitas vezes me levou a experiências incríveis nessa linha, e vi filmes fantásticos que, de outra maneira, jamais pensaria em assistir.

5. Apaixone-se. Nada mais tedioso que o discurso teórico sem coração. Cinema é um trabalho de doidos, possível apenas aos mais passionais. O bom filme é aquele que gruda no fundo da retina, em algum lugar secreto da alma que apenas a paixão abre. Deixe-se levar pelo coração, pelos sentidos. Se o filme não pegar você, a culpa é do filme. Ainda assim, mais tarde, reflita sobre por que o filme não o atingiu, esse é outro exercício essencial para formar seu gosto. Se o filme pegou você, não resista, não dê marcha à ré, não se arrependa se amigos, jornais e namorados não concordarem. Cada filme é uma experiência pessoal, única, um diálogo entre a tela e você, só você. Não invente desculpas depois. O que valeu foi o momento.

E, é claro, mantenha a pressão sobre distribuidores, exibidores, projecionistas, exigindo sempre qualidade, atualidade, respeito. Mais do que nunca, o freguês tem sempre razão. E os fregueses somos nós, essas pessoas maravilhosas na sala escura.

Esta é uma lista de sugestões: ótimos filmes de épocas, realizadores, gêneros, estilos, nacionalidades e temáticas completamente diversos. Em comum, eles têm o fato de serem excepcionais, realizando plenamente a visão de seus criadores e, muitas vezes, estabelecendo um novo padrão de excelência e criatividade. Juntos, eles representam um grande painel da aventura da imagem em movimento, expressão de nossos sonhos, ansiedades, imperfeições e desejos.

1900-1930

Le Voyage dans la Lune
Georges Méliès, 1902
Intolerância
D.W. Griffith, 1916
O gabinete do dr. Caligari
Robert Wiene, 1919
Nosferatu
F.W. Murnau, 1922
O encouraçado Potemkin
Sergei Eisenstein, 1925
Metrópolis
Fritz Lang, 1926
The General
Buster Keaton & Clyde Bruckman¸1927
Napoleão
Abel Gance, 1927
O cão andaluz
Luis Bunuel & Salvador Dalí, 1928
A paixão de Joana D'Arc
Carl Theodor Dreyer, 1928
Man with the Movie Camera
Dziga Vertov, 1929

1930-1939

M, o vampiro de Dusseldorf
Fritz Lang, 1931
A nós a liberdade
René Clair, 1931
Frankenstein
James Whale, 1931
Scarface
Howard Hawks, 1932
Zero de conduta
Jean Vigo, 1933
Diabo a quatro
Leo McCarey, 1933
O atalante
Jean Vigo, 1934
Uma noite na ópera
Sam Wood, 1935
Tempos modernos
Charles Chaplin, 1936
Cais das sombras
Marcel Carné, 1936
Branca de Neve e os sete anões William Cottrel, David Hand e outros, 1937
A grande ilusão
Jean Renoir, 1937
A cidadela
King Vidor, 1938
A besta humana
Jean Renoir, 1938
…E o vento levou
Victor Fleming, 1939
A regra do jogo
Jean Renoir, 1939
O mágico de Oz
Victor Fleming, 1939

1940-1949

O grande ditador
Charles Chaplin, 1940

Cidadão Kane
Orson Welles, 1941
O segredo das joias
John Huston, 1941
Contrastes humanos
Preston Sturges, 1941
As três noites de Eva
Preston Sturges, 1941
Bambi
James Algar, Samuel Armstrong e outros, 1942
Casablanca
Michael Curtiz, 1942
Pacto de sangue
Billy Wilder, 1944
Roma, cidade aberta
Roberto Rosselini, 1945
O boulevard do crime Marcel Carné, 1945
Os melhores anos de nossas vidas William Wyler, 1946
A felicidade não se compra
Frank Capra, 1946
À beira do abismo
Howard Hawks, 1946
A Bela e a Fera
Jean Cocteau, 1946
Neste mundo e no outro
Michael Powell, 1946
Grandes esperanças
David Lean, 1946
Narciso negro
Michael Powell, 1947
Rio Vermelho
Howard Hawks, 1948
Os sapatinhos vermelhos
Michael Powell, 1948
O tesouro de Sierra Madre
John Huston, 1948
O ladrão de bicicleta
Vittorio De Sica, 1949
O terceiro homem
Carol Reed, 1949

