

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

RUMENIG EDUARDO PEREIRA PIRES

CONSTRUTOS DE EXPERIÊNCIA DE LIMIAR NO CINEMA

São Leopoldo

2018

RUMENIG EDUARDO PEREIRA PIRES

CONSTRUTOS DE EXPERIÊNCIA DE LIMIAR NO CINEMA

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Suzana Kilpp

São Leopoldo

2018

P579c

Pires, Rumenig Eduardo Pereira
Construtos de experiência de limiar no cinema / por Rumenig
Eduardo Pereira Pires. – 2018.
156 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos,
Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo,
RS, 2018.

“Orientadora: Dr.^a Suzana Kilpp”.

1. Comunicação. 2. Cinema. 3. Limiar. 4. Mundos contrastantes.
I. Título.

CDU: 791.43

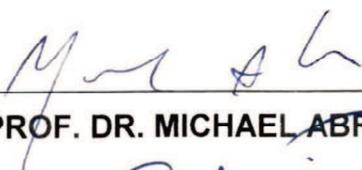
RUMENIG EDUARDO PEREIRA PIRES

CONSTRUTOS DE EXPERIÊNCIA DE LIMIAR NO CINEMA

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADO EM 25 DE ABRIL DE 2018.

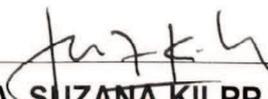
BANCA EXAMINADORA



PROF. DR. MICHAEL ABRANTES KERR – UFPEL



PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – UNISINOS



PROFA. DRA. SUZANA KILPP – UNISINOS

AGRADECIMENTOS

A Deus.

À minha família, pelo apoio.

Aos meus amigos de Sapucaia do Sul, pelo futebol e descontração.

Aos membros da banca de qualificação, pelos comentários essenciais ao desenvolvimento da dissertação. Sobre esses professores, faço alguns comentários.

Nos tempos de graduação, houve uma época em que eu considerava disciplinas teóricas e empreitadas acadêmicas uma perda de tempo. Todavia, um indivíduo foi decisivo em minha mudança — Tiago Lopes. Agradeço-o por ter sido, através de sagazes comentários e conselhos, um dos grandes mentores dessa iniciativa.

Nos idos de 2008, houve uma noite em que um palestrante convenceu meus pais a matricular seu filho no, então, infante curso de Comunicação Digital. Ao Gustavo Fischer, meu coordenador desde os tempos de *ComDigger*, agradeço por sempre ter me ajudado com prestatividade e bom humor.

À Suzana Kilpp, agradeço pela paciência e indispensável orientação. Através de uma fina harmonia entre dureza e brandura, nossos diálogos foram a pedra angular da pesquisa, e ferramenta útil para abrir ao menos algumas brechas na cabeça dura deste jovem pesquisador. Espero que lhe tenham sido tão gratificantes quanto o foram para mim.

RESUMO

A dissertação tem como proposta principal analisar como filmes constroem experiências de limiar. O *corpus* é composto por filmes que possuem narrativas embutidas que engendram mundos, entre os quais há um limiar limitado. Partindo deste objetivo geral o texto se estrutura a partir de dois eixos de investigação: um primeiro, concentra-se em como os personagens vivenciam experiências de limiar dentro do construto fílmico, procurando entender como esses construtos são realizados técnica, estética e narrativamente; um segundo, identifica analogias entre a experiência vivida pelos personagens no mundo ficcional do filme e as experiências liminares vividas pelo espectador no mundo cotidiano, encaminhando uma reflexão sobre como tais construtos possibilitam a refiguração da própria relação do espectador com o cinema. A partir de cartografias dos mundos contrastantes dos filmes e constelações de imagens de construto de experiência de limiar, a análise conduziu à conclusão de que o construto em questão é uma virtualidade que se atualiza nos filmes em três níveis: o material, o diegético, e o analógico. O *corpus* é constituído por *Titanic* (CAMERON, 1997), *Avatar* (CAMERON, 2009), *O Grande Gatsby* (LUHRMANN, 2013) e *La La Land* (CHAZELLE, 2017). Os principais autores que fundamentam o trabalho são Henri Bergson, Walter Benjamin, Hans Gumbrecht, Vilém Flusser, Bordwell e Thompson, Inês Gil, Kendall Walton, e Paul Ricoeur.

Palavras-chave: Comunicação. Cinema. Limiar. Mundos contrastantes.

ABSTRACT

The main purpose of the dissertation is to analyze how films construct threshold experiences. The corpus consists of films that have embedded narratives that engender worlds, between which there is a limited threshold. Starting from this general objective, the text is structured on two research axes: first, it focuses on how the characters experience threshold experiences within the filmic construct, trying to understand how these constructs are realized technically, aesthetically and narratively; a second, identifies analogies between the experience lived by the characters in the film's fictional world and the liminal experiences lived by the spectator in the everyday world, promoting a reflection on how such constructs enable the refiguration of spectator's own relationship with cinema. Out of cartographies of the films' contrasting worlds and constellations of threshold experience constructs, the analysis led to the conclusion that the construct in question is a virtuality actualized in the films at three levels: material, diegetic, and analogical. The corpus consists of *Titanic* (CAMERON, 1997), *Avatar* (CAMERON, 2009), *The Great Gatsby* (LUHRMANN, 2013) and *La La Land* (HAZELLE, 2017). The main authors worked with are Henri Bergson, Walter Benjamin, Hans Gumbrecht, Vilém Flusser, Bordwell and Thompson, Inês Gil, Kendall Walton, and Paul Ricoeur.

Key-words: Communication. Cinema. Threshold. Contrasting worlds.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fotografia do autor aos 4 anos: <i>The Batman</i>	12
Figura 2 - Sebastian no restaurante em <i>La La Land</i> (2017)	35
Figura 3 - Jake Sully perdendo conexão com o avatar em <i>Avatar</i> (2009).....	37
Figura 4 - Gráfico espectral de cena de <i>Titanic</i> (1997)	39
Figura 5 - Atmosfera do mundo enquadrado de <i>Titanic</i> (1997)	65
Figura 6 - Paleta 1 do mundo enquadrado de <i>Titanic</i> (1997)	66
Figura 7 - Paleta 2 do mundo enquadrado de <i>Titanic</i> (1997)	67
Figura 8 - Rose no jantar em <i>Titanic</i> (1997)	67
Figura 9 - Rose vestindo espartilho em <i>Titanic</i> (1997)	68
Figura 10 - Rose e Jack dançando em <i>Titanic</i> (1997)	69
Figura 11 - Rose nua em <i>Titanic</i> (1997).....	70
Figura 12 - Jack e Rose na água em <i>Titanic</i> (1997)	71
Figura 13 - Atmosfera do mundo enquadrante de <i>Titanic</i> (1997)	72
Figura 14 - Paleta do mundo enquadrante de <i>Titanic</i> (1997)	73
Figura 15 - Gráfico espectral de cena de <i>Titanic</i> (1997)	74
Figura 16 - Rose na varanda em <i>Titanic</i> (1997)	75
Figura 17 - Foto de Rose em <i>Titanic</i> (1997)	76
Figura 18 - Imagens de construto de experiência de limiar em <i>Titanic</i> (1997).....	77
Figura 19 - Atmosfera do mundo enquadrado de <i>Avatar</i> (2009)	81
Figura 20 - Paleta do mundo enquadrado de <i>Avatar</i> (2009)	82
Figura 21 - Paleta do mundo enquadrante de <i>Avatar</i> (2009).....	82
Figura 22 - Comunidade e intimidade em <i>Avatar</i> (2009).....	82
Figura 23 - Espiritualidade de Neytiri em <i>Avatar</i> (2009).....	83
Figura 24 - Jake e Neytiri na selva em <i>Avatar</i> (2009).....	84
Figura 25 - Atmosfera do mundo enquadrante de <i>Avatar</i> (2009)	86
Figura 26 - Operação de mineração em Pandora em <i>Avatar</i> (2009)	87
Figura 27 - Jake desleixado em <i>Avatar</i> (2009).....	88
Figura 28 - Gráfico espectral de cena de <i>Avatar</i> (2009).....	88
Figura 29 - Instalações militares em <i>Avatar</i> (2009)	89
Figura 30 - Imagens de construto de experiência de limiar em <i>Avatar</i> (2009)	90
Figura 31 - Atmosfera do mundo enquadrante de <i>La La Land</i> (2017).....	95
Figura 32 - Figurino colorido em <i>La La Land</i> (2017)	96

Figura 33 - Fracasso dos personagens em <i>La La Land</i> (2017).....	96
Figura 34 - Sucesso dos personagens em <i>La La Land</i> (2017).....	97
Figura 35 - Mia e Sebastian dançando nas estrelas em <i>La La Land</i> (2017).....	97
Figura 36 - Mia e amigas na festa em <i>La La Land</i> (2017)	98
Figura 37 - Atmosfera do mundo fantasia de <i>La La Land</i> (2017).....	100
Figura 38 - Mia e Sebastian no clube de jazz em <i>La La Land</i> (2017).....	101
Figura 39 - Teatro de sombras em <i>La La Land</i> (2017).....	101
Figura 40 - Maquetes em <i>La La Land</i> (2017).....	102
Figura 41 - Projeção de super 8 em <i>La La Land</i> (2017).....	102
Figura 42 - Protótipos de cenário em <i>La La Land</i> (2017)	102
Figura 43 - Imagens de construto de experiência de limiar em <i>La La Land</i> (2017)	103
Figura 44 - Atmosfera do primeiro mundo enquadrado de <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	108
Figura 45 - Dois polos da atmosfera de Gatsby em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	108
Figura 46 - Ambientes em <i>O Grande Gatsby</i> (2013)	109
Figura 47 - Gatsby dirigindo aceleradamente em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	110
Figura 48 - Festa de Gatsby em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	110
Figura 49 - Tragédia em <i>O Grande Gatsby</i> (2013)	111
Figura 50 - Atmosfera das lembranças de Gatsby em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	112
Figura 51 - Jovem Gatsby sonhador em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	113
Figura 52 - Pobreza na infância de Gatsby em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	113
Figura 53 - Jovem Gatsby velejando em <i>O Grande Gatsby</i> (2013)	114
Figura 54 - Jovem Gatsby e Daisy em <i>O Grande Gatsby</i> (2013)	114
Figura 55 - Daisy casa com Tom em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	115
Figura 56 - Atmosfera da narração de Nick em <i>O Grande Gatsby</i> (2013)	116
Figura 57 - Nick Carraway escrevendo em <i>O Grande Gatsby</i> (2013)	116
Figura 58 - Lembrança da festa de Gatsby em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	117
Figura 59 - Nick revisita Nova Iorque em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	118
Figura 60 - Mansão abandonada em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	118
Figura 61 - Paisagem de inverno em <i>O Grande Gatsby</i> (2013)	118
Figura 62 - Imagens de construto de experiência de limiar em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	119
Figura 63 - Imagens de construtos de experiência de limiar	121
Figura 64 - Constelação de imagens de sobreposições técnicas.....	122
Figura 65 - Imagens de lustre sobrepostas em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	123
Figura 66 - Imagens de tempos diferentes sobrepostas em <i>Titanic</i> (1997)	123

Figura 67 - Sobreposição de Gatsby no píer em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	124
Figura 68 - Gráfico espectral da cena do piano em <i>Titanic</i> (1997).....	125
Figura 69 - Imagens do olho de Rose sobrepostas em <i>Titanic</i> (1997)	126
Figura 70 - Imagem de Daisy sobreposta ao céu em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	127
Figura 71 - Jake acordando de romance com Neytiri em <i>Avatar</i> (2009)	128
Figura 72 - Constelação de imagens de contatos diegéticos entre mundos.....	130
Figura 73 - Neytiri segurando a mão de Jake em <i>Avatar</i> (2009).....	131
Figura 74 - Neytiri na batalha em <i>Avatar</i> (2009)	132
Figura 75 - Jake em meio as montanhas flutuantes em <i>Avatar</i> (2009).....	132
Figura 76 - Jake em frente a seu avatar em <i>Avatar</i> (2009).....	133
Figura 77 - Rose encontra vestígios do Titanic em <i>Titanic</i> (1997)	134
Figura 78 - Constelação de imagens de vazamentos de atmosfera.....	136
Figura 79 - Selva de Pandora queimada em <i>Avatar</i> (2009).....	137
Figura 80 - Cavalo em chamas em <i>Avatar</i> (2009).....	138
Figura 81 - Gatsby olhando para as estrelas em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	138
Figura 82 - Céu estrelado na infância de Gatsby em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	139
Figura 83 - Nick e o céu estrelado em <i>O Grande Gatsby</i> (2013).....	139
Figura 84 - Cena de dança em <i>La La Land</i> (2017).....	140
Figura 85 - Constelação de imagens de paralelismos de tempos e espaços	142
Figura 86 - Transição para sequência fantasia em <i>La La Land</i> (2017)	143
Figura 87 - Paralelismo visual em <i>La La Land</i> (2017).....	144

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A EXPERIÊNCIA DO LIMIAR.....	23
2.1 LIMIAR, ÂNCORA E INTERVALO.....	24
2.2 INTUIÇÃO E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA	27
3 CONSTRUTOS FÍLMICOS DE LIMIAR	30
3.1 NARRATIVAS FÍLMICAS.....	33
3.1.1 Materialidade e técnicas fílmicas	33
3.1.2 Forma fílmica.....	40
3.2 ATMOSFERAS.....	43
3.3 MUNDOS FICCIONAIS	46
3.4 REFIGURAÇÃO.....	49
3.4.1 Refiguração extra-fílmica	50
3.4.2 Refiguração intra-fílmica.....	56
4 ATMOSFERAS DOS MUNDOS CONTRASTANTES.....	60
4.1 TITANIC	61
4.1.1 Mundo enquadrado.....	65
4.1.2 Mundo enquadrante.....	72
4.1.3 Imagens de construtos de experiência de limiar	77
4.2 AVATAR	78
4.2.1 Mundo enquadrado.....	81
4.2.2 Mundo enquadrante.....	86
4.2.3 Imagens de construtos de experiência de limiar	90
4.3 LA LA LAND	91
4.3.1 Mundo enquadrante.....	95
4.3.2 Mundo enquadrado.....	100
4.3.2 Imagens de construtos de experiência de limiar	103
4.4 O GRANDE GATSBY.....	104
4.4.2 Primeiro mundo enquadrado: a narrativa de Gatsby	108
4.4.2 Segundo mundo enquadrado: as lembranças de Gatsby.....	112
4.4.3 Mundo enquadrante: a narração de Nick.....	116
4.4.4 Imagens de construtos de experiência de limiar	119
5 CONSTELAÇÕES DE CONSTRUTOS DE EXPERIÊNCIA DE LIMIAR.....	120

5.1 SOBREPOSIÇÕES TÉCNICAS DE IMAGENS E SONS.....	122
5.2 CONTATOS DIEGÉTICOS ENTRE MUNDOS	130
5.3 VAZAMENTOS DE ATMOSFERA DE UM MUNDO PARA O OUTRO.....	136
5.4 PARALELISMOS DE TEMPOS E ESPAÇOS DIEGÉTICOS	142
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	147
REFERÊNCIAS	151

1 INTRODUÇÃO

Sobre mim:

Esse sou eu, em minha casa, aos 4 anos de idade:

Figura 1 - Fotografia do autor aos 4 anos: *The Batman*



Fonte: Arquivos do autor.

Ao longo da infância, ainda tive um uniforme do Jaspion, e do Máskara; também havia construído, com garrafas PET e caixas de leite, uma armadura que simulava o personagem RoboCop. Na adolescência, me tornei frequentador assíduo de locadoras de filmes; e, mais tarde, de livrarias. A prazerosa imersão nos mundos ficcionais do cinema e literatura me levaram, posteriormente, a uma incursão profissional na área. Desde a época da graduação, estive às voltas com empreendimentos tais como escrita de roteiros, ficção em prosa, filmagem de curtas, e produção de videoclipes musicais.

Segundo o *Myers-Briggs Type Indicator*, um popular teste de personalidade baseado em categorias jungianas, sou um INFP¹ — também conhecido como *o idealista imaginativo*, ou *o sonhador* (MYERS et al., 1998). Entre as características desse tipo psicológico, está a propensão a se afastar da realidade rumo a um mundo interno imaginado. Isso parece descrever algo que tenho feito durante toda a vida.

Junto com a inclinação à imersão em mundos ficcionais, surgiu uma insatisfação — tais mundos pareciam mais interessantes que o mundo cotidiano onde eu vivia. Comecei a me dar conta dessa frustração ao mesmo tempo em que tive contato com os filmes que se tornaram o objeto empírico dessa pesquisa. Apresentarei o *corpus* em seguida, junto com a problematização. Antes, descreverei o método através do qual formulei o problema.

Método Intuitivo:

De acordo com Mário Ferreira dos Santos (2014), na filosofia, há dois modos antinômicos de se conhecer a realidade: o racional e o intuitivo. O modo racional opera por abstração, buscando semelhanças que permitam conceituação; sempre espacializa seus objetos; é, portanto, um conhecimento mediato (mediado por conceitos). A intuição, por outro lado, trabalha as singularidades de seus objetos, ela não recorta a realidade como a razão o faz, mas captura sua integralidade; opera sobre o tempo e é um conhecimento imediato (se dá no contato direto).

Bergson é um filósofo da intuição. Para ele, a intuição tem como objeto a duração, que é o modo de ser das coisas no tempo — o tempo puro, não o espacializado (apud ZUBIRI, 2012). A propriedade do tempo puro é passar, como uma sucessão sem separação. Todas as coisas possuem uma duração. Essa mudança contínua é apreendida pela memória, que prolonga o passado no presente. A memória é o que permite que tenhamos uma duração interior, sem a qual perceberíamos tudo como instantaneidade. Essa memória é distendida conforme as necessidades de ação no presente. As coisas percebidas por nosso corpo são imagens, dentre as quais ele próprio é uma. O corpo é uma imagem privilegiada, pois não é conhecida apenas por uma percepção externa, mas interna — via afecções. Através do conceito de imagem como uma percepção pura entre a coisa material e sua percepção ou representação, Bergson estabelece a continuidade entre a matéria e a consciência, com vista a escapar de um dualismo entre corpo e espírito (BERGSON, 1999). Por fim, ele identifica a vida com o *elã vital* — uma virtualidade

¹ O acrônimo representa: I – introversão; N – intuição; F – emoção; P – percepção. Dentro do sistema tipológico, os termos representam os traços dominantes desse tipo de personalidade (MYERS et al., 1998).

que está sempre em vias de atualizar-se, se distendendo através da matéria e que, ao se diferenciar em tendências, origina as coisas (BERGSON, 2005).

A partir dessas noções, Deleuze (2004) sistematizou um método para invenção de problemas de pesquisa. Mário F. dos Santos (2014) afirmou que muitas das dificuldades enfrentadas pela filosofia em suas tentativas de compreender a realidade se dão quando tentamos espacializar a realidade para apreendê-la conceitualmente através da razão. Nessa tentativa, se espacializa até o próprio tempo. No entanto há coisas que só podem ser apreendidas via intuição, o tempo puro sendo uma delas. Intuir, para Bergson, se trata de imergir para dentro da realidade imediata das coisas — sua duração. Sendo assim, como criar um método para o conhecimento imediato se a própria ideia de método parece supor uma ou mais mediações? Bergson afirma que a intuição, apesar de ser um ato simples, implica em uma “multiplicidade qualitativa e virtual, direções diversas nas quais ela se atualiza” (BERGSON apud DELEUZE, 2004, p.8). A fim de lidar com essa multiplicidade², Bergson distinguiu três espécies de atos da intuição: “a primeira espécie concerne à posição e à criação de problemas; a segunda, à descoberta de verdadeiras diferenças de natureza; a terceira, à apreensão do tempo real.” (BERGSON apud DELEUZE, 2004, p.8) A partir dessas três distinções, Deleuze sistematiza as regras do método intuitivo. Essas regras, portanto, compõem um método peculiar que consiste em atos simples da intuição, mantendo-se, deste modo, no nível do conhecimento imediato.

A primeira regra do método diz respeito à criação de problemas. Enquanto é comum pensarmos que categorias como verdadeiro e falso se aplicam apenas a respostas, Bergson recomenda aplicá-las, também, à criação das perguntas que movem nossas pesquisas. Problemas, portanto, também podem ser falsos (e o são) em dois casos: quando são inexistentes ou mal colocados. Problemas inexistentes são aqueles colocados sobre diferenças de grau (em termos quantitativos, como *mais* ou *menos*). Um exemplo disso seriam os problemas sobre o não-ser. Quando perguntamos “por que há algo ao invés de nada?” incorremos nesse erro, tomando o não-ser como anterior ao ser. Para Bergson, há mais na negação do que na afirmação, pois a negação contém a coisa que é negada mais a sua negação. Por essa razão, é um equívoco questionar o não-ser das coisas; apenas o ser é verdadeiro. O segundo tipo de falso problema é aquele mal colocado. Tais problemas contém um misto mal analisado, que procura diferenças de grau onde há diferenças de natureza. Diferenças de grau se dão em atuais; e diferenças de natureza, em virtualidades. Por exemplo: um maço de 100 notas de 1 real é uma multiplicidade

² Multiplicidade é um substantivo que se refere a algo para além da oposição entre uno e múltiplo. Podemos entendê-lo como *um* e *muitos* ao mesmo tempo, uma unidade múltipla (Deleuze, 2004).

atual. Se eu dividir o maço em dois grupos de 50 cédulas, os grupos diferem entre si apenas em grau (menos ou mais notas), mas não em natureza (continuam sendo um maço de notas de 1 real). Essa multiplicidade muda no espaço em termos de quantidade. Uma multiplicidade virtual, por outro lado, muda no tempo, em termos de qualidade. Não pode, portanto, ser dividida; ela apenas se diferencia. Seguindo o exemplo, o dinheiro pode ser uma virtualidade que origina diferentes tendências de atualização — constituindo novas virtualidades —, como moedas e cédulas. Uma pilha de moedas se divide por quantidade (e, portanto, por grau), enquanto a virtualidade dinheiro se diferencia qualitativamente, em tendências que diferem por natureza. A necessidade da correta formulação do misto conduz naturalmente à próxima regra.

A segunda regra do método intuitivo propõe que encontremos as verdadeiras diferenças ou articulações do real. Embora em nossa experiência do mundo encontremos os objetos em sua integralidade, as coisas podem ser divididas em duas tendências: a virtual (que corresponde à duração, seu modo de ser no tempo) e a atual (a atualização na matéria, seu modo de agir no espaço). Tendo reconhecido as duas tendências, Bergson propõe um movimento de viravolta onde seguimos linhas divergentes de investigação: uma seguindo o atual, através da observação do objeto; outra seguindo o virtual, atenta à subjetividade e aos afectos. Do que se trata isso? Consideremos um exemplo: a música possui duas tendências — uma no espaço e outra no tempo. A tendência que se encontra no espaço pode ser estudada pelas ciências que lidam com a acústica, pois lida com o aspecto material (atual) da música. No entanto, — e esta é a crítica de Bergson ao cientismo positivista (SCIACCA, 1962, p.202) — o máximo que encontraremos através dessa abordagem serão vibrações afinadas atingindo nossos ouvidos. Encontraremos apenas sons e não a música. Percebemos a música subjetivamente, através do espírito. Ao descrever sons afinados como tons musicais, situamos a música em outra ordem — não a do espaço, mas a do tempo. É certo que sem os sons não podemos ouvir a música, mas esta não é redutível a eles. Em um único som (do ponto de vista acústico), podem coexistir (do ponto de vista subjetivo) uma combinação de diferentes vozes e notas de instrumentos. Nossa experiência no mundo, portanto, é integral — somos tanto um corpo que percebe as vibrações no espaço, quanto um sujeito que percebe os movimentos dos tons musicais no tempo; quando olhamos um quadro, percebemos tanto os pigmentos coloridos que estão dispostos na tela, quanto o rosto pintado que deles emerge. É na atenção às duas tendências do real que consiste a viravolta.

A maior parte da minha pesquisa consistirá em uma viravolta: por um lado, acompanharei a tendência espacial de meu objeto de pesquisa, analisando como os construtos

de experiência de limiar se atualizam nos quatro filmes que compõem meu *corpus*. Por outro lado, estarei atento às afecções despertadas pelos objetos, procurando intuir-lhes a duração.

Feito isso, realizarei a reviravolta, onde convergirei as linhas divergentes de investigação para um mesmo ponto, onde será possível apreender o virtual do objeto. Até esse ponto, estarei enxergando o objeto de maneira dualista — a partir das diferenças de natureza entre corpo e espírito, espaço e tempo. Depois, na reviravolta, será possível alcançar um monismo — onde o misto se tornará um conceito. Compreenderei, então, o que é o virtual, que me moveu a começar a pesquisa.

É na reviravolta que cumprirei a terceira regra do método, que se refere à apreensão do tempo real. A resolução do problema deve ser pensada em termos de duração. O modo de ser do objeto no tempo é o que origina suas atualizações no espaço. Essas atualizações, guardam em si algo daquilo que as originou, e o que em comum durar nas atualizações é aquilo que constituirá o ponto da reviravolta. Tal duração é o que intenciono encontrar, ao final da pesquisa.

Faço, ainda, a ressalva de que o uso do método intuitivo não quer dizer que não haverá uma abordagem racional para o conteúdo aqui tratado. Isso seria impossível na prática. Mário F. dos Santos (2009) afirma que a razão sempre trabalha *a posteriori*, mas não é por isso que será deixada de lado. Há, inicialmente, um impulso criador necessário vindo da intuição — que nos dá a experiência integral da coisa —, mas esse conteúdo é sistematizado, ordenado e classificado posteriormente pela razão (não sem a ajuda, ainda, da intuição, é claro).

Tendo apresentado o método intuitivo, passo, agora, a problematizar meu objeto.

Problematização:

O ponto de partida prático desta pesquisa é bem pessoal. Como havia dito, sempre tive uma insatisfação ao ler ficção ou assistir filmes, pois tais histórias eram mais interessantes que a vida cotidiana. Havia um mundo que eu experimentava através do cinema ou da literatura e outro que eu vivia no dia-a-dia. A diferença entre um e outro provocava desilusão. Com o tempo, fui percebendo que certo tipo de narrativa me afetava mais do que outros. Se tratava do que eu mais tarde fui descobrir como narrativas embutidas. Geralmente, nesse tipo de estrutura, vemos uma história onde um personagem conta outra história. Esse tipo de narrativa acaba por criar dois mundos: o mundo do personagem que conta a história, e o mundo da história narrada pelo personagem. Entre os dois mundos sempre há uma relação de enquadramento: o mundo a partir de onde a história é narrada, enquadra o mundo onde essa história que acontece. Há,

portanto, o que eu chamaria de mundo enquadrante e mundo enquadrado. Dentre as narrativas embutidas, percebi que havia um tipo que me interessava mais especificamente — aquelas onde há uma relação de contraste entre os mundos enquadrante e enquadrado. Essas narrativas possuem um mundo enquadrante trivial, mais próximo da realidade cotidiana, e um mundo enquadrado fantástico, onde há grandes aventuras e/ou romances. Entre os mundos, uma experiência de limiar é vivida pelos personagens. Ela é realizada filmicamente através de construtos técnicos, estéticos e narrativos que constituem aquilo que chamo de *construtos de experiência limiar*.

No entanto, é preciso, ainda, fazer um último recorte para que se delimite com precisão o objeto que me interessa. Há várias narrativas com limiares entre mundos, porém, aquelas que me interessam, possuem uma qualidade proibitiva específica. O conceito de limiar, como veremos em seguida, sugere haver uma permeabilidade entre mundos. No entanto, os objetos empíricos que me provocam possuem não apenas um limiar permeável, mas um limiar limitado, onde o trânsito dos personagens entre os mundos não é livre. A essa qualidade proibitiva, dou o nome de *barreira*. Explico-me: há filmes, como *Meia Noite em Paris* (ALLEN, 2011), por exemplo, que claramente possuem um limiar. No filme, um escritor nostálgico descobre que em certo lugar de Paris, à meia noite, passa um táxi mágico capaz de levá-lo de volta ao século 20, sua época favorita. Há um limiar entre um mundo trivial no presente e um mundo fantástico no passado, que o personagem pode visitar de forma mágica. O mundo trivial do presente é o mundo enquadrante. Nesse mundo o personagem é frustrado, está noivo de alguém que não o ama e tem uma carreira que não aprecia. O mundo fantástico do passado é o mundo enquadrado. Nesse mundo ele conhece os escritores que admira, encontra um grande amor e é encorajado a seguir seu sonho de largar o emprego e escrever um grande romance. Todavia, apesar do filme possuir um limiar e a relação entre os mundos ser contrastante (em forma de mundo enquadrante trivial e mundo enquadrado fantástico), esse limiar não possui aquilo que chamei de barreira. Se o personagem quisesse, ele poderia ficar o resto da vida vivendo no mundo do passado. Eu, no lugar dele, talvez tivesse ficado. No entanto, o que procuro (e esses são os filmes com limiares entre mundos que mais me afetam) são filmes em que o personagem enfrenta a limitação que descrevi. Tais filmes possuem um limiar que apresenta alguma permeabilidade entre mundos, mas que também apresenta uma barreira. Apesar do personagem poder visitar o mundo enquadrado, seu acesso é limitado, não o pode fazer completamente. Ele até pode ir para um outro mundo fantástico, mas deve voltar. A desilusão do retorno, que os personagens enfrentam ao retornarem do mundo fantasia, eu, como espectador, enfrento ao sair do cinema.

Por fim, percebo alguma forma do construto de experiência de limiar nos objetos empíricos que compõem meu *corpus*, composto por *Titanic* (CAMERON, 1997), *Avatar* (CAMERON, 2009), *O Grande Gatsby* (LUHRMANN, 2013) e *La La Land* (CHAZELLE, 2017)³. Em *Titanic*, há um mundo enquadrante onde Rose tem uma vida comum, e um mundo enquadrado onde ela vive um grande romance. Em *Avatar*, há um mundo enquadrante em que o protagonista é um cadeirante, e um mundo enquadrado onde o personagem experimenta grandes aventuras na selva de um planeta distante. Em *O Grande Gatsby*, há um mundo enquadrante de onde Nick Carraway nos conta a história de Jay Gatsby, um milionário sonhador que emerge misteriosamente de um passado de pobreza. Em *La La Land*, vemos a história de um romance frustrado que enquadra uma narrativa imaginária ideal, onde o relacionamento dá certo. Nesses filmes, entre os mundos descritos, os personagens têm experiências de limiar. Esse breve sumário sobre os filmes será progressivamente expandido ao longo do trabalho.

O problema de pesquisa formulado segundo as regras do método intuitivo, é *como os construtos de experiência de experiência de limiar se atualizam em meu corpus?* Essa pergunta inicia o movimento de viravolta da pesquisa.

As perguntas que norteiam a análise são: Onde estão os construtos de experiência de limiar entre mundos nos filmes escolhidos? Que tipo de práticas técnicas, estéticas e narrativas são usadas para produzir os construtos? Que sentidos são enunciados por eles? E, por fim, o que são esses construtos? A resposta dessa pergunta constituirá a reviravolta.

Como ponto de partida para a pesquisa, fiz um movimento de pesquisa da pesquisa com a intenção de mapear o cenário onde se inclui meu trabalho em particular.

Pesquisa da pesquisa:

Em um primeiro momento, fiz uma busca nos portais da Compós, Intercom, BDTD⁴, Socine, na própria biblioteca da UNISINOS e no Google Acadêmico. A pesquisa foi realizada com duas estratégias diferentes: uma buscando pesquisas sobre os filmes que compõem meu *corpus* e outra buscando trabalhos que se apropriem de conceitos e autores que estão presentes em minha pesquisa.

³ Daqui em diante, não colocarei o nome do diretor e o ano da produção ao me referir a esses filmes. Apenas colocarei o nome do filme em itálico.

⁴ Biblioteca Digital de Teses e Dissertações do IBICT. Disponível em: <<http://bdt.d.ibict.br/vufind/>>. Acesso em 27/05/2017.

Minha busca consistiu, primeiramente, nos próprios filmes, utilizando como palavras-chave, variações entre o nome dos filmes e dos diretores analisados. Dessa busca, para cada tentativa, os resultados ora eram escassos, ora inexistentes. Os artigos variavam entre abordagens sociológicas dos filmes, até leituras ambientalistas de *Avatar* ou, por exemplo, trabalhos de física discutindo se a flutuação do pedaço de madeira em que Rose estava ao final de *Titanic* permitiria que Jack também flutuasse. A busca por *La La Land*, devido ao filme ser muito recente, não rendeu resultados. Buscar por *O Grande Gatsby* rendeu apenas resultados relacionados ao livro, com análises predominantemente lidando com sua estrutura literária ou discutindo seus temas — ostentação, consumismo e melancolia. Nessa primeira rodada, buscando por trabalhos realizados especificamente sobre os filmes, pude perceber que há uma escassez de produção teórica no Brasil sobre os audiovisuais que compõem meu *corpus*. Há um aspecto positivo nisso, ao se pensar que estarei contribuindo para o início de um debate sobre essas obras; em contrapartida, a carência de discussões já em andamento constitui, também, um desafio, visto que não há um ponto de partida mais adiantado sobre o qual me pautar.

A segunda estratégia que utilizei foi fazer uma busca pelos principais autores e conceitos com os quais trabalho. A finalidade dessa pesquisa foi conhecer que tratamento esses conceitos vêm recebendo em outras pesquisas. Para tanto, fiz uma busca pelos conceitos de *experiência*, *limiar*, *mundos ficcionais*, *tempo*, *narrativa* e *refiguração*. Os termos foram experimentados tanto isoladamente quanto ao lado de seus respectivos autores: Walter Benjamin, Kendall Walton e Paul Ricoeur.

A busca *experiência* obteve bons resultados. Minha intenção era compreender o uso que Benjamin faz do termo. Além de alguns artigos que abordavam o conceito de modo demasiado breve ou tangencial, encontrei uma dissertação sobre o tema. A autora, Andréia Meinerz (2008), realizou um estudo sobre os dois artigos em que Benjamin aborda mais diretamente o conceito, e situa essa abordagem dentro de um contexto histórico filosófico. Essa dissertação foi um bom complemento para a leitura dos textos de Benjamin.

A busca por *limiar* levou a resultados majoritariamente associados a essa palavra usada como substantivo em títulos de trabalho — a maioria de fisiologia — e não usada como conceito, no sentido de Benjamin. Dentre os resultados que dizem respeito ao conceito em si, alguns trabalhos o tematizavam discutindo a metodologia de Benjamin. Os usos do conceito de *limiar* mais próximos ao tratamento dado em meu trabalho, se referem a pesquisas sobre literatura, dramaturgia ou poesia, que estudam casos em que determinado autor se encontra no *limiar* entre dois estilos ou épocas diferentes. Cabe relatar também que, ao pesquisar pelo nome de Walter Benjamin associado ao termo *narrativa*, encontrei um artigo (FERREIRA, M., 2011)

que trata de narratividades e formação do sujeito. O artigo é interessante pois o tratamento que Benjamin dá ao tema o aproxima de Ricoeur e seu conceito de refiguração.

A busca por Kendall Walton e seu conceito de *mundos ficcionais* só apresenta resultados no Google Acadêmico, remetendo quase sempre a trabalhos realizados em universidades norte-americanas. Creio que isso se deve ao fato de a filosofia analítica ser mais popular nos EUA e também porque, no Brasil, segundo Ivan Domingues (2009), a academia tradicionalmente dá maior preferência aos autores da chamada filosofia continental. Em virtude disso, penso que a presença do autor pode ser uma contribuição, ainda que pequena, para a diversificação do referencial teórico das pesquisas sobre cinema, senão no Brasil, ao menos dentro do grupo de pesquisa do qual faço parte, o TCAv⁵. O único trabalho encontrado realizado por um brasileiro utilizando esse conceito e autor, foi de um artigo (MASSAROLO, 2014) sobre imersão em realidades ficcionais transmidiáticas no limiar entre o ficcional e não ficcional. O artigo é pertinente não só por apresentar uma apropriação próxima a visada que proponho, mas também pela útil revisão teórica que proporcionou.

A busca pelos termos *tempo, narrativa e refiguração* associados com Paul Ricoeur renderam vários resultados. Em sua maioria, são aplicações dos conceitos em pesquisas sobre literatura e jornalismo. Percebi também que Ricoeur é um autor frequentemente presente em trabalhos que tratam de subjetivação, muitos deles na área da linguística e semiótica. Em minhas buscas, parece que na comunicação, Ricoeur é mais comumente utilizado para pensar a memória ou a hermenêutica. No que diz respeito especificamente à apropriação de seus conceitos, encontrei duas pesquisas que se aproximam de minha visada. Uma delas é um artigo (CARVALHO, 2003) que trata da articulação narrativa de auto-relatos e como ela constitui a identidade narrativa do sujeito. O autor traça uma aproximação conceitual entre Benjamin e Ricoeur e suas respectivas ideias sobre a experiência e sua reelaboração na condição narrativa. Essa relação me pareceu proveitosa, pois sugeriu aproximações entre autores, já presentes em meu trabalho, que eu ainda não havia pensado em fazer.