1950-1959

A malvada
Joseph L. Mankiewicz, 1950
Stromboli
Roberto Rosselini, 1950
Rashomon
Akira Kurosawa,, 1950
Crepúsculo dos deuses
Billy Wilder, 1950
Matar ou morrer
Fred Zinnemann, 1952
Cantando na chuva
Stanley Donen & Gene Kelly, 1952
Era uma vez em Tóquio
Yasujiro Ozu, 1953
Contos da lua vaga
Kenzi Mizoguchi, 1953
Os boas vidas
Federico Fellini, 1953
A um passo da eternidade
Fred Zinnemann, 1953
O salário do medo
Georges Clouzot, 1953

Janela indiscreta
Alfred Hitchcock, 1954
Os sete samurais
Akira Kurosawa, 1954
Sindicato de ladrões
Elia Kazan, 1954
A estrada da vida
Federico Fellini, 1954
Rio 40 graus
Nelson Pereira dos Santos, 1955
Rebelde sem causa
Nicholas Ray, 1955
The Night of the Hunter
Charles Laughton, 1955
A canção da estrada
Satyajit Ray, 1955
Tudo o que o céu permite
Douglas Sirk, 1955
Rififi
Jules Dassin, 1955
Rastros de ódio
John Ford, 1956
Glória feita de sangue
Stanley Kubrick, 1957
Noites de cabíria
Federico Fellini, 1957
A ponte do rio Kwai
David Lean, 1957
A marca da maldade
Orson Welles, 1958
Um corpo que cai
Alfred Hitchcock, 1958
Ascensor para o cadafalso
Louis Malle, 1958
Meu tio
Jacques Tati, 1958
O homem do Sputnik
Carlos Manga, 1959
Orfeu negro
Marcel Camus, 1959
Hiroshima, meu amor
Alain Resnais, 1959
Acossado
Jean-Luc Godard, 1959
Os incompreendidos
François Truffaut, 1959
Imitação da vida
Douglas Sirk, 1959
Intriga internacional
Alfred Hitchcock, 1959
O mundo de Apu
Satyajit Ray, 1959
Quanto mais quente melhor
Billy Wilder, 1959

1960-1969

La Dolce Vita
Federico Fellini, 1960
Olhos sem rosto
Georges Franju, 1960
Spartacus
Stanley Kubrick, 1960
A aventura
Michelangelo Antonioni, 1960

Psicose
Alfred Hitchcock, 1960
Duas mulheres
Vittorio de Sica, 1960
Ano passado em Marienbad
Alain Resnais, 1961
Um gosto de mel
Tony Richardson, 1961
Viridiana
Luis Buñuel, 1961
O pagador de promessas
Anselmo Duarte, 1962
Lolita
Stanley Kubrick, 1962
Cleo de 5 às 7
Agnès Varda, 1962
Lawrence da Arábia
David Lean, 1962
Assalto ao trem pagador
Roberto Farias, 1962
8 1/2
Federico Fellini, 1963
Shock Corridor
Sam Fuller, 1963
O desprezo
Jean Luc Godard, 1963
O criado
Joseph Losey, 1963
Vidas secas
Nelson Pereira dos Santos, 1963
O leopardo
Luchino Visconti, 1963
Os reis do iê-iê-iê
Richard Lester, 1964
O evangelho segundo São Mateus Pier Paolo Pasolini, 1964
O homem do prego
Sidney Lumet, 1964
Deus e o diabo na terra do sol Glauber Rocha, 1964
Os guarda-chuvas do amor
Jacques Demy, 1964
Dr. Fantástico
Stanley Kubrick, 1964
Por um punhado de dólares
Sergio Leone, 1964
A Noviça Rebelde
Robert Wise, 1965
Blowup, depois daquele beijo Michelangelo Antonioni, 1965
Persona
Ingmar Bergman, 1966
O incrível exército de Brancaleone Mario Monicelli, 1966
A batalha de Argel
Gillo Pontecorvo, 1966
A grande testemunha
Robert Bresson, 1966
Terra em transe
Glauber Rocha, 1967
A primeira noite de um homem Mike Nichols, 1967
Bonnie e Clyde
Arthur Penn, 1967
A bela da tarde
Luis Buñuel, 1967
2001: uma odisseia no espaço Stanley Kubrick, 1968
Se…
Lindsay Anderson, 1968