Tendo feito essas buscas iniciais, também procurei ler os trabalhos de colegas do grupo TCAv, que produziram pesquisas sobre cinema ou assuntos afins às minhas temáticas. A busca se mostrou frutífera. Os trabalhos de Milton Martins (2016) e Ricardo Weschenfelder (2016) foram exemplo de como o cinema, especificamente, vem sendo trabalho no grupo. A partir do trabalho de Renata Heinz (2013) descobri como o conceito de atmosferas pode ser operacionalizado na análise de filmes. Com Tiago Lopes (2014) e Marcelo Salcedo Gomes

⁵ Audiovisualidades e tecnocultura: comunicação, memória e design. Site: <<http://tecnoculturaaudiovisual.com.br>>. Acesso em: 27/05/2017.

(2017) compreendi a perspectiva do grupo sobre a tecnocultura audiovisual. A partir de Alex Damasceno (2011), aprofundi minha compreensão do método intuitivo de Bergson.

Ao longo da pesquisa e escrita desse texto também fiz pesquisas a fim de sanar dúvidas pontuais. Exemplo disso se deu enquanto escrevia sobre Flusser. Em minhas leituras, fiquei curioso sobre o tratamento que o autor dava ao som. Fiz, então, uma busca por artigos sobre o tópico e achei um que abordava precisamente o tema. O artigo encontra-se referenciado em nota de rodapé, mais adiante no trabalho, quando abordo a questão. Durante a pesquisa, houve outros casos semelhantes a esse. Talvez a maioria deles sequer apareça diretamente em minha escrita, mas relato aqui essa estratégia que em muito contribuiu para meu entendimento dos conceitos.

Por fim, acredito que a pesquisa da pesquisa me ajudou de duas maneiras: a primeira, foi me colocar a par da produção de outros pesquisadores; a segunda, foi revelar como meu trabalho se insere dentro de um cenário maior, contribuindo, assim, para sua justificativa. A partir dos resultados obtidos, percebo que minha pesquisa é relevante tanto por ter filmes pouco pesquisados como *corpus*, quanto por abordar o cinema sob uma perspectiva pouco usual (as relações entre mundos dentro dos filmes).

Apresento, abaixo, a maneira como organizei os capítulos dessa dissertação.

Estrutura capitular:

O trabalho é dividido em quatro capítulos:

A experiência do limiar. Nesse capítulo, descrevo o limiar como uma experiência, recuperando o conceito a partir de Benjamin (1986a; 1986b). No subcapítulo *Limiar, âncora e intervalo*, também a partir de Benjamin (OTTE; SEDLMAYER; CORNELSEN, 2010), defino conceitos e categorias que me permitam analisar como o limiar se faz presente no nível da diegese do filme. Por fim, em *Intuição e experiência estética*, a partir de Gumbrecht (2010) e Bergson (2006), proponho que os filmes do *corpus* possuem construtos de experiência de limiar que, via um efeito de presença, evocam minhas experiências pessoais de limiar.

Construtos fílmicos de limiar. Aqui, busco categorias para entender como a experiência de limiar é construída no cinema. No subcapítulo *Narrativas fílmicas*, a partir de Bordwell e Thompson (2013), apresento as categorias técnicas que utilizei para abordar a materialidade fílmica. Os autores veem o cinema como uma mídia específica que integra várias técnicas na constituição de sua forma geral. O tipo de forma fílmica que nos é mais familiar é a narrativa. A reflexão sobre a forma do filme é complementada por Eisenstein (2002a; 2002b), que amplia

o conceito de montagem e introduz a noção de justaposição. Em *Atmosferas*, exponho as noções de Inês Gil (2005) sobre o conceito de atmosfera, que será instrumental para a análise das relações de contraste entre os mundos nos filmes do *corpus*. Discuto sobre como, a partir da justaposição de elementos fílmicos, emerge algo intangível, como um estado de alma. A seção *Mundos ficcionais* introduz a proposta de Kendall Walton (2005), que discute sobre como filmes engendram mundos ficcionais que nos emocionam, e com os quais mesclamos nosso próprio mundo ficcional cotidiano, durante a assistência. Através dessa experiência, ele conjectura se não estaríamos entrando em contato com nossos próprios sentimentos de forma mais profunda ou encontrando um tipo de purificação. Para a pergunta/conjectura de Walton, creio que Ricoeur tem a resposta. Em *Refiguração*, por fim, apresento como Ricoeur (2010a; 2010b; 2010c) descreve o modo como a fusão de horizontes entre espectador e filme refigura nosso imaginário de modo a abrir-nos novas possibilidades de ação no mundo.

Atmosferas dos mundos contrastantes. Nesse capítulo, procuro apontar uma atmosfera média para os mundos que chamo de contrastantes, a fim de compreender em que diferem. Para tanto, realizo uma cartografia reunindo coleções de fotogramas provindos dos filmes do *corpus*. Também aproveito o capítulo para introduzir os filmes e indicar relações de analogia entre o limiar presente no construto fílmico, e o limiar presente em minha relação com cinema. Dentre as coleções de imagens cartografadas, reúno imagens de construto de experiência de limiar.

Constelações de construtos de experiência de limiar. A partir da reunião de imagens de construtos de experiência de limiar realizada no capítulo anterior, crio constelações com base em afinidades eletivas. As constelações contemplam quatro tipos de atualização do construto nos filmes do *corpus*. Ao longo da análise das imagens, teço breves considerações sobre o construto de experiência de limiar.

Nas *Considerações finais*, as complemento e concluo o trabalho.

Passo, agora, aos capítulos teóricos.

2 A EXPERIÊNCIA DO LIMIAR

Nunca estive na Segunda Guerra Mundial. Todavia, certa vez conheci o, então, último indivíduo ainda vivo, a morar no Rio Grande do Sul, a ter lutado como soldado alemão no grande conflito. O homem narrou suas duras experiências como soldado alemão. Sua narração tornou a experiência da guerra mais presente para mim. Além disso, eu já havia assistido *O Resgate do Soldado Ryan* (SPIELBERG, 1998) e lido *Adeus às Armas* (HEMINGWAY, 2013). Dessa maneira, algum conhecimento sobre a guerra eu possuo; mesmo não tendo participado dela, de algum modo a experimentei.

Em seus ensaios *Experiência e Pobreza* (1986a) e *O Narrador* (1986b), Benjamin pensa a experiência como uma forma de conhecimento, cujo o narrador — portador de sabedoria e autoridade — passa adiante oralmente para um indivíduo ou comunidade. Benjamin fornece dois exemplos típicos de narrador: o viajante que compartilha experiências de terras longínquas, e o camponês que narra as tradições de sua terra. Há um senso de sabedoria prática contido nessas narrações, como um conselho, ou ensinamento moral. Com a modernidade, a experiência de narração se enfraquece e o que resta são experiências solitárias de narração — um romancista que escreve sozinho para um leitor também solitário. O romance, ao contrário de outras formas literárias, como os épicos e os contos, não pressupõe tradição oral alguma; é uma história feita para o papel. Um passo adiante no empobrecimento é a narrativa jornalística; nela a história é despida da experiência do narrador e se apresenta como mera informação. Há quem diga que a experiência, como Benjamin a concebeu, se perdeu. Argumento que ela apenas mudou. O cinema, sob esse ponto de vista, pode ser encarado como uma fonte de experiência que substitui o narrador pela materialidade fílmica.

Posso afirmar isso sobre o cinema, porque não temos apenas a experiência daquilo que vivenciamos, pois, “uma vida não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. O narrador assimila à sua substância mais íntima aquilo que sabe por ouvir dizer.” (BENJAMIN, 1986b, p.221). Benjamin também argumenta que as formas que melhor preservam a experiência são as narrativas que melhor simulam a tradição oral⁶. Acredito que as narrativas dos filmes aqui pesquisados são assim. A própria relação de enquadramento entre mundos, que embute uma narrativa em outra, proporciona uma perspectiva sobre as histórias

⁶ Isabel Carvalho (2003) vê a “narrativa ficcional como modelo estrutural análogo a todo ato narrativo” (2003, 287). A autora ainda faz uma aproximação entre o caráter didático da narrativa para Benjamin e a refiguração de Ricoeur. Inspirado nessa abordagem, no capítulo sobre refiguração, farei uma aproximação entre Ricoeur e Flusser, a fim de propor que o gesto de narrar (algo muito próximo da noção de narração de Benjamin) está presente nos filmes.

que as aproxima de uma tradição oral⁷. Filmes, portanto, podem ser fontes a partir das quais assimilamos experiências alheias, inclusive experiências de limiar.

Benjamin destaca que restaram poucas experiências de limiar em nossa cultura e lamenta essa ausência. Na sociedade, tal experiência encontra-se, por exemplo, em ritos de passagem. Em nível pessoal, a encontramos em experiências como a do despertar; logo que acordamos, ficamos em um estado liminar, onde não estamos nem totalmente despertados, porém não mais no sonho.

Outra experiência como essa, é a que tive ao assistir os filmes que compõem o *corpus*. Lembro muito bem do dia em que assisti *La La Land* pela primeira vez. Raros são os filmes que me fazem permanecer na poltrona até o fim dos créditos, mas esse foi um deles. Ao final, eu não estava pronto para me erguer e sair. As emoções despertadas pelo filme ainda estavam muito presentes. A projeção havia encerrado, mas a atmosfera daquele mundo ficcional ainda permanecia comigo. A experiência liminar foi se dissipando enquanto eu caminhava pelo corredor escuro que reconduz ao shopping. Em algum momento — não consigo definir quando — sei que me encontrei novamente imerso no mundo cotidiano. O filme já não estava presente, a não ser em minha memória.

No entanto, não foi apenas eu, como espectador, que tive uma experiência de limiar com o filme, mas o próprio filme havia apresentado uma experiência de limiar, vivida pelos personagens. Os protagonistas Mia e Sebastian vivenciam uma experiência de limiar ao sair do mundo fantasia que imaginam no filme, assim como eu vivencio a experiência liminar descrita acima. Dessa maneira, minha experiência liminar pessoal é evocada pela experiência dos personagens dentro do construto fílmico. Aprofundarei a questão nos capítulos a seguir.

Na seção seguinte, discutirei o conceito de limiar. Na seção posterior, buscarei elucidar a natureza da experiência liminar que se apresenta no construto fílmico. Feito isso, no capítulo *Construtos fílmicos de limiar*, passarei a discutir como essa experiência é construída na materialidade fílmica.

2.1 LIMIAR, ÂNCORA E INTERVALO

A finalidade desse capítulo é definir o conceito de limiar conforme as formulações encontradas na obra de Walter Benjamin, e, a partir daí, propor algumas categorias para análise dos audiovisuais do *corpus*. A fim de realizar tal tarefa recorri ao livro *Limiaries e passagens*

⁷ Em alguns filmes do meu *corpus* existe, inclusive, a presença de um construto de narrador. Um exemplo disso encontra-se na narração da personagem Rose em *Titanic*.

em *Walter Benjamin* (OTTE; SEDLMAYER; CORNELSEN, 2010). Visto que, na obra de Benjamin, as ocorrências do conceito de limiar se dão de modo esparsos, o livro oferece a conveniência de reunir uma série de artigos que o tematizam mais detidamente. Minha leitura se concentra nos autores da primeira parte do livro, que oferecem perspectivas variadas, mas complementares, sobre os conceitos de limiar e fronteira.

Jeanne Marie Gagnebin (2010) afirma que tanto o limiar quanto a fronteira se referem à separação de duas partes do real. No entanto, grosso modo, o conceito de fronteira se refere à limites estáticos e demarcatórios de territórios fixos, enquanto que o de limiar se refere à uma zona esmaecida, de intersecção, transição, ou transbordamento.

O conceito de fronteira buscar delimitar ou desenhar um traço ao redor de algo a fim de lhe conferir forma definida e, assim, evitar que esse algo escape de suas bordas. A fronteira, portanto, tem como finalidade conter e manter algo, definindo limites. Além da ideia de limites, o conceito de fronteira também supõe a punição, caso a fronteira seja transposta fora de algum acordo estabelecido. (GAGNEBIN, 2010, p.13).

O conceito de limiar, por outro lado, se baseia na metáfora de uma soleira ou umbral de uma porta ou portão. O limiar, assim como a fronteira, também separa dois territórios, porém são zonas menos definidas, cinzentas e permeáveis (GAGNEBIN, 2010, p.14). A permeabilidade do limiar pode se dar tanto entre estados (realidade e fantasia, por exemplo), quanto espaços ou tempos (BEHRENS, 2010, p.95). Proponho que, além dessas três possibilidades, o limiar também pode se dar via uma presença. O rosto, para Scruton (2017, p.114), é um limiar onde o sujeito se faz presente no mundo dos objetos; para Levinas (apud SCRUTON, 2015, p.106), o rosto é ao mesmo tempo transcendência e visitação, algo que entra em nosso mundo e ao mesmo tempo permanece longe dele.

Wolfgang Bock (2010, p.77) afirma que o limiar é uma zona de transição e o distingue da fronteira, ou limite, que é um caso-limite que dissolve a regularidade de um estado e o conduz a outro abruptamente. O limiar também faz a transição de um estado a outro, no entanto, a faz de maneira imperceptível e gradual, por isso é uma zona e não apenas uma linha demarcatória. A fronteira, portanto, é um traço, enquanto o limiar é uma zona. Se pensarmos na intersecção entre duas cores — preto e branco — a fronteira apresentaria uma transição direta do preto para o branco, com uma clara demarcação entre uma cor e outra; o limiar, por outro lado, apresentaria a transição sem uma demarcação precisa, como uma zona cinza onde não se sabe precisamente em qual dos tons nos encontramos, nem onde a transição começa ou termina. Além dessas distinções, Bock (2010) introduz outro conceito que será muito importante — a barreira.

A barreira é algo que pode estar presente tanto no limiar como na fronteira. Bock (2010, p.87) discute o conceito ao comentar sobre a trágica morte de Benjamin. Ele aborda a barreira como o contexto político de guerra que impediu Benjamin de cruzar a fronteira entre França e Espanha. A fronteira permitiria sua passagem se não fosse pela presença da barreira. O limiar e a fronteira, portanto, impõem limites, mas, a princípio, permitem o trânsito; o que impede a passagem é a *barreira*.

Pensando sobre o limiar como uma barreira, Roger Behrens afirma:

[o limiar] pode tanto marcar a última zona de proteção anterior a um perigo, quanto a última barreira que nos separa da felicidade: “no limiar da morte”, mas também “no limiar da felicidade”. (2010, p.102).

Logo, o limiar não precisa ser necessariamente uma zona atravessável. É possível entrar em uma zona liminar e chegar à beira de um estado, sem efetivamente adentrá-lo. Em *O Grande Gatsby*, o protagonista chega no limiar da felicidade ao reencontrar sua amada, porém não consegue a fazer sua. O limiar, pensado dessa maneira, seria uma zona intermediária que permite apenas a aproximação — e até certo ponto uma imersão — em um estado diferente, mas não a transição definitiva para esse estado. Uma vez dentro da zona intermediária, a única possibilidade de transição definitiva é o retorno ao estado anterior de onde se partiu. Jake Sully, em *Avatar*, adentra profundamente o mundo de Pandora, mas seu corpo humano o obriga a voltar. O que torna tal limiar “inatravessável” é a barreira.

No entanto, há alguns problemas com o conceito. O termo barreira parece sempre se referir a algo negativo, um obstáculo indesejável. Todavia, argumentarei ao longo do trabalho que nem sempre é o caso. Além disso, o conceito de barreira também é um tanto vago. Como me referir ao elemento limitador da barreira? E como me referir àquilo que permite o trânsito, ainda que limitado, dos personagens entre os mundos? Proponho, então, desmembrar o conceito de barreira em outros dois conceitos: *intervalo* e *âncora*. Além desses dois conceitos, há um terceiro, que não se relaciona à barreira, mas ao limiar: o *mecanismo diegético de limiar*. Essas três categorias me permitem identificar como o construto de experiência de limiar é realizado no âmbito da diegese dos filmes.

A *âncora* é um recurso diegético que limita a passagem completa dos personagens ao mundo enquadrado. Em *Avatar*, por exemplo, o corpo humano de Jake é a âncora que o impede de passar definitivamente ao mundo fantasia de Pandora. A figura da âncora indica algo que se fixa em determinado lugar (no mundo enquadrante, por exemplo) e vincula alguma coisa (o personagem) a esse lugar. A figura da corrente — que, no caso náutico, liga a âncora ao navio

— dá a ideia do quanto o personagem pode se afastar do mundo enquadrante, mas ainda assim se manter vinculado a este. Da mesma maneira que um navio não pode zarpar sem recolher a âncora, Jake pode imergir profundamente em Pandora e ainda assim ser obrigado a voltar.

O *intervalo* se refere à separação entre dois estados. O significado do termo é versátil e se aplica tanto a um espaço que separa dois pontos, quanto um lapso de tempo que separa dois momentos. O intervalo é o resultado da ação da âncora. Não fosse ela, o personagem poderia se transferir definitivamente ao mundo enquadrante. No caso de Rose, o intervalo se dá entre o presente de onde ela narra a história e seu passado. O intervalo é a separação do personagem em relação ao mundo fantasia.

O *mecanismo diegético de limiar* é o recurso que permite a passagem do personagem ao mundo enquadrado (até os limites estabelecidos pela âncora). Esse mecanismo corresponde a algum pretexto narrativo que permita aos personagens algum nível de penetração no mundo fantasia. Em *Avatar*, a máquina de conexão com seu avatar fornece o pretexto. Já em *Titanic*, a memória de Rose é o mecanismo diegético de limiar. Em *La La Land*, é a imaginação de Mia e Sebastian.

Tendo descrito onde a experiência de limiar é vivenciada em meu mundo cotidiano, e apresentado algumas categorias para descrever o limiar nos filmes, passo a discutir como os filmes evocam as experiências liminares.

2.2 INTUIÇÃO E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

Retomando Mário F. dos Santos (2014), a racionalização é sempre um ato posterior à intuição; esta apreende a coisa diretamente, enquanto aquela o faz mediada por conceitos. De maneira aproximada, George Steiner, citado por Gumbrecht (2010, p. 83) — e um de seus precursores na crítica a hegemonia hermenêutica —, propunha que nosso contato com a arte possui duas modalidades: o texto primeiro e o discurso segundo. O texto primeiro é o objeto através do qual se dá o contato imediato com a obra, onde se apreende sua presença — onde se dá a experiência estética. O discurso segundo compreende críticas, exegeses e estudos sobre as artes.

Gumbrecht aborda esses tópicos através dos conceitos de campo hermenêutico e não-hermenêutico da comunicação, respectivamente. Ele concorda com Steiner na crítica ao que este chama de “multiplicação do discurso segundo em detrimento do imediato” (STEINER, 1993, p.44). Após identificar uma crise da hermenêutica no campo das humanidades,

Gumbrecht propõe categorias através das quais podemos pensar o campo não-hermenêutico da comunicação. Dentre esses conceitos destaca-se o de *presença*.

A presença, para Gumbrecht (2010, p. 9), refere-se “[...] às coisas [res extensae] que, estando à nossa frente, ocupam espaço, são tangíveis aos nossos corpos e não são apreensíveis, exclusivamente e necessariamente, por uma relação de sentido”. A presença, entretanto, não se limita à presença física de algo; as materialidades da comunicação produzem uma presença que toma mente e corpo como seu veículo. Gumbrecht chama isso de *efeito de presença*.

O autor afirma que ao ouvir Mozart uma doçura toma conta de seu corpo (GUMBRECHT, 2010, p.127). Isto é, a *presença* da música de Mozart gera um *efeito de presença* — a *doçura*, que toma conta de sua mente e corpo. Esse tipo de efeito provoca sensações que rompem com as experiências que encontramos no mundo cotidiano, e que estão de alguma maneira distanciadas dele. Essas sensações constituem *momentos de intensidade*.

São os momentos de intensidade que evocam a experiência estética (GUMBRECHT, 2010, p. 130). A experiência que descrevi ao assistir *La La Land* é um momento de intensidade. No encontro com o objeto estético (o filme) me afasto do cotidiano através do efeito de presença que o filme produz. É útil lembrar, também, que assim como o autor lamenta a efemeridade da experiência de doçura ao ouvir Mozart (GUMBRECHT, 2010, p.127), eu lamento que o momento de intensidade proporcionado pelo filme dure apenas alguns instantes. Referindo-se a esses momentos, Gumbrecht (p.127) pergunta “Por que, às vezes, lembramos deles como momentos felizes e outras vezes como momentos tristes - mas sempre com uma sensação de perda ou de nostalgia?”. Acredito que essa sensação de perda ou nostalgia é experimentada em sua maior intensidade nos momentos que venho chamando de liminares — enquanto assisto aos créditos e saio da sala de cinema, por exemplo. José Ortega y Gasset descreve o equivalente desse momento liminar para o caso da literatura, quando afirma que “o leitor termina uma novela como um naufrago que tenta voltar à margem da sua vida” (1957, p.402 apud CARREIRA, p.133). Quando o filme acaba, sou devolvido ao mundo cotidiano ainda embargado pela experiência estética na qual havia embarcado.

No retorno à realidade, o filme continuará durando em mim, através de minha memória. Todavia, o encantamento oferece o perigo de uma refiguração alienada. Nesses casos, o naufrago se vê incapaz de retornar à margem da vida. A literatura apresenta exemplos disso em *Dom Quixote* (CERVANTES, 2017) e *Madame Bovary* (FLAUBERT, 2015). De forma mais indireta, os filmes do meu *corpus* também lidam com o retorno ao mundo cotidiano após experiências intensas. Mas no momento, não aprofundarei a questão, que será tema mais central de outros capítulos. Passo agora a discutir o papel da memória na experiência estética.

Início com uma metáfora: se a memória é uma revista, as páginas que folheamos são as imagens-lembrança, onde buscamos representações do passado. Para entrar nesse estado profundamente, devemos abstrairmo-nos da ação presente e permanecer em um estado “sonhador” — como aquele em que entramos em tardes ociosas de verão ou quando deitamos na cama à espera do sono e refletimos sobre os eventos do dia e da vida.

Durante o dia, quando despertos, nossa memória é evocada segundo as necessidades da ação no presente — sei que uma cadeira serve para sentar quando a vejo; e lembro que aos sete anos de idade tive um aniversário com uma festa temática do Batman, caso me perguntem qual foi meu aniversário mais memorável. A função da memória, nos dois casos, é deveras utilitária. Os exemplos, entretanto, correspondem à dois tipos diferentes de memória: a memória-habito — mais sensório-motora — que me permite lembrar de como se senta em uma cadeira; e a memória pura, que contém todo o passado — não só os eventos de que lembro (como a festa do Batman), nem só o meu próprio passado, mas tudo que já aconteceu a todas as coisas. É a essa memória metafísica, a memória pura de Bergson (2006), que me refiro ao falar de memória durante esse trabalho.

A experiência estética do cinema cria um estado “sonhador”, como o descrito logo antes, em que a atmosfera do mundo ficcional do filme assistido se faz presente para mim via um efeito de presença evocado pela materialidade fílmica. A atmosfera na qual estamos imersos durante esses momentos é evocada através da memória. É a memória que me permite, por exemplo, ter uma experiência da guerra através de um filme. *O Resgate do Soldado Ryan* justapõe imagens técnicas de maneira a evocar lembranças de experiências, como as narrativas que ouvi, livros de história que li, situações em que tive medo ou desespero semelhante ao que os soldados vivenciam no filme, ou até mesmo lembranças de momentos em que me feri fisicamente, que me permitem inferir a sensação de ser perfurado por uma bala de fuzil.

No caso dos filmes do meu *corpus*, há uma experiência específica que é evocada pelos construtos de experiência de limiar: a minha própria experiência de limiar. Toda a vez que acordo de um bom sonho ou termino de assistir um filme envolvente, permaneço por alguns momentos em um estado liminar entre o mundo cotidiano e uma experiência de intensidade. São momentos como esse que Mia e Sebastian experimentam depois de sua fantasia coletiva em *La La Land*, ou Jake Sully experimenta em *Avatar* quando retorna ao corpo humano ao fim de sua conexão com o avatar. Em ambos os casos há um retorno do mundo fantasia para o mundo trivial. Tais momentos, vividos pelos personagens no mundo ficcional dos filmes, são construtos do tipo de experiência liminar que tenho com o próprio cinema. Esses construtos serão o tema do próximo capítulo.

3 CONSTRUTOS FÍLMICOS DE LIMIAR

Os construtos fílmicos de limiar são aquilo que, na materialidade fílmica, evocam lembranças de minhas experiências de limiar. Nesse capítulo, apresentarei conceitos que ajudarão a pensar como isso ocorre tecnicamente.

Todavia, nessa introdução do capítulo, desejo lançar uma questão: por que os construtos de experiência de limiar evocam precisamente a experiência de limiar que tenho com o cinema, e não outras experiências liminares?

Além da já referida experiência de acordar, há outras experiências de limiar possíveis: quando saio de uma aula e me dirijo aos corredores da Unisinos, por exemplo, tenho uma experiência de limiar, ao abandonar o estado de alma suscitado pela aula e me ambientar à atmosfera do corredor. Proponho que a razão de os construtos de experiência de limiar presentes nos filmes do meu *corpus* evocarem não estas experiências de limiar, mas justamente as que tenho com o cinema, se deve a certas analogias. Na problematização, já me referi a uma das relações de analogia entre os construtos fílmicos e minha vida, quando afirmei que o contraste presente entre a trivialidade do mundo enquadrante dos filmes do meu *corpus* e a fantasia presente no mundo enquadrado, é análogo à relação de contraste presente entre meu mundo cotidiano e o mundo ficcional que experimento nos filmes. Essa relação entre mundos foi a primeira analogia de que me dei conta. No capítulo sobre a experiência do limiar, percebi uma segunda analogia: aquela que existe entre minhas experiências de limiar e os construtos de experiência de limiar presentes nos filmes do *corpus*.

Ao longo do capítulo, introduzirei outras relações de analogia. Elas também servirão como categorias a serem utilizadas nos capítulos de análise. Nos parágrafos que se seguem, introduzirei, ainda, uma terceira analogia: o intervalo entre naturezas.

Para entender a natureza do limiar que experimento com o cinema, que encontra seu correspondente nos construtos fílmicos de limiar presentes nos filmes do *corpus*, é preciso entender a natureza do intervalo existente entre o mundo do construto fílmico e o mundo cotidiano onde vivo, inserido com meu corpo. Introduzirei a questão nos parágrafos seguintes e a desenvolverei ao longo do capítulo.

Estamos no mundo de pelo menos dois modos: como objetos, dentro da ordem natural; e como sujeitos. No mundo natural, onde nosso corpo se insere, afetamos e somos afetados por outros objetos e há leis que governam nosso vir a ser e falecer. Explicamos esse mundo descrevendo causas. No entanto, também somos sujeitos e nos manifestamos em primeira pessoa. Ao encontrarmos outros sujeitos, buscamos compreendê-los. Buscamos razões e

motivos, e não causas. Do diálogo interpessoal, surge o mundo dos sujeitos, ou mundo da vida — o *lebenswelt*, de Husserl. Esse mundo emerge do mundo físico assim como um rosto emerge dos pigmentos de uma tela ou uma melodia aparece a partir de uma sequência de sons afinados. Esse é o mundo das relações interpessoais composto pelas ações intencionais de sujeitos que criam os significados compartilhados que atribuímos ao mundo (SCRUTON, 2015; 2017). Por *intencional* me refiro a ações que tem sua origem fora do *continuum* das causas — são, segundo Flusser (2014), uma manifestação fenomenal de liberdade.

Flusser (2014) chama essas ações intencionais de *gestos*. Eles podem ser tanto ações do corpo — como fala e outros movimentos — quanto ações através de instrumentos. Gestos são o primeiro e mais básico código, de onde qualquer mídia ou significado emerge. As linguagens — da dança, da mímica, da escrita, etc — são compostas de gestos. As ações significativas dos gestos formam símbolos. Os símbolos, organizados de acordo com um padrão regular, formam um *código*. Códigos realizam uma abstração do mundo que nos permite representa-lo de alguma forma. O que se gera a partir dos códigos é *informação*. In-formar, neologismo de Flusser (2007), é o ato de dar forma humana a um universo essencialmente caótico. Fazemos isso, portanto, codificando. A razão para codificarmos, segundo Flusser, se deve ao fato de sabermos que vamos morrer; por essa razão, procuramos nos afastar do mundo natural através da cultura. Ou, nos termos de Scruton, nos afastamos da ordem natural rumo ao *lebenswelt*, onde se encontram a arte, a religião e as demais instituições do mundo dos sujeitos.

Os diferentes padrões em que os códigos podem ser organizados para informar o mundo constituem diferentes mídias. As mídias mediam entre o mundo e o homem, tornando o mundo inteligível. O problema, segundo Flusser, é que, com o tempo, as mídias não apenas representam o mundo, mas nos emprestam sua maneira de interpretá-lo; e acabamos por projetar as características do código da mídia diretamente sobre o mundo. Em nossa época, as imagens técnicas que nos circundam, produzidas por aparelhos, se distinguem de imagens mais tradicionais, produzidas pela mão do artista, por sua semelhança com o mundo, o que as torna menos evidentes enquanto mediações (FLUSSER, 2008, p.10). Essa pretensão de ser uma janela para o mundo, dá a essas imagens grande poder de persuasão, aumentando a intensidade com a qual ela tensiona nossas noções de espaço e tempo. Essas noções serão úteis para pensar como ocorre a refiguração alienada no caso dos filmes.

Em suma, através da relação do homem com as tecnologias surgem a cultura e a comunicação; a partir delas, surgem novas camadas de código, como as artes; dentre elas surge o cinema, que engendra novas camadas (ou mundos) de código e sentido. É dentro desse mundo codificado, e a partir dele, que conseguimos criar e compreender os mundos ficcionais dos

filmes. O contato com esses mundos muda nossos próprios mundos ficcionais, ou imaginários — os *refigura*, como diria Ricoeur. Conseguimos fazer isso pois pensamos nossa própria vida através de códigos compartilhados culturalmente. Acredito que essa abordagem teórica irá ajudar a entender como nos relacionamos com os mundos criados pelos códigos do cinema, em especial, o cinema narrativo. Os mundos criados pelos códigos do cinema são construtos e os filmes do meu *corpus* apresentam construtos fílmicos de experiência de limiar. Nas próximas seções do capítulo, apresentarei o referencial teórico que me permite compreendê-los.

Dito isso, a terceira relação de analogia, que havia prometido apresentar, pode ser concatenada em algumas proposições:

Primeira premissa. Apesar de poder habitar o mundo ficcional dos filmes no âmbito do mundo dos sujeitos — onde meu mundo imaginário e o mundo dos filmes compartilham códigos —, o mundo dos filmes — ainda que, como imagem-técnica, se apresente como janela para o mundo — não existe na ordem natural, onde meu corpo está inserido.

Segunda premissa. Os filmes do meu corpus possuem uma estrutura que embute uma narrativa em outra, gerando dois mundos. Na diegese, esses mundos possuem uma diferença de natureza — uma âncora — que limita a passagem corpórea do personagem entre um mundo e outro — formando um intervalo. Ou seja, embora a mente dos personagens, via algum artifício diegético, possa habitar o outro mundo, seu corpo permanece no mundo de origem.

Conclusão. Há uma relação de analogia entre a natureza do intervalo encontrado pelos personagens, e a natureza do intervalo presente entre mim e o mundo dos filmes — há um mundo onde habito integralmente, como sujeito e objeto, e outro que acesso apenas através da mente, enquanto meu corpo permanece no mundo anterior. O intervalo entre mundos de diferentes naturezas, presente nos construtos de experiência de limiar do meu corpus e em minha relação com o cinema, é algo que dura tanto em minha experiência quanto nesses filmes.

Ponto a natureza desse intervalo, pois há filmes que possuem construtos de experiência de limiar sem a presença dessa diferença de natureza. Em *A Rosa Púrpura do Cairo* (ALLEN, 1985), por exemplo, personagens de um filme podem transitar livremente entre o mundo ficcional do filme e o mundo cotidiano. Nesse construto fílmico, o corpo do personagem ficcional tem a mesma natureza do corpo das pessoas que habitam o mundo cotidiano.

Nas próximas seções do capítulo retomarei as analogias e, além dessas, apresentarei uma outra. Passo, agora, a apresentar os conceitos que me permitem entender a materialidade fílmica e que instrumentalizarão minhas análises posteriormente.

3.1 NARRATIVAS FÍLMICAS

A fim de discutir as concepções teóricas de Bordwell e Thompson (2013), a exposição se dividirá em duas seções: uma lidando com a materialidade e as técnicas fílmicas, e outra lidando com a forma fílmica.

3.1.1 Materialidade e técnicas fílmicas

Bordwell e Thompson (2013, p.205) observam quatro técnicas cinematográficas básicas. Duas delas estão relacionadas ao plano: o *mise en scène* e a cinematografia; a terceira delas é a montagem, que diz respeito à relação plano-a-plano; e a quarta técnica é o som.

O *mise en scène* se refere ao que aparece no quadro, e é composto por cinco dimensões: cenário, iluminação, figurino, maquiagem e encenação. Os autores afirmam que “no controle do *mise en scène*, o diretor encena o evento para a câmera” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.205). O *mise en scène* pode possuir variadas funções dentro do contexto do filme e deve-se analisar como é motivado e como funciona em relação a outras técnicas. Os autores destrincham cada uma dessas dimensões do *mise en scène* em várias técnicas, categorias e subcategorias. Tanto por questões de extensão como de pertinência, não é necessário expô-las todas aqui. Apresentarei as categorias mais abrangentes e complementarei essa exposição quando necessário, durante e análise.

Além das cinco dimensões citadas, que se referem ao que há diante da câmera, há uma dimensão pictórica do *mise en scène*. O quadro forma um espaço em campo bidimensional. Em muitos aspectos o quadro se assemelha a uma pintura por conta de suas relações e equilíbrios entre cores, formas e contrastes. Há também o espaço da cena, que percebemos através de índices de profundidade, que nos sugerem o volume e as camadas distintas daquilo que vemos. Sobreposição de objetos, movimento e atmosfera (como a neblina) podem nos sugerir distâncias e volumes. O 3D estereoscópico, presente em alguns filmes do meu *corpus*, não é um índice de profundidade do *mise en scène*, mas da cinematografia.

O tempo também é um aspecto do *mise en scène*. A velocidade, a direção e o *timing* dos movimentos daquilo que se move no plano também influencia nossa percepção do filme. Para Bordwell e Thompson (2013, p.267), deve-se refletir sobre como os elementos do *mise en scène* se entrelaçam no filme e como isso se estrutura no tempo e no espaço do plano.

Irei discutir, agora, o segundo aspecto da técnica cinematográfica — a cinematografia. Se o acontecimento encenado em frente a câmera diz respeito à *mise en scène* — ou seja, *o que*

é filmado —, a cinematografia diz respeito ao *como* é filmado. A cinematografia envolve três tipos de escolhas: os aspectos fotográficos do plano, o enquadramento e a duração do plano.

A cinematografia (escrita em movimento, traduzida literalmente) depende muito da fotografia (escrita em luz). Os aspectos fotográficos do plano possuem três aspectos: a amplitude tonal, que diz respeito à exposição e contraste da imagem; a taxa de captura, que controla a velocidade do movimento, permitindo *slow motions* e outras variações; e a perspectiva, que diz respeito a como a lente altera a profundidade de campo e controla o foco da imagem cinematográfica.

O enquadramento se refere às bordas que ativamente definem a imagem. No enquadramento estão implicados: o tamanho e a forma do quadro; a maneira como o quadro define o dentro e fora de campo; a maneira como o enquadramento impõe perspectiva à imagem; e a maneira como ele pode se deslocar e interagir com a *mise en scène*. Além do enquadramento, o cineasta controla quanto tempo o plano dura na tela.

Essas técnicas funcionam sempre dentro do contexto do filme e não têm função fixa. No entanto, ter essas categorias em mente permite que eu acompanhe o avanço de determinada técnica individual — por exemplo, a distância da câmera em relação ao ator — ao longo de todo um plano ou cena. Tendo consciência dessas técnicas, posso compreender como as várias funções se articulam dentro do filme como um todo.

Um exemplo de como *mise en scène* e cinematografia podem funcionar em conjunto está em *La La Land*. O filme é um musical e, como Bordwell e Thompson assinalam (2013, p.520), o gênero possui padrões característicos. *La La Land* faz parte de um gênero musical chamado *musical direto*. “Musicais diretos são, geralmente, comédias românticas, nas quais as personagens encenam o progresso de seu galanteio, cantando uma canção para expressar seus medos, desejos e alegrias.” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.522). Como tal, *La La Land* apresenta padrões de cinematografia e *mise en scène* para marcar a entrada e saída dos momentos de canção no filme, como os do exemplo a seguir:

Figura 2 - Sebastian no restaurante em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

No exemplo, há seis quadros (a serem vistos da esquerda para a direita, de cima para baixo) que revelam uma parte de um longo plano onde o personagem Sebastian tem seu primeiro momento musical no filme. É nessa parte do plano que ocorre a transição de uma situação cotidiana para um momento musical. A entrada do momento musical é assinalada por uma mudança dramática na iluminação que, de uma iluminação *high-key*⁸ passa à uma quase total escuridão que depois culmina em uma iluminação *low-key*⁹, com um único foco de luz iluminando apenas o personagem e seu piano. Há também algo de irreal nessa iluminação pois ela não é motivada por um elemento da *mise en scène*, mas possui uma fonte de luz não-diegética. Isso reforça a impressão de que estamos presenciando um momento destacado da situação cotidiana do filme. A câmera também se movimenta em sincronia com a luz: vindo de um plano geral do restaurante, segue se aproximando de Sebastian, até chegar a um primeiro plano. Tanto a mudança de iluminação quanto os movimentos de câmera contribuem para isolar o personagem do resto do ambiente.

⁸ Iluminação *high-key* é uma iluminação de baixo contraste que ilumina a maior parte do cenário sem deixar grandes zonas na penumbra (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.227)

⁹ Iluminação *low-key* é uma iluminação de alto contraste que deixa uma considerável zona do quadro na penumbra (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.227).

Isso faz sentido dado o momento narrativo do personagem no enredo do filme. O personagem havia recebido ordens do dono do restaurante para não tocar jazz, apenas canções natalinas populares. Nesse momento em particular, ele decide esquecer as ameaças de seu contratante e tocar um jazz clássico, apesar do risco de uma possível demissão. Esse momento de autenticidade do personagem motiva as mudanças na *mise en scène* e na cinematografia de maneira a expressar como ele ignora o ambiente e o contexto a sua volta e se deixa levar pela música. O som, tema que será abordado mais adiante, também contribui para esse efeito ao excluir os sons do ambiente e dar ênfase apenas à música sendo tocada pelo protagonista. Esse tipo de padrão estético, usado para assinalar a mudança entre uma cena cotidiana e uma cena musical, é utilizado em vários momentos do filme. A sequência fantasia, onde ocorre a transição de uma cena do mundo trivial para o mundo fantasia, se utiliza do mesmo padrão e esse reconhecimento será importante mais adiante, no capítulo de análise.

Tendo falado sobre o *mise en scène* e a cinematografia, agora, abordarei a montagem. Para Bordwell e Thompson (2013), a montagem é a coordenação de um plano com o seguinte. Os autores listam e explicam vários tipos de junções possíveis entre planos, bem como os tipos de relações que a montagem pode estabelecer entre eles. Eles afirmam que há cinco tipos de junção entre planos: *fade in*, *fade out*, fusão, transição e, o mais simples de todos, o corte. A montagem executada através dessas junções pode ter quatro tipos de relações, que podem ser: gráficas, rítmicas, espaciais e temporais. Essas categorias serão melhor exploradas no capítulo de análise, conforme a necessidade.

O tipo de montagem mais comum é o de continuidade. A montagem de continuidade se constitui principalmente através de *raccords*, que são elementos que possuem alguma continuidade que atravessa o corte. Esses elementos, que podem ser ações, sons, ou outras variáveis, sugerem continuidade temporal e espacial entre planos. Ao falar da montagem em continuidade hollywoodiana, Bordwell e Thompson escrevem:

Em resumo, o estilo da continuidade usa a dimensão temporal da montagem primariamente para fins narrativos. Através do conhecimento anterior, o espectador espera que a montagem apresente os acontecimentos da história em ordem cronológica, com apenas um reordenamento ocasional por meio de flashbacks. [...] Todas essas expectativas permitem que o espectador acompanhe a história com o mínimo de esforço. Como o aspecto gráfico, o ritmo e o espaço, também o tempo é organizado para permitir um desdobramento de causa e efeito e o surgimento da curiosidade, do suspense e da surpresa. (2013, p.391)

A montagem dos filmes que compõem meu *corpus* corresponde a esse padrão de continuidade. Um dos recursos da montagem de continuidade é a montagem paralela¹⁰, também chamada de *crosscutting*. Esse tipo de montagem mostra uma mesma ação em diferentes espaços, estabelecendo uma relação de causalidade e simultaneidade entre duas ações.

Um exemplo de montagem paralela está em *Avatar*, em uma cena ao final do filme. Nessa cena, o antagonista, o coronel Quaritch, quebra o vidro do laboratório onde o protagonista Jake Sully está conectado ao seu avatar. Isso faz com que o oxigênio do laboratório se misture com a atmosfera de Pandora. Como, no mundo ficcional do filme, o ar de Pandora não é respirável para humanos, Jake Sully começa a sufocar, o que afeta a conexão com seu avatar. Os quatro fotogramas seguintes são amostras dos dois planos que, montados em sequência no filme, formam uma montagem paralela:

Figura 3 - Jake Sully perdendo conexão com o avatar em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os dois primeiros fotogramas, na parte superior, correspondem ao plano em que Jake Sully está no laboratório sufocando. Os dois fotogramas seguintes correspondem ao plano de seu avatar sofrendo a perda da conexão. Como Bordwell e Thompson (2013) haviam descrito, essa montagem paralela cria uma relação de causalidade e simultaneidade entre dois espaços

¹⁰ Outros teóricos de cinema, como Journot (2009), fazem distinção entre montagem *paralela* e *alternada*, chamando de *alternada* a montagem onde há simultaneidade temporal, algo que não aconteceria necessariamente na montagem *paralela*, que, nesses termos, seria utilizada para fins simbólicos de contraste ou comparação.

— Jake Sully sufocando no laboratório e seu avatar perdendo a consciência na selva de Pandora. Nesse caso, a montagem paralela enuncia visualmente uma relação de paralelismo entre mundos, que abordarei mais adiante, nos capítulos de análise. A âncora, recurso diegético que impede Jake Sully de efetivamente viver em Pandora também fica visualmente evidente nessa montagem quando vemos sua fisiologia humana sucumbindo a atmosfera do planeta.

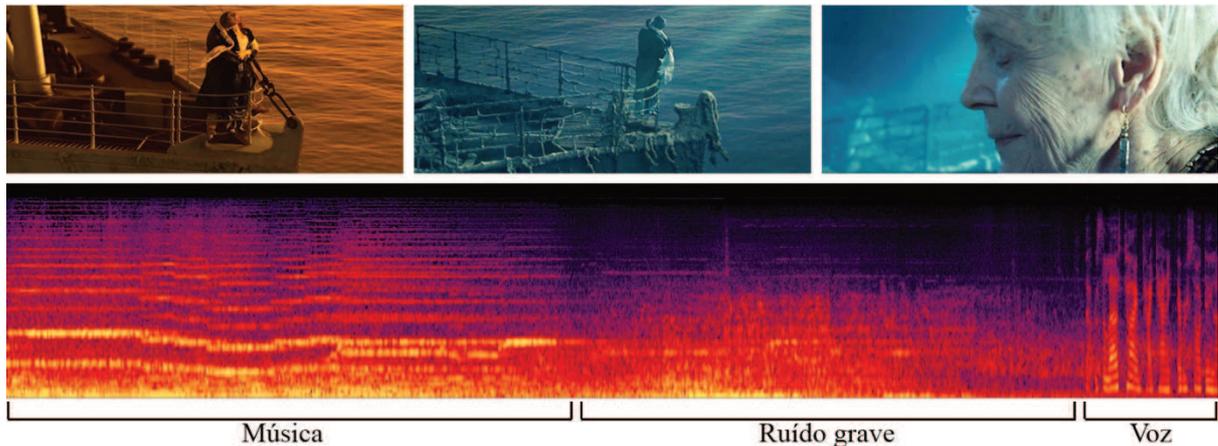
A montagem de continuidade pode organizar a narrativa de outras maneiras, como, por exemplo, através de *flashbacks*, como ocorre em *Titanic*; ou através de fusões, que criam elipses de tempo, recurso muito utilizado em *La La Land*. Há também a montagem em sequência, que é o tipo de montagem utilizado na sequência fantasia de *La La Land*. Essas e outras dimensões da montagem serão exploradas na análise de meu *corpus*.

Cabe dizer ainda que, embora ela seja o padrão dominante, há alternativas à montagem em continuidade. Vários cineastas como Goddard e Truffaut se utilizam de falsos *raccords* e outras técnicas para criar descontinuidade em seus filmes. Na seção seguinte do texto, ao falar da forma fílmica, tratarei da concepção de Eisenstein sobre a montagem. De muitas maneiras ele enriquece a perspectiva de Bordwell e Thompson (2013).

Tendo falado sobre *mise en scène*, cinematografia e montagem, me detenho agora sobre o som. O envolvimento da audição no cinema permite que ocorra o que Eisenstein chamava de "sincronização dos sentidos" (apud BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.411) — um ritmo ou qualidade expressiva individual que unifica imagem e som. O entrelaçamento de som e imagem se dá no tempo: quando ocorrem no mesmo instante são percebidos como um só acontecimento. Associado aos aspectos visuais já destacados, o som pode obter efeitos muito fortes e ainda assim permanecer imperceptível devido à dificuldade geralmente encontrada para sua análise. Para se analisar o som é preciso ter em mente suas propriedades perceptuais: volume, altura e timbre (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.413-415). Essas três características interagem para definir a textura sônica de um filme e serão úteis para os procedimentos técnicos analíticos empregados nessa pesquisa. O volume diz respeito à amplitude ou largura das vibrações do som. A altura se refere à frequência das vibrações, distingue um som grave de um agudo e pode também ajudar a distinguir entre diálogo, música e ruído. O timbre se refere aos componentes harmônicos do som, que lhe conferem certa cor ou qualidade tonal; ele indica a textura do som e diferencia, por exemplo, instrumentos musicais entre si.

Essas três propriedades perceptuais podem ser reconhecidas na análise dessa cena de *Titanic*:

Figura 4 - Gráfico espectral de cena de *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa cena, há uma montagem fazendo uma transição em fusão estabelecendo uma relação gráfica entre o plano do primeiro beijo entre os personagens Jack e Rose na proa do Titanic para o navio naufragado no fundo do mar. Os três fotogramas acima se referem a três momentos da cena. No plano do navio naufragado, há um movimento de câmera revelando um monitor onde a imagem do navio está sendo exibida e, em frente a ele, Rose, já idosa, assiste a imagem enquanto conversa com a tripulação do navio Keldish. Logo abaixo dos três fotogramas há um gráfico espectral de frequência¹¹. Através dele podem ser visualmente identificados o volume, altura e timbre do som. O espaço entre a borda esquerda e direita do gráfico corresponde a extensão temporal¹² da cena. A extensão de espaço entre a borda inferior e superior indica a altura do som; sons representados na parte inferior do gráfico tem frequência mais baixa, sendo, portanto, mais graves, e os sons da parte superior tem frequência mais alta, sendo mais agudos. Dentro do gráfico, há massas de cor que variam da escuridão total, passando por um tom alaranjado, até chegar a um tom amarelo claro. A claridade corresponde ao volume do som representado; nesse sentido, a escuridão representa silêncio total enquanto um amarelo claro representa um som de alto volume. Portanto, se no centro do gráfico há escuridão na parte

¹¹ Esse gráfico foi gerado a partir do software Adobe Audition.

¹² Uso o termo *extensão temporal* ao invés de outro termo como, por exemplo, *duração*, para indicar o tempo espacializado — o tempo do relógio — que decorre nas cenas analisadas de maneira a diferenciar e evitar confusões com o conceito de duração de Bergson.

superior e claridade na parte inferior, quer dizer que na metade da cena em questão, não há muitos sons agudos, apenas sons mais graves. Assim se reconhece o volume e a altura do som no gráfico espectral. O timbre é identificado por um padrão de massas de alto volume formando linhas paralelas se estendendo horizontalmente no gráfico. Isso pode ser observado na primeira metade do gráfico espectral acima. Essas linhas indicam as frequências harmônicas do som que, nesse caso, representam diferentes instrumentos. Isso dá a ver uma trilha sonora musical presente na primeira parte da cena, mas que não se encontra na segunda metade. O padrão mais fluido, composto por colunas disformes, que vemos ao final do gráfico, corresponde à voz de Rose. No capítulo de análise, voltarei a usar gráficos espectrais de frequência.

Essas quatro técnicas aqui discutidas — *mise en scène*, cinematografia, montagem e som — são, para Bordwell e Thompson (2013), as técnicas básicas do cinema. Passamos agora a discutir como o uso dessas técnicas molda a forma fílmica. Para isso, convoco tanto os dois autores acima, quanto Sergei Eisenstein.

3.1.2 Forma fílmica

“Por forma fílmica, no sentido mais amplo, entendemos o sistema geral de relações que percebemos entre os elementos do filme todo” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.111). A questão que os autores estão buscando responder é como um objeto inerte, como padrões de luz e sombra projetados numa tela, consegue conduzir nossa percepção ativamente de maneira a induzir nossas mentes à criação de algo semelhante àquilo que Walton (2005) chama de mundo ficcional. A resposta para essa pergunta, de acordo com os autores, está nas pistas que o artista codifica na materialidade da mídia fílmica de maneira a guiar nossa imaginação. Para que o processo funcione, essas pistas devem ser organizadas em sistemas. Um filme, portanto, tem uma forma. A forma é a unidade dentro da qual se articulam as partes técnicas do filme. O que faz um filme nos afetar é algum padrão ou lógica geral que controla as relações entre as partes e prende nosso interesse. Dentre as várias possibilidades, o padrão organizador mais comum é a narrativa.

Em filmes narrativos há dois princípios de organização da forma dentro do sistema maior do filme como um todo: um princípio narrativo e um estilístico. Ambos interagem entre si. Não há relação de forma e conteúdo entre eles, pois ambos funcionam como parte do todo geral do filme, que possui suas próprias leis ou regras, formando seu próprio sistema. Aqui os autores se aproximam tanto de Walton como de Ricoeur ao afirmar que:

a forma de um trabalho artístico cria uma espécie de *envolvimento* por parte do espectador. No dia a dia, percebemos as coisas ao nosso redor de maneira prática, mas, *num filme, as coisas que acontecem na tela não têm utilidade prática para nós*. [...] assistimos a um padrão que não está apenas “lá fora” no mundo real; ele se torna parte calculada de um *todo autocontido*. A forma fílmica pode até *nos fazer perceber as coisas de uma maneira completamente nova*, sacudindo nossos hábitos costumeiros e oferecendo novas maneiras de ouvir, ver, sentir e pensar. (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.113, grifo nosso)

Nessa breve citação, Bordwell e Thompson descrevem o filme como um *todo autocontido*, que é algo destacado do mundo *lá fora* — como os momentos de intensidade de Gumbrecht (2010). A ideia de que os filmes nos fazem ver as coisas de outra maneira também é pensada por Walton e, sobretudo, por Ricoeur. Ao tratar da narrativa como sistema formal, Bordwell e Thompson afirmam que “a narrativa é uma maneira fundamental de os seres humanos compreenderem o mundo” (2013, p.143). Essa asserção ecoa tanto com as reflexões de Benjamin sobre o narrador, quanto com o conceito refiguração, a ser tratado mais adiante.

Falando sobre a forma narrativa, Bordwell e Thompson a definem como “uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e no espaço” (2013, p.144). Eles continuam, afirmando que “normalmente, uma narrativa começa com uma situação: uma série de mudanças ocorre de acordo com um padrão de causa e efeito até que, finalmente, uma nova situação surge levando ao fim da narrativa.” (2013, p.144).

Em um filme narrativo também inferimos eventos que não foram explicitamente apresentados. Para descrever como isso se dá, Bordwell e Thompson (2013, p.147) estabelecem uma distinção entre *enredo* e *história*. O enredo se trata de tudo que está presente de maneira visível e audível no filme. Isso inclui todos os eventos da história que são diretamente retratados. O mundo da história, por sua vez, corresponde ao conjunto de todos os eventos numa narrativa. Isso inclui tanto aqueles que são explicitamente apresentados quanto os que são inferidos pelo espectador. Um exemplo disso pode ser encontrado em *Titanic*, quando os dois caçadores de tesouros conversam sobre o passado de Rose e ficamos sabendo que ela se casou e teve filhos. Nunca vemos essa história no filme, a não ser por algumas fotos que aparecem na última cena do filme. Embora esses eventos não estejam retratados no enredo, podemos inferir uma história que extrapola aquilo que é retratado audiovisualmente e sabemos que Rose teve de superar a morte de seu amado, casando com outro homem e seguindo adiante com a vida. Em *Avatar*, inferimos que o personagem Jake Sully, um ex-fuzileiro naval, deve ter sofrido algum ferimento em combate que o deixou na condição de cadeirante.

Além da distinção entre enredo e história, outra diferenciação relevante é a que existe entre *diegese* e *não diegese* da narrativa. “O mundo completo da ação da história é, às vezes, chamado de *diegese* (termo grego para “história recontada”).” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p.147). Nesse sentido, história e *diegese* são sinônimos. Em contrapartida, elementos como, por exemplo, créditos de abertura, músicas da trilha sonora e outras imagens e grafismos sobrepostos ao filme — coisas que os personagens não podem ver nem ouvir — são elementos não *diegéticos*. Esses elementos são acréscimos do enredo à história.

Por fim, passo a discutir as contribuições de Sergei Eisenstein para a compreensão da forma fílmica. Sua principal contribuição para este trabalho encontra-se no conceito de montagem. O autor compreendia o conceito de maneira mais ampla do que a explorada por Bordwell e Thompson (2013). Estes, compreendem a montagem como a edição dos planos presente na junção efetuada no momento dos cortes e transições do filme. Para Eisenstein, no entanto, a montagem diz respeito a maneira como o próprio pensamento humano funciona (2002a, p.8). Ele dá exemplo disso descrevendo como a construção do avião é uma montagem a partir de elementos observados no voo dos pássaros. Ele também identifica antecedentes da montagem cinematográfica na poesia, na música e na pintura. Da mesma maneira que um pintor trabalha com a justaposição de tons de vermelho e azul para formar a cor violeta, o cineasta trabalha com a justaposição de imagens para criar algo maior do que elas, e que necessariamente não aparece em nenhuma delas (2002a, p.16). Eisenstein também descreve como o poeta justapõe imagens, em forma de descrições de pequenas cenas, para criar uma determinada sensação, por exemplo: o poema pode justapor descrições de folhas caídas, céu cinzento e vento minuíano para criar a imagem do inverno.

Para Eisenstein, portanto, montagem é justaposição de dois ou mais elementos fílmicos a fim de gerar um novo sentido. A justaposição de dois pedaços de filme induz uma inferência por parte do espectador. Nos planos, há representações plásticas de elementos que apenas na justaposição encontram sua representação (2002b, p.16). A justaposição desses vários elementos ao longo do filme forma uma imagem no sentimento e na mente do espectador (2002b, p.21).

No entanto, a montagem do filme se encontra não apenas no seu corte, mas em outros elementos, como na atuação do ator ou na composição pictórica do quadro, por exemplo. O ator produz dentro de si uma montagem de sentimentos que reproduz as ações e estados emocionais do personagem ao longo de uma cena. Um quadro isolado do filme também possui montagem, na medida em que se busca representações parciais que, em justaposição componham o *frame*

e provoquem o efeito desejado no espectador. A característica principal dessa imagem, para Eisenstein, é que ela:

não é fixa ou já pronta, mas surge — nasce. A imagem concebida por autor, diretor e ator é concretizada por eles através dos elementos de representação independentes, e é reunida — de novo e finalmente — na percepção do espectador. Este é, na realidade, o objetivo final do esforço criativo de todo o artista. (2002b, p.29)

A imagem do filme, que surge no espectador, emerge dinamicamente como resultado da justaposição tanto de fatores dados na materialidade, quanto imaginados. O processo é próximo daquele que será descrito no capítulo sobre os mundos ficcionais, onde há uma fusão entre o mundo ficcional do espectador e o mundo ficcional do filme.

O conceito de justaposição também será útil para compreender como os elementos fílmicos, visuais e sonoros, formam atmosferas, que podem ser imateriais e abstratas. É a montagem — não só de planos, mas de todos os elementos fílmicos — que permite que algo maior que esses componentes — tal como a atmosfera — emerja a partir deles.

A próxima seção do trabalho tratará das atmosferas, conceito que será instrumental para a análise dos mundos contrastantes.

3.2 ATMOSFERAS

O conceito de atmosfera é fugidio. Para defini-lo, parto dos trabalhos de Renata Heinz (2013) e Inês Gil (2005). Em um sentido amplo, Gil define atmosfera como:

[...] um sistema de forças que permite aos elementos do mundo de se conhecer e de reconhecer a natureza do seu estado. A atmosfera manifesta-se como um fenómeno sensível ou afectivo e rege as relações do homem com o seu meio. (2005, p.141)

O conceito, segundo ela, se aproxima à noção de *stimmung*, termo em alemão de difícil tradução, mas que pode ser interpretado como uma disposição de espírito e de alma emanante das “coisas” do mundo — em termos coloquiais, poderíamos dizer que se trata da *vibe* de algum lugar ou coisa. Gumbrecht¹³ se apropria do termo em sentido próximo à proposta de Inês. Ricoeur (2000), trata de uma noção semelhante, ao afirmar que o poema estrutura um *mood* ou estado de alma, que através de uma justaposição de imagens oferece um modelo para “sentir

¹³ Brito (2015) faz uma resenha do livro em que Gumbrecht mais discute o conceito.

como”. Outras noções aproximadas são a de clima, ou ambiente. No entanto, a noção de clima é mais geral e estável que a de atmosfera, e o ambiente é mais secundário. Quando falamos de clima de romance, por exemplo, podemos estar nos referindo a presença explícita de uma música romântica; ou quando falamos em ambiente, geralmente nos referimos a um local ou som ambiente apenas. A atmosfera, por outro lado “tem intensidades variadas e tende em formar-se sem produzir necessariamente representações” (GIL, 2005, p.142). Para que se entenda esse *fenômeno sem representação* Gil dá o exemplo do cão que sente a aproximação da morte. O *sentir* do cão percebe um fenômeno — a aproximação da morte — por alguma via de percepção que prescinde de uma representação. Assim, Gil espera nos fazer entender aquilo que chama de *campo energético diverso e dinâmico* criado por uma atmosfera.

Entendido isso, Gil afirma que esse *algo* intangível, que é a atmosfera, pode ter uma presença no espaço representativo de uma imagem. É isso o que acontece num filme. A autora, então, define a atmosfera fílmica como “a atmosfera que se exprime através de uma imagem fílmica” (GIL, 2005, p.144). O espectador de cinema mergulha em um *espaço atmosférico imaterial* que emerge do som e imagem do filme. A intangibilidade dessas definições é reconhecidamente um desafio para tornar o conceito de atmosfera operacional. Todavia a autora afirma que esse é um elemento fílmico identificável e propõe categorias que permitam sua análise.

A primeira das distinções propostas divide a atmosfera cinematográfica em duas categorias: atmosfera *espectatorial* e atmosfera *fílmica*. A primeira refere-se à relação entre o espectador e o filme, abrangendo não somente fenômenos psicológicos, mas, também, os meios e condições através dos quais ocorre a visualização do filme (tela de cinema, ecrã de televisão ou computador, etc). A atmosfera *espectatorial*, portanto, diz respeito a maneira como eu acesso a experiência do filme, que sempre será diferente para cada espectador.

No entanto, a presença da atmosfera “no som e nas imagens em movimento tem uma certa expressão que não se limita a ser simplesmente recebida pelo espectador.” (GIL, 2005, p.142). A atmosfera fílmica trata da relação entre os elementos fílmicos visuais e sonoros. Para analisar essa atmosfera fílmica, Gil propõe algumas categorias. Em uma notável consonância com David Bordwell (1985, p.50), que propõe a coexistência de processos técnicos e dramáticos na fenomenologia do cinema narrativo, Gil (2005, p.142) propõe dois tipos de atmosferas fílmicas: a *plástica* e a *dramática*. A atmosfera plástica relaciona-se à forma do filme — compreendida, nesse trabalho, como os quatro elementos básicos que moldam o espaço plástico do filme: *mise en scène*, cinematografia, montagem e som. A atmosfera dramática, por sua vez, é expressa a partir da *diegese*. A *diegese* refere-se à história (BORDWELL E THOMPSON,

2013, p.147), que é inferida pelo espectador a partir do enredo (aquilo que vemos no filme). A história, portanto, é um construto mais abstrato.

Gil reconhece os diferentes níveis de concretude em relação às atmosferas e distingue duas categorias para lidar com a questão: a atmosfera *concreta* e a *abstrata*. A atmosfera é concreta quando “é material (como um nevoeiro, por exemplo) ou criada pela técnica para criar efeitos estilísticos ou dramáticos óbvios.” (2005, p.143). Em contrapartida, a atmosfera abstrata “não é diretamente visível porque não está concretamente representada” (2005, p.143). Proponho que as atmosferas plástica e dramática estão articuladas dentro desses dois níveis nos filmes — há atmosferas plásticas mais abstratas e outras mais concretas, e o mesmo vale para as atmosferas dramáticas. É como se houvesse um eixo composto pelas atmosferas plástica e dramática, articulado com outro eixo, perpendicular a este, onde cada uma dessas duas atmosferas pode se encontrar em níveis mais concretos ou mais abstratos.

Exemplo disso se encontra em *O Gabinete do Dr. Caligari* (WIENE, 1919). Gil apresenta o filme como um caso de atmosfera plástica concreta, em que as pronunciadas “linhas oblíquas e deformadas da arquitetura dos cenários, bem como os claros-escuros das formas que produzem uma sensação de *Unheimlichkeit* ou de *estranheza inquietante* na imagem fílmica.” (2005, p.143, grifos do autor). Um exemplo de atmosfera plástica abstrata é encontrado em *Mãe e Filho* (SOKUROV, 1997), onde:

A música extradiegética funde-se com a imagem anamorfosada e exprime o alvoroço interior que o filho sente perante a iminência da morte da sua mãe. A música prolonga directamente o transtorno formal da imagem (que pode ser o transtorno interior do filho), e esta deixa quase de ser uma imagem figurativa para se tornar abstrata. (GIL, 2005, p.143)

Filmes como o de Robert Wiene, mencionado acima, possuem uma atmosfera plástica mais forte que a dramática — essa é uma característica geral do cinema do expressionismo alemão, bem como do impressionismo francês, por exemplo (GIL, 2005, p.142). Filmes mais realistas, como a maioria daqueles que compõem o meu *corpus*, tendem a ter uma atmosfera dramática mais forte. Não obstante, ambas atmosferas sempre se encontram interligadas.

Por exemplo, em *O Grande Gatsby*, nas cenas de *flashback* de sua infância, vemos uma atmosfera plástica concreta, evidente pelo cenário e figurino, que nos revela a pobreza em que ele vivia; uma atmosfera plástica abstrata que nos sugere, através da imagem das estrelas e seus gestos tentando alcançá-las, um sonho que ele cria para seu futuro; uma atmosfera dramática concreta evocada através dos eventos de seu passado infeliz; e uma atmosfera dramática abstrata que nos sugere idealismo e ambição, através de seus esforços para superar a condição

em que estava. Esse tipo de análise será retomado mais adiante, no capítulo de análise da atmosfera dos mundos contrastantes.

Cabe dizer, por fim, que essas categorias de atmosferas são meros recortes analíticos. A atmosfera do filme é uma coisa só, e muito mais volátil do que minhas breves descrições poderiam capturar. Além disso, muitos outros recortes poderiam ser possíveis além desses, e outros espectadores destacariam outros elementos, de acordo com as afecções mobilizadas em suas experiências. Faço essas escolhas pois acredito que, na justaposição dessas quatro atmosferas, consigo abranger os elementos mais fundamentais para a composição da atmosfera fílmica.

3.3 MUNDOS FICCIONAIS

Em várias ocasiões durante o texto da pesquisa eu fiz uso do que Kendall Walton (2005, p.131) chama de operadores ficcionais. Os operadores são expressões como “no mundo ficcional”, “no filme”, “a personagem” e outras expressões afins que trazem à consciência a ficcionalidade daquilo a que se referem. Esse uso foi intencional para chamar a atenção para o hábito natural que temos de nos referir aos personagens ficcionais da mesma maneira que nos referimos a pessoas reais que conhecemos. A presença de operadores ficcionais em nosso discurso sobre eventos ou personagens de filmes impõe uma barreira indesejável entre nós e o mundo ficcional do filme. Enquanto assistimos ao filme, a omissão dos operadores serve para que não nos lembremos da ficcionalidade daquilo que assistimos. Quando estamos, nos termos de Bordwell e Thompson (2013), *envolvidos* no filme, estamos tendo uma experiência liminar e não queremos ser lembrados do intervalo que nos separa do mundo a que assistimos e, até certo ponto, do qual participamos.

Para discutir o conceito de mundo ficcional, os três teóricos com os quais trabalharei são Kendall Walton, Murray Smith e Gregory Currie, mas principalmente o primeiro¹⁴. Provavelmente a principal questão que move a reflexão desse trio de autores é entender a razão pela qual temos reação emocional a obras ficcionais que sabemos serem fantasiosas. Essa é uma questão que também surge em Bordwell e Thompson (2013). Por que nos emocionamos com aquilo que vemos na tela?

¹⁴ Abordo os autores através da enciclopédia de cinema organizada por Ramos (2005) pois não encontrei livros desses autores disponíveis para consulta ou venda no Brasil (seja em português ou em inglês). Uma vantagem de seu livro é que ele não interpreta os autores citados, apenas traduz seus textos originais e os organiza.

Uma primeira tentativa de resposta, já proposta por vários teóricos, é pensar que quando atentamos para aquilo que está representado na tela, confundimos momentaneamente a representação com um evento real. Murray Smith (2005) discorda desse ponto de vista. Ele fala da consciência diferenciada que temos ao assistir ficção em relação a consciência que temos durante as experiências cotidianas. Ao contrário de teóricos do cinema como Jean Mitry (apud ANDREW, 2002) e Christian Metz (apud ANDREW, 2002), o autor não pensa que a metáfora do sonho é boa e não trabalha com o conceito de ilusão para explicar os efeitos do cinema no espectador, rejeitando, assim, também a explicação de Gombrich¹⁵. Smith afirma que não agimos no filme como se as situações representadas fossem reais, nem nos sentimos ludibriados quando o filme acaba, o que seria natural se o filme de fato enganasse nossa percepção. Por essa razão, ele afirma que temos consciência da ficção. No entanto, se temos consciência da ficcionalidade do que assistimos, como podemos nos emocionar com tais obras? Para ele, o fator que nos causa emoção é a própria imaginação, através de uma atitude de faz-de-conta. Aqui, tanto ele quanto Currie (2005) fazem uma aproximação entre cinema e ficção literária (algo que Jean Mitry também faz). Eles afirmam que literatura e cinema são o mesmo tipo de ficção, apenas determinam seu conteúdo de modo tecnicamente diferente. Ambos concordam que não é a ilusão de que estamos na situação ficcional que gera a emoção, mas simplesmente nossa imaginação e, nesse sentido, tanto o filme quanto o livro podem ser os gatilhos de um faz-de-conta. Ambos fazem uma mediação entre ficção e leitor. Um a faz de maneira descritiva e o outro de maneira visual, mas ambos solicitam a participação da imaginação de maneira semelhante. A diferença em relação ao filme é que o detonador deste possui mais estímulo sensorial do que o livro.

Smith (2005, p.159) recoloca o problema da ilusão, afirmando que ao focarmos a atenção no filme não deixamos de perceber o mundo ao redor. Quanto à montagem do filme, por exemplo, não deixamos de perceber os cortes, eles apenas são feitos (e assim os percebemos) para que não demos atenção a eles e, sim, à ação representada — essa é uma das características da montagem em continuidade exposta anteriormente. Nossa relação com a ação representada, para Currie (2005, p.183), diz respeito aos acontecimentos da ficção. Os filmes, portanto, como Bordwell e Thompson (2013) haviam colocado, possuem uma série de pistas, ou gatilhos, codificados em uma materialidade de maneira a guiar nossa imaginação para uma

¹⁵ Em *Art and Illusion* (apud SMITH, 2005, p.148), Gombrich utilizou a figura do pato-coelho como metáfora para a ilusão da arte. Ele afirma que há apenas dois modos excludentes de se ver a imagem: ou como padrão abstrato de formas sobre a tela, ou como o objeto representado. Para ele, podemos oscilar entre essas perspectivas, mas, para enxergar o objeto representado, invariavelmente iremos tomá-lo por real.

experiência de faz-de-conta. Em um filme, por exemplo, vejo na imagem de um castelo disposta na tela, aquilo que faço de conta ser um castelo; não acredito que vejo um castelo de fato.

Então, se o que vemos na tela não nos confunde realmente, e na verdade fazemos de conta que aquilo que vemos é a coisa representada, como se dá nossa relação emocional com esse faz-de-conta? Kendall Walton (2005) aborda essa questão com o exemplo de uma criança que foge do pai quando este lhe dá um susto ao fingir ser um monstro que a persegue. A criança foge e, em certo sentido, sente medo, no entanto, em outro sentido, ela gosta da brincadeira e se diverte. Como isso é possível? A explicação de Walton é que, no exemplo, a criança se encontra no mundo ficcional da brincadeira, onde o pai representa um monstro e a criança representa a si mesma. Walton (2005) afirma que cada faz-de-conta possui seu próprio mundo ficcional, composto de verdades ficcionais — nesse caso, o pai como o monstro e a criança como ela mesma em apuros. Verdades ficcionais são verdades geradas na ficção que são tomadas como verdadeiras dentro de um faz-de-conta. Um conjunto coerente de verdades ficcionais constitui um mundo ficcional.

Se pensarmos em alguém assistindo a um filme no cinema, o que ocorre também é um faz-de-conta. A diferença é que nesse caso o detonador da experiência não é o pai atuando, mas as imagens na tela e o som da sala. O espectador também é um ator representando a si mesmo. Walton afirma que o espectador atua dentro do mundo ficcional do filme. Uma evidência disso ocorre, por exemplo, quando um espectador de um filme de suspense diz para aquele ao seu lado “Ai ai ai! Aí vem o monstro!”. Nesse caso, ele considera estar coabitando o mundo ficcional do monstro. É importante perceber que o espectador não diz “Aí vem o monstro no mundo ficcional do filme”, pois isso estragaria sua representação. Ele age como ator, fingindo a asserção.

Walton (2005) ainda distingue dois mundos ficcionais de faz-de-conta nos filmes — o público e o particular. O mundo ficcional público é aquele composto pelas verdades ficcionais produzidas pelo próprio filme (por exemplo, de que há um monstro que mata pessoas). O mundo ficcional particular é aquele em que as verdades ficcionais do faz-de-conta do filme são reunidas com as verdades produzidas em conjunto com a própria experiência do espectador à medida em que assiste ao filme. É no mundo ficcional compartilhado com o filme que ele sente medo do monstro e é esse mundo que ocupa sua atenção quando ele se deixa envolver pelo filme. Nesse sentido, Walton (2005) acha inadequado o uso de expressões como “suspensão da incredulidade” ou “encurtamento da distância” para descrever nossa relação com a ficção, pois elas sugerem que tomamos essas obras ficcionais como reais. Ele afirma que não alçamos as ficções ao nosso plano, mas que nos estendemos até elas, nos tornando, também, em certo

sentido, ficcionais. É dentro do mundo ficcional compartilhado entre os mundos ficcionais do filme e do sujeito que o assiste, que o espectador participa, imagina e se emociona. Quando somos “fisgados” pela história e a união de mundos ficcionais ocorre, somos envolvidos pelo filme e, embora saibamos que o mundo ficcional não é real, nos envolvemos emocionalmente de maneira intensa, quase real. A essas emoções quase reais ele dá o nome de quase-emoções.

Essa proposta teórica explica certas contradições que temos ao assistir filmes. Quando assistimos a um filme, demonstramos comportamentos que não necessariamente correspondem ao nosso estado emocional real. Podemos estar nos sentindo perfeitamente seguros em nossa poltrona e, ao mesmo tempo, sentirmos medo do monstro presente no filme. Outra contradição diz respeito ao espectador que deseja assistir filmes com finais trágicos pois considera filmes com final feliz bobos. No entanto, quando ele está assistindo ao filme, ele “torce” para que personagem se dê bem. Ambos os casos não são tão incoerentes quanto parecem, pois, as emoções contraditórias pertencem a mundos diferentes. O desejo de tragédia é um desejo real de que o faz-de-conta tenha final trágico. O desejo de que a personagem tenha sucesso, não ocorre no mundo real, mas dentro do faz-de-conta onde o espectador coabita com a personagem. Portanto, não há contradição. Outro problema resolvido por essa proposta é quanto à razão de assistirmos ao mesmo filme diversas vezes. Se já conhecemos o desfecho, de onde vêm o suspense? Ele afirma que o próprio suspense é faz-de-conta. Fazemos-de-conta que nos esquecemos da história e nos deixamos conduzir novamente.

Por fim, ao explicar a razão pela qual nos importamos com a ficção, ele faz uma conjectura. Walton (2005, p.136) propõe a ideia de que as pessoas são os personagens de seus próprios sonhos, devaneios e fantasias. Somos personagens de nossas próprias histórias e pertencemos ao nosso próprio mundo ficcional. Ele conjectura se, através dessas atividades ficcionais, não estaríamos entrando em contato com nossos sentimentos e aprendendo a aceitar e purificar nossas emoções.

Ao ventilar essas possibilidades, Walton entra em um terreno que é muito bem explorado por Paul Ricoeur, que será o tema da próxima seção do texto.

3.4 REFIGURAÇÃO

Dividi esse subcapítulo entre refiguração extra e intra-fílmica. A refiguração extra-fílmica é um fenômeno que ocorre entre meu mundo cotidiano e o mundo do filme, enquanto a refiguração intra-fílmica ocorre entre os mundos — ou níveis diegéticos — dos filmes.