A noite dos mortos-vivos
George Romero, 1968
Era uma vez no Oeste
Sergio Leone, 1968
Beijos proibidos
François Truffaut, 1968
O bebê de Rosemary
Roman Polansky, 1968
Teorema
Pier Paolo Pasolini, 1968
Macunaíma
Joaquim Pedro de Andrade, 1969
Sem destino
Dennis Hopper, 1969
Meu odio será tua herança
Sam Peckinpah, 1969
Z
Costa Gavras, 1969
Perdidos na noite
John Schlesinger, 1969

1970-1979

M.A.S.H
Robert Altman, 1970
O conformista
Bernardo Bertolucci, 1970
Mulheres apaixonadas
Ken Russell, 1970
O jardim dos Finzi Contini
Vittorio de Sica, 1970
Operação França
William Friedkin, 1971
O mensageiro
Joseph Losey, 1971
Laranja mecânica
Stanley Kubrick, 1971
Ensina-me a viver
Hal Ashby, 1971
Morte em Veneza
Luchino Visconti, 1971
Os demônios
Ken Russell, 1971
Investigação de um cidadão acima de qualquer suspeita Elio Petri, 1971
Perversa paixão
Clint Eastwood, 1971
Solaris
Andrey Tarkovskiy, 1972
Estado de sítio
Costa Gavras, 1972
Aguirre, a cólera dos deuses Werner Herzog, 1972
O discreto charme da burguesia Luis Buñuel, 1972
O poderoso chefão,
O poderoso chefão Parte II
Francis Ford Coppola, 1972, 1974
Gritos e sussurros
Ingmar Bergman, 1972
O último tango em Paris
Bernardo Betolucci, 1972
American Graffiti
George Lucas, 1973
O dia do Chacal
Fred Zinnemann, 1973
Inverno de sangue em Veneza Nicolas Roeg, 1973
A noite americana

François Truffaut, 1973
O exorcista
William Friedkin, 1974
Chinatown
Roman Polanski, 1974
Lacombe, Lucien
Louis Malle, 1974
A estrela sobe
Bruno Barreto, 1974
O enigma de Kaspar Hauser
Werner Herzog, 1974
A rainha diaba
Antonio Carlos Fontoura, 1974
Amarcord
Federico Fellini, 1974
Tubarão
Steven Spielberg, 1975
Um dia de cão
Sidney Lumet, 1975
Shampoo
Hal Ashby, 1975
Piquenique na montanha misteriosa
Peter Weir, 1975
O dia do gafanhoto
John Schlesinger, 1975
Monty Python: em busca do cálice sagrado
Terry Jones e Terry Gilliam, 1975
Nashville
Robert Altman, 1975
Carrie, a estranha
Brian DePalma, 1975
Taxi Driver
Martin Scorsese, 1976
1900
Bernardo Bertolucci, 1976
Rede de intrigas
Sidney Lumet, 1976
Contatos imediatos do terceiro grau Steven Spielberg, 1977
Pai patrão
Paolo Taviani, 1977
Noivo neurótico, noiva nervosa Woody Allen, 1977
Guerra nas estrelas (Star Wars) George Lucas, 1977
O ovo da serpente
Ingmar Bergman, 1977
Contatos imediatos do terceiro grau Steven Spielberg, 1977
Cinzas no paraíso
Terrence Malick, 1978
O expresso da meia-noite
Alan Parker, 1978
A vida de Brian
Terry Jones e Terry Gilliam, 1979
O casamento de Maria Braun
Rainer Fassbinder, 1979
Apocalypse Now
Francis Ford Coppola, 1979
Muito além do jardim
Hal Ashby, 1979
O tambor
Volker Schlondorff, 1979
Bye bye Brasil
Cacá Diegues, 1979
Alien, o oitavo passageiro

Ridley Scott, 1979
Manhattan
Woody Allen, 1979

1980-1989

Agonia e glória
Samuel Fuller, 1980
O iluminado
Stanley Kubrick, 1980
Touro indomável
Martin Scorsese, 1980
O império contra-ataca
Irvin Kershner, 1980
Berlim Alexanderpltaz
Rainer Fassbinder, 1980
O homem elefante
David Lynch, 1980
Os caçadores da arca perdida Steven Spielberg, 1981
Barco-inferno no mar
Wolfgang Petersen, 1981
Pixote, a lei do mais fraco Hector Babenco, 1981
Carruagens de fogo
Hugh Hudson, 1981
Gallipolli
Peter Weir, 1981
Ladrões do tempo
Terry Gilliam, 1981
Um lobisomem americano em Londres John Landis, 1981
E.T., o extraterrestre
Steven Spielberg, 1982
Fanny e Alexandre
Ingmar Bergman, 1982
Fitzcarraldo
Werner Herzog, 1982
O ano em que vivemos em perigo Peter Weir, 1982
Blade Runner
Ridley Scott, 1982
Pra frente, Brasil
Roberto Farias, 1982
O veredito
Sidney Lumet, 1982
Nausicaä do vale do vento
Hayao Miyazaki, 1984
Era uma vez na América
Sergio Leone, 1984
A companhia dos lobos
Neil Jordan, 1984
O Exterminador do Futuro
James Cameron, 1984
Ran
Akira Kurosawa, 1985
A testemunha
Peter Weir, 1985
Brazil: o filme
Terry Gilliam, 1985
A rosa púrpura do Cairo
Woody Allen, 1985
Minha adorável lavanderia
Stephen Frears, 1985
A excêntrica família de Antonia Marleen Gorris, 1985
Veludo azul
David Lynch, 1986
A mosca
David Cronenberg, 1986

Jean de Florette
Claude Berri, 1986
A vingança de Manon
Claude Berri, 1986
O sacrifício/Offret
Andrey Tarkovsky, 1986
Aliens: o resgate
James Cameron, 1986
Por volta da meia-noite
Bertrand Tavernier, 1986
A festa de Babette
Gabriel Axel, 1987
Nascido para matar
Stanley Kubrick, 1987
Quando chega a escuridão
Kathryn Bigelow, 1987
Asas do desejo
Wim Wenders, 1987
Mulheres à beira de um ataque de nervos Pedro Almodóvar, 1987
Pelle, o conquistador
Bille August, 1988
Ligações perigosas
Stephen Frears, 1988
Quero ser grande
Nora Ephron, 1988
Gêmeos, mórbida semelhança
David Cronenberg, 1988
Salaam Bombay!
Mira Nair, 1988
Bird
Clint Eastwood, 1988
Cinema Paradiso
Giuseppe Tornatore, 1988
Vertigem azul
Luc Besson, 1988
Beetlejuice: os fantasmas se divertem Tim Burton, 1988
Sexo, mentiras e videotape
Steve Soderbergh, 1989
O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante
Peter Greenway, 1989
O segredo do abismo
James Cameron, 1989
Digam o que quiserem
Cameron Crowe, 1989
Faça a coisa certa
Spike Lee, 1989
Sociedade dos poetas mortos Peter Weir, 1989

1990-1999

Os bons companheiros
Martin Scorsese, 1990
Edward mãos de tesoura
Tim Burton, 1990
Coração de caçador
Clint Eastwood, 1990
Nikita
Luc Besson, 1990
Close-up
Abbas Kiarostami, 1990
A Bela e a Fera
Gary Trousadale, Kirk Wise, 1991
O silêncio dos inocentes
Jonathan Demme, 1991