3.4.1 Refiguração extra-fílmica

Seguindo a linha de raciocínio dos capítulos anteriores, a pergunta que serve como ponto de partida para essa seção do texto é: o que acontece quando nosso mundo ficcional se mescla com o mundo ficcional do filme?

Certo dia, como de costume, estava vagando pela biblioteca da UNISINOS e esbarrei em um título que despertou minha atenção. O livro era o primeiro tomo da trilogia *Tempo e Narrativa*, de Paul Ricoeur (2010a). Ao folheá-lo, curioso, descobri que o autor havia produzido uma extensa reflexão sobre o tema em questão. Busquei, então, me aproximar da obra de Ricoeur sobre narrativas. Como porta de entrada, utilizei o livro *Para uma poética da modernidade: uma aproximação à arte do romance em Temps et Récit de Paul Ricoeur* (2004), de Hélio Salles Gentil, um dos maiores estudiosos de Ricoeur no Brasil. A partir desse mapa, acessei outros livros da obra de Ricoeur, incluindo a trilogia *Tempo e Narrativa*.

Sua premissa básica é de que a narrativa é o que torna humana a experiência do tempo. Para Ricoeur (2010c), a narrativa media a disjunção entre o *tempo da alma* — a consciência interna do tempo — e o *tempo do mundo* — a sucessão objetiva. Essa relação é estabelecida por meio de operações miméticas. Ricoeur defende que, a partir de uma mimese do mundo da ação cotidiana, uma narrativa configura os eventos episódicos da vida na forma de uma trama. A partir da trama, emerge um mundo imaginário. Ao nos projetarmos dentro desse mundo, ele refigura nosso próprio mundo imaginário — matriz a partir da qual agimos.

Desde já, nota-se a necessidade de uma mediação de conceitos: como pensar os tempos de Ricoeur em relação à teoria de Bergson (*passim*)? Além disso, percebo que seus conceitos de *trama*, se aproximam do conceito de *enredo* em Bordwell e Thompson (2013); e seu *mundo do texto* se aproxima do *mundo ficcional* de Walton (2005). Por fim, os conceitos de *configuração* e *refiguração*, respectivamente, tem proximidade com os conceitos de *codificação* e *informação* de Flusser (2007). Darei ênfase na aproximação entre Ricoeur e Flusser a fim de assimilar os conceitos que Ricoeur aplica na literatura, de maneira a torna-los utilizáveis para análise de mídias cinematográficas.

Começo com o tempo. O tempo de Ricoeur não se trata do tempo metafísico de Bergson. O tempo subjetivo de Ricoeur — que é refigurado pela narrativa — pode ser pensado como uma experiência fictícia, um tempo imaginado. Não é uma duração intuída. Se trata, eu diria, da maneira como organizamos as imagens-lembrança em nossos imaginários; a forma como damos significado à nossas representações do passado no presente da mente. Esse “tempo” é

uma construção imaginária, realizada através de códigos narrativos, dentro do mundo ficcional onde somos personagens de nossa história.

No entanto, Ricoeur reconhece algo semelhante ao tempo indivisível de Bergson. Em afinidade com este, Ricoeur afirma que a linguagem tem dificuldade de se referir ao tempo, que pode ser apenas intuído. Assim como Bergson, também, Ricoeur propõe que utilizemos meios alusivos para fazer referência a esse tempo (SILVA, 1994, p.95-116). A metáfora narrativa seria o meio de alusão. Através dela, podemos criar uma representação do tempo. Esse tempo reconstruído imaginativamente através de códigos narrativos, possibilita o nascimento da história¹⁶.

Ricoeur, porém, não fala em *códigos narrativos*. Proponho essa formulação pois ele descreve a configuração que a narrativa opera sobre o tempo, de maneira similar a descrição de Flusser sobre a codificação realizada pelas mídias. Ricoeur se aproxima, também, de Eisenstein, quando descreve como o poeta cria um “estado de alma” a partir da justaposição de várias imagens (GENTIL, p.212, 220). A exposição dos conceitos da tríplice mimesis, que se segue abaixo, evidenciará outras semelhanças entre os autores.

Ricoeur vê a narrativa como algo dentro de um processo mimético que se desdobra em três momentos. A *mimesis* I é o primeiro momento, que diz respeito à inscrição da narrativa numa *pré-compreensão da ação* e em uma *tradição narrativa*. A *mimesis* II, o segundo momento, diz respeito à *configuração* narrativa; que, no caso do cinema, equivale à composição do enredo, nos termos de Bordwell e Thompson (2013). O terceiro momento, a *mimesis* III, é seu ponto de chegada, a *refiguração* — onde os horizontes do fruidor da narrativa são expandidos. Essas três mimeses compõem um círculo hermenêutico. O caminho realizado entre a *mimesis* I e *mimesis* III, por meio da *mimesis* II é circular, ou espiral — e incessante.

A *mimesis* I é o mundo real de onde parte a *mimesis*. Esse estágio de *pré-figuração* envolve o universo onde a narrativa está enraizada e de onde emerge — o mundo dos sujeitos, discutido anteriormente. Trata-se, tanto das tradições narrativas, quanto da *pré-compreensão da ação* comum. O mundo da *ação* comum é o mundo cotidiano, compartilhado entre leitor e autor, que é mimetizado pela narrativa e configurado. As tradições narrativas são os “esquemas formais que se constituíram em paradigmas de narração ao longo da história.” (GENTIL, 2004, P.112). É isso que permite que a narrativa seja compreensível.

A *mimesis* II é o momento onde ocorre a *configuração*:

¹⁶ Aqui, temos alguma proximidade com a tese de Flusser sobre o pensamento-em-linha, condicionado pela escrita linear, como origem da história.

Ricoeur identifica a configuração com a composição no sentido do *mythos* aristotélico: trama, enredo, fábula, história, intriga — traduções dentre as quais Ricoeur escolhe, já vimos, a de *tecer da intriga*, com ênfase no verbo, no ato de tecer a intriga, uma operação, um fazer. (GENTIL, 2004, p.117, grifo do autor).

Tecer intriga é um ato configurante que organiza elementos díspares compondo uma totalidade significante. Os elementos podem ser eventos, acontecimentos dispersos, sujeitos, motivos, circunstâncias, diferentes dimensões e experiências temporais, entre outros. O tecer da intriga estabelece um agenciamento entre os fatos, recortando da realidade seus elementos mais relevantes e os encadeando em um arranjo e ordem significativo e necessário. O encadeamento não é mera sucessão temporal, há uma prevalência da ordem lógica sobre a cronológica; ele atribui sentido, destacando só o que é necessário. Através dessa redução, ocorre uma depuração, produzindo um "fechamento artístico", criando, assim, um mundo próprio autocontido.

Ricoeur percebe o caráter mediador da narrativa: através da configuração, ela torna inteligíveis elementos da vida que, antes, eram ininteligíveis. Podemos entender o processo de configuração como uma codificação que informa, em sentido flusseriano, nossa experiência fictícia do tempo.

A *mimesis* III, por fim, é onde ocorre a *refiguração*. A *mimesis* II só ganha seu sentido nesse momento. No entanto, apesar dessa totalidade sugerir uma delimitação, seu sentido não é fixo ou limitado, pois a refiguração acontece na intersecção entre o *mundo do texto* e o *mundo do leitor*. Aqui, o que Ricoeur chama de *mundo do texto*, deve ser entendido à luz do que venho chamando, nesse trabalho, de *mundo ficcional*¹⁷. Ricoeur afirma que "o leitor [ou espectador], através desse encontro com um outro mundo, o mundo do texto [ou o mundo ficcional dos filmes], 'refigura' a sua figuração anterior do mundo da ação." (apud GENTIL, 2004, p.110). O sentido do filme, portanto, é algo que se realiza na mente do espectador. O discurso das obras literárias:

exerce a mediação entre o autor e o leitor, mas não trazendo este último exatamente a intenção do primeiro, como acreditava a hermenêutica romântica: na passagem pelo texto escrito, obra configurada, a narrativa ganha autonomia e põe diante do leitor o seu mundo, o mundo do texto, um mundo

¹⁷ A razão de Ricoeur chamá-lo de mundo do texto se deve ao fato de suas análises se deterem sobre a literatura. No entanto, Ricoeur afirma o caráter imaginário desse mundo do texto de uma forma que o aproxima muito daquilo que Walton chama de mundo ficcional. O mundo do texto de Ricoeur seria, nesse sentido, a manifestação literária de um mundo ficcional. Como trabalho com cinema e não com literatura, utilizarei nessa pesquisa o conceito de mundo ficcional para me referir ao equivalente do mundo do texto para o caso dos filmes.

de possibilidades, um mundo passível de ser habitado, um mundo que vai ao encontro do mundo do leitor. (GENTIL, 2004, p.118)

Da mesma forma que na literatura, os filmes engendram mundos ficcionais, porém não através de texto escrito, mas de imagens e sons. Só aí, dirá Ricoeur, “na intersecção entre o mundo do texto [ou mundo ficcional] e o do leitor [ou espectador], é que a narrativa ganha seu pleno sentido, restituída ao tempo do agir e do padecer, através da leitura [ou assistência]” (apud GENTIL, 2004, p.119). Esses mundos projetados pelas narrativas são variações imaginativas da vida, que apresentam novos horizontes. Um horizonte corresponde a perspectiva que temos sobre o mundo e sobre nossas possibilidades de ação nele. A refiguração ocorre através da *fusão de horizontes* — o horizonte da obra e o do sujeito —, onde se abrem novas possibilidades de ação para o sujeito no mundo.

Ricoeur afirma que essa fusão pode acontecer pois as narrativas habitam o mesmo mundo da vida que nós. Essas narrativas se constituem, como havia dito, sobre tradições que são comuns ao autor, leitor e obra. Essas obras narrativas habitam o mesmo mundo codificado em que vivemos no cotidiano. Ricoeur afirma que as estruturas do mundo da vida — aquilo que Flusser chamaria de códigos — são estruturas que, *a priori*, organizam nossa experiência. Esses códigos “presentes no mundo da ação e no mundo do texto, permitem a ponte entre os dois” (apud GENTIL, 2004, p.222). Ele prossegue, afirmando que “os dois são, nesse sentido, esquemas de significação que se imbricam mutuamente. Daí a possibilidade da leitura de uma obra refigurar o mundo do leitor, o seu mundo da ação.” (apud GENTIL, 2004, p.222).

Para tornar a teoria de Ricoeur aplicável ao cinema, há que se pensar em ainda outra questão. Quando Ricoeur fala em literatura, se refere a algo semelhante ao que Flusser (2007, p.104-105) chama de *mídia linear* — em oposição, por exemplo, à pintura, uma *mídia de superfície*. Esses dois tipos de mídias correspondem a dois modos de pensar: o *pensamento-em-linha* e o *pensamento-em-superfície*. Pensamento-em-linha é o que aplicamos ao ler um texto: devemos seguir sua estrutura — seu tempo histórico — para, somente ao final, fazermos a síntese do que foi lido. Quando vemos uma pintura, o movimento é inverso. Primeiro fazemos uma síntese e, só depois, podemos decompor seus elementos.

O cinema apresenta imagens-técnicas que lemos enquanto superfícies — com aditivo do som¹⁸. No entanto, a codificação não se dá apenas audiovisualmente, pois filmes também se desenvolvem durante um determinado período cronológico, seguindo um enredo, que se desenrola linearmente aos modos históricos do pensamento em linha. O cinema, portanto, não

¹⁸ Flusser não explora muito a questão do som em sua obra, conforme demonstra Ferreira, S. (2011).

pode ser encarado apenas enquanto imagem-técnica a ser lida como superfície; nem a literatura (ou o texto) como a única portadora de narrativas (ou de pensamento “histórico” linear). Considero que filmes são uma mídia que, enquanto imagem-técnica, reúne em si tanto qualidades de pensamento em superfície quanto de pensamento em linha. Flusser (2007, p.108-111), comentando sobre essa questão, afirma que o cinema, de fato, é lido “historicamente”, tal qual uma linha. A diferença é que, nos textos, acompanhamos conceitos, enquanto que, no caso dos filmes, acompanhamos superfícies (imagens).

No entanto, resta outra questão: como a narrativa se faz presente no cinema — configurando-o de alguma maneira — sem o suporte de uma mídia linear? Isto é, como a narrativa se faz presente em uma imagem-técnica? Eis minha proposta: assim como ampliei o conceito de mundo do texto, de Ricoeur, para o de mundo ficcional, de Walton — dessa maneira, desvinculando-o da literatura; desvinculo, também, a ideia de narrativa. Proponho que aquilo que chamei de códigos narrativos não estão vinculados somente a textos, mas a algo anterior a eles. Recorro ao próprio Ricoeur para demonstrar o que quero dizer.

Ainda falando sobre os códigos culturais e a tradição narrativa, Ricoeur (2010b, p.51-102) também afirma que há dois tipos de inteligência narrativa. Uma delas é a inteligência narrativa cotidiana, que é ancestral comum tanto da narrativa histórica quanto da de ficção. Essa inteligência se aproxima do conceito de narração de Benjamin. Ricoeur diferencia essa inteligência narrativa cotidiana daquilo que ele chama de racionalidade narratológica, encontrada nos romances literários. Para ele:

antes mesmo dessa elaboração reflexiva sistematicamente organizada, há uma outra reflexividade em ação, no caso, no ato de narrar histórias, prática comum, ordinária e cotidianamente compartilhada pelos homens, prática por meio da qual tomam consciência de suas vidas, de suas circunstâncias, de seus dilemas e decisões, dão sentido a estas, as organizam e elaboram, conquistam um entendimento ou uma compreensão de quem são e do que fazem. (RICOEUR apud GENTIL, 2004, p.115)

Ricoeur afirma que essa inteligência narrativa se refere tanto a capacidade de contar histórias quanto de segui-las. Penso que seja essa capacidade que possibilita minha experiência de limiar com o mundo dos filmes. Essa inteligência narrativa é o que me permite construir aquilo a que Walton se refere como meu mundo ficcional pessoal, onde sou personagem de minha própria história. Em termos flusserianos, podemos pensar a inteligência narrativa cotidiana como o fundamento de um *gesto de narrar*, que, enquanto código primordial, pode ser sistematicamente organizado de maneira a engendrar uma racionalidade narratológica, do

tipo que Ricoeur descreve. Nesses termos, esse gesto prescindiria de uma mídia em linha, pois é anterior à linguagem, e pode estar presente em outras atividades culturais, como os filmes.

Por fim, comento algumas proximidades entre a informação, de Flusser, e a refiguração, de Ricoeur. Flusser defende que nossos modos de ver são moldados pelos padrões do código cinematográfico. Lopes (2014, p.81) dá exemplo disso ao citar Dubois (2004, p. 12), que questiona: “Quem, ao percorrer de carro um longo trajeto numa vasta paisagem aberta, não pensou, com a ajuda da música no rádio, numa figura de *travelling* mergulhando na tela panorâmica de seu para-brisa?”. E, por outro lado, Ricoeur afirma que nossa identidade, ou o mundo imaginário em que vivemos, é, em suas palavras, resultado do conjunto das “referências abertas por todos os tipos de textos descritivos ou poéticos que li, interpretei e amei” (1995, p.150). O estudioso de Paul Ricoeur, Alain Thomasset (2017, informação verbal)¹⁹, afirma, por exemplo, que a sociedade do Japão tem dificuldade em aceitar a ideia de perdão por conta da falta de narrativas e mitos de redenção em sua cultura.

No primeiro exemplo acima, o cinema informa o mundo de tal maneira, que imaginamos nossa vida como que dentro de um filme, projetando em nosso olhar os modos de ver de uma câmera. No segundo exemplo, as narrativas refiguram nosso mundo de tal forma, que imaginamos a vida como que dentro de uma história, projetando sobre o tempo — e sobre nossa identidade narrativa — o sentido que dela retiramos. Tanto as mídias — que, para Flusser, tornam o mundo inteligível —, quanto as narrativas — que, para Ricoeur, tornam o tempo inteligível — moldam nossa maneira de ser e agir no mundo. O cinema tem a particularidade de ser uma mídia que, no caso de filmes narrativos, integra ambas as características discutidas acima, informando o mundo enquanto imagem técnica e o refigurando enquanto narrativa. A abordagem teórica que propus ao longo dos capítulos de fundamentação, busca dar conta de ambas as dimensões discutidas.

Explico, agora, o porquê da subdivisão entre refiguração extra-fílmica e intra-fílmica. Havia dito que o construto fílmico de limiar constrói dentro do filme experiências análogas às que tenho fora dele — e o faz ativando as memórias dessas experiências via efeitos de presença evocados pela materialidade fílmica.

Até aqui, havia me dado conta de pelo menos três relações de analogia:

Contraste entre mundos. Da mesma maneira que o meu mundo cotidiano enquadra o mundo ficcional dos filmes (estes sempre mais intensos que aquele), o mundo trivial dos filmes

¹⁹ Informação coletada na palestra “Paul Ricoeur: fondements d'une éthique herméneutique e narrative” realizada na UNISINOS, em São Leopoldo, no dia 8 de novembro de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/r7uP0AIUrfo>> Acesso em: 13/12/2017.

que compõem meu *corpus* enquadra o seu respectivo mundo fantasia (sempre mais fantástico que o anterior).

Experiência de limiar. Da mesma maneira que eu vivencio experiências de limiar com mundos fantásticos no cinema, os personagens vivenciam construtos de experiência de limiar com os mundos fantasia dos filmes do *corpus*.

Intervalo entre naturezas. Tanto o intervalo entre meu mundo cotidiano e o mundo ficcional dos filmes, quanto o intervalo entre os mundos trivial e fantasia nos filmes do *corpus*, encontram-se entre mundos de diferentes naturezas, limitando a passagem de corpos entre os respectivos mundos.

No entanto, além dessas três analogias, encontrei uma quarta. Durante a análise, me vi desenvolvendo essa quarta analogia de forma tão extensa que decidi criar uma seção para ela ainda na fundamentação teórica.

3.4.2 Refiguração intra-fílmica

A refiguração que chamo de intra-fílmica ocorre entre os níveis diegéticos do filme, e é análoga à refiguração que ocorre entre meu mundo cotidiano e o mundo ficcional dos filmes, que chamei de extra-fílmica.

Nos filmes que compõem meu *corpus*, do ponto de vista espectral, adentramos o mundo ficcional do filme através do mundo enquadrante, e a partir dele, saltamos ao próximo mundo — assim como subimos em sequência, os degraus de uma escada. Alguns teóricos de narrativa propõem que o uso de narrativas embutidas aumenta a suspensão da descrença ao criar uma narrativa intermediária crível como porta de entrada para uma narrativa mais fantástica e incrível²⁰.

Seguindo a proposta de Murray Smith (2005) e Kendall Walton (2005), no entanto, não trabalho com a categoria de suspensão da descrença. Penso que estendemos nosso mundo ficcional ao mundo do filme ainda mantendo (ao mesmo tempo) a descrença naquilo que assistimos. O que, então, seria o mundo intermediário, que chamo de enquadrante?

Uma alternativa seria pensar o próprio mundo enquadrante como uma experiência liminar que faz transição entre a vida cotidiana e o mundo ficcional do filme, engendrando um mundo intermediário que não é tão fantástico quanto a história a ser contada, possuindo, assim, um caráter mais próximo da trivialidade do dia-a-dia.

²⁰ Mary Ann Caws (1985) faz um estudo descrevendo várias teorias de enquadramento narrativo na ficção.

Outros teóricos, e desses me aproximo mais, propõem que, no caso de narrativas embutidas, a narrativa enquadrante, além de fornecer perspectiva, fornece uma estrutura sobre a qual se erige o mundo da narrativa contada. Essa relação de narrativas não possui a função de aumentar a suspensão da descrença, mas de criar um *mise en abyme*.

Mise en abyme literalmente significa “posicionado em abismo”. No senso comum, o termo é usado para descrever a experiência visual de parar entre dois espelhos, produzindo uma série infinita de reflexos. O uso da expressão como termo técnico é derivado de uma prática da heráldica, para se referir ao centro de um escudo, que contém uma segunda representação em miniatura da figura total do escudo; essa miniatura está “em abismo” dentro do escudo (WHATLING, 2009). André Gide popularizou o termo ao aplicá-lo à pintura e ficção para se referir a qualquer enclave que possua relações de similaridade com o trabalho que o contém (RON, 1987, p.6). Na arte, o termo é utilizado, por exemplo, para descrever uma pintura onde a própria tela pintada aparece em miniatura dentro do quadro. No teatro, o recurso aparece em *Hamlet* (SHAKESPEARE, 1997), onde há uma peça dentro da peça. No cinema, filmes como *A Origem* (NOLAN, 2010), que retratam um sonho dentro de um sonho, também contém uma forma de *mise en abyme*.

Além destes, há um uso particular dado ao termo pela crítica literária desconstrucionista. Segundo essa proposta, *mise en abyme* é um tipo de *narrativa enquadrante*, dentro da qual outra narrativa é usada para iluminar algum aspecto dessa que a enquadra (CHAMBERS, 1984). Nesse sentido, o termo *mise en abyme* é utilizado como um paradigma da natureza intertextual da linguagem, isto é, a maneira como a linguagem nunca alcança a fundação da realidade, pois ela se refere a uma linguagem que a enquadra e lhe dá contexto, que, por sua vez, se refere a outra linguagem, e assim por diante. O paralelo é o seguinte: assim como, na crítica desconstrucionista, o sentido das palavras só se define a partir de outras palavras em relação as quais ela contrasta e das quais se diferencia, os mundos presentes nos meus filmes encontram seu sentido na relação que possuem entre si, no modo como se contrastam e enquadram-se.

Para iluminar a natureza dessa relação, recorro a um ensaio de Gregory O’Dea (2003) sobre a história de Frankenstein. A obra de Mary Shelley (1969) inclui três camadas diegéticas, três mundos: o primeiro mundo contém a história de Frankenstein; essa história é contada para o capitão Walton — que se encontra no segundo mundo; depois, a história é escrita por Walton à suas irmãs — um terceiro mundo. Não interessa discutir a história do livro, mas retomar a forma como O’Dea compreende a relação entre os níveis da história.

O autor afirma que a relação entre os mundos é dialética. Enquanto muitos críticos afirmam que função das narrativas embutidas é quase ornamental, comparando narrativas

enquadrantes a molduras de quadros — como uma maneira de criar um intermediário entre a experiência fantástica do filme e a trivialidade da vida cotidiana —, O’Dea propõe que a tensão entre os mundos possui uma função de modelagem. Ele argumenta que ao invés de usarmos a metáfora da moldura para compreendermos a palavra *frame* — quadro ou enquadramento em inglês —, devemos pensar a palavra com o sentido de *estrutura*, como um *frame-work*.

A narrativa enquadrante estabelece a perspectiva a partir da qual iremos encarar os fatos ocorridos na narrativa enquadrada, ao mesmo tempo em que os eventos da narrativa enquadrada influenciam as decisões do personagem na narrativa enquadrante. A esse processo ele dá o nome de refiguração narrativa²¹. Isso ocorre quando uma narrativa se remonta, ou ganha novo sentido, em direção ao espectador, através de narrativas — ou mundos — que o enquadram. Quando digo “em direção ao espectador”, me refiro aos níveis narrativos que, quanto mais embutidos se encontram, mais longe estão daquele que assiste ao filme, ou lê o romance. Conforme a narrativa se desloca rumo a níveis mais enquadrantes, dizemos que se desloca “em direção” ao espectador, e através desse deslocamento ao longo de níveis diegéticos podemos acompanhar que efeitos as ações dos personagens em um certo nível, tiveram nos níveis que as enquadram.

Podemos dizer que o mundo enquadrante de *Titanic*, de onde Rose narra seu romance, cumpre a função de narrativa enquadrante, e que há, portanto, uma refiguração narrativa ocorrendo entre os dois mundos presentes no filme. Em *Avatar*, o mesmo acontece. Percebemos como as aventuras vividas no mundo enquadrado afetam Jake Sully através do modo como ele age no mundo enquadrante e vice-versa; o contato do personagem com o mundo da selva de Pandora refigura seus horizontes de ação no mundo enquadrante da base militar. Percebemos isso quando ele deixa de agir por interesse próprio buscando agradar os militares humanos e passa a proceder altruisticamente tentando proteger os nativos do planeta.

A analogia, dessa maneira, fica evidente: a relação de refiguração vivida pelos personagens nos mundos presentes nos filmes do *corpus* é análoga a relação de refiguração que existe entre os mundos ficcionais do cinema e o meu mundo imaginário. Assim como, em minha vida, existe uma fusão entre meus horizontes e aqueles apresentados pelo filme — de modo que novas possibilidades de ação se abrem para mim; no filme, essa mesma fusão ocorre, e podemos ver os efeitos desses novos horizontes através das ações dos personagens nos mundos enquadrantes.

²¹ Apesar da proximidade dos conceitos e da coincidência de termos, o autor não faz referências a Ricoeur.

Proponho, por fim, que há um *mise en abyme* em minha relação com esses filmes. Essa duplicação especular possui, de um lado, minha relação com o cinema, e de outro, a relação entre os mundos dentro do filme. A relação de refiguração narrativa entre as camadas diegéticas do filme é um enclave dentro da relação de refiguração que tenho com o filme em si. Tomo como exemplo *Titanic*. O romance de Rose, é enquadrado — e, portanto, refigurado — pela narração da Rose idosa, que é enquadrado — e refigurado — por meu próprio mundo ficcional. Retomando a perspectiva da crítica literária intertextual desconstrucionista, posso afirmar que minha relação com os mundos do cinema é o que me permite compreender a relação de Rose com o mundo que ela enquadra através de sua narração, da mesma maneira que a relação de Rose com o mundo enquadrado me ajuda a entender a relação que tenho com os mundos do cinema. Isso remete ao círculo hermenêutico de que falava Ricoeur. Nosso contato com os mundos ficcionais dos filmes é de constante prefiguração e refiguração. No caso dos filmes do meu *corpus*, como sua relação entre mundos é análoga à relação que tenho com cinema, proponho se tratar de um *mise en abyme* — uma refiguração dentro de uma refiguração.

Essa refiguração dentro da refiguração é a quarta analogia que compõe, junto com as três citadas anteriormente, a matriz a partir da qual irei analisar os filmes do *corpus* a seguir.

Antes de prosseguir, julgo útil, para fins de clareza e recapitulação, retomar brevemente as categorias de análise que apresentei nos capítulos anteriores e que utilizarei nos capítulos seguintes:

Mecanismos diegéticos dos construtos de experiência de limiar. Apresentei três categorias para a análise dos construtos fílmicos de limiar no nível do enredo dos filmes: a *âncora*, o *intervalo*, e o *mecanismo diegético de limiar*.

Relações de analogia. Apresentei quatro relações de analogia entre minha relação com o cinema e a relação dos personagens com os mundos presentes nos filmes do meu *corpus*: o *contraste entre mundos*, a *experiência de limiar*, a *natureza dos intervalos*, e as *refigurações em mise en abyme*.

Atmosferas. Apresentei duas categorias para análise de atmosferas: *plástica* e *dramática*, ambas articuladas em níveis *concreto* e *abstrato*.

Passemos agora aos capítulos de análise.

4 ATMOSFERAS DOS MUNDOS CONTRASTANTES

Esse capítulo é uma cartografia contendo coleções de imagens representando os mundos contrastantes presentes nos filmes do meu *corpus*. Para compreender esses mundos lançarei mão de uma análise de atmosferas. A principal questão a ser observada nessa análise é em que diferem as atmosferas dos mundos contrastantes dos filmes do meu *corpus*. Ao final, penso que a análise dos mundos contrastantes será instrumental para a observação dos construtos de experiência de limiar, a ser realizada no capítulo seguinte. Ao longo dessa análise, também apontarei as relações de analogia e os mecanismos diegéticos de limiar presentes nesses filmes, conforme as categorias que já apresentei.

O critério de escolha das imagens que compõem as coleções é, em grande medida, subjetivo — assim como o é a própria natureza das atmosferas. Não há seleção ampla o suficiente para fazer justiça ao todo do filme. As possibilidades de delimitação para a análise são inesgotáveis: há atmosferas próprias para cada personagem, atmosferas de ambientes, atmosferas abstratas resultado de justaposições pontuais de técnicas, etc. Frente à necessidade de escolher um critério flexível que me permitisse apontar uma atmosfera dominante para cada mundo em cada um dos filmes do meu *corpus*, segui a proposta de Renata Heinz (2013) e escolhi meus próprios afectos. No entanto, os escolho para alcançar a atmosfera fílmica, que, nos termos de Inês Gil, “diz respeito à relação entre os próprios elementos fílmicos visuais e sonoros” (2005, p.142). Isso significa que embora o critério de seleção seja afectivo, o que desejo reunir e analisar são atmosferas que existem — ao menos até certo ponto — concretamente. As afecções, portanto, dizem respeito à minha relação pessoal com os filmes e, por meio dessa via, escolhi imagens para compor as coleções, a fim de encontrar uma atmosfera média para cada mundo. Ressalto o critério das afecções, pois outros espectadores ou pesquisadores podem ter relações diferentes com os filmes do meu *corpus*. Não se trata, portanto, de discordar de minhas escolhas, mas de compreender que eu precisava de um critério para operacionalizar a seleção de imagens e a própria natureza do conceito de atmosfera me impede de realizar um recorte com demasiadas pretensões de objetividade.

Dito isso, afirmo, também, que além de afecções há alguns critérios mais objetivos. Como a finalidade dos conjuntos é dar a ver uma atmosfera média para os mundos, minhas escolhas buscam fazer uma média entre os polos mais dissonantes da atmosfera. Para tanto, compus as coleções de tal maneira que possuam uma amostra de imagens diversa o suficiente para dar conta dos momentos em que a atmosfera mais se diferencia de si. Assim, espero, na

medida do possível, conseguir descrever uma atmosfera média para os mundos dos filmes do meu *corpus*.

Nas coleções a seguir, muitas imagens possuem características em comum. Por essa razão, não comentarei cada uma delas, apenas farei referência a algumas, a fim de apontar atributos gerais do conjunto.

4.1 TITANIC

Na semana de estreia do filme, que aconteceu em no dia 19 de dezembro de 1997, o clima era de desconfiança. O lançamento estava atrasado e o orçamento do filme não só havia estourado, como já tornava a produção a mais cara da história até então, contabilizando um gasto de \$200 milhões. A maioria dos críticos duvidava que o filme conseguisse bater seus concorrentes, como *007 – O Amanhã Nunca Morre*, que também estreava naquele final de semana. No entanto, após seis semanas em exibição, o filme já havia arrecadado 300 milhões de dólares no mercado dos Estados Unidos e mais de 230 milhões no mercado externo. O sucesso do filme também atingiu outras áreas do *show business*. O álbum da trilha sonora do filme, que continha a canção *My heart will go on* (JENNINGS, 1997), interpretada por Celine Dion, estava há três semanas consecutivas em primeiro lugar na lista dos mais vendidos. O livro *James Cameron's Titanic* (MARSH, 1997), sobre o *making of* da produção, liderava a lista do *New York Times* na categoria não ficção (WEINRAUB, 1998 apud BRUSCHI 2002). Algumas semanas após sua estreia, o filme já se encaminhava para se tornar a maior bilheteria da história do cinema até então, arrecadando mais de \$2.186.772.302²².

Em janeiro de 1998, *Titanic* estreava nos cinemas brasileiros. Na época eu tinha 7 anos de idade e, alheio ao fenômeno cultural que o filme estava se tornando, não tinha muita ideia do porquê do alvoroço que pessoas mais velhas do que eu, especialmente adolescentes, faziam sobre o longa. Somente tive a oportunidade de assisti-lo pela primeira vez quando a edição dupla em VHS surgiu nas locadoras. Eu ainda recordo o quão imersiva e marcante foi a experiência, embora ainda não tivesse maturidade para digeri-la completamente. Desde então, assisti ao filme muitas vezes, tanto em DVD quanto em seu relançamento em 3D nos cinemas. Comprei livros sobre o *making of* do filme e assisti à documentários sobre sua produção.

A narrativa de *Titanic* se inicia com o caçador de tesouros Brock Lovett investigando o navio naufragado Titanic. Os exploradores retiram um cofre do navio, porém não encontram a

²² Fonte: < <http://www.imdb.com/title/tt0120338/>> Acesso em: 07/03/2018.

valiosa joia que esperavam. Em seu lugar, encontram um desenho que contém uma jovem vestindo o diamante. Quando a notícia chega à TV, Rose Calvert, sobrevivente centenária do naufrágio, se reconhece no desenho e entra em contato com sr. Lovett. Ela é chamada para o navio Keldish e começa a contar sua história para a tripulação. Evidentemente, os exploradores a convidam no interesse de reencontrar a joia, mas, no decorrer da narração, se envolvem emocionalmente com a narrativa. A história narrada é um romance vivido no navio.

Na história narrada, Rose chega ao Titanic como Rose Buchanan, seu nome de solteira, para uma viagem rumo a América. Ela está acompanhada de seu noivo, Carl Hockley, e de sua mãe, Ruth, que lhe arranhou o casamento a fim de evitar a bancarrota. Rose não ama seu noivo. Desapontada pela superficialidade dos membros de sua sociedade, e sem ver saída para sua situação, Rose pensa no suicídio, mas Jack intervém quando Rose estava prestes a pular na água. Jack Dawson é um pobretão que ganha a vida como desenhista itinerante. Aos poucos os dois se conhecem e ele se apresenta como o espírito livre que ela sempre almejou ser. Eles se envolvem romanticamente e provocam a ira de Carl e Ruth, que tentam dissuadir Rose do relacionamento. Após momentos de indecisão, ela escolhe ficar ao lado de Jack. Durante o naufrágio do navio, eles fogem juntos e Jack se sacrifica para salvá-la. A narração termina com Rose recomeçando sua vida nos EUA, sob o nome de Rose Dawson.

A narrativa, então, retorna à Rose idosa, que sabemos — a partir de informações reveladas por Brock Lovett — que casou, teve filhos e seguiu com a vida. Essa vida que a vemos levando no mundo enquadrante mostra como ela lidou com a tragédia. A morte de Jack não a deixou melancólica, mas, de algum modo, a motivou a viver a vida que desejava. Ao final do filme, as fotos que vemos na cabeceira da cama de Rose revelam que ela andou a cavalo, pilotou um avião bimotor, viajou pelo mundo — todos desejos que ela havia confessado a Jack.

Chamo a atenção para uma necessidade que tive até aqui, e que ainda vou ter ao longo do texto, de fazer distinções para me referir aos vários momentos da personagem ao longo do filme. Ora a chamo de Rose idosa, ora de Rose jovem. Na história do filme a personagem tem três nomes: Rose Buchanan, seu nome de solteira; Rose Dawson, seu nome pós-naufrágio; e Rose Calvert, seu nome de casada. A história do filme nos apresenta, com algum nível de simultaneidade, diferentes “versões” da mesma personagem. Acredito que essa estranha necessidade de se referir à mesma personagem por rótulos diferentes — “jovem” e “idosa” — se deve a coalescência de tempos criada pela montagem, que justapõe dois tempos diegéticos diferentes no mesmo tempo de filme. Isso acontecerá em todos os filmes do meu *corpus*.

Quanto aos mecanismos diegéticos de limiar, em *Titanic* o intervalo se dá entre dois momentos no tempo: o passado e o presente de Rose. A memória da personagem é um

mecanismo diegético de limiar, que permite certo trânsito entre mundos. O trânsito é limitado pela âncora, que se trata das próprias limitações que o acesso ao passado via memória apresenta. Como não há nenhum recurso diegético, como uma máquina do tempo, que permita a passagem corpórea de Rose ao passado, ele pode ser apenas visualizado mentalmente pela personagem. A passagem de tempo, que separa o mundo enquadrante e enquadrado na diegese do filme, impede a personagem de retornar à sua aventura, que só pode ser parcialmente acessada via lembranças evocadas por vestígios do navio naufragado. A natureza desse intervalo é de ordem semelhante àquela que encontro em relação ao cinema. Posso assistir e rememorar os mundos criados nos filmes, mas não adentrá-los integralmente.

Inicialmente encarei o contraste entre as aventuras apresentadas pelo cinema e a trivialidade da vida cotidiana como uma fonte de frustração. Ter vivido toda a infância e adolescência imerso em imagens e narrativas cinematográficas me fez projetar a lógica dos códigos cinematográficos sobre minha própria vida, em forma de expectativas. Esperava as mesmas resoluções, fechamentos, aventuras e reviravoltas que aquelas presentes no cinema. No entanto, minhas expectativas foram frustradas. Na infância, apesar de em várias manhãs acordar e, embalado por *Gonna fly now*²³, executar uma rotina de exercícios semelhante àquela realizada por Rocky Balboa, não fiquei tão forte quanto o personagem fica em *Rocky: um lutador* (ALVIDSEN, 1976). Eu me imaginei vivendo nesse mundo ficcional: a música me ajudava a cadenciar os movimentos de aquecimento e malhação de acordo com o ritmo da montagem do filme, meus protocolos de nutrição também foram inspirados pelo personagem — três ovos crus bebidos antes do treino —, e eu tinha até um saco de pancadas temático onde treinava uns *punches* e *jabs*... Mas por que os músculos não cresciam na mesma medida que os de Sylvester Stallone, intérprete do personagem?