Lanternas vermelhas
Zhang Yimou, 1991
Barton Fink: delírios de Hollywood Joel Coen, 1991
Delicatessen
Jean Pierre Jeunet, 1991
A dupla vida de Veronique
Krystof Kieslowski, 1991
O Exterminador do Futuro 2
James Cameron, 1991
Traídos pelo desejo
Neil Jordan, 1992
O jogador
Robert Altman, 1992
El Mariachi
Robert Rodríguez, 1992
Olivier, Olivier
Agnieszka Holland, 1992
Os imperdoáveis
Clint Eastwood, 1992
Vem dançar comigo
Baz Luhrmann, 1992
A lista de Schindler
Steven Spielberg, 1993
Filadélfia
Jonathan Demme, 1993
Vestígios do dia
James Ivory, 1993
Trilogia das cores:
A liberdade é azul,1993, A igualdade é branca, 1994, A fraternidade é vermelha, 1994
Krystof Kieslowski
Short Cuts: cenas da vida
Robert Altman, 1993
Sintonia de amor
Nora Ephron, 1993
Um mundo perfeito
Clint Eastwood, 1993
Adeus, minha concubina
Chen Kaige, 1993
A era da inocência
Martin Scorsese, 1993
Pulp Fiction
Quentin Tarantino, 1994
Caro diário
Nanni Moretti, 1994
Almas gêmeas
Peter Jackson, 1994
Rosas selvagens
André Techiné, 1994
O profissional
Luc Besson, 1994
Os condenados de Shawshank
Frank Darabont, 1994
Ed Wood
Tim Burton, 1994
Tempo de viver
Zhang Yimou, 1994
O Rei Leão
Roger Ellers, Rob Minkoff, 1994
Chungking Express
Wong Kar Wai, 1994
Comer, beber, viver
Ang Lee, 1994
Quatro casamentos e um funeral Mike Newell, 1994
Fargo

Joel e Ethan Coen, 1995
O ódio
Matthieu Kassovitz, 1995
Os 12 macacos
Terry Gilliam, 1995
Toy Story
John Lasseter, 1995
Cassino
Martin Scorsese, 1995
Underground
Emir Kusturica, 1995
A flor do meu segredo
Pedro Almodóvar, 1995
O balão branco
Jafar Panahi, 1995
Terra estrangeira
Walter Salles, 1996
Romeu + Julieta
Baz Luhrmann, 1996
Segredos e mentiras
Mike Leigh, 1996
A promessa
Jean-Pierre Dardenne, 1996
Marte ataca!
Tim Burton, 1996
Trainspotting
Danny Boyle, 1996
Jerry Maguire
Cameron Crowe, 1996
O paciente inglês
Anthony Minghella, 1996
Preso na escuridão
Alejandro Amenabar, 1997
O doce amanhã
Atom Egoyan, 1997
Titanic
James Cameron, 1997
Keep Cool
Zhang Yimou, 1997
Carne trêmula
Pedro Almodóvar, 1997
Boogie Nights
Paul Thomas Anderson, 1997
Gosto de cereja
Abbas Kiarostami, 1997
A princesa Mononoke
Hayao Miyazaki, 1997
Velvet Goldmine
Todd Haynes, 1998
Corra, Lola, Corra
Tom Tykwer, 1998
Central do Brasil
Walter Salles, 1998
O show de Truman
Peter Weir, 1998
O clube da luta
David Fincher, 1999
Toy Story 2
John Lasseter, Ash Brannon, 1999
The Iron Giant
Brad Bird, 1999
Magnolia
Paul Thomas Anderson, 1999
Tudo sobre minha mãe

Pedro Almodóvar, 1999
À espera de um milagre
Frank Darabont, 1999
Meninos não choram
Kimberly Peirce, 1999
O talentoso Ripley
Anthony Minghella, 1999
Eleição
Alexander Payne, 1999
De olhos bem fechados
Stanley Kubrick, 1999

2000-2009

Traffic
Steven Soderbergh, 2000
Peppermint Candy
Lee Changpdong, 2000
Quase famosos
Cameron Crowe, 2000
Amor à flor da pele
Wong Kar Wai, 2000
Gladiador
Ridley Scott, 2000
Amores brutos
Alejandro González Iñárritu, 2000
Amnésia
Christopher Nolan, 2000
Requiém para um sonho
Darren Aronofsky, 2000
O tigre e o dragão
Ang Lee, 2000
Nove rainhas
Fabián Bielinsky, 2001
Cidade dos sonhos
David Lynch, 2001
E sua mãe também
Alfonso Cuarón, 2001
Moulin Rouge!
Baz Luhrmann, 2001
A viagem de Chihiro
Hayao Miyazaki, 2001
Os outros
Alejandro Amenabar, 2001
O fabuloso destino de Amélie Poulain Jean Pierre Jeunet, 2001
A espinha do diabo
Guillermo del Toro, 2001
O Senhor dos Anéis:
A sociedade do anel, 2001,
As duas torres, 2002,
O retorno do rei, 2003
Peter Jackson
Fale com ela
Pedro Almodóvar, 2002
Longe do paraíso
Todd Haynes, 2002
O filho da noiva
Juan Jose Campanella, 2002
Extermínio
Danny Boyle, 2002
Cidade de Deus
Fernando Meirelles, 2002
Sobre meninos e lobos
Clint Eastwood, 2003
Encontros e desencontros