Na adolescência, com o despertar da puberdade, logo me vi aplicando a lógica dos códigos de filmes românticos hollywoodianos sobre minha vida amorosa. *Titanic* se tornou um filme influente nesse sentido e eu me perguntava quando teria um relacionamento à altura das emoções vividas por Jack e Rose. Tais filmes se tornaram a janela através da qual eu enxergava minha vida e o paradigma a partir do qual eu a avaliava. Todavia, Flusser me ajudou a compreender como as mídias — como o cinema —, ao invés de representar o mundo para fins de orientação, podem o apresentar como este é percebido por elas. Quando isso ocorre, ao invés prover informação sobre o mundo, as mídias o obscurecem, de modo que nos tornamos apenas uma função das imagens por elas criadas (FLUSSER, 1985). É isso que eu chamo de

²³ Estimulante música tema de *Rocky: um lutador* (ALVIDSEN, 1976). A música e uma das sequências de exercícios a que me refiro podem ser assistidas aqui: <https://youtu.be/_YYmfM2TfUA> Acesso em: 08/03/2018.

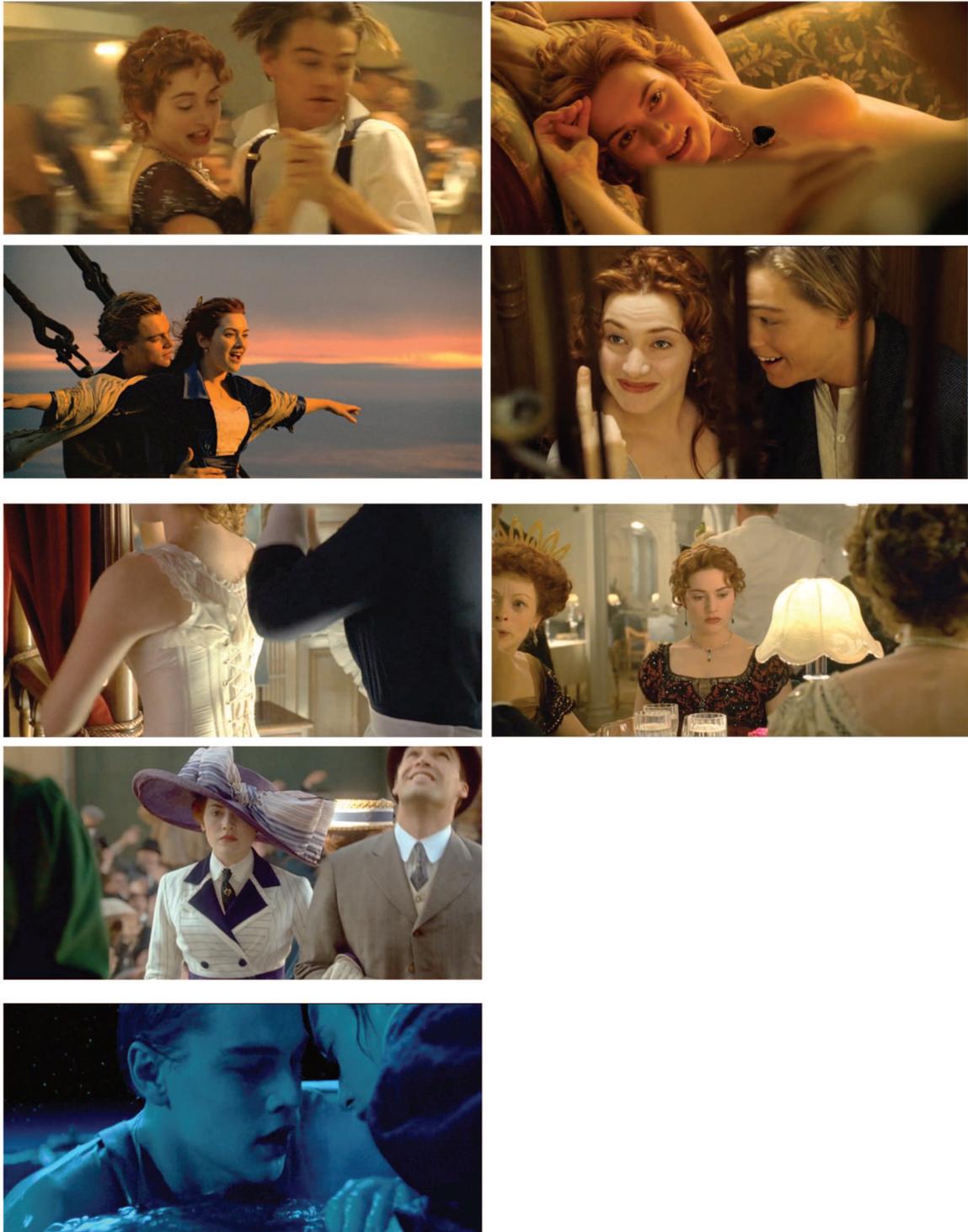
refiguração alienada. Ricoeur propõe que a fusão de horizontes com o filme pode expandir meus horizontes; no entanto, parece que em meu caso ela também podia encolhê-los. Reforço que essa refiguração que chamo de alienada é algo que se dá entre eu e o filme; outros espectadores podem ter outras experiências.

Em *Titanic*, a Rose idosa parece encontrar no intervalo entre passado e presente, o mesmo que eu encontro no intervalo entre minha vida cotidiana e os mundos ficcionais do cinema — um intervalo entre mundos de diferentes naturezas. Porém, no caso de Rose, apesar de seu romance com Jack estar inacessível no plano da experiência cotidiana, algo de sua “energia” (será que posso dizer atmosfera?) se mantém com Rose, influenciando sua vida no dia-a-dia. A lembrança de Jack dura em Rose e o contato entre ambos abre novos horizontes de ação para a personagem. Por essa razão, creio que os filmes que compõem meu *corpus* moveram minhas afecções do modo como fizeram.

Passo agora a analisar a atmosfera dos mundos enquadrante e enquadrado de *Titanic*.

4.1.1 Mundo enquadrado

Figura 5 - Atmosfera do mundo enquadrado de *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Começo a análise com o conjunto das imagens do mundo enquadrado de *Titanic*. O primeiro elemento a destacar é a presença de três grupos de imagens na coleção (há espaços

separando um grupo do outro). A contar em linhas da esquerda para a direita, as quatro primeiras imagens representam um primeiro grupo. Nele se encontram imagens do romance de Rose com Jack. As três imagens seguintes compõem um segundo grupo, onde Rose se encontra com seus familiares e demais membros da primeira classe²⁴. A última imagem, com Jack e Rose na água, compõe o terceiro grupo. Os três grupos de imagens formam três atmosferas distintas. Proponho que a justaposição dessas três atmosferas resulta na atmosfera média do mundo enquadrado.

O mundo enquadrado de *Titanic* possui dois grandes atos, um romântico e um de ação (ou pelo menos é assim que James Cameron²⁵ descreve o filme). Esses são os dois grandes polos dissonantes da atmosfera dramática do filme. O romance, presente na primeira metade do filme, é o foco de minha análise. Por essa razão, quase todas as imagens da coleção do mundo enquadrado correspondem a esse ato do filme. Apenas uma delas, a última, representa o ato onde ocorre o naufrágio. Fiz essa escolha pois a maior parte da construção dos personagens acontece no primeiro ato. O segundo ato, apesar de conter aproximadamente a mesma extensão do primeiro, desenvolve pouco os personagens, e contém apenas a tragédia do naufrágio, tendo como principal função dramática dar um final ao romance vivido por Rose; afinal, é em razão dessa tragédia que o intervalo se institui.

A imagem correspondente ao ato do naufrágio será abordada somente ao final. Por enquanto, comentarei apenas sobre as dissonâncias mais evidentes entre a atmosfera das imagens dos dois primeiros grupos. De maneira geral, o primeiro grupo possui imagens com tons de cor quentes, levemente alaranjados, conforme podemos verificar através dessa paleta:

Figura 6 - Paleta 1 do mundo enquadrado de *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.²⁶

O segundo grupo possui um tom de cor significativamente mais neutro e pálido:

²⁴ Poderíamos até afirmar que há dois mundos dentro desse mundo enquadrado: os mundos da primeira e da terceira classe. Há uma fronteira delimitada, regras próprias e uma construção técnica diversa que distingue um mundo do outro. No entanto, nesse trabalho, quando falo em mundos, sempre me refiro apenas aos mundos engendrados pelas narrativas embutidas.

²⁵ Ele afirma isso em uma entrevista (DUNHAM, 2012, p.83).

²⁶ Essas paletas foram geradas pelo software Adobe Color a partir dos quadros recortados do filme. O software faz uma média das cores e tons dominantes na imagem. O resultado dessa média é exibido nessas paletas.

Figura 7 - Paleta 2 do mundo enquadrado de *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa coloração corresponde ao espaço de campo — nos termos de Bordwell e Thompson (2013, p.246) —, o espaço bidimensional pictórico do quadro. Para alcançar essa coloração no espaço de campo, foi necessário arranjar o *mise en scène* e a cinematografia de acordo. Como resultado, todo o ambiente que confere contexto a cena adquire algo do estado de ânimo provocado por essa combinação de cores. A palidez ou saturação das imagens ajuda, em nível concreto, a compor a atmosfera desses segmentos do filme.

Quanto aos ambientes, as cenas românticas do primeiro grupo ocorrem em ambientes variados, que vão desde a proa do navio aos salões de festa na terceira classe. A principal diferença entre esses ambientes e os do segundo grupo, onde Rose convive com os familiares ricos, se encontra no luxo e formalidade destes. Nas cenas do segundo grupo — que ocorrem nas instalações da primeira classe — há um requinte no ambiente que contrasta com o sofrimento presente na expressão do rosto da personagem. Na figura abaixo, o recorte do quadro dá proeminência para uma Rose entorpecida e parece descuidado com o enquadramento dos outros personagens. Essa construção ajuda a progressivamente isolar a personagem do estado de ânimo predominante ao seu redor. Somos convidados a experimentar seu tédio e indiferença conforme a câmera faz um *travelling in* em sua direção:

Figura 8 - Rose no jantar em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa cena, após inicialmente se resignar ao casamento que lhe foi arranjado, Rose encontra-se prestes a fugir desse ambiente. Segundo suas próprias palavras, ela sentia-se confinada em uma prisão. A imagem do espartilho sendo apertado por sua mãe parece sugerir o quanto a personagem deve conter seus sentimentos para manter a fachada que o ambiente lhe requer:

Figura 9 - Rose vestindo espartilho em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa cena, a mãe de Rose procura convencê-la a aceitar o casamento com Carl, um homem rico que poderia salvar a situação financeira da família. Há um conflito entre os interesses românticos de Rose e os motivos pragmáticos para esse arranjo matrimonial. Os personagens da primeira classe, com raras exceções, tendem a fazer distinção entre classes e se ater a convenções sociais, sem dar margem para considerações sentimentais.

Nesses ambientes, em um nível plástico — além do tom esbranquiçado e do requinte dos interiores já apontados — a trilha sonora é monótona. Os salões são silenciosos e ouve-se apenas vozes e sussurros, como se as pessoas estivessem sempre fofocando ou contando segredos. Por vezes há violinos tocando alguma música suave. Nessas cenas, há momentos em que o som das vozes e violinos gradualmente distancia-se, formando um eco distante, como que sugerindo o estado emocional de Rose, desconectado das preocupações que ocupam aqueles a sua volta.

Por outro lado, o ambiente das cenas onde Jack e Rose se encontram é significativamente diferente:

Figura 10 - Rose e Jack dançando em *Titanic* (1997)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa cena, Rose entra nas instalações da terceira classe. Jack, depois de participar de uma janta na companhia dos amigos ricos de Rose, a convida para uma “verdadeira festa”. O ambiente contrasta com a monotonia da primeira classe. Nas cenas em que Rose encontra-se com Carl, suas ações são comedidas e interação é silenciosa. De maneira geral, nas cenas em que Rose encontra-se com Jack, os planos são acompanhados de músicas românticas, sugerindo intimidade, ou músicas grandiloquentes, sugerindo a sensação de liberdade da personagem.

O movimento de câmera dessas cenas é dinâmico e envolvente. Há momentos em que o enquadramento segue os personagens Jack e Rose dançando de modo que tudo à volta se torna um borrão — como vemos na figura acima —, os isolando do resto do ambiente e enfatizando o momento de intimidade e alegria. Os personagens presentes nessas cenas são, de modo geral, pobres, de vestuário simples e personalidade receptiva. Ao contrário da aristocracia que compõe o ambiente original de Rose, os amigos de Jack a aceitam e não fazem julgamentos de classe. O figurino de Rose tende a ser mais leve e simples nas cenas românticas do primeiro grupo, em contraste com visual mais empertigado das cenas do segundo grupo. Isso ajuda a indicar o nível de emancipação da personagem em relação às convenções que a limitavam. Essa emancipação aparente no figurino encontra um de seus ápices na cena em que Jack a desenha:

Figura 11 - Rose nua em *Titanic* (1997)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa cena, Rose e Jack tem o seu primeiro momento erótico no filme. Depois que sua família a proíbe de se encontrar com Jack, ela muda de ideia e o procura. Eles se encontram na proa do navio e dão seu primeiro beijo. Logo em seguida, eles vão para o aposento de Rose e ela pede que ele a desenhe nua, vestindo apenas o diamante.

Alguns planos dessa cena aparecem duas vezes ao longo de *Titanic*. Os planos são antecipados em breves *flashbacks* de Rose, no início do filme, quando ela está observando seu desenho na bacia de água. Ao olhar a gravura, seus olhos se fecham e vemos planos detalhe de Jack a desenhando. Nessa cena, o que vemos é um construto de experiência de limiar, onde a personagem, a partir da materialidade da gravura, é tomada por um efeito de presença de seu passado.

Mais adiante, quando Rose narra esse momento para a tripulação do Keldish e vemos a cena completa, há uma transição de seu olho jovem para o olho da Rose idosa narrando a história. Esses dois momentos serão importantes posteriormente.

A atmosfera de romance e emancipação presente nesse mundo é justaposta à atmosfera tensa e trágica das cenas de naufrágio, que é representada pela imagem de Jack e Rose na água. Diferente das outras cenas, nesses momentos, a atmosfera do filme se aproxima muito mais daquela que esperaríamos de um filme de ação do que de um romance. A música é tensa, a montagem é acelerada e há muitos planos pirotécnicos, contendo explosões de água conforme as paredes do navio se rompem e as portas dos aposentos se dilaceram por conta da inundação. A atmosfera dessas cenas também é trágica, na medida em que boa parte da tripulação perece no naufrágio e Jack morre de hipotermia na água gelada:

Figura 12 - Jack e Rose na água em *Titanic* (1997)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Durante o naufrágio, Jack e Rose conseguem escapar a vários apuros e sobreviver à imersão do navio. No entanto, uma vez na água, não há espaço para que ambos flutuem em um dos destroços de madeira que encontram. Jack permanece na água e, em seus momentos finais, pede a Rose que nunca desista. Mais tarde, quando Rose percebe que Jack morreu, ela é tentada a se resignar ao destino, porém decide agir e encontra um meio de chamar a atenção de um bote salva-vidas que passava por perto.

A cena representada na figura acima é particularmente significativa por ser o último momento de Rose e Jack juntos no filme. A atmosfera plástica desse plano chega a um ponto culminante: tendo começado o naufrágio com paleta de cores semelhante à presente nas demais imagens, o ato dramático do naufrágio progressivamente conta com cores cada vez mais homogêneas e frias, até chegar ao tom monocromático e azulado que vemos nesse plano — o extremo oposto do espectro de cores presente no primeiro ato.

Esse momento define muito da atmosfera dramática desse mundo. Como sugeri anteriormente, personagens também possuem uma atmosfera própria. Nos dois grupos de imagens anteriores, apontei diferenças entre personagens, ambientes e demais elementos técnicos e estéticos que construía a primeira e a terceira classe no filme. Essas duas atmosferas disputam a dominância da atmosfera da personagem Rose. É no contato com Jack que ela é apresentada à possibilidade de emancipação de suas restrições familiares. Nesse momento chegamos ao desfecho dessa relação, onde a personagem será forçada a escolher. Essa escolha influenciará diretamente a atmosfera que encontraremos no mundo enquadrante, de onde Rose narra a história muito tempo depois do acontecido. A maneira como Rose é apresentada no mundo enquadrante, refigura o mundo enquadrado.

A atmosfera média desse mundo, portanto, resulta da justaposição das atmosferas representadas pelos três grupos de imagens considerados. Dramaticamente, há um romance que inspira a emancipação da personagem, mas que possui um desfecho trágico. A atmosfera plástica resulta da justaposição entre a grandiloquência e intimidade dos planos das cenas de romance, com a monotonia das cenas na primeira classe e a tensão das cenas do naufrágio. A atmosfera final que emerge dessas justaposições contrasta e, ao mesmo tempo, é enquadrada pelo mundo de onde Rose nos conta a história — o mundo enquadrante — a ser analisado em seguida.

4.1.2 Mundo enquadrante

Figura 13 - Atmosfera do mundo enquadrante de *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

É nesse mundo que vemos o que Rose se tornou depois da experiência do naufrágio. Vemos sua casa, onde ela vive com a neta, e ouvimos um pouco de sua história pregressa, através de diálogos a seu respeito. Na maior parte do tempo, no entanto, Rose se encontra no navio explorador Keldish, onde conta sua história aos caçadores de tesouros.

A bordo do navio, Rose encontra vestígios do Titanic naufragado — como seu desenho e seus antigos pertences, ou filmagens dos aposentos onde um dia estivera. Nesses momentos, a personagem tem experiências de presença que evocam o passado quando ela entra em contato com objetos e imagens do Titanic. Esses construtos de experiências de limiar com o passado, evocam experiências liminares que tive na vida — mais especificamente, experiências liminares com o cinema. Isso é devido à presença das analogias que descrevi.

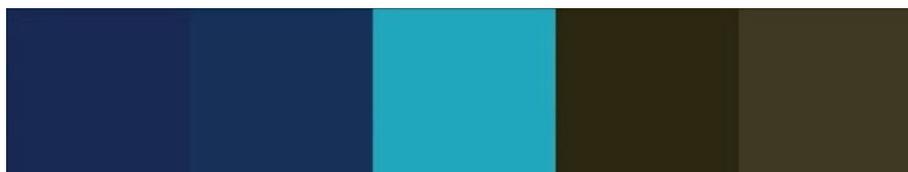
Uma das analogias é a refiguração intra-fílmica. Aqui, no mundo enquadrante, podemos ver que efeitos a experiência da personagem no mundo enquadrado teve sobre ela. Aquilo que havíamos visto no mundo enquadrado, por si só, não garantiria que Rose, posteriormente, não se tornaria uma pessoa amarga. O infortúnio dos acontecimentos, aliás, poderia até sugerir tal atitude. A reação que ela teve aos eventos passados — reconstruindo sua vida e vivendo corajosamente (conforme havia prometido a Jack) — refigura os trágicos eventos do passado de maneira construtiva.

No entanto, a maneira como a experiência de Rose no mundo enquadrado refigura seu mundo enquadrante não anula o contraste entre os mundos. No modo como os mundos são construídos técnica, estética e narrativamente, há elementos que se contrapõem: no âmbito narrativo, a vida de Rose no mundo enquadrante é menos intensa (em termos de experiências emocionais); audiovisualmente, o mundo enquadrante é construído de maneira mais realista e comum, sem os planos grandiloquentes e as músicas românticas do mundo enquadrado. Tais elementos aproximam o mundo enquadrante da trivialidade do mundo cotidiano em que vivo — por isso também chamo esse nível diegético de mundo trivial. O contraste desse mundo trivial com o mundo fantasia no filme, é análogo ao contraste entre meu mundo cotidiano e os mundos ficcionais dos filmes.

Para descrever o contraste estético estabelecido entre os mundos, passo a olhar para as quatro imagens que compõem essa coleção. As duas primeiras imagens correspondem a planos que ocorrem na casa de Rose. Esses planos aparecem brevemente ao começo e ao final do filme. As duas imagens abaixo destas, correspondem a planos em que Rose narra sua história à tripulação do navio.

A atmosfera das duas imagens inferiores, que mostram Rose narrando sua história, possui elementos plásticos que contrastam com a atmosfera do mundo enquadrado. Um dos elementos de contraste é a temperatura de cor, que possui cores de tonalidades mais frias, em relação aos tons quentes, encontrados principalmente nas cenas de romance do mundo enquadrado:

Figura 14 - Paleta do mundo enquadrante de *Titanic* (1997)

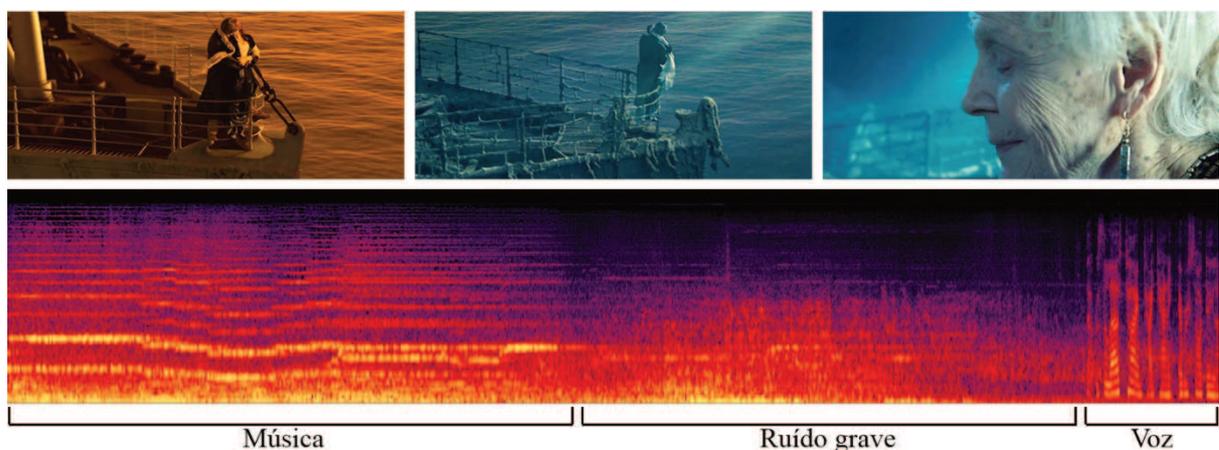


Fonte: Elaborado pelo autor.

Nas instalações do navio Keldish, o ambiente é escuro; composto por cabos, computadores e monitores exibindo imagens do Titanic. Os personagens que o povoam são caçadores de tesouros em busca de dinheiro. A princípio, eles não se deixam afetar pela história de Rose e interessam-se apenas em descobrir o paradeiro do diamante que procuram. Essa frieza plástica e dramática contrasta com a atmosfera predominante no romance narrado por Rose.

Outro elemento de contraste plástico entre os mundos encontra-se no som. Nas cenas ambientadas no navio Keldish, esse mundo possui sonoridade maquínica, que contrasta com a trilha sonora frequente romântica presente no mundo enquadrado. Isso ocorre principalmente nos momentos em que há transição de um mundo para o outro na montagem:

Figura 15 - Gráfico espectral de cena de *Titanic* (1997)²⁷



Fonte: Elaborado pelo autor.

Creio que exista correspondência estética entre as características apontadas no desenho de som e a tonalidade da fotografia ao longo do segmento, conforme ocorre a transição entre o mundo enquadrado e enquadrante. Essa cena de transição evidencia o contraste na construção dos dois mundos.

Algo recorrente na montagem do filme é a transição do mundo enquadrante para o mundo enquadrado justamente nos momentos em que há um pico romântico na narrativa. Momentos significativos como, por exemplo, o primeiro beijo ou a primeira cena erótica entre o casal de protagonistas, culminam em uma transição para o mundo enquadrante, revelando a Rose idosa ou o navio naufragado no fundo do mar — como se quisessem nos fazer lembrar da efemeridade dos momentos narrados. A narrativa de romance a que assistimos, ainda que bela, chegará a um final, e isso parece aumentar nossa empatia pelos personagens, fazendo-nos desejar que o romance não acabe.

²⁷ Esse gráfico já foi analisado no capítulo *Materialidade e técnicas filmicas*, então legendado como *Figura 3*.

Porém a atmosfera desse mundo não é de todo definida pelas cenas do navio Keldish. Nas duas imagens iniciais do conjunto, vemos a casa de Rose e temos um vislumbre do que foi sua vida após a experiência no Titanic. O arranjo do *mise en scène* no ambiente onde Rose mora — composta pela decoração de sua casa à beira mar, suas fotografias e sua atividade esculpindo no barro — sugerem uma atmosfera de serenidade e enquadram os eventos ocorridos no mundo fantasia de maneira construtiva:

Figura 16 - Rose na varanda em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesse plano, que é o primeiro onde vemos Rose no filme, a mobília e a porta de sua sala de jantar molduram Rose esculpindo no barro em sua varanda. O plano constitui uma bela imagem média daquilo que veio a ser a vida de Rose e define a perspectiva através da qual avaliamos os eventos por ela narrados. Rose e sua neta, Elisabeth, vivem uma vida simples em um ambiente familiar afetuoso, que representa o polo oposto àquele que encontramos no navio Keldish, onde os personagens são movidos por ganância. O ambiente de sua casa é aconchegante e cheio de toques pessoais em sua decoração: o cenário possui pequenas rosas e flores decorando a mesa de jantar, castiçais de vela que sugerem momentos intimistas de refeição, uma coleção de vasos de barro revelando habilidade artesanal que requer sensibilidade em sua feitura; além disso, os arbustos em sua sala e do lado externo de sua janela mostram o cuidado com que as sras. Calvert buscam cultivar beleza em seu ambiente. Esses elementos contrastam com o ambiente impessoal do navio Keldish.

Portanto, assim como no mundo enquadrado, aqui, no mundo enquadrante, temos, também, uma atmosfera com dois polos dissonantes — por um lado, a atmosfera de Rose e sua casa, e, por outro, a atmosfera dos caçadores de tesouros e seu navio. E, assim como no outro mundo, um dos polos se torna dominante ao longo do filme, definindo de modo decisivo a

atmosfera média do mundo em questão. No caso do mundo enquadrante, através da narração de Rose, gradualmente percebemos uma mudança na disposição dos exploradores, que passam a se interessar por sua história e esquecer a busca pelo diamante. Ao final, Brock Lovett, o líder da expedição, confessa a Elisabeth que nunca havia se deixado afetar pela história do naufrágio como o fazia agora, e que estava conformado, mesmo não tendo achado a joia que procurava. A atmosfera de Rose acaba dominando esse mundo dramaticamente.

Por fim, proponho que a atmosfera resultante da justaposição da atmosfera dos mundos enquadrante e enquadrado define a atmosfera fílmica de *Titanic* como um todo. Ao final do filme, logo antes dos créditos, vemos uma cena peculiar que reúne passado e presente de maneira a indicar uma atmosfera média para o filme. Nessa cena, Rose está em seu quarto dormindo. Começamos a ouvir o arranjo de flautas da famosa música tema de *Titanic*. A câmera faz um travelling enquadrando a cômoda ao lado da cama. Vemos as fotos de Rose, que revelam como foi sua vida entre o naufrágio e o presente da narrativa. Vemos, representados nas fotos, realizações daquilo que ela tinha prometido a Jack que faria, como, por exemplo, andar a cavalo com uma perna de cada lado:

Figura 17 - Foto de Rose em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

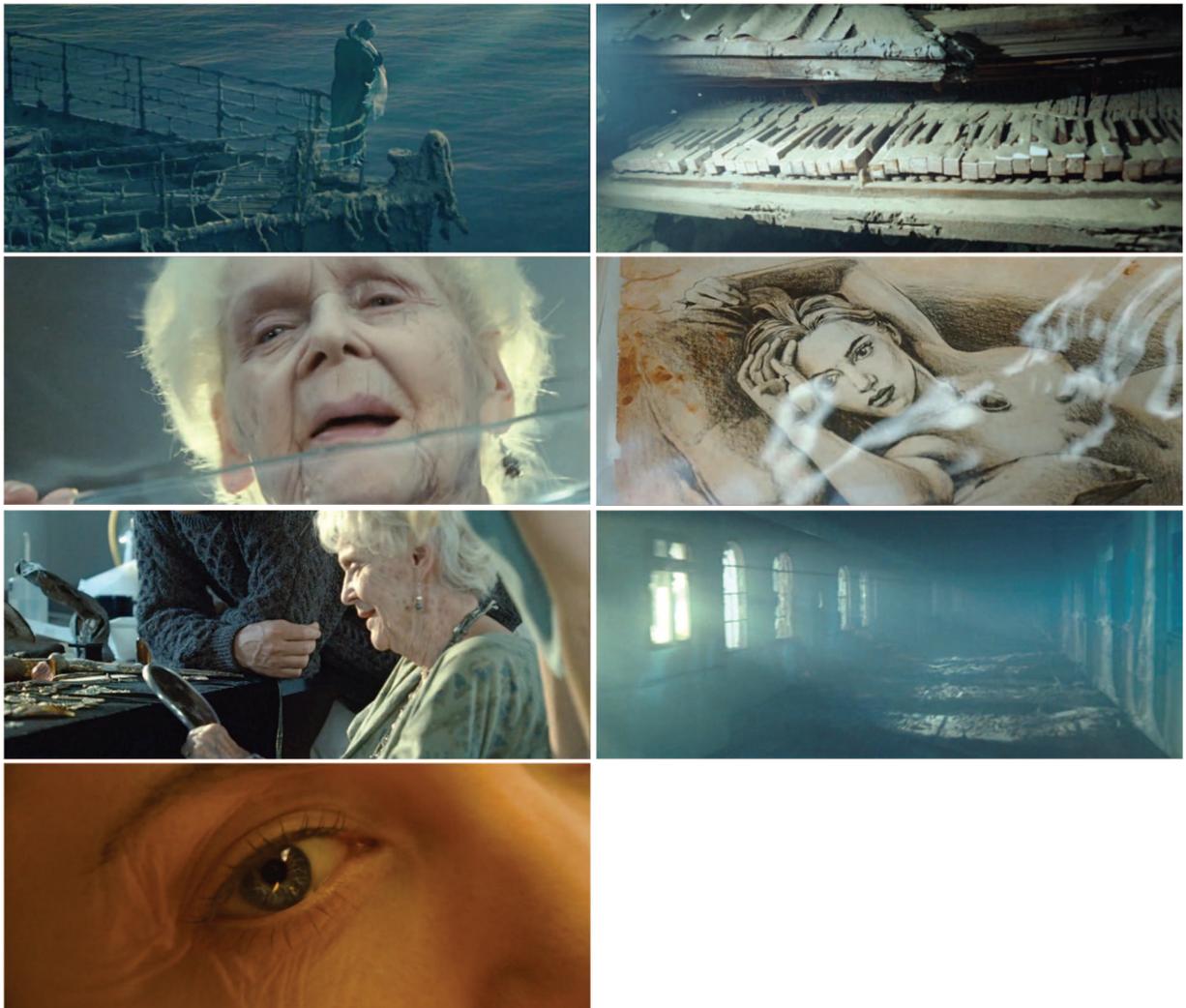
Depois disso, a câmera enquadra Rose dormindo e há uma transição para o seu sonho. Nele, voltamos ao navio Titanic. Toda a tripulação a aguarda. Jack a espera no alto da escadaria do salão de jantares. Ela sobe e eles se beijam. Todos os presentes aplaudem. A câmera vira-se para a abóbada de vidro acima deles e tudo se dissolve para o branco. Os créditos se iniciam ao som da música interpretada Celine Dion (JENNINGS, 1997), que canta, da perspectiva de Rose, sobre como Jack permanece vivo em seu coração, dizendo que ela o visita todas as noites em seus sonhos. A letra da música descreve que, apesar do intervalo temporal entre Rose e o mundo

onde ocorreu seu romance, Jack ainda vive em sua memória; e todos os eventos passados são refigurados à luz disso.

4.1.3 Imagens de construtos de experiência de limiar

Essa é a coleção das imagens de construto de experiência de limiar extraídas de *Titanic*:

Figura 18 - Imagens de construto de experiência de limiar em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

As imagens que compõem o conjunto representam planos onde há alguma forma de construto técnico de limiar. O grupo é composto por imagens de transição entre um mundo e outro, imagens onde há alguma sobreposição de elementos técnicos — como sons ou imagens — de um mundo sobre o outro sem que haja transição, e imagens que revelam um contato

diegético entre mundos — onde Rose entre em contato com objetos provenientes do navio naufragado.

Essas imagens, bem como todas as coleções de imagens de construtos de limiar das seções seguintes, serão tema de análises no capítulo seguinte.

4.2 AVATAR

Passo, agora, a analisar *Avatar*. Este foi o primeiro filme a quebrar o recorde de bilheteria estabelecido por *Titanic*, também de James Cameron. O filme estreou mundialmente em dezembro de 2009 e arrecadou mais de \$2.787.965.087²⁸ em seu período de exibição nos cinemas. Além disso, o longa foi um marco na evolução dos efeitos visuais via computação gráfica, tanto por conta do realismo dos mundos criados digitalmente, quanto pelas novas técnicas de captura de movimento — principalmente do rosto dos atores —, que tornaram possível a transferência da atuação dos intérpretes a seus correspondentes digitais. Seu sucesso massivo também ajudou a popularizar a tecnologia de filmagem e exibição em 3D estereoscópico.

O filme começa com a chegada de um cadeirante, Jake Sully, à Pandora, planeta muito distante da Terra, onde trabalhará como cientista. Seu trabalho envolve conectar sua consciência a um avatar que lhe permite viver na atmosfera do planeta, que possui ar irrespirável para humanos. Na base militar construída pelos humanos em Pandora, há um laboratório onde Jake se conecta ao avatar através de uma máquina. O avatar é um corpo produzido através da mescla de DNA humano com o da espécie nativa do planeta.

A missão humana em Pandora é patrocinada por empresários que possuem interesse econômico na exploração das reservas naturais do local. Jake Sully é um ex-militar e logo faz conluio com os soldados responsáveis pela segurança das instalações para usar seus privilégios como cientista a fim de fornecer-lhes informações estratégicas. Em troca, lhe seria concedido um tratamento médico que o permitiria andar novamente, quando voltasse à Terra. O arranjo parece funcionar até que Jake começa a se envolver com os nativos de Pandora. Quanto mais íntimo se torna dos nativos da tribo Na'vi, menos ele se importa com os interesses dos empresários e militares humanos.

No ponto culminante da história, há um grande conflito entre os humanos e os Na'vi. Em uma sequência de batalhas, os nativos de Pandora conseguem expulsar os humanos de seu

²⁸ Fonte: <<http://www.imdb.com/title/tt0499549/>>. Acesso em 08/03/2018.

planeta, mas não sem grandes perdas e destruição. Ao final, com a ajuda de Eywa, a divindade dos Na'vi, Jake consegue transferir sua consciência definitivamente para seu avatar, e abandona seu corpo humano.

Em *Avatar*, o mecanismo diegético de limiar é o avatar. A âncora é o corpo humano, que, além de não conseguir sobreviver na atmosfera de Pandora, precisa ser alimentado e mantido seguro para que a conexão com seu avatar seja possível. O intervalo está entre a selva de Pandora e a base militar humana no planeta; as dinâmicas desses dois lugares requerem propriedades fisiológicas distintas, que tornam o acesso à selva possível apenas através de outro corpo, um avatar, fisiologicamente compatível com esse ambiente.

Avatar possui a peculiaridade de ser o único filme, dentre os que compõem o meu *corpus*, onde a ligação com a âncora é rompida. O que isso representa para as analogias que venho propondo? Isso equivaleria, no meu mundo cotidiano, à possibilidade de travessia entre mundos de natureza diferentes, como o meu mundo cotidiano e o mundo dos filmes — algo próximo àquilo representado em *A Rosa Púrpura do Cairo* (ALLEN, 1985), filme que contém um *mise en abyme* (um filme dentro de um filme) onde os personagens de um filme podem transpor o intervalo de natureza entre o cinema e o mundo cotidiano dos outros personagens. Ora, sei que é impossível adentrar fisicamente no mundo ficcional dos filmes, assim como os personagens dos filmes não podem sair do filme para meu mundo cotidiano. A princípio, isso parece tornar inconsistente a relação de analogias que venho propondo; todavia, proponho o contrário.

A travessia do intervalo ocorre, em *Avatar*, através de uma forma de morte do personagem. A versão humana de Jake Sully, que, durante todo o filme é o veículo de sua consciência, morre, e sua consciência se transfere para um novo corpo. Essa “morte e ressurreição”, ao invés de enfraquecer o conceito de intervalo entre naturezas, é uma exceção que reforça a regra. A âncora que o impede de transpor o intervalo é de tal modo insuperável que para desvencilhar-se dela o personagem deve morrer, e seu retorno a vida em novo corpo não é nada menos que um milagre, possibilitado pela divindade Eywa. A necessidade do uso desse recurso diegético sobrenatural para tornar possível o rompimento da ligação com a âncora do personagem, portanto, reforça a intransponibilidade do intervalo entre naturezas.