Sofia Coppola, 2003
Mestre dos mares: o lado mais distante do mundo Peter Weir, 2003
As invasões bárbaras
Denis Arcand, 2003
Kill Bill: Vol 1, 2003 e Vol. 2, 2004
Quentin Tarantino
Sideways: entre umas e outras Alexander Payne, 2004
Mar adentro
Alejandro Amenábar, 2004
Diários de motocicleta
Walter Salles, 2004
Menina de ouro
Clint Eastwood, 2004
O segredo de Brokeback Mountain Ang Lee, 2005
Match Point
Woody Allen, 2005
Estranhos prazeres
Kathryn Bigelow, 2005
O novo mundo
Terrence Malick, 2005
O labirinto do fauno
Guillermo del Toro, 2006
A vida dos outros
Florian Henckel von Donnersmarck, 2006
Filhos da esperança
Alfonso Cuarón, 2006
A conquista da honra
Clint Eastwood, 2006
Cartas de Iwo Jima
Clint Eastwood, 2006
Babel
Alejandro González Iñárritu, 2006
O grande truque
Christopher Nolan, 2006
Sangue negro
Paul Thomas Anderson, 2007
Persépolis
Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi, 2007
Não estou lá
Todd Haynes, 2007
O escafandro e a borboleta
Julian Schnabel, 2007
Onde os fracos não têm vez
Joel e Ethan Coen, 2007
Wall-e
Andrew Stanton, 2008
Hunger
Steve McQueen, 2008
O cavaleiro das trevas
Christopher Nolan, 2008
Quem quer ser um milionário?
Danny Boyle, 2008
Valsa com Bashir
Ari Folman, 2008
Gran Torino
Clint Eastwood, 2008
O segredo dos seus olhos
Juan Jose Campanella, 2009
A fita branca
Michael Haneke, 2009
Mother
Bong Joong-Ho, 2009
Distrito 9
Neill Blomkamp, 2009

Líbano
Samuel Maoz, 2009
Avatar
James Cameron, 2009
Guerra ao terror
Kathryn Bigelow, 2009

2010-2011

Toy Story 3
Lee Unkrich, 2010
O ilusionista
Sylvain Chomet, 2010
A rede social
David Fincher, 2010
Incendies
Daniel Villeneuve, 2010
Inception — A origem
Christopher Nolan, 2010
Minhas mães e meu pai
Lisa Cholodenko, 2010
O escritor fantasma
Roman Polansky, 2010
Cisne negro
Darren Aronofsky, 2010

127 horas

Danny Boyle, 2010
Enterrado vivo
Rodrigo Cortés, 2010
O discurso do rei
Tom Hooper, 2010
Biutiful
Alejandro González Iñárritu, 2010
Namorados para sempre
Derek Cianfrance, 2010
Another Year
Mike Leigh, 2010
Meia-noite em Paris
Woody Allen, 2011
A árvore da vida
Terrence Malick, 2011
A pele que habito
Pedro Almodóvar, 2011
O abrigo
Jeff Nichols, 2011
Shame
Steve McQueen, 2011
Drive
Nicolas Winding Refn, 2011
A separação
Asghar Farhadi, 2011
Precisamos falar sobre o Kevin Lynne Ramsay, 2011
Os descendentes
Alexander Payne, 2011
Cavalo de guerra
Steven Spielberg, 2011
O garoto da bicicleta
Jean Pierre e Luc Dardenne, 2011
Planeta dos macacos: a origem Rupert Wyatt, 2011
Compramos um zoológico
Cameron Crowe, 2011

Rango
Gore Verbinski, 2011
Miss Bala
Gerardo Naranjo, 2011
A invenção de Hugo Cabret
Martin Scorsese, 2011
As aventuras de Tintim:
O segredo do Licorne
Peter Jackson, Steven Spielberg, 2011
O artista
Michel Hazanavicius, 2011
O espião que sabia demais
Tomas Alfredson, 2011
Os homens que não amavam as mulheres David Fincher, 2011
J. Edgar
Clint Eastwood, 2011
Tudo pelo poder
George Clooney, 2011