Em *Avatar*, a refiguração entre mundos é mais intensa que em *Titanic* pois o tempo de tela que os mundos possuem é mais equilibrado. Em *Titanic*, a Rose idosa tem pouco tempo de tela. Em *Avatar*, a narrativa de Jake como humano é quase tão proeminente quanto sua narrativa como um Na'vi. Por essa razão, se torna mais fácil ver os efeitos que a experiência do personagem no mundo fantasia possui sobre seu mundo trivial, como veremos nas seções

seguintes. Até certo ponto, é difícil dizer que mundo enquadra e que mundo é enquadrado. Apesar de, na diegese, o ponto de vista do narrador inicialmente partir do mundo onde Jake é um humano, gradualmente seu ponto de vista pende para o lado Na'vi, até que ele definitivamente abandona o corpo humano, rompendo a ligação com a âncora que o prendia ao mundo que chamo de enquadrante, tornando-se, na diegese do filme, integralmente Na'vi.

No que diz respeito às atmosferas dos dois mundos, em *Avatar*, o mundo enquadrante tem uma atmosfera composta por personagens brutos e gananciosos e, em nível plástico, um ambiente monocromático, ruidoso e estéril. Ao mundo com tal atmosfera dei o nome de trivial. O mundo enquadrante/trivial contrasta com o mundo enquadrado/fantasia, onde, no caso de *Avatar*, percebemos uma atmosfera dramática composta de romance e aventura e, em nível plástico, um mundo colorido, construído a partir da montagem de planos e trilha sonora grandiloquentes (a serem analisados em seguida). A relação entre os dois mundos é análoga à relação presente entre meu mundo cotidiano e o mundo ficcional dos filmes. Essa relação de contraste entre mundos será explorada através da análise de atmosferas nas seções a seguir.

4.2.1 Mundo enquadrado

Figura 19 - Atmosfera do mundo enquadrado de *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

As imagens acima representam planos do mundo enquadrado do filme. As atmosferas de ambos os mundos são as mais uniformes dentre todos os filmes que compõem o *corpus*. São também as que mais contrastam. O primeiro elemento de contraste com o mundo enquadrante encontra-se na paleta de cores. De maneira geral, as imagens desse mundo são coloridas:

Figura 20 - Paleta do mundo enquadrado de *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa paleta contrasta com o tom uniforme encontrado na paleta do mundo enquadrante:

Figura 21 - Paleta do mundo enquadrante de *Avatar* (2009)

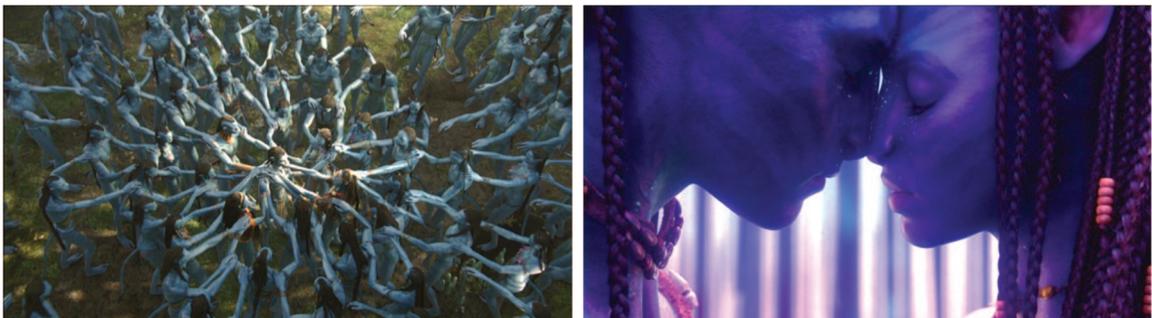


Fonte: Elaborado pelo autor.

Percebe-se o grande contraste entre as duas combinações; enquanto a superior possui vivacidade e variação, a inferior é monocromática e composta de tons frios. Tomando o aspecto pictórico como um dos primeiros elementos com o qual entramos em contato com o filme, e sendo as cores e tons um dos elementos mais proeminentes do quadro, considero esse tipo de contraste cromático bastante indicativo do tipo de relação de contraste entre mundos presente em *Avatar*.

As imagens do mundo enquadrado são ambientadas na natureza. Algumas delas em espaços amplos e abertos, com paisagens exóticas, evocando um clima de aventura. Os ambientes, magníficos, convidam à exploração e ao encanto, enquanto as instalações da base militar humana causam leve aversão. Muitas das imagens evocam um senso de comunidade, pertencimento e, por vezes, intimidade e romance:

Figura 22 - Comunidade e intimidade em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na primeira imagem, vemos um plano aberto do personagem Jake, em seu avatar, sendo recebido como membro da tribo. Ele está no centro do quadro, com um foco de luz o destacando dos demais, que estendem seus braços sobre ele. O oposto disso é o que ocorre no mundo enquadrante, onde ele constantemente deve se preocupar em não ser atropelado por alguma máquina. Na segunda imagem, temos um plano composto de Jake ao lado de seu interesse romântico. Nesse mundo, ele encontra a afeição de Neytiri, cujo o amor não encontra similares em seu mundo de origem. Há também uma atmosfera de espiritualidade que atravessa a relação dos personagens com o ambiente:

Figura 23 - Espiritualidade de Neytiri em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A relação mística e respeitosa que os Na'vi estabelecem com seu ambiente contrasta com o evidente materialismo e descaso com que os militares humanos interagem com estes mesmos locais. Há uma atmosfera sagrada no modo como a personagem Neytiri, na figura acima, interage com a árvore, como se fizesse uma prece. A árvore brilha em resposta a seu contato, como se a ouvisse.

Podemos considerar o tratamento sagrado dado à natureza de Pandora como uma atmosfera abstrata que paira sobre esse mundo. Mesmo nos momentos de comunidade como tribo, parece que o contato interpessoal de seus membros tem a participação da floresta. Em um momento de crise, ao final do filme, quando toda a tribo se reúne para um momento de prece, o bosque bioluminescente pulsa no ritmo do cântico entoado pelos Na'vi. Quando os personagens se movem sobre a relva, ela brilha, como que dando boas-vindas à sua passagem. Os animais não são apenas montados pelos Na'vi, mas possuem uma conexão em nível biológico e místico com os personagens — suas caudas se tocam e, em alguma medida, suas

consciências se unem. Os personagens desse mundo descrevem a floresta como um só grande organismo vivo, que possui um aspecto divino, e contém a memória de seus antepassados. Tudo isso é zombado pelos humanos que habitam a base militar.

O figurino dos personagens desse mundo também possui certa delicadeza e cuidado que não é encontrado nos personagens do mundo enquadrante. Suas roupas, mesmo as de guerra, possuem ornamentos artísticos e folclóricos característicos de sua cultura, algo que expressa respeito à tradição e alguma preocupação estética. O figurino dos militares, e até mesmo dos cientistas do mundo enquadrante, é prático, preocupado apenas com sua função.

A trilha sonora desse mundo conta com músicas estimulantes nas cenas onde há mais ação, e ruídos relaxantes da natureza, nas cenas mais calmas. Os sons do ambiente refletem a tranquilidade presente na paisagem. Essa harmonia é rompida apenas naqueles momentos em que os personagens do mundo enquadrante invadem a selva de Pandora nas cenas de batalha. Esse momento de contato entre mundos será abordado mais adiante.

Os personagens desse mundo se dividem em dois grupos: os cientistas, que o visitam através de seus avatares, e os nativos do planeta. Ambos os grupos têm em comum o respeito pela natureza e os costumes do povo Na'vi, mas o grupo dos cientistas possui características que ainda evidenciam a atmosfera presente no mundo enquadrante. Jake personifica esses aspectos com mais intensidade:

Figura 24 - Jake e Neytiri na selva em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

No plano, representado pela figura acima, em que Jake e Neytiri caminham sobre uma grande raiz de árvore, percebemos, pela encenação, a suavidade dos gestos de Neytiri ao caminhar através da floresta, em contraste com os modos de soldado, rígidos, que Jake parece

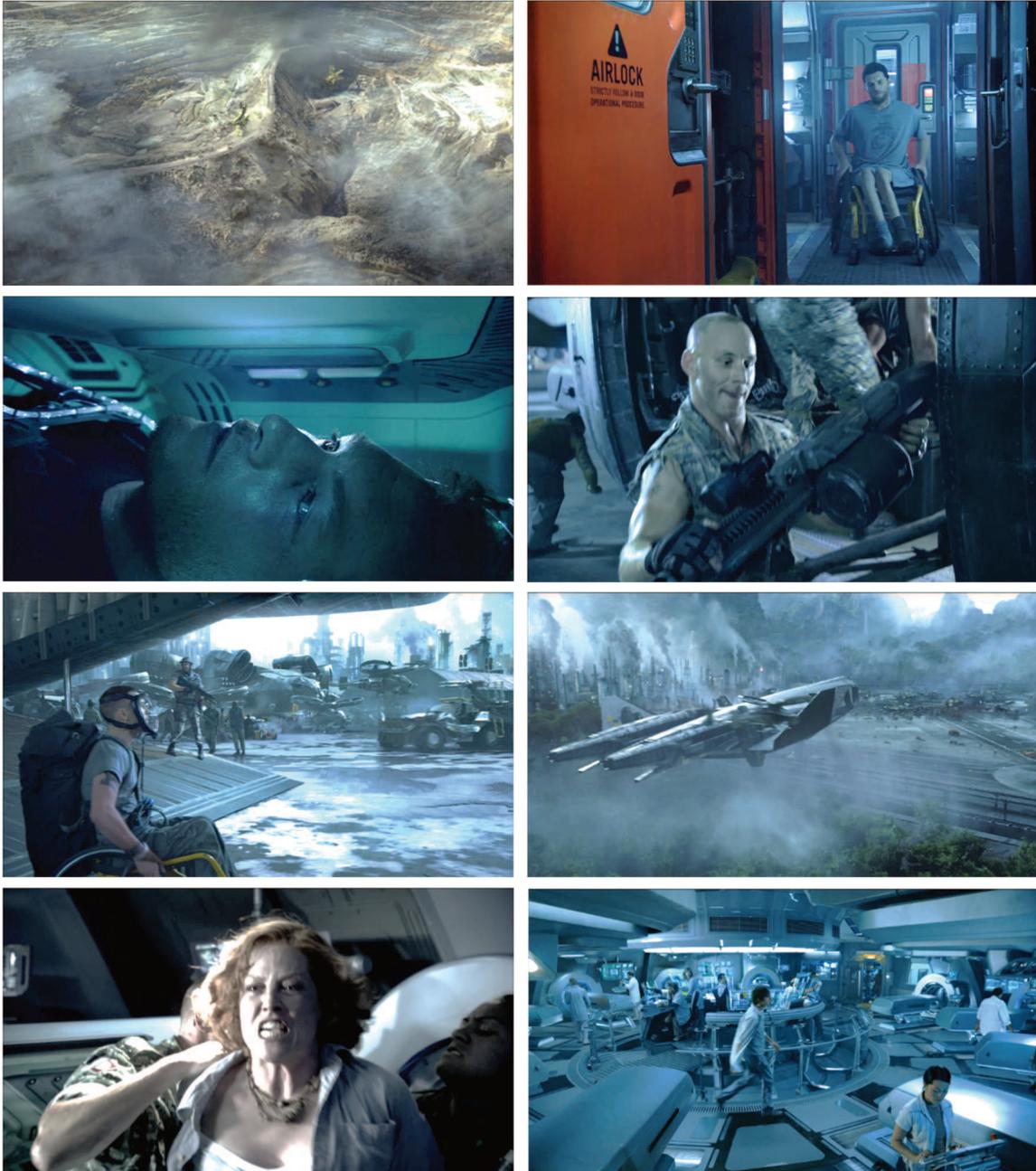
levar ao mundo de Pandora a partir de sua experiência anterior. A presença de Jake em meio a selva, de início, não correspondia a atmosfera do mundo de Pandora. Mesmo em corpo Na'vi, ele se vestia como militar e trazia consigo um pouco da atmosfera de seu mundo de origem na maneira como interagia com o ambiente.

Isso é perceptível na primeira cena em que ele visita a selva de Pandora através de seu avatar, ao lado dos cientistas. Um grande predador da floresta o ataca e, em sua fuga, ele perde de vista seus colegas. A noite cai. A tocha de fogo, que Jake fez assim que se viu sozinho, traz à tona o lado violento do planeta. Animais selvagens são atraídos pela luminosidade e sua presença ruidosa. O atacam. Neytiri, nativa do planeta, intervêm. Ela o salva dos lobos e joga a tocha na água. É nesse momento que a atmosfera de Pandora realmente vem à tona para ele, com sua bioluminescência e cores sutilmente radiantes, somente visíveis após o fogo ter sido apagado. O que antes era um lugar hostil, agora começa a se revelar como um paraíso idílico. Esse foi o começo de uma mudança na atmosfera do próprio personagem, que, antes emanando uma atmosfera “impregnada” do mundo trivial, agora manifesta uma atmosfera que corresponde cada vez mais àquela presente no mundo enquadrante de Pandora.

Como veremos durante a análise do mundo enquadrante, o crescente interesse e envolvimento do personagem com o mundo de Pandora torna-o cada vez mais desapegado em relação à sua vida na base militar.

4.2.2 Mundo enquadrante

Figura 25 - Atmosfera do mundo enquadrante de *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Esse é o conjunto de imagens do mundo enquadrante de *Avatar*. A primeira coisa que se observa, mesmo olhando apenas de relance, é o tom de cor frio e dessaturado dominando quase todas as imagens. Além disso, nas imagens desse conjunto, mesmo nas cenas a céu aberto, quase não se vê luz natural. Há uma sensação de artificialidade reforçada pela ausência de qualquer objeto orgânico, exceto pelos seres humanos.

Os ambientes que compõem esse mundo sugerem aridez, evocada tanto pela esterilidade visual dos laboratórios quanto pela desolação presente nos cenários onde ocorre a atividade de mineração:

Figura 26 - Operação de mineração em Pandora em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

O enquadramento bastante aberto do plano destaca a extensão do dano provocado pelas máquinas de mineração. O fogo e fumaça, presentes nas instalações industriais desse mundo, também contribuem para a atmosfera de aridez. As estruturas presentes nos ambientes externos da base se assemelham a fábricas e produzem, ao redor de si, ares acinzentados que provocam uma impressão de poluição, contrastante com aquilo que vemos no mundo fantasia, onde a mata virgem sugere pureza e frescor.

A caracterização do personagem Jake nesse mundo também contrasta com aquela do mundo fantasia. Aqui, seu figurino e encenação evocam uma atmosfera de desânimo e desleixo:

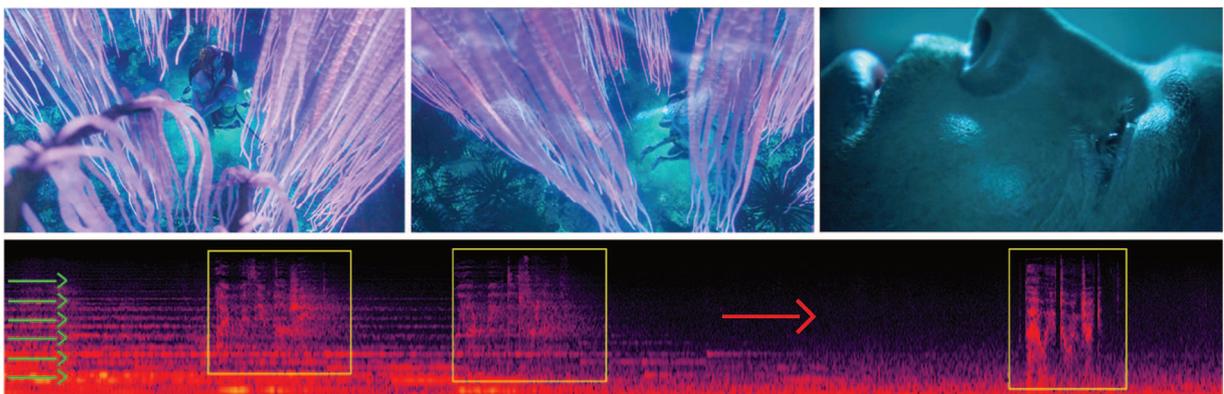
Figura 27 - Jake desleixado em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

O personagem se encontra um tanto maltrapilho, a alguns dias sem tomar banho e fazer a barba. Suas pernas atrofiadas ficam bastante evidentes nesse plano e contrastam com aquilo que vemos no mundo enquadrado, onde seu personagem é forte, ágil e vigoroso. Dramaticamente, a frustração do personagem por estar preso a seu frágil corpo humano fica mais evidente nas cenas em que ele se encontra na máquina que o conecta a seu avatar. Especialmente nos momentos em que ele retorna do mundo fantasia, o encontramos confuso e melancólico. O sentimento é reforçado pela clausura dentro da máquina onde ele se encontra, suado e exausto, tendo que retornar a sua vida de paralítico. O som, especialmente nessas transições, contribui para gerar contraste ao contrapor a sonoridade estimulante e harmoniosa que ouvíamos no mundo fantasia ao ruído dissonante do maquinário no laboratório:

Figura 28 - Gráfico espectral de cena de *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa cena, que ocorre por volta da metade do filme, temos o ponto alto do romance dos protagonistas. Vemos a transição de uma cena de amor na selva de Pandora para um plano de Jake acordando na máquina. Os três fotogramas escolhidos são recortes equidistantes que correspondem ao segmento de som representado no gráfico que está logo abaixo das imagens. O primeiro fotograma revela o plano da cena de amor entre os protagonistas, o segundo fotograma revela o momento da transição em fusão, e o terceiro fotograma revela o plano de Jake na máquina. No gráfico de frequência espectral, vemos, indicados pelas setas verdes, as várias linhas horizontais que correspondem às massas dos sons harmônicos de instrumentos — isso indica que há música nessa cena. Nos quadrados amarelos indico porções onde há voz, que correspondem às falas dos personagens. A seta vermelha indica o momento onde ocorre a transição em fusão do plano da cena de amor para o plano de Jake na máquina. Percebe-se que, durante a transição, as frequências harmônicas dos instrumentos vão sumindo gradativamente, indicando que a música está cessando. O que sobra depois disso é apenas o ruído grave do maquinário do laboratório. A construção dessa transição evidencia o contraste estético entre o arrebatamento do romance e a aridez do laboratório.

Além do desconforto provocado pelos ruídos, há uma atmosfera intimidadora evocada pelos sons característicos das instalações militares da base:

Figura 29 - Instalações militares em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A sonoridade desses ambientes combina sons de parafusadeiras, ronco de motores, munições sendo transportadas e uma variedade de ruídos que sugerem violência e brutalidade no trato com os objetos. A atitude dos personagens militares sugere um ímpeto ameaçador. O desprezo pela fragilidade física de Jake é manifesto a todo momento por parte dos soldados, que frequentemente reclamam do estorvo criado pela condição pouco prática do personagem cadeirante. Essa disposição geral de ânimos contrasta com a atitude receptiva que ele encontra nos Na'vis, na maior parte do tempo.

Além dos elementos de contraste já citados, vemos, nesse mundo, os efeitos da refiguração intra-fílmica resultantes da interação de Jake com o mundo enquadrado. O modo como o personagem passa a agir na base militar muda significativamente depois que ele começa a visitar o mundo fantasia de Pandora.

4.2.3 Imagens de construtos de experiência de limiar

Figura 30 - Imagens de construto de experiência de limiar em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Há oito imagens nessa coleção. Essas imagens apresentam transições entre mundos, contatos de um mundo com o outro, e momentos em que uma atmosfera própria de um determinado mundo vaza, ou transborda, sobre o outro. Algumas dessas imagens já foram analisadas brevemente nos capítulos teóricos, outras serão abordadas com maior profundidade no capítulo seguinte.

4.3 LA LA LAND

Até então, o maior ganhador de Globos de Ouro da história²⁹, *La La Land*, de Damien Chazelle, foi um fenômeno cultural e um dos musicais de maior sucesso já produzidos em Hollywood³⁰. O filme conta uma história de desilusão. Em uma entrevista com Chazelle, Peter Travers, famoso crítico de cinema da revista Rolling Stone, comenta que no filme “há uma tristeza. Tem aquilo que a vida tem. Não é tudo brilhante e reluzente.” (CHAZELLE, 2016, informação verbal, tradução nossa)³¹. O contexto do comentário é uma conversa sobre como esse musical era bonito, mas, ao mesmo tempo, um drama alicerçado na realidade (nas palavras de Chazelle).

Acredito que a intenção do diretor em relação ao filme, também é compartilhada por W. H. Auden em relação a poesia; o poeta comenta sobre nosso desejo contraditório de encontrar na arte tanto uma fuga quanto uma revelação da realidade:

nós queremos que um poema seja lindo, ou seja, um paraíso verbal terrestre, um mundo eterno de pura diversão, que nos dá deleite precisamente por causa de seu contraste com nossa experiência histórica com todos os seus problemas insolúveis e sofrimentos inescapáveis. Ao mesmo tempo, queremos que um poema seja verdadeiro, ou seja, que nos forneça certo tipo de revelação sobre a vida que irá nos mostrar como de fato é a vida e libertar-nos do auto encantamento e da ilusão; e um poeta não é capaz de trazer-nos qualquer verdade se não introduzir em sua poesia o problemático, o doloroso, o desordenado, o feio. (AUDEN apud KIMBALL, 2016, p.117)

O texto parece retomar o sentimento contraditório a que Kendall Walton (2005) se referiu quando afirmou que desejamos, ao mesmo tempo, que o personagem do filme não sofra, mas também que o filme não contenha somente alegrias. Em *La La Land*, apesar da frustração dos personagens (por mim indesejada), ainda assim o filme me atraía. Percebi também que a

²⁹ Fonte: <<http://www.latimes.com/entertainment/la-et-golden-globes-2017-live-la-la-land-breaks-record-for-most-1483935005-htmstory.html>>. Acesso em 08/03/2018.

³⁰ Fonte: <<https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2017/02/14/as-la-la-land-tops-300-million-why-musicals-are-a-solid-box-office-bet/>>. Acesso em: 17/02/2018.

³¹ No original: “There’s some sadness. There’s what life has. Not all brightly and shiny.”

estética do filme não pintava esses momentos dolorosos como uma desolação, mas os coloria com algum tipo de beleza. Assim como aconteceu com *Titanic*, onde algo parecido ocorre, fiquei intrigado.

La La Land é um musical que apresenta o romance de dois personagens, Mia e Sebastian, e suas respectivas jornadas rumo à realização artística. Mia deseja ser atriz; Sebastian, pianista de jazz. Ambos se conhecem ainda no anonimato, durante uma discussão no trânsito, e, depois de um início de relacionamento não muito promissor, começam a se apaixonar. Ao longo da progressão do romance, acompanhamos as tentativas frustradas de Mia em audições como atriz, e vemos Sebastian fazendo pequenos trabalhos como músico em bandas de qualidade duvidosa.

A primeira grande virada do filme acontece quando Sebastian é convidado para entrar em uma banda moderna de jazz. Ele é um jazzista clássico, mas, a contragosto, aceita o convite, por conta de necessidades financeiras. Ao mesmo tempo, Mia larga seu emprego como garçoneiro e começa a escrever uma peça, a ser protagonizada por ela mesma. A partir daí, o compromisso dos protagonistas com suas carreiras começa a afastá-los um do outro. A banda de Sebastian faz um grande sucesso e sua agenda musical não permite que ele compareça à estreia da peça de Mia, que foi um grande fiasco. Esse evento separa definitivamente o casal e Mia desiste da carreira de atriz.

Uma segunda grande virada ocorre quando um crítico, que gostou da peça de Mia, a convida para uma audição. Ela não desejava, mas Sebastian a incentiva e insiste até que ela decide ir. Ela se sai muito bem. O enredo, então, dá um salto no tempo. Vemos o letreiro “5 anos depois” e aguardamos, com suspense, para saber o que se fez dos personagens. A essa altura, já estamos no último terço do filme. A cena abre com Mia, agora requintada, visitando o antigo café onde trabalhava como garçoneiro. As pessoas no local a reconhecem como uma grande estrela. Mia chega em casa e abraça seu filho. Logo em seguida, seu marido chega e a abraça — para nossa surpresa, é um desconhecido. Vemos, também, Sebastian. Ele caminha na calçada e passa em frente à um grande cartaz de filme com o rosto de Mia estampado. Ele agora tem seu clube de jazz, exatamente como havia sonhado. Mora sozinho.

A grande cena final do filme se dá quando Mia e seu marido, a caminho de algum compromisso, encontram um engarrafamento e decidem mudar os planos. Eles fazem um desvio e estacionam o carro. Eles conversam e caminham pela calçada até que seu marido sugere um local para entrarem. Ele vai a frente e Mia o segue. Logo na fachada, ela reconhece se tratar do clube de Sebastian. Ela senta-se ao lado do marido e assiste, apreensiva, uma banda de jazz concluir a música em curso. Ao final, Sebastian salta ao palco e começa a apresentar a

banda. Empolgado, ele olha para a plateia e seu olhar se cruza com o de Mia. Ambos ficam paralisados por um instante. Sebastian, então, dá as boas-vindas a todos e se senta ao piano.

Ele toca a música tema do romance dos dois. No entanto, aquilo que começa apenas como um solo de piano, se torna um *medley* de todas as músicas tocadas durante o filme. A partir daí, a sequência se torna uma fantasia onde os momentos chave do relacionamento dos protagonistas são reencenados. Os desfechos negativos, as brigas, os fracassos profissionais, os esquecimentos, tudo isso fica para trás; nessa nova versão da história a relação deles é perfeita. Vemos eles tendo filhos, realizando seus sonhos como artistas e ainda tendo uma vida de casal simples em família. Assistindo a essa sequência eu pensava “sim, é isso que deveria ter acontecido!” A cena avança. Vemos o passado recente de Mia reencenado ao lado de Sebastian — como se ele fosse o pai de seus filhos, como se ele houvesse saído com ela naquela mesma noite, como se ele estivesse sentado a seu lado naquele momento e outra pessoa estivesse tocando o piano. Após quase 8 minutos de sequência fantasia, o arranjo da música, então, começa a ficar mais simples, cada vez com menos instrumentos, até restar apenas o piano — o piano tocado por Sebastian. Quando a última nota é tocada, vemos apenas a mão do pianista. “Será que é Sebastian?”, pensei. O enquadramento da câmera começa a subir, prestes a revelar o rosto daquele que toca. “Não pode ser. Espero que seja outra pessoa. Tomara que a fantasia seja real e ele fiquem juntos!” e procurava justificar minha esperança pensando que tudo que havia ocorrido de errado até ali poderia ser somente um sonho ruim e esse seria um ponto de virada onde toda a narrativa pregressa é reescrita. Mas não. A câmera sobe, revela o rosto do personagem, e é Sebastian. “Que frustração!”.

O desconforto dos personagens nesse momento, era o meu desconforto. Eles não conseguiam olhar um para outro, assim como eu não conseguia conceber esse final. Havia um tom melancólico no final da música, da forma como foi tocada; e eu também sentia essa mesma emoção. Mas esse sentimento estava em suspensão, aguardando o desfecho. Mia, então, se levanta para ir embora. Eles ainda não haviam trocado olhares novamente. O seu marido sai, mas ela se detém na porta. Ela hesita por alguns instantes e, finalmente, ergue a cabeça. No contra plano, vemos Sebastian. Ele ergue os olhos, revelando um olhar triste. Todavia, assim que a vê na porta, a reconhece, sorri e lhe acena com a cabeça. Ela responde com um sorriso que revela admiração e afeto. Depois de alguns instantes, ela sai. Sebastian retoma o piano e embala sua banda para uma nova música, enquanto um *crescendo* musical encaminha o filme para os créditos. A cena se encerra com um “Fim” na tela ao som de um triunfante *finale* orquestrado. As letras começam a subir e as luzes do cinema se acendem. As pessoas começam

a se levantar e a recolher seus pertences, mas eu permaneço sentado, embargado pelo filme, como relatei no começo do trabalho — estou no limiar.

Essa sequência fantasia final do filme é o que defini como o mundo fantasia de *La La Land*. Todo o resto é o mundo trivial. No filme, o intervalo está entre o mundo cotidiano da narrativa e a fantasia imaginada ao final. O mecanismo diegético de limiar é a própria imaginação da personagem. A âncora se encontra na natureza do mundo imaginado, que não pode ser acessado concretamente.

O intervalo entre mundos de *La La Land* possui uma qualidade que o aproxima do intervalo presente entre mim e o mundo ficcional dos filmes. Os mundos entre os quais se têm a experiência liminar possuem naturezas diferentes; assim como Mia não pode adentrar o mundo imaginado em sua sequência fantasia (a não ser parcialmente), por conta de sua natureza imaginada, eu não consigo adentrar os mundos ficcionais do cinema por conta dessa mesma natureza fictícia.

Nas seções seguintes apresentarei os mundos enquadrado e enquadrante do filme e buscarei identificar as relações de analogia dentro das categorias que propus.

4.3.1 Mundo enquadrante

Figura 31 - Atmosfera do mundo enquadrante de *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

As imagens acima compõem a coleção do mundo enquadrante de *La La Land*. A atmosfera desse mundo não é tão uniforme quanto a atmosfera dos mundos de *Avatar*. Assim como no conjunto de imagens do mundo enquadrado de *Titanic*, podemos agrupar as imagens em dois grupos, segundo algumas características comuns (aqui, também há um pequeno espaço entre um grupo e outro, na figura acima). O primeiro grupo compreende as seis primeiras imagens, que correspondem a planos de cenas musicais e/ou românticas. O segundo grupo compreende as quatro últimas imagens, que correspondem a planos de cenas que não são

musicais ou românticas, e que, ao invés disso, representam momentos de choque da fantasia com a realidade no drama do filme. Essas categorias ficarão claras no decorrer da análise.

No primeiro grupo, as imagens são bastante coloridas e saturadas. Isso fica evidente, principalmente no figurino dos personagens:

Figura 32 - Figurino colorido em *La La Land* (2017)

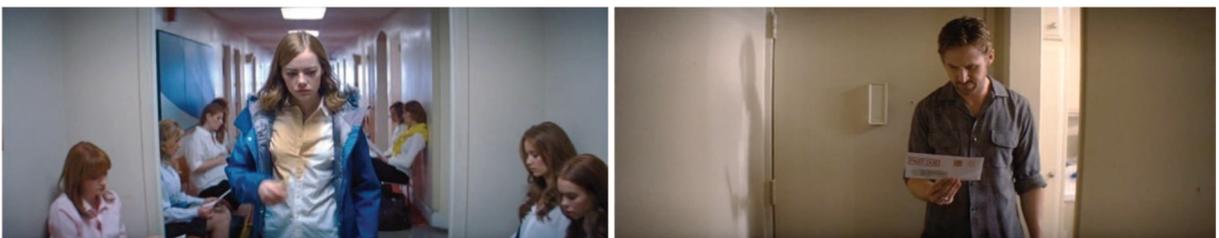


Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira imagem representa a abertura do filme, que ocorre com uma grande cena musical encenada durante um engarrafamento em Los Angeles. A segunda imagem representa o momento em que Mia e suas amigas estão animadas indo para uma festa onde poderão conhecer alguns figurões de Hollywood. Na terceira imagem, vemos Sebastian ao teclado, tocando com uma banda brega no início de carreira. Ambos os momentos acontecem no início do filme, quando os personagens ainda não haviam obtido sucesso.

Nas imagens do segundo grupo, tanto o figurino, quanto o aspecto gráfico geral das imagens é mais descolorido e dessaturado. Nas duas imagens abaixo, os personagens enfrentam momentos de frustração:

Figura 33 - Fracasso dos personagens em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na primeira imagem acima, Mia está saindo de uma audição fracassada para um papel de seu interesse. Na imagem ao lado, Sebastian está pressionado pelo acúmulo de contas a pagar. No entanto, nas outras duas imagens do grupo, que também possuem o aspecto dessaturado, ao contrário das duas imagens acima, os personagens estão vivendo seu momento de maior sucesso profissional:

Figura 34 - Sucesso dos personagens em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A partir dessa observação, percebe-se que a saturação e vivacidade da fotografia e do *mise en scène* não está relacionada diretamente com o sucesso dos personagens. Ao longo do filme, conforme os personagens se tornam mais sofisticados e avançam na carreira — às custas de seu romance —, seu figurino se torna mais sóbrio, e isso é refletido na direção de arte dessas cenas. Essa sobriedade contrasta com o romantismo juvenil dos personagens, refletido no figurino e direção de arte das cenas do primeiro grupo, conforme mencionado. A cor dessaturada e descolorida das imagens do segundo grupo, parece, portanto, acompanhar os momentos em que os personagens têm suas fantasias confrontadas com a realidade — sejam elas profissionais ou românticas.

A maioria das cenas musicais concentram-se na primeira metade do filme. Algumas delas são plenamente românticas, como a cena de dança no planetário:

Figura 35 - Mia e Sebastian dançando nas estrelas em *La La Land* (2017)

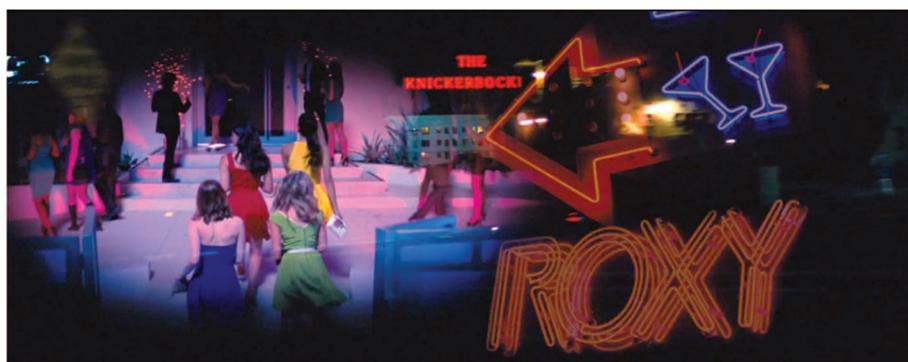


Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa cena, ocorre o primeiro beijo dos personagens. Mia vai ao cinema com Sebastian e, após ter assistido um filme que continha uma cena rodada no planetário de Los Angeles, os dois se dirigem para lá. Ambos começam a dançar e a câmera, como que entrando na dança, se move graciosamente ao redor deles. Quando ligam os projetores do planetário e veem as estrelas, inicia-se um momento musical em que os personagens flutuam e dançam no céu estrelado. Ao fim do momento musical, eles descem ao chão e se beijam.

No entanto, diferente dessa, outras cenas musicais são pontuadas por algum tipo de frustração, como a cena da festa com Mia e suas amigas:

Figura 36 - Mia e amigas na festa em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa cena começa com as colegas de quarto de Mia a convencendo a ir em uma festa. A expectativa sobre o evento vai aumentando conforme elas se arrumam para sair. Essa expectativa é aparente no arranjo crescente da música e na vivacidade das coreografias. Durante o evento vemos uma enérgica montagem em sequência (representada na figura acima) sobrepondo visualmente bares, outdoors, taças de champanhe e pés executando passos de dança. Ao final, no entanto, a música recua e Mia parece se arrepender de ter comparecido à festa. Ela abandona o local e, após vaguear pela cidade, casualmente entra no bar onde Sebastian está tocando piano. Quando ela se aproxima para elogiá-lo e se apresentar, ele simplesmente esbarra nela, sem lhe dar atenção. Ele recém havia sido demitido e, até então, só conhecia Mia de vista, por conta de uma discussão de trânsito. Tal desfecho confere um tom frustrante à excitação das cenas musicais e românticas do mundo trivial de *La La Land*. Essa combinação de tonalidades define a atmosfera média desse mundo. Tais frustrações só são retificadas no mundo fantasia, construído na cena musical final do filme. A retificação dos momentos de frustração é o principal elemento responsável por gerar contraste entre as atmosferas dos dois mundos, que é reforçado pelo paralelismo visual entre as cenas do mundo trivial e as cenas reencenadas no mundo fantasia.

A cinematografia também é decisiva para a construção das atmosferas contrastantes. Nas cenas musicais os movimentos são fluidos e os planos são longos. A câmera se move com estabilidade — como se estivesse sempre em uma grua ou *steadycam* — e seu deslocamento tende a acompanhar os movimentos da música. De forma contrastante, nas cenas onde os personagens se encontram frustrados, a câmera treme — como se estivesse carregada na mão, sem estabilizadores. Isso é percebido nas cenas onde os personagens brigam, ou quando, por exemplo, a personagem Mia abandona uma audição fracassada.

Associada à cinematografia, está, também, a montagem. Em momentos mais frustrantes da narrativa, os planos tendem a ser mais curtos e a montagem acumula enquadramentos em plano detalhe de maneira a demonstrar o desconforto dos personagens. Quando Mia fala ao telefone com sua mãe sobre o futuro profissional de seu namorado Sebastian, o vemos sentado na cama, ouvindo a conversa e olhando, desconfortável, para as paredes. Nesse momento, vemos planos detalhe de infiltrações na parede e outros defeitos da casa. Outro exemplo ocorre na véspera de uma das audições de Mia. Ela entra na sala e nenhum dos auditores lhe dá atenção. O desconforto é acentuado por planos detalhe das mãos da auditora digitando no celular, da pasta com sua foto sobre a mesa, da câmera ligada apontada em sua direção, etc. Tudo isso enquanto ouvimos nada mais que o som do ar condicionado da sala. A justaposição desses elementos cria um desagradável momento de suspensão que nos transporta para o estado emocional da personagem.

O som também é muito importante na criação da atmosfera. Como já mencionei, a música é a atração dominante das cenas musicais do filme e, nesses momentos, os outros elementos técnicos tendem a se arranjar ao redor dela, seguindo sua condução. Todavia, nos momentos de frustração, frequentemente temos silêncio ou a presença de algum ruído desagradável. Um exemplo disso se encontra no jantar em que Mia e Sebastian brigam e ela o deixa. A cena começa com câmera estável e música agradável, porém, no clímax da discussão, o disco que tocava na vitrola chega ao fim e a música que ouvíamos é substituída pelo ruído da agulha arranhando o vinil. Logo em seguida, o bolo que estava no forno queima, e ouvimos o som estridente do alarme de fumaça. Daí em diante, enquanto Sebastian se ergue para ir à cozinha, os planos são tremidos, filmados com câmera na mão. Ao final da cena, quando a personagem Mia deixa a casa, o arranjo do quadro é desequilibrado, enquadrando a personagem assimetricamente e a ocultando entre paredes.

Ao final, repito: são os momentos de frustração que definem a atmosfera média do mundo trivial de *La La Land*, em contraste com o mundo fantasia, a ser analisado em seguida. É essa atmosfera, combinando pontos altos de romance com momentos de decepção, que

aproxima esse mundo do meu próprio mundo cotidiano. Acredito ser em razão dessa analogia que me identifico com as experiências dos personagens nesse mundo, e por esse motivo que fiquei deseioso de que eles realizassem a vida ideal apresentada no mundo fantasia.

4.3.2 Mundo enquadrado

Figura 37 - Atmosfera do mundo fantasia de *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

O mundo fantasia de *La La Land* é uma reedição fantasiosa da história do filme. Essa reedição é uma montagem em sequência que faz um *medley* de todos os temas musicais do filme. Durante essa montagem, revemos muitos eventos da narrativa, mas, todos eles, agora, com desfechos diferentes. Ao invés de frustrações românticas e/ou profissionais, o que vemos são triunfos: a peça de Mia, antes um fracasso, agora é um sucesso; Sebastian não entra na banda que o faz brigar com Mia; os personagens, dessa vez, não esbarram, mas se beijam em seu primeiro encontro... Essas e outras reedições nos levam a novas cenas que revelam a possível vida que os personagens teriam, tendo evitado esses contratempos: Mia se torna uma atriz de sucesso na França; Sebastian a acompanha, abrindo seu clube de jazz em Paris; os dois

tem filhos juntos; e, por fim, ambos entram em um clube de jazz idêntico ao que Sebastian possui no mundo trivial do filme, mas, dessa vez, o pianista é um desconhecido e os dois o assistem, em clima de romance:

Figura 38 - Mia e Sebastian no clube de jazz em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa é a última cena da sequência, que é seguida pelo retorno da personagem ao mundo trivial. A construção do limiar entre os mundos e cenas será tema de capítulos posteriores. Me atendo, aqui, a discutir a relação de contraste entre os mundos. Além do evidente contraste na atmosfera dramática dos mundos, há, também, elementos que diferenciam a atmosfera plástica de ambos. Segundo Bordwell e Thompson (2013, p.391), é próprio de montagens em sequência utilizar, maquetes, títulos informativos e imagens estereotipadas para criar grandes elipses em ritmo acelerado de montagem. A fim de comprimir a reedição da vida imaginada pelos personagens, *La La Land* faz uso de imagens estereotipadas, como um teatro de sombras, para reencenar a audição bem-sucedida de Mia:

Figura 39 - Teatro de sombras em *La La Land* (2017)



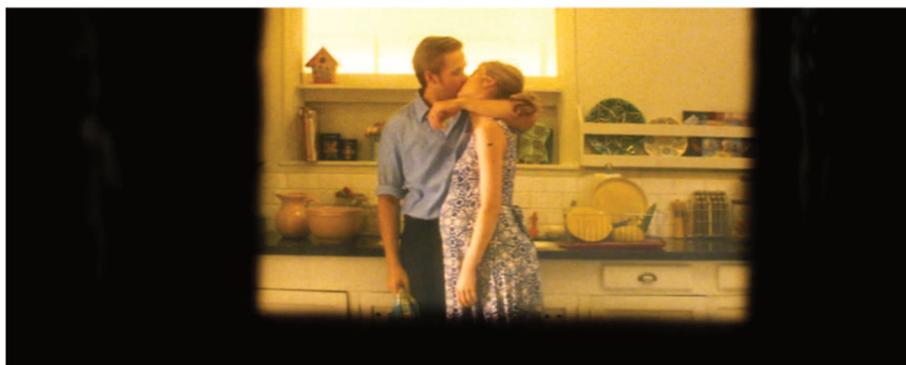
Fonte: Elaborado pelo autor.

Há uso de maquetes para representar os deslocamentos dos personagens:

Figura 40 - Maquetes em *La La Land* (2017)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Também há cenas de *super 8* projetadas sobre um lençol, criando um aspecto de filmagem caseira. Nas cenas, vemos momentos românticos do casal em meio à gravidez de Mia e o crescimento de seus filhos:

Figura 41 - Projeção de *super 8* em *La La Land* (2017)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Esses recursos são próprios do mundo fantasia de *La La Land* e — acredito eu — de alguma maneira contribuem para evocar uma atmosfera fantástica. Há um senso de irrealidade nas maquetes, cenários e imagens estereotipadas presentes nesse mundo. O clube de jazz de Sebastian, os sets do filme de Mia, e a maioria dos ambientes onde os personagens interagem, por exemplo, são todos como que protótipos de cenário:

Figura 42 - Protótipos de cenário em *La La Land* (2017)

Fonte: Elaborado pelo autor.

A irrealidade dos ambientes, justaposta às maquetes e teatros de sombras — que também possuem uma qualidade de inconcretude —, contribui para que se crie uma atmosfera falsa ou fictícia para esse mundo. Portanto, em nível concreto, a atmosfera dramática evoca uma idealização, enquanto que a atmosfera plástica evoca ficcionalidade. Em nível abstrato, a justaposição da atmosfera concreta e dramática tende a evocar uma atmosfera média de idealização ficcional ou imaginada — um mundo bom demais para ser verdade. Reafirmo que essa leitura é motivada, também, por minhas afecções, desse modo, na medida em que discuto atmosferas mais abstratas, tanto mais minha análise poderá ser subjetiva.

4.3.2 Imagens de construtos de experiência de limiar

Figura 43 - Imagens de construto de experiência de limiar em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

As imagens escolhidas representam planos onde há algum tipo de paralelismo visual entre o mundo trivial e fantasia. Organizei as imagens em duas colunas para facilitar a visualização das duas sequências de planos que desejo destacar.

Na coluna da esquerda, há duas imagens que representam um paralelismo entre um plano da sequência fantasia e um plano do mundo trivial. Na primeira imagem, vemos Mia e Sebastian no clube de jazz, ao final da sequência fantasia, ouvindo um jazzista qualquer tocar piano. Na segunda imagem, logo após o final da sequência fantasia, vemos Mia com seu marido, ouvindo Sebastian se apresentar.

Na coluna da direita, há quatro imagens que, em sequência, representam a transição da cena a partir de um plano no mundo trivial — na primeira imagem — para um plano que aparenta ser um *flashback* da cena em que Mia assistiu Sebastian tocar pela primeira vez, no início do filme. O paralelismo se encontra no enquadramento dos planos; não obstante o local diferente, a posição de Sebastian no quadro, tocando piano, possui muita similaridade nos planos, provocando até uma leve confusão no espectador. As duas imagens de Mia entre os dois planos, correspondem a transição entre o mundo trivial e o mundo fantasia, frequentemente marcada por uma mudança de iluminação, conforme descrevi nos capítulos teóricos.

4.4 O GRANDE GATSBY

O filme *O Grande Gatsby*, de Baz Luhrmann, lançado em 2013, é uma adaptação do livro homônimo escrito por F. Scott Fitzgerald, de 1925. A narrativa se passa em Nova Iorque e Long Island nos EUA, durante o verão de 1922 e é uma crítica ao materialismo e imoralidade da sociedade americana dos anos 1920. A versão de Luhrmann é a quinta adaptação do romance para o cinema. Acredito que por ser uma adaptação — ao contrário dos outros três filmes, que são roteiros originais — esse filme se afaste um pouco mais dos padrões da decupagem clássica em relação ao resto do *corpus*; e penso ser em razão disso que sua análise seja mais complexa.

O Grande Gatsby se diferencia dos demais filmes do *corpus* na estrutura de seus mundos narrativos. Em todos os outros filmes temos dois mundos — um mundo em que o personagem narra e um outro mundo enquadrado por essa narração. Nesse filme, entretanto, possuímos três níveis de enquadramento narrativo: um deles é a narrativa de Gatsby, onde a maior parte do tempo cronológico do filme se desenrola; outro nível é o da narrativa enquadrada pelas lembranças de Gatsby, que vão desde a infância até seu serviço militar; o terceiro nível, é onde esses mundos são enquadrados por Nick, amigo de Gatsby que nos narra toda a história. Começo a análise observando a atmosfera do mundo da *narrativa de Gatsby* (utilizarei esse

nome para diferenciar esse mundo daquele das *lembranças de Gatsby*, que é enquadrado por este).

Toda a narrativa se inicia com Nick Carraway, interpretado por Tobey Maguire, falando sobre seu desgosto com a vida. Segundo suas palavras, só uma pessoa estava livre de seu desprezo — Gatsby. Seu interlocutor, o doutor do hospital psiquiátrico em que Nick se encontrava, sugere a ele que escreva suas memórias, a fim de processar melhor suas emoções. Nick segue o conselho e o texto que começa a escrever nos leva ao passado. Ele descreve a riqueza da sociedade nova iorquina produzida pelo grande crescimento econômico dos anos 1920. Ele mesmo, ainda jovem, estava deslumbrado com as possibilidades e decide trabalhar no mercado de ações. Com tal fim em mente, Nick se muda para uma pequena casa em Long Island, onde se torna vizinho de Gatsby, um extravagante milionário, notório por dar enormes festas noturnas. A casa de Nick fica na ponta de uma baía, onde, na outra extremidade, mora sua prima, Daisy. Ela vive em uma mansão e é casada com Tom Buchanan, um rico e insensível ex-jogador de polo.

A primeira virada na história ocorre quando Nick, certa noite, recebe um convite para uma das festas de Gatsby. Nick vai à festa, conhece Gatsby e uma amizade começa a se formar entre eles. Gatsby, então, pede a Nick que convide Daisy para tomar chá. O encontro aconteceria na casa de Nick e sem ela saber, Gatsby apareceria. Nick faz o convite e, não sem algum embaraço, Gatsby e Daisy se reencontram. A partir de então, ambos iniciam um romance às escondidas. Ao mesmo tempo, Nick aprofunda sua amizade com Gatsby e se torna seu confidente. Gatsby conta sobre seu passado de pobreza e sua história de ascensão social, e descreve como conheceu e se apaixonou por Daisy; conta também como teve de se separar dela para lutar na guerra. Nessa cena, há um significativo diálogo, onde Nick comenta, referindo-se ao casamento de Daisy com Tom, que o passado não pode ser mudado, sugerindo que Gatsby deveria desistir de Daisy. Gatsby rejeita a ideia. São essas narrativas das lembranças de Gatsby que compõem o segundo mundo enquadrado, que é o terceiro nível diegético do filme.

Gatsby pede que Daisy deixe seu marido para viver com ele. Certo de que ela nunca amou Tom, ele marca uma janta onde ela deve revelar sua decisão. No entanto, para sua surpresa, ela hesita e revela que talvez tenha amado o sr. Buchanan, e diz que Gatsby está pedindo demais. Daisy e Gatsby não conseguem mais se entender e deixam o local de carro. Com os nervos afetados, ela atropela, sem querer, a amante de Tom. Ninguém identifica quem dirigia o carro. Visto que o carro era sabidamente de Gatsby, o marido da falecida, George Wilson, presume que ele era o motorista. No dia seguinte, Gatsby está nadando na piscina, aguardando um telefonema de Daisy, que lhe ligaria dizendo que havia decidido ficar com ele.

O telefone toca e Gatsby fica esperançoso. George Wilson entra em sua casa com uma arma. O mordomo de Gatsby atende o telefone. Ouve-se o tiro. Gatsby morre e, com um segundo tiro, Wilson se suicida. O telefone fica suspenso. Nick aguarda na linha. Não era Daisy quem ligava.

Após a tragédia, Nick organiza o velório de seu amigo. Ele tenta entrar em contato com Daisy e com os amigos de Gatsby. Nenhum deles aparece. Nick fica desgostoso com a superficialidade desses laços e decide abandonar Nova Iorque. O filme acaba com a cena de Nick concluindo um manuscrito e o intitulando “O Grande Gatsby”.

No filme, há uma complexidade no modo como se constituem o mundo fantasia e trivial, bem como os intervalos, âncoras e limiares. Qual mundo é fantasia e qual mundo é trivial? Qual mundo é enquadrado e qual é enquadrante? Eu poderia muito bem ter pensado que há dois mundos enquadrantes e um enquadrado, ao invés de classificar como o fiz nessas seções.

Quanto aos mundos fantasia e trivial, penso que a estrutura é como um sanduíche: o recheio é o mundo fantasia e nas extremidades encontram-se dois mundos triviais. O primeiro nível de enquadramento é um mundo trivial — de onde Nick narra a história —, que é sucedido por um mundo fantasia — a narrativa de Nick e Gatsby —, que nos leva a outro mundo trivial — as lembranças de Gatsby.

A relação de analogia que proponho estar presente entre os mundos triviais e fantasia nos filmes e minha relação com o cinema, toma uma forma mais complexa nesse caso. O mundo enquadrado/fantasia onde Gatsby dá suas festas, é análogo ao mundo do cinema, em minha experiência; e, tanto o mundo enquadrante de Nick, quanto o mundo enquadrado por Gatsby, correspondem ao meu mundo cotidiano. Eu, assim como Gatsby, tenho dificuldade em aceitar as contingências da vida — como o fato de não poder alterar o passado, por exemplo — e tendo a buscar na fantasia uma saída — no meu caso, o cinema, e, no caso de Gatsby, sua persona abastada. A fuga da realidade para a fantasia pode gerar uma severa desilusão — que é o que vemos no mundo de Nick. O mundo enquadrante, de onde Nick, desiludido, conta toda a história, coloca os outros mundos em perspectiva ao refigurá-los como o faz.

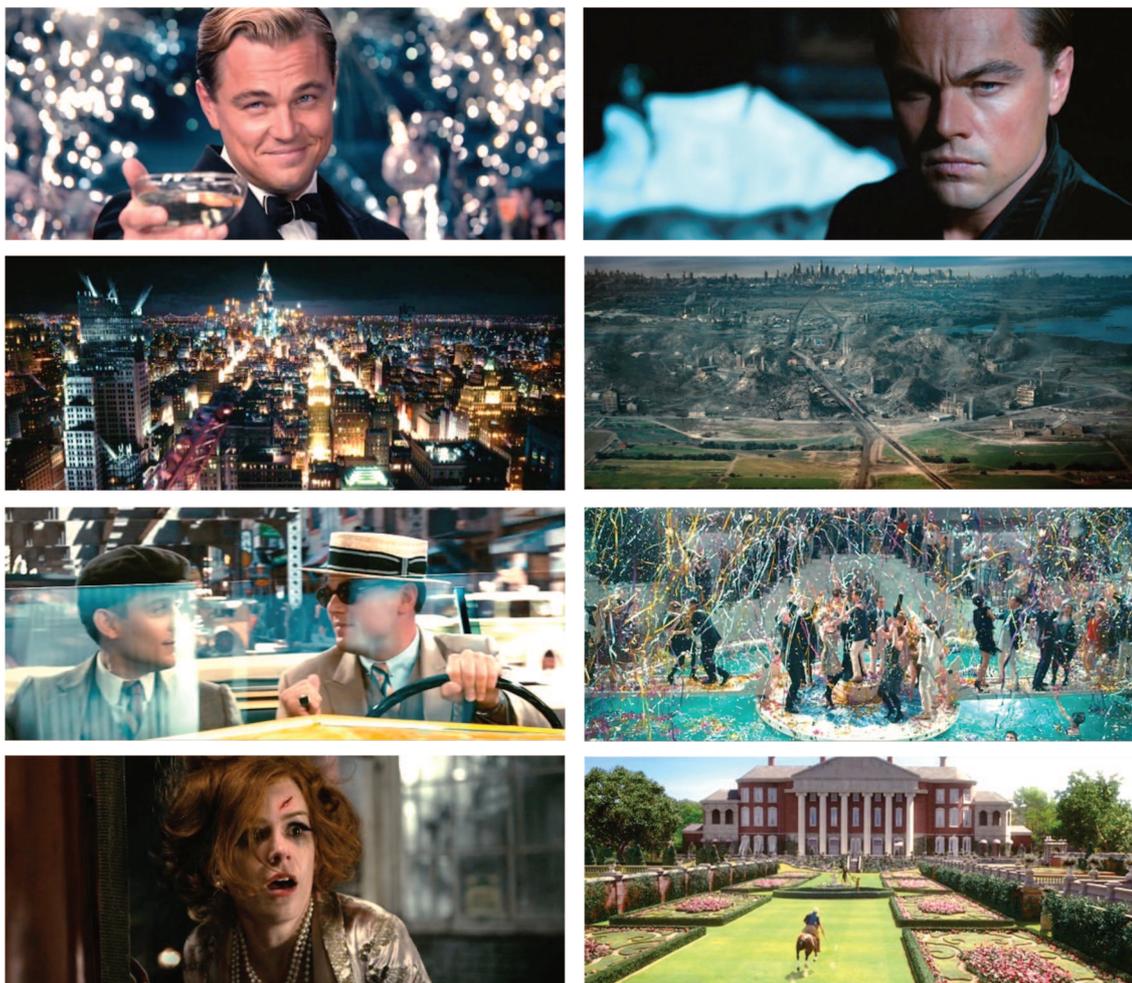
Por conta de sua estrutura com três camadas, é nesse filme que mais podemos perceber a ação das refigurações intra-fílmicas. Os diferentes níveis diegéticos refiguram-se, moldando e lançando perspectiva um sobre o outro. No nível mais interno, encontra-se a narrativa sobre o passado de Gatsby, que é refigurada pela narrativa de Gatsby no presente, que é refigurada pela narrativa de Nick, que chega a nós, os espectadores, refigurando nosso mundo ficcional. A refiguração intra-fílmica, que se dá entre os níveis narrativos do filme, é análoga à refiguração extra-fílmica, que ocorre entre o mundo ficcional do espectador e o mundo ficcional do filme. Essa relação constitui um *mise en abyme*, pois meu próprio mundo cotidiano enquadra o mundo

ficcional do filme — que contém os vários níveis narrativos —, constituindo, portanto, uma refiguração, dentro de uma refiguração, dentro de uma refiguração. É preciso reforçar que essas refigurações, apesar de se darem entre camadas que possuem alguma hierarquia, não são unilaterais (como podem parecer), mas relações entre mundos.

Sobre os intervalos e âncoras, por conta da complexidade da estrutura do filme, me vejo obrigado a adiar minhas reflexões para as seções seguintes do texto.

4.4.2 Primeiro mundo enquadrado: a narrativa de Gatsby

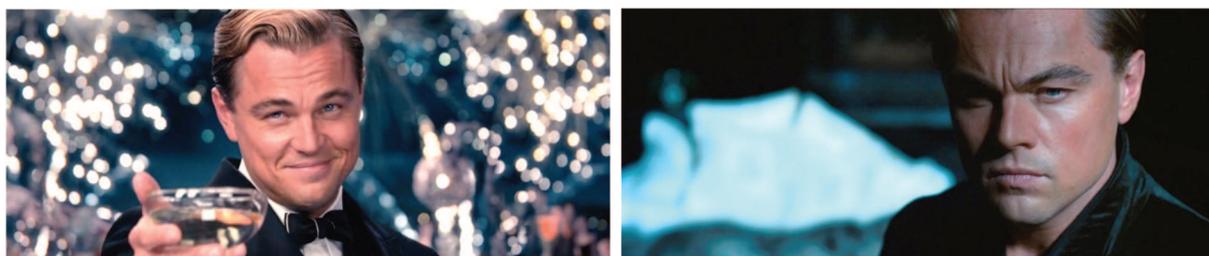
Figura 44 - Atmosfera do primeiro mundo enquadrado de *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A atmosfera média desse mundo é definida na tensão entre dois polos:

Figura 45 - Dois polos da atmosfera de Gatsby em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao lado do glamour da persona pública de Gatsby, temos um homem que esconde segredos. Apesar da riqueza por ele ostentada, circunda-lhe um mistério a respeito da origem

desses bens. Não se sabe precisamente no que ele se envolveu, apenas ouvimos teorias e hipóteses, vindas de vários personagens, sugerindo desde as mais desvairadas conjecturas até acusações bem concretas contra a natureza de seus negócios. Em uma dessas acusações, Tom Buchanan afirma ter investigado e descoberto a origem ilegal da fortuna de Gatsby. Além de não se defender, Gatsby se ira contra Tom. Somando-se isso ao tom constante de mistério que Gatsby mantém ao lidar com seus negócios, cria-se uma forte suspeita sobre os meios utilizados em sua acumulação apressada de riqueza.

Nos ambientes, também encontramos dois polos dissonantes. Ao lado da Nova Iorque cintilante, temos a periferia obscura:

Figura 46 - Ambientes em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A atmosfera média se constitui na justaposição entre os dois polos. A maioria dos personagens desse mundo possui uma duplicidade que os divide entre uma superficialidade atraente e algo indesejável oculto. Essa duplicidade parece corroborada pelos ambientes. Os eventos mais perversos e/ou trágicos da narrativa tendem a acontecer nesses ambientes de atmosfera obscura. Ao longo da narrativa, também se percebe que, na medida em que Gatsby é dominado por seus temores, seu ambiente, antes badalado, também adquire atmosfera obscura.

Quanto ao polo mais glamoroso desse mundo, a construção técnica de tais momentos é caracterizada por dinamismo. Os cortes são rápidos, as imagens são saturadas e brilhantes, os movimentos de câmeras são ousados e a música festiva dita o ritmo da encenação. Por vezes, esse dinamismo toma ares vertiginosos. Vemos isso em uma cena onde o enquadramento está mostrando um avião que desenha com fumaça no céu e, logo em seguida, a câmera faz um mergulho rente a fachada de um prédio muito alto, até descer e revelar Nick na calçada, chegando a Nova Iorque. Isso também é percebido na cena em que Gatsby leva Nick para um passeio de carro: o fundo borrado, a montagem frenética e a duração acelerada dos planos³², confere à cena uma atmosfera plástica enérgica. No nível dramático, sabemos que Gatsby está

³² Me refiro à própria velocidade de reprodução, que me parece, em muitos momentos, mais rápida que o natural.

fazendo um espetáculo a fim de fazer Nick esquecer suas desconfianças. O ritmo excessivamente acelerado, nesse caso, funciona como distração:

Figura 47 - Gatsby dirigindo aceleradamente em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa cena, Gatsby está tentando ganhar a confiança de Nick, pois ele, além de ser seu único amigo, é seu vínculo com Daisy. Para esse fim, Gatsby, além de contar o seu passado, lhe mostra fotos, medalhas de guerra e o leva para conhecer um de seus parceiros comerciais. No entanto, apesar dessas aparentes evidências, tudo parece um tanto artificial.

Outro excesso encontra-se, obviamente, nas cenas festivas:

Figura 48 - Festa de Gatsby em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

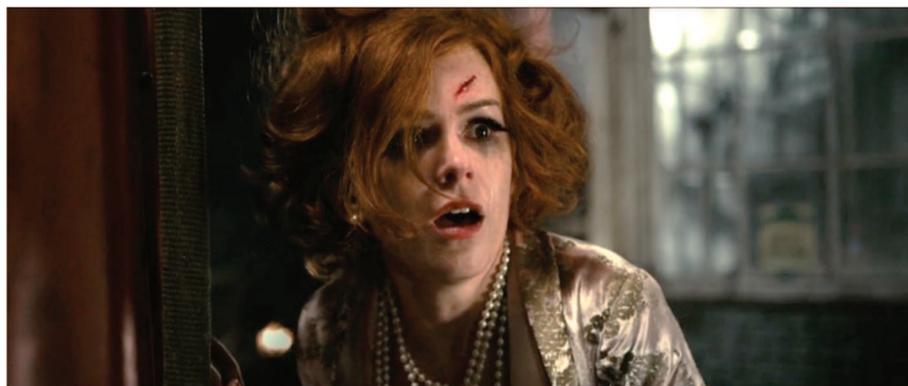
As cenas das festas frequentadas por Nick, voltarão a aparecer, no mundo enquadrante, quando ele visita a mansão abandonada, após a morte de Gatsby. No entanto, elas estarão diferentes do modo como a vemos aqui. Discutiremos isso mais adiante.

Além dos aspectos técnicos já mencionados, a cenografia dessas cenas encarna o excesso. A escala da festa é megalomaniaca. O figurino dos presentes é extravagante. O número de adereços decorativos é enorme. Tudo isso, em conjunto com a música pulsante, confere a esse ambiente uma atmosfera de farra e desperdício. A única razão dessas festas, era a esperança

que Gatsby possuía de que Daisy um dia apareceria. A função de toda a sua riqueza, aliás, era impressionar Daisy.

A pompa de Gatsby e suas festas tem seu polo oposto nos eventos trágicos ocorridos na periferia da cidade:

Figura 49 - Tragédia em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na figura acima, vemos a amante de Tom Buchanan momentos antes de ser atropelada por Daisy. As cenas no ambiente são escuras e todo local parece acinzentado. Ali, os personagens estão quase sempre suados e sujos. Não há música. Esse é o ambiente onde ocorrem a maior parte das tragédias e traições na narrativa. É aquilo que os personagens vivem aqui, que, justaposto à atmosfera das cenas festivas, confere um ar de superficialidade à atmosfera média do primeiro mundo enquadrado. Por detrás do glamour e riqueza, encontramos decadência.

Apesar da imersão de Gatsby nesse mundo, sua fantasia fica fora de seu alcance: ele aparentemente conquista Daisy, mas ela lhe escapa; ele é rico, mas seus negócios são suspeitos; sua casa é muito frequentada, mas ninguém comparece em seu velório. No entanto, nesse mundo, tudo o que Gatsby vê é sua fantasia apenas: ele morre achando que era Daisy quem lhe ligava; não vê que ninguém compareceu a seu velório; e, também, não testemunha como sua mansão e patrimônio se tornam ruínas. É apenas Nick, no mundo enquadrante, que enxerga a superficialidade das relações de Gatsby. É o mundo enquadrante, de onde Nick narra a história, que refigura o mundo onde Gatsby vive sua fantasia, trazendo a lume o intervalo que o separava da posse de seus sonhos. Para entender a natureza desse intervalo, é preciso que entendamos a âncora que o limita. Para que a entendamos, precisamos imergir a um nível diegético inferior a esse — ao segundo mundo enquadrado, onde se encontram as lembranças de Gatsby.

4.4.2 Segundo mundo enquadrado: as lembranças de Gatsby

Figura 50 - Atmosfera das lembranças de Gatsby em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Esse mundo é composto pelo passado narrado por Gatsby ao personagem Nick Carraway. Dramaticamente, esse nível da narrativa é definidor para o personagem Gatsby ao longo do filme. A primeira técnica a destacar é o uso do tom de cor sépia. Boa parte das cenas é tingida por um tom castanho desbotado. Além de provocar a sensação que temos ao olhar fotos antigas — como se fosse uma convenção para enunciar um *flashback* —, esse tom, em contraste com a riqueza visual das festas de Gatsby, ajuda a sugerir a pobreza e escassez presentes em sua juventude.

Uma exceção a esse uso de cor se encontra nas cenas em que Gatsby imagina um futuro grandioso para si:

Figura 51 - Jovem Gatsby sonhador em *O Grande Gatsby* (2013)

Fonte: Elaborado pelo autor.

As imagens do menino Gatsby tentando alcançar as estrelas é muito simbólica e cria uma atmosfera abstrata de esperança que permeia não só esse mundo, mas todo o filme, como veremos. Em tais momentos, há como que uma brecha na atmosfera dominante desse mundo, por meio da qual se entrevê a atmosfera daquilo que o personagem se tornará. Todavia, os breves vislumbres de grandiosidade são como que engolidos por uma atmosfera de pobreza:

Figura 52 - Pobreza na infância de Gatsby em *O Grande Gatsby* (2013)

Fonte: Elaborado pelo autor.

Todo o ambiente sugere escassez. O local é inóspito, a infraestrutura é precária e o clima, de maneira geral, não parece agradável. Conforme a narrativa avança e o personagem galga novas conquistas, a atmosfera se altera levemente:

Figura 53 - Jovem Gatsby velejando em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A sépia ainda está presente, mas é tingida com mais cores conforme o personagem vislumbra novas oportunidades. Nessa cena em alto mar, o personagem consegue um protetor rico, que o ensina a ser um cavalheiro e lhe dá alguma cultura. Apesar disso, ele ainda permanece pobre, e, com a morte desse homem, Gatsby se mantém apenas com os modos refinados, porém sem fortuna.

Quando a narrativa chega nas cenas de romance, percebemos uma construção distinta:

Figura 54 - Jovem Gatsby e Daisy em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Diferente das outras imagens, nessas cenas, há uma espécie de resplendor. O reflexo da luz nos personagens irradia-se de modo difuso. Somando-se essas qualidades plásticas com o momento dramático romântico dos personagens, a atmosfera evocada é quase onírica. No entanto, a beleza desse momento ganha contornos trágicos nesse mundo devido ao desfecho conferido à história:

Figura 55 - Daisy casa com Tom em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Gatsby julgava ser necessário tornar-se rico para desposar Daisy. Ele não pertencia ao seu círculo social abastado. Enquanto ele se afasta para juntar fortuna às pressas, a guerra dificulta-lhe a comunicação com sua amada, e ela acaba se casando com outro. A montagem estilizada nos revela a informação de que Daisy casou-se com Tom Buchanan, durante o período em que Gatsby estava longe.

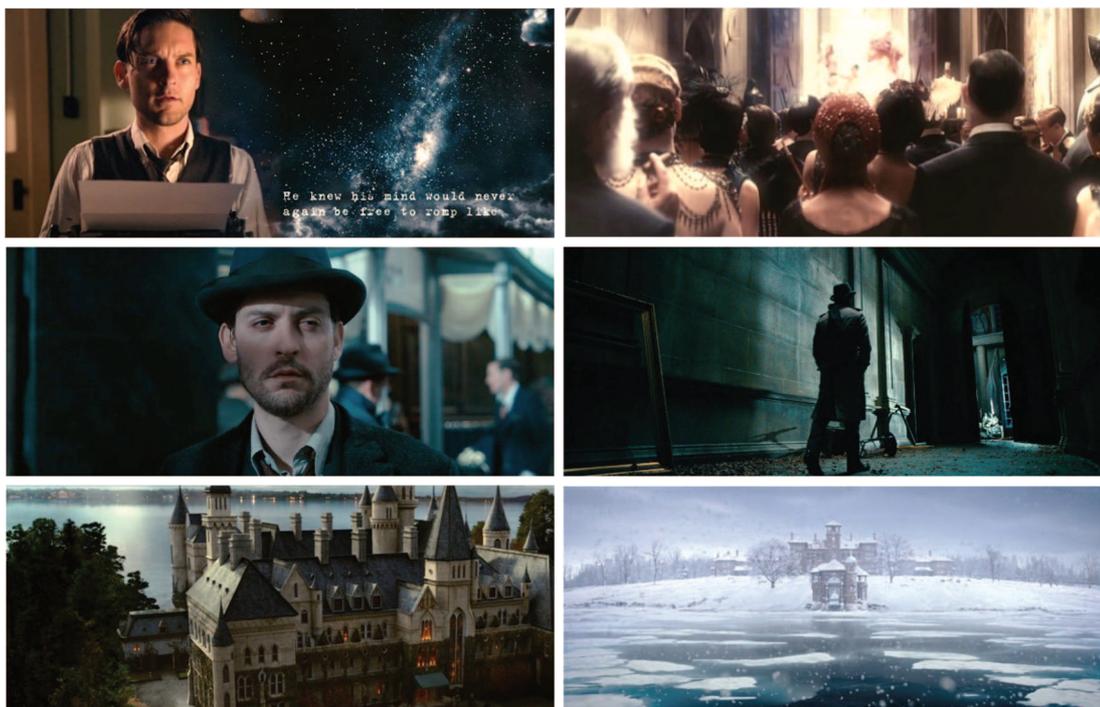
Esse e muitos dos *flashbacks* onde ocorrem as narrações de Gatsby sobre seu passado, tem características de montagem em sequência. A montagem é rápida, os planos são estilizados e, por vezes explicitamente simbólicos, como no momento em que o Gatsby-criança estende sua mão para o céu estrelado. Nesse mundo, vemos um sonho emergir da miséria, porém não o vemos realizar-se. Eu poderia afirmar que ele se realiza no primeiro mundo enquadrado, onde Gatsby “reconquista” Daisy. No entanto, argumento que não.

O passado de Gatsby, ao longo do filme, sempre permanece como uma âncora. Essa âncora o impede de alcançar o que ele deseja no mundo fantasia. A pobreza não o deixa casar-se com Daisy, e o posterior casamento de Daisy o impede de a ter para si. Em resposta a essas limitações, Gatsby cria uma ilusão alienante sobre seu futuro, que acaba o impedindo de ver o mundo como realmente é, causando sua ruína. No entanto, sem essa ilusão, ele teria de renunciar a sua paixão e seus sonhos. É através dessa auto ilusão, dessa esperança desmedida, que Gatsby consegue ao menos se aproximar (e quase tomar posse definitivamente) de seu mundo fantasia. A auto ilusão de Gatsby é, portanto, o mecanismo diegético de limiar.

Todavia, ele não consegue livrar-se da âncora e a ilusão o conduz a fins trágicos. Ainda assim, sua ruína só é efetivamente percebida por Nick, sobretudo no mundo enquadrante.

4.4.3 Mundo enquadrante: a narração de Nick

Figura 56 - Atmosfera da narração de Nick em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Neste mundo, Nick, o único amigo de Gatsby, rememora a história de seu companheiro através da escrita de um livro:

Figura 57 - Nick Carraway escrevendo em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

No entanto, a lembrança do idealismo de Gatsby é a única aparição de uma atmosfera de esperança nesse mundo, que, de maneira geral, é dominado pela decepção com o cinismo daqueles à sua volta. Essa atmosfera abstrata de esperança irrompe, no caso da figura acima, através do mesmo céu que Gatsby tentava alcançar quando criança; a imagem é a mesma.

A atmosfera da imagem que vemos acima é uma exceção. Nas demais imagens que compõem o mundo enquadrante, a atmosfera é diferente. A morte de Gatsby e o abandono de todos os que aparentemente o estimavam, lança uma sombra sobre as lembranças dos momentos festivos do primeiro mundo enquadrado:

Figura 58 - Lembrança da festa de Gatsby em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Conforme Nick visita a mansão abandonada que pertencia a Gatsby, lembranças de momentos espalhafatosos das festas que ali ocorreram, agora, ganham nova atmosfera. A imagem é destituída de saturação e colorido. O som da festa é abafado pela voz de Nick, que narra sua desilusão. A mesma qualidade onírica da luz, presente nos *flashbacks* das lembranças românticas de Gatsby, está presente aqui, no entanto, com ainda mais intensidade. Somando-se a tudo isso, temos, também, as transições entre essas memórias desiludidas e a mansão abandonada — onde a imagem da lembrança perde opacidade e gradualmente revela o mesmo cenário, agora, em ruínas. A justaposição desses elementos confere a essas imagens o aspecto de uma miragem. Essa é a atmosfera que, para mim, emana da forma como esse mundo enquadra as lembranças de Nick.