Bibliografia

Satisfaça sua curiosidade sobre como as imagens em movimento são captadas, organizadas e como elas se comunicam com a plateia com estas obras:

Livros

A forma do filme, Sergei Einsenstein (Zahar, 2002)

A jornada do escritor, Christopher Vogler (Ampersand, 1999)

A linguagem secreta do cinema, Jean Claude Carriere (Nova Fronteira, 2005) *A luz da lente*, Ana Maria Bahiana (Globo, 1995) *Adventures in the Screen Trade*, William Goldman (Warner Books, 1989) *American Cinema of the 1970s: Themes and Variations* (Screen Decades: American Culture), Lester D. Friedman (Editor) (Rutgers, 2007) *American Cinema of the 1980s: Themes and Variations* (Screen Decades: American Cinema), Stephen Prince (Editor) (Rutgers, 2007) *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization*, Michael Tierno (Hyperion, 2002) *As principais teorias do cinema*, J. Dudley Andrew (Zahar, 1989)

Fazendo filmes, Sidney Lumet (Rocco, 1998)

From Reel to Deal: Everything You Need to Create a Successful Independent Film, Dov Simens (Warner Books, 2003) *Introdução à teoria do cinema*, Robert Stam (Papirus, 2003)

Lições de roteiristas, Kevin Conroy (Civilização Brasileira, 2008) *O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV*, Luis Carlos Maciel (Record, 2003) *O sentido do filme*, Sergei Einsenstein (Zahar, 2002)

Teoria e prática do roteiro, David Howard e Edward Mabley (Globo, 2008) *The Big Picture: Who Killed Hollywood? and Other Essays*, William Goldman (Applause, 2001) *The Movie Business Book*, Jason E. Squire (Fireside, 2004)

The Producer's Business Handbook, John J. Lee Jr, Rob Holt (Focal Press, 2006) *The Hollywood Rules*, Anonymous (Fade In: Books, 2000)

Which Lie Did I Tell?: More Adventures in the Screen Trade, William Goldman (Vintage, 2001)

Documentários

Cem anos de cinema — Uma viagem pessoal através do cinema americano / A Personal Journey With Martin Scorsese Through American Movies, Martin Scorsese, Michael Henry Wilson (1995) *Cinema Europe — The Other Hollywood*, Kenneth Branagh (1995)

Easy Riders, Raging Bulls: How the Sex, Drugs and Rock'n'Roll Generation Saved Hollywood, Kenneth Bowser (2003) *Frank and Ollie*, Theodore Thomas (1995) *Kurosawa*, Adam Low (2000) *My Voyage to Italy*, Martin Scorsese (1999) *Stanley Kubrick: a Life in Pictures*, Jan Harlan (2001) *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*, Wendy Apple (2004) *Visions of Ligh: The Art of Cinematography*, Arnold Glassman (1992)

Waking Sleeping Beauty, Don Hahn (2009)

Editora Responsável
Cristiane Costa
Produção
Adriana Torres
Ana Carla Sousa
Produção editorial
Rachel Rimas
Revisão
Mariana Freire Lopes
Marília Lamas
Nina Gomes
Rodrigo Ferreira
Diagramação
DTPhoenix Editorial
Conversão para ebook
Singular Digital | Mariana Mello e Souza

Table of Contents

Folha de rosto
Ficha catalográfica
Introdução
Parte 1: Os Alicerces
    1. Entre arte e comércio: como nascem os filmes
    2. No princípio era o verbo: a construção do roteiro
    3. O império dos sentidos: criando mundos com luz, sombra e cor
    4. A costura do sonho: dando forma e voz à narrativa
Parte 2: O estilo
    1. Mil e uma maneiras de ver: os gêneros cinematográficos
    2. Drama: a catarse pela dor
    3. Comédia: o poder do ridículo
    4. Ação/Aventura: a jornada do Herói
    5. Ficção Científica/Fantasia: o império da imaginação
    6. Thriller (suspense e terror): a soma de todos os medos
Conclusão
Filmografia
Bibliografia
Livros
Documentários
Créditos