Além da atmosfera das imagens das lembranças de Nick, os ambientes desse mundo possuem uma atmosfera que contrasta com aquela evocada pelos outros mundos. Nova Iorque, que antes era cintilante, agora é sombria:

Figura 59 - Nick revisita Nova Iorque em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

As mansões, outrora agitadas, são, agora, locais ermos:

Figura 60 - Mansão abandonada em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

À esquerda, temos a mansão abandonada do mundo enquadrante contraposta à uma mansão do primeiro mundo enquadrado. O contraste de atmosferas é notável. A mansão à esquerda é despida de toda a vivacidade que tinha quando estava no outro mundo. Por fim, o próprio calor de verão presente no primeiro mundo enquadrado é substituído por um inverno rigoroso e nublado:

Figura 61 - Paisagem de inverno em *O Grande Gatsby* (2013)



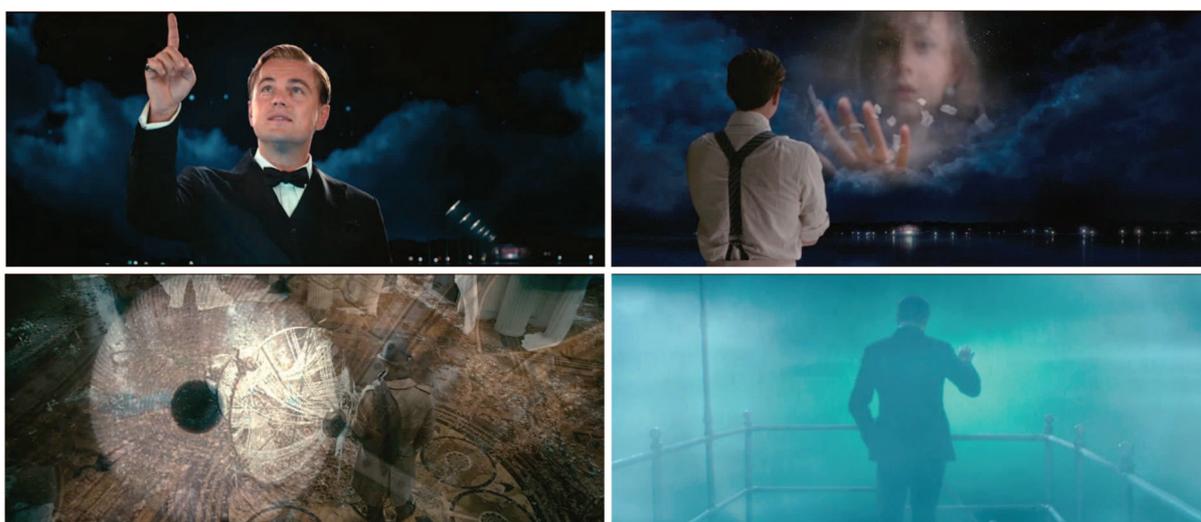
Fonte: Elaborado pelo autor.

O inverno traz consigo uma paleta de cores mais escura e monocromática, que ajuda a compor, ao lado dos outros elementos apontados, a atmosfera desiludida, e um tanto fúnebre, do mundo da narração de Nick. É a partir de tal atmosfera que ocorre a refiguração intra-fílmica do mundo fantasia, que agora ganha matizes de desencanto.

4.4.4 Imagens de construtos de experiência de limiar

O conjunto abaixo reúne os principais tipos de imagem de construto de experiência de limiar em *O Grande Gatsby*. A seleção não é exaustiva, mas representativa.

Figura 62 - Imagens de construto de experiência de limiar em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira imagem, em que Gatsby aponta para o céu, representa a cena em que ele revela seu passado a Nick, bem como o sonho de como reconstruí-lo. Ele aponta para as estrelas, como que em alusão ao céu que tentava alcançar quando criança. A imagem ao lado, com Daisy aparecendo entre as nuvens, faz parte da mesma cena, mas nesse momento Gatsby está revelando como ela acabou se casando com Tom. A imagem entre as nuvens representa o momento em que Daisy, já de casamento marcado, recebe uma carta de Gatsby e entra em crise.

As duas imagens inferiores, correspondem a cenas após a morte de Gatsby. Na primeira imagem, Nick observa um lustre caído enquanto visita a mansão abandonada de Gatsby; sobreposta a essa imagem, vemos outra imagem, de um plano com o lustre ainda pendurado, durante uma das festas que ele participou. Na segunda imagem, vemos a silhueta transparente de Gatsby sobreposta ao cais de onde ele costumava observar a luz verde, que indicava a casa de Daisy do outro lado da baía.

5 CONSTELAÇÕES DE CONSTRUTOS DE EXPERIÊNCIA DE LIMIAR

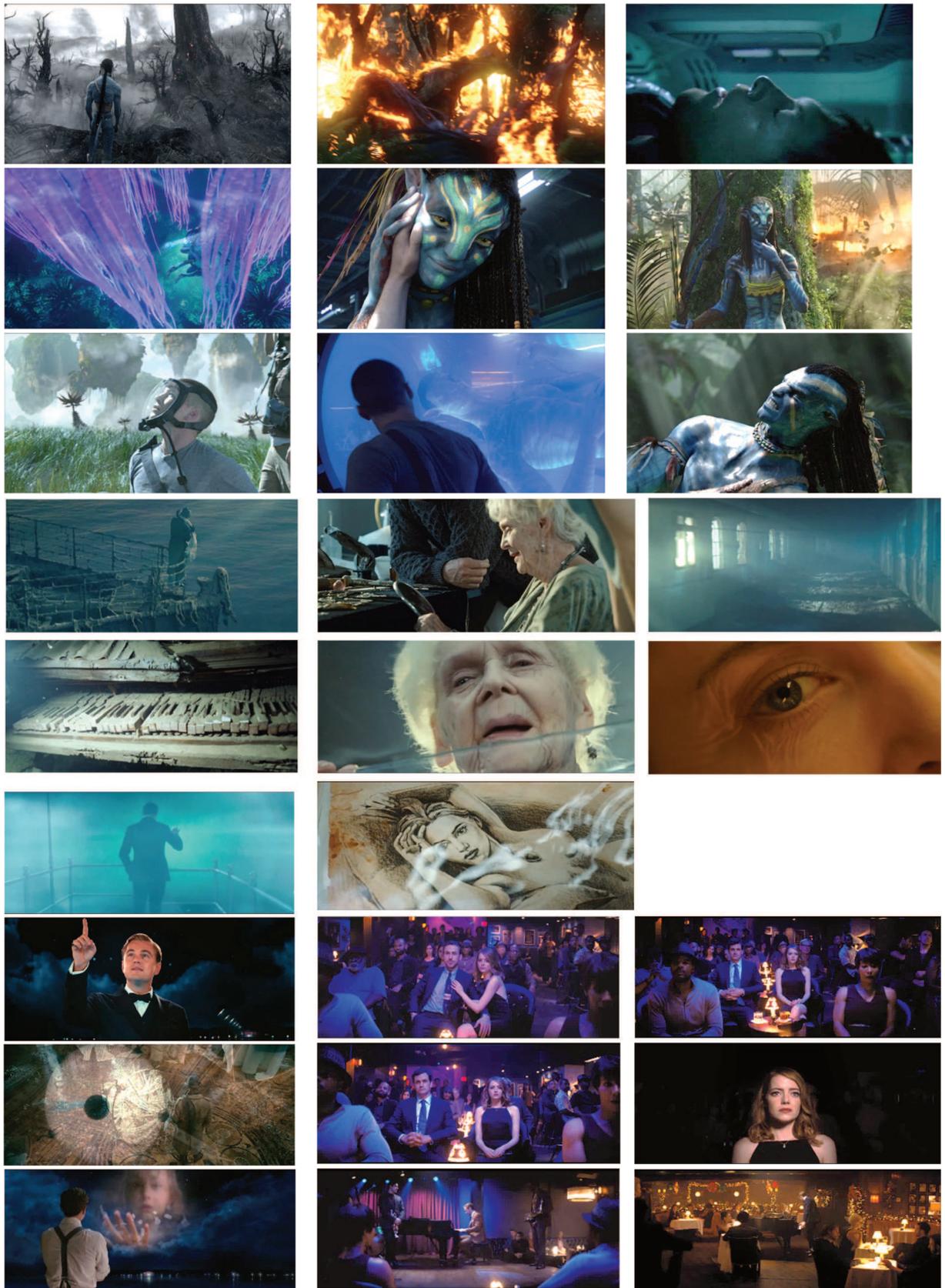
No capítulo anterior, busquei elucidar as relações de analogia entre os mundos dos filmes e minha relação com o cinema. Dei um destaque especial para a análise de atmosferas, com a finalidade de apresentar a relação de contraste entre os mundos enquadrante/trivial e enquadrado/fantasia. Além disso, utilizei as seções para apresentar informações gerais sobre os filmes, e introduzir a narrativa e os personagens principais da trama.

No entanto, esses movimentos de análise executados no capítulo anterior, ainda tem caráter um tanto preliminar. Os elementos atmosféricos e relações de analogia previamente apontados, são como condições de possibilidade para que minhas experiências de limiar com o cinema sejam evocadas por esses filmes. A partir de agora, observarei como a materialidade fílmica evoca essas experiências de limiar, isto é, analisarei especificamente as imagens de planos onde os personagens vivenciam experiências de limiar, a fim de entender como são construídos.

Para tanto, reúno em constelações as imagens de construtos de experiência de limiar desses filmes, formadas a partir de afinidades eletivas. As quatro seções do capítulo correspondem a quatro constelações. A partir delas, teço considerações sobre os construtos de experiência de limiar.

Antes de avançar para as constelações, apresento de uma só vez a totalidade das imagens de construtos de experiência de limiar a serem analisadas. Faço isso a fim de que o leitor tenha uma visão geral do conjunto que, até aqui, apresentei apenas fragmentariamente, ao final de cada análise de atmosfera. Os quatro filmes do meu *corpus* estão aqui contemplados:

Figura 63 - Imagens de construtos de experiência de limiar

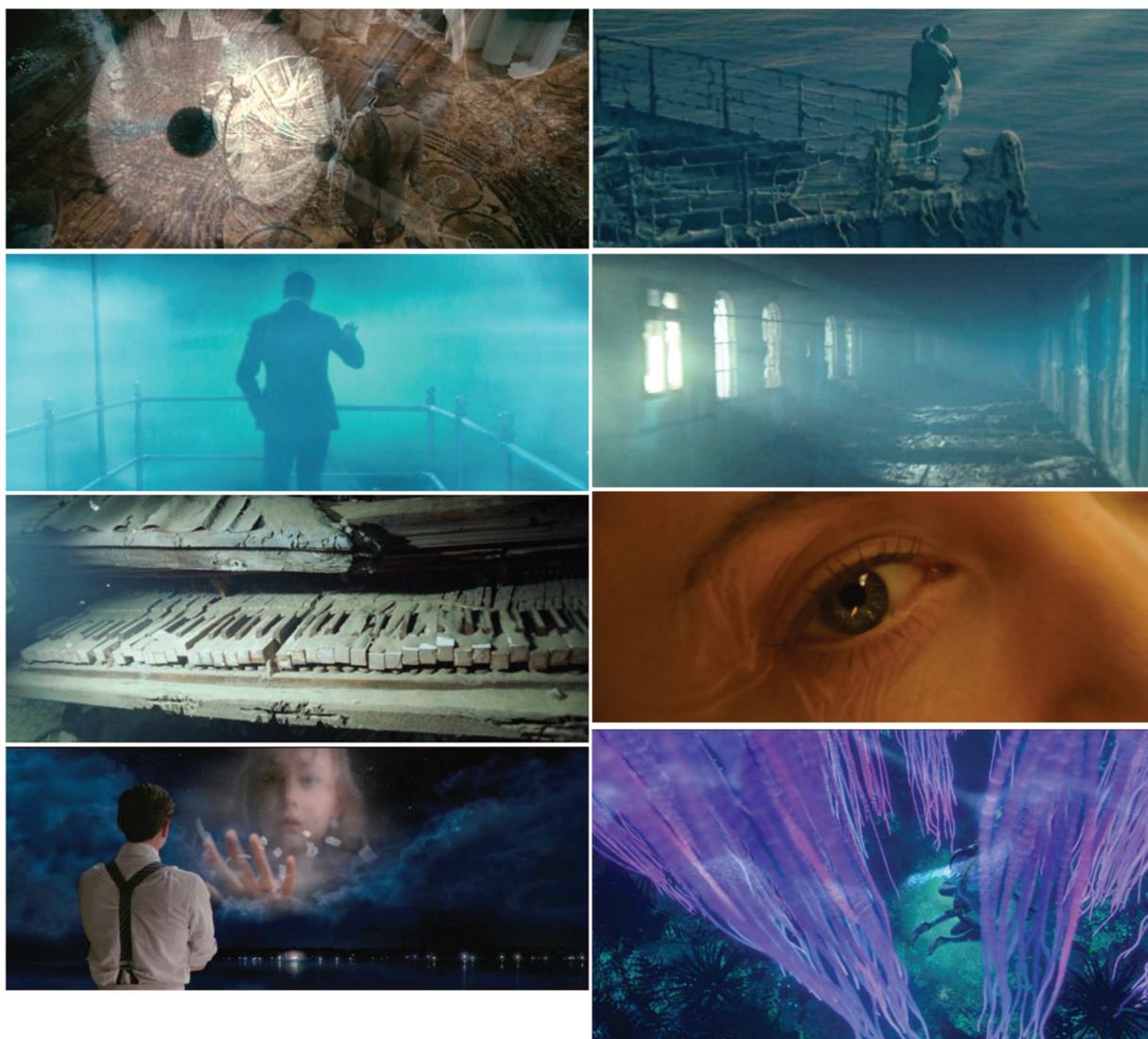


Fonte: Elaborado pelo autor.

5.1 SOBREPOSIÇÕES TÉCNICAS DE IMAGENS E SONS

A constelação abaixo é composta por imagens de *Titanic*, *O Grande Gatsby* e *Avatar*.

Figura 64 - Constelação de imagens de sobreposições técnicas



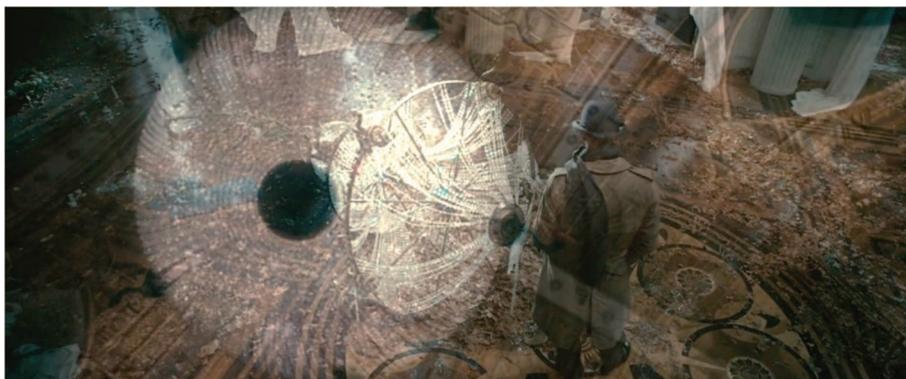
Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa seção, buscarei destacar as técnicas mais proeminentes usadas nos filmes do *corpus* para criar efeitos de presença dos limiares entre mundos enquadrado e enquadrante. De certa forma, sobreposições técnicas estão presentes no filme todo e em todas as constelações. O que distingue as sobreposições dessa constelação em relação às demais é a montagem de duas imagens (ou imagens e sons) provenientes de dois mundos diferentes em um único quadro. Desse modo, espaços e/ou tempos diferentes são tecnicamente sobrepostos permitindo uma coexistência que não ocorre na diegese.

O uso reiterado de um número limitado de técnicas durante um filme pode criar um sistema formal que constitui aquilo que Bordwell e Thompson chamam de estilo (2013, p.473). Ainda falando sobre estilo, os autores comentam que “filmes que estabelecem fortes contrastes narrativos muitas vezes os reforçam com diferenças estilísticas pronunciadas.” (2013, p.474).

Os mundos dos filmes do *corpus* são contrastantes narrativa e estilisticamente. Nas imagens dessa constelação, encontram-se sobreposições técnicas em que tanto os momentos sobrepostos quanto a forma como são sobrepostos acentuam tais contrastes.

Figura 65 - Imagens de lustre sobrepostas em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na figura acima, por exemplo, vemos dois diferentes momentos sobrepostos: uma imagem do lustre durante uma festa espalhafatosa, do mundo enquadrado da narrativa de Gatsby, e uma imagem do mesmo lustre em ruínas, do mundo enquadrante da narração de Nick. Na imagem abaixo, vemos outra sobreposição técnica de mundo enquadrado e enquadrante:

Figura 66 - Imagens de tempos diferentes sobrepostas em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Aqui, estão sobrepostas imagens do primeiro beijo de Jack e Rose no Titanic — no mundo enquadrado — e o Titanic no fundo do mar — no mundo enquadrante.

Dentre as imagens selecionadas, algumas funcionam como transições entre mundos, outras são apenas uma breve sobreposição de um elemento de um mundo a uma imagem do outro; algumas são sobreposições de espaços, outras de tempos; em alguns casos, há sobreposição apenas de sons ou de imagens, em outros, há sobreposição de sons e imagens. Por si essas recorrências não dizem nada, mas podem oferecer insumo para as observações que desejo realizar em seguida.

O primeiro aspecto que desejo destacar é o tom fantasmagórico presente em algumas das imagens. Ao dizer fantasmagórico me refiro à manifestação sonora ou visual de algo que não está presente ou que já passou, construída tecnicamente de maneira a lembrar algo parecido com uma assombração. Isso pode ser percebido na imagem de *Titanic*, referida logo acima, bem como na figura de Gatsby no píer:

Figura 67 - Sobreposição de Gatsby no píer em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

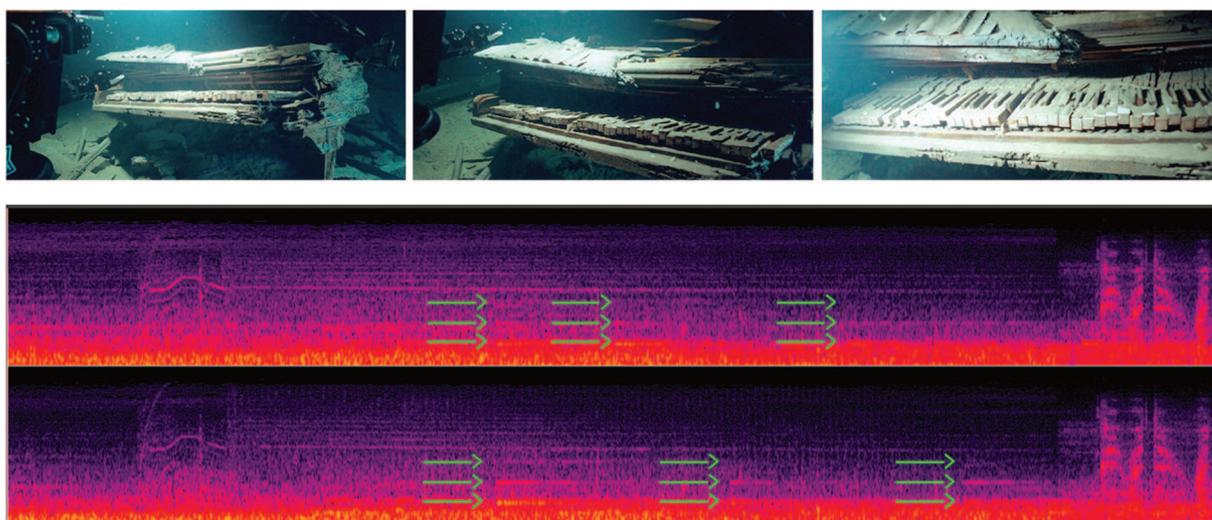
Na imagem de *Titanic*, há uma transição de um mundo ao outro, enquanto que na imagem de *O Grande Gatsby* não há uma transição; a silhueta de Gatsby faz só uma “aparição” no píer. No entanto, em ambas, vemos uma imagem desgastada ou desbotada sobrepondo-se ao mundo da história narrada, como se um dos mundos da história viesse assombrar o outro. Há um jogo de opacidade entre as imagens sobrepostas, de maneira que uma imagem em transparência se encaixa, no campo pictórico, com a outra. Somado a isso, as imagens são visualmente escuras, monocromáticas e possuem um tom melancólico. Em uma das imagens há uma noite chuvosa, na outra há um navio em ruínas. Em ambos os casos, também, a sobreposição se dá entre os dois mundos em tempos diferentes e a presença do passado na imagem presente, construída desse modo que chamo de fantasmagórico, evoca a tragicidade dos eventos passados que, assim, passa de um mundo para o outro.

Acredito que algum grau de fantasmagoria também está presente em outras imagens, como a já referida imagem dos lustres, em *O Grande Gatsby*. Nessa imagem, o mundo do

passado — que se sobrepõe ao presente do personagem Nick, que visita a mansão abandonada que pertencia a Gatsby —, é representado de forma desbotada, em tom de sépia e com um brilho levemente incandescente. Além da cor, a câmera lenta também altera a atmosfera da cena de festa que vemos sobreposta ao presente lustre em ruína. Todo o encanto da festa que havíamos visto no começo do filme toma, agora, ares melancólicos ao ser sobreposto, através dos efeitos visuais descritos, à presente mansão abandonada.

Algo parecido pode ser dito da cena do piano em *Titanic*. Na medida em que o submarino que explora os vestígios do Titanic naufragado se aproxima e ilumina o piano em ruínas, ouvimos uma música de festa. O som de música evoca lembranças dos dias de esplendor do navio que, quando sobreposto à imagem do piano submerso, gera contraste e cria a presença fantasmagórica a que venho me referindo:

Figura 68 - Gráfico espectral da cena do piano em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

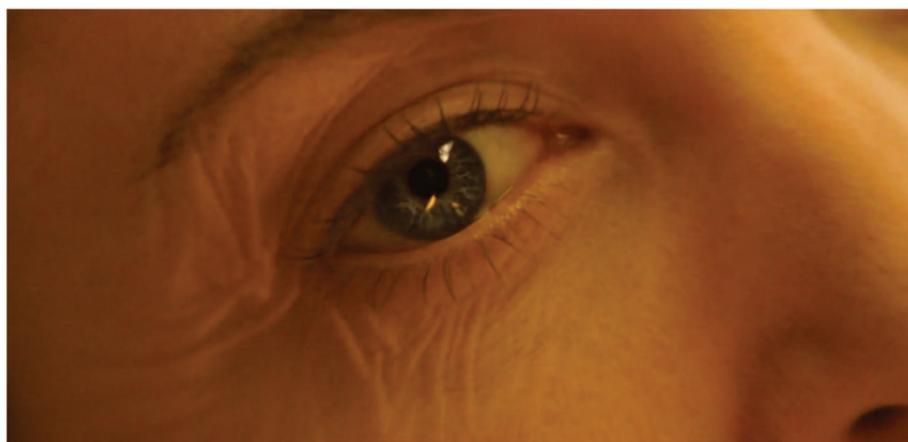
Nesse plano, o submarino explorador passa perto de um piano e ouvimos, em meio aos sons do mar e do maquinário do submarino, o som do instrumento sendo tocado — mesmo que na imagem, obviamente, ninguém o esteja tocando. Os três quadros correspondem a três momentos do plano e, no gráfico espectral de frequência, assinalei com setas verdes as frequências harmônicas que indicam as notas do piano sendo tocadas. Há dois “andares” no gráfico pois há dois canais de áudio — um para o ouvido esquerdo e outro para o direito — e os sons das teclas se alternam entre ambos, ao mesmo tempo em que perdem volume, criando um efeito evanescente. Esse tipo de montagem entre imagem e som reforça nossa percepção do espaço temporal que separa o mundo enquadrante/trivial do mundo enquadrado/fantástico ao

reproduzir os sons do passado dos objetos, ao mesmo tempo em que cria uma relação de contraste entre os mundos, evocando a antiga glória dos objetos agora arruinados.

Há ainda um último fator a ser observado sobre as sobreposições que chamo de fantasmagóricas, que as diferencia daquelas sobreposições que não possuem esse aspecto. Esse fator envolve a morte. Todas as imagens que descrevi até aqui lidam com cenas que, de alguma maneira, evocam personagens que morreram — Gatsby, Jack Dawson, a tripulação do Titanic. Penso que a lembrança trágica de tais acontecimentos contribui para que a presença do passado nessas cenas possua atmosfera fantasmagórica.

Outro aspecto, que agrupa as imagens ainda não discutidas, é algo que resolvi chamar de nostálgico. Imagens como a sobreposição do olho da Rose jovem ao de Rose idosa, parecem lidar com a sobreposição de tempos de maneira diferente daquela presente nas imagens anteriormente discutidas:

Figura 69 - Imagens do olho de Rose sobrepostas em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nesse caso, a coexistência visual de tempos sugere uma relação ambivalente entre passado e presente — algo como uma nostalgia. A Wikipédia³³ define nostalgia como “um termo que descreve uma sensação de saudade idealizada, e às vezes irreal, por momentos vividos no passado associada com um desejo sentimental de regresso impulsionado por lembranças de momentos felizes e antigas relações sociais” e o dicionário Michaelis³⁴ a descreve como um “sentimento ligeiro de tristeza sentido por alguém, pela lembrança de eventos ou experiências vividas no passado; saudades ou tristeza por algo ou alguém que já não existe mais ou que já não possuímos mais”. A imagem do olho da Rose idosa sobreposta a

³³ Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Nostalgia>> Acesso em: 21/02/2018.

³⁴ Fonte: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=G9kbd>>. Acesso em: 09/03/2018.

imagem de seu olho jovem não é fantasmagórica como a sobreposição do plano dos amantes na proa do Titanic ao plano do navio naufragado — que nos lembra a morte de Jack e muitos outros. A sobreposição das imagens de olhos funciona como uma maneira visual de representar a conexão entre o passado rememorado e o sujeito que rememora. O fato da sobreposição encaixar a imagem dos dois olhos um sobre o outro durante a transição, reforça o efeito que descrevo. A transição evidencia a passagem de tempo que separa o passado do presente de onde ela narra a história. O espaço de tempo, representado no contraste entre as rugas e o rosto jovem de Rose, é o intervalo que separa Rose de um passado de acontecimentos felizes, acessíveis somente via lembrança.

Acredito que a imagem da sobreposição de olhos possui semelhanças com a figura de Gatsby recontando sua história:

Figura 70 - Imagem de Daisy sobreposta ao céu em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nessa figura, vemos uma representação da rememoração idealizada do passado de Gatsby sobreposta às nuvens. Durante o filme, a imagem do céu estrelado é frequentemente usada para remeter aos grandes sonhos que Gatsby tinha para si mesmo. Apropriadamente, nessa cena, a imagem de seu interesse romântico, Daisy, encontra-se sobreposta, também, ao céu. Compreendo isso como uma tentativa de representar visualmente a intenção de Gatsby de refazer o passado segundo sua imaginação — tema que atravessa todo o filme. Essa sobreposição de tempos provenientes de mundos diferentes dentro do filme é semelhante à sobreposição de tempos realizada na imagem dos olhos de *Titanic*. A semelhança está na relação entre os tempos visualmente sobrepostos, que é nostálgica e não fantasmagórica. Na imagem de Gatsby olhando para as nuvens, há um misto de emoções: tristeza, pelo intervalo que o separa do passado, mas também esperança em relação ao futuro. Isso é diferente da leve morbidez presente nas imagens que chamei de fantasmagóricas. Essas relações a que tenho me

referido são resultado tanto da técnica empregada na construção da sobreposição, quanto dos momentos que se são sobrepostos através dessa técnica.

A última figura a compor o grupo da nostalgia possui diferenças em relação as demais; diferenças que de início me deixaram em dúvida se eu poderia incluí-la nesse grupo.

Figura 71 - Jake acordando de romance com Neytiri em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa imagem contém um momento de transição entre cenas de dois mundos diferentes dentro do filme. Há uma sobreposição entre um plano de uma cena romântica vivida em Pandora e um plano de Jake Sully na máquina de conexão com seu avatar, no laboratório. Durante essa breve transição, os tons coloridos e a música romântica da cena de intimidade entre os personagens, são sobrepostos ao zunido do maquinário do laboratório e o plano fechado de Jake Sully, evocando a atmosfera claustrofóbica da máquina onde se encontra. Na cena seguinte, ele abre seus olhos e reflete sobre o tipo de envolvimento que está tendo com o mundo de Pandora.

Fiquei em dúvida se essa sobreposição seria nostálgica, afinal, a nostalgia é sentida em relação ao passado, mas nessa cena os mundos sobrepostos coexistem temporalmente; a separação entre eles não se dá no tempo, mas no espaço. No entanto, percebi que, apesar da coexistência temporal dos mundos, a consciência do personagem não os habita simultaneamente. Desse modo, ocorrida a transição, as experiências vividas no mundo de onde ele acabou de vir, estão no passado. O que o personagem sente, nesse momento, é algo próximo ao sentimento descrito por Gumbrecht, citado no início do texto, descrevendo a nostalgia por ele sentida após ter vivido momentos de intensidade. Essa sensação de perda é muito descritiva

do momento vivenciado por Jake Sully. Por essa razão, também incluo essa imagem no conjunto que venho chamando de sobreposições nostálgicas.

Nessa constelação, me detive sobre sobreposições de ordem técnica. O construto de experiência de limiar possui diferentes modos de atualização nas imagens dos filmes. Cada uma das constelações representa uma forma diferente dos construtos se atualizarem. Além disso, essas formas podem se combinar, embora eu as tenha dividido nas constelações, para fins de análise.

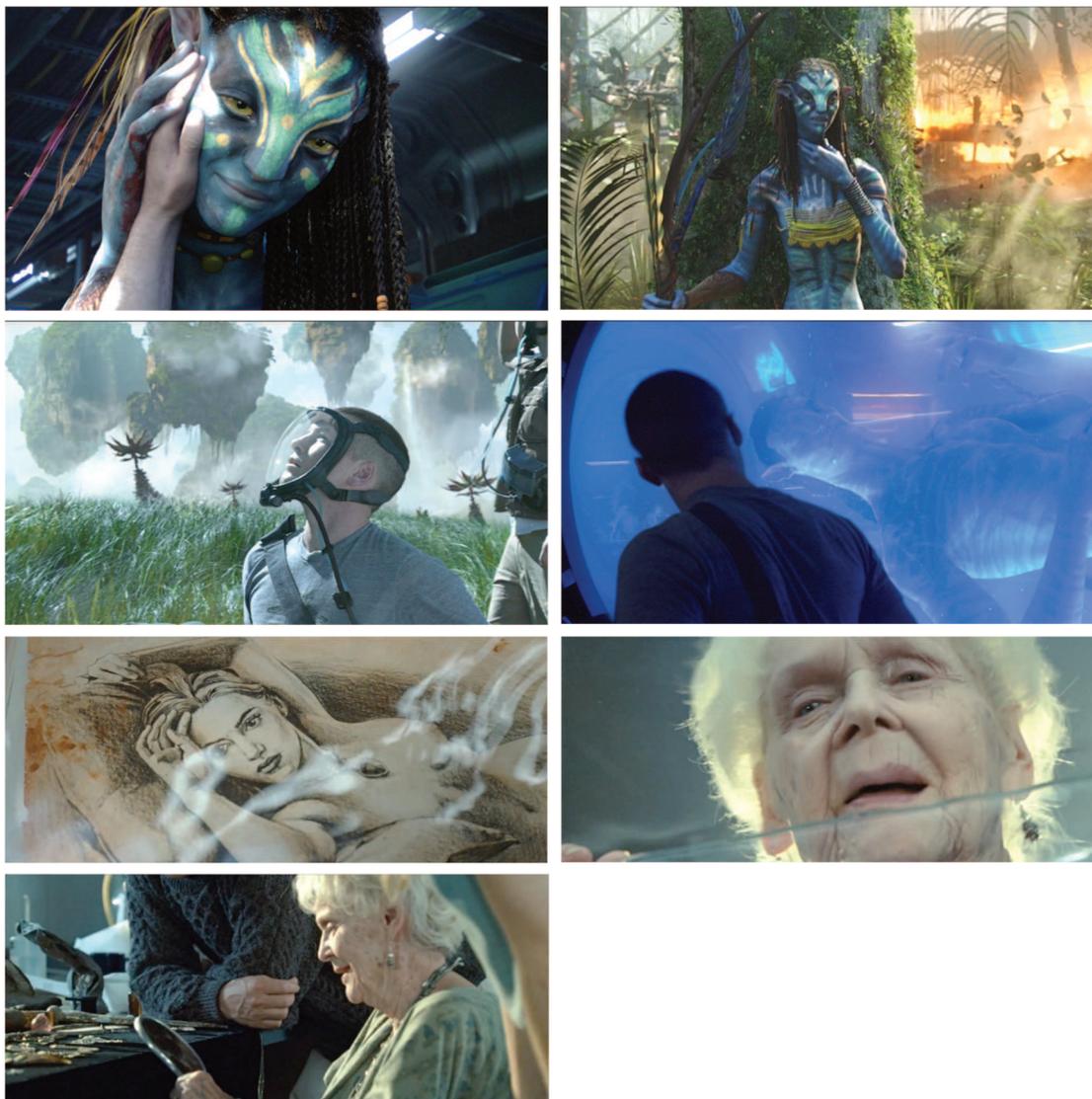
No que diz respeito a essa atualização em particular, o modo como a lembrança do lustre aparece a Nick na mansão de Gatsby em *O Grande Gatsby*, ou a maneira como o momento romântico de Jake é sobreposto a seu rosto despertando na máquina de conexão em *Avatar*, parecem evocar momentos em que minha consciência está em estado liminar após alguma experiência de intensidade: Jake Sully acorda na máquina, mas a memória do que a pouco lhe aconteceu ainda permanece; Nick vê o lustre caído, e a lembrança do objeto durante a festa lhe assalta a consciência. Esse estado intermediário, onde o passado coalesce na consciência através de imagens-lembrança, parece ser adequadamente evocado através da sobreposição das imagens — uma correspondendo ao presente, outra ao passado rememorado.

Dito isso, acredito que tanto as imagens de aspecto fantasmagórico quanto as de aspecto nostálgico possuem algo em comum: o intervalo. Ambos os tipos de sobreposição sugerem alguma conexão entre mundos, mas essa conexão também evidencia o intervalo que os separa. Nas imagens que chamei de fantasmagóricas essa conexão tem conotação predominantemente traumática, devido a uma relação trágica com o passado do narrador. Nas imagens que chamei de nostálgicas, a conexão é mais ambivalente ou até saudosa. Chamo atenção, portanto, para a possibilidade de haver diferentes posturas frente ao intervalo. Visto que as sobreposições aqui analisadas assemelham-se às operações de minha própria consciência, penso que o caráter mais saudoso ou frustrante das sobreposições parece representar os modos como os personagens se relacionam com as próprias lembranças.

5.2 CONTATOS DIEGÉTICOS ENTRE MUNDOS

Na constelação abaixo, encontram-se imagens de *Avatar* e *Titanic*.

Figura 72 - Constelação de imagens de contatos diegéticos entre mundos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Por contatos diegéticos me refiro a um contato que ocorre dentro da história do filme. Retomando Bordwell e Thompson (2013), o termo *história* se refere a todos os eventos que ocorrem dentro do mundo da narrativa, enquanto *enredo* refere-se a tudo que vemos e ouvimos no filme — incluindo elementos não diegéticos, como músicas, créditos, vinhetas e afins.

Os limiares entre mundos, nas outras constelações, são construídos majoritariamente no enredo — através de montagens não diegéticas de imagens e sons. Os limiares dessa constelação, por outro lado, ocorrem na história; por isso os chamo de diegéticos. Isso não quer dizer que os contatos diegéticos não possam estar associados a montagens não diegéticas.

Quando Rose encontra-se com antigos pertences recuperados do Titanic naufragado, por exemplo, o contato resulta em *flashbacks* de seu passado. Nesse caso, um contato diegético entre mundos foi estopim para uma montagem não diegética. Nesse capítulo, no entanto, me atarei a analisar os contatos estritamente diegéticos entre mundos.

A primeira questão que desejo destacar é quanto à natureza dos contatos diegéticos. Há contatos diegéticos diretos e indiretos entre os mundos. Os contatos indiretos se dão quando um personagem encontra, ainda em seu mundo, um objeto próprio do outro mundo. Os contatos diretos, por outro lado, se dão quando um personagem próprio de um mundo entra em espaços ou interage diretamente com personagens do outro mundo, como na figura abaixo:

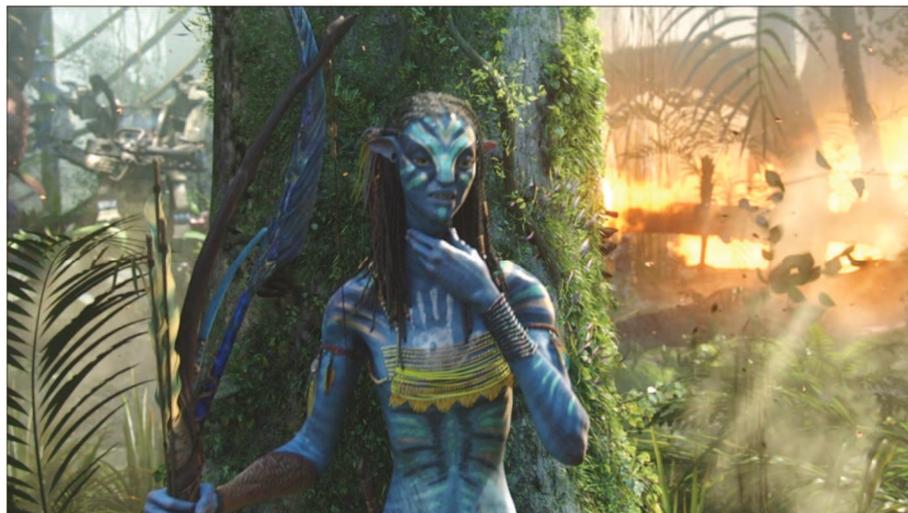
Figura 73 - Neytiri segurando a mão de Jake em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na figura de *Avatar* acima, a personagem Neytiri, uma nativa de Pandora, e Jake Sully, um humano, se tocam. O contato é diegético, pois é um evento que ocorre dentro do mundo da história do filme. O contato também é direto, pois há um encontro direto entre personagens provenientes de dois mundos diferentes. Em outros momentos do filme, esse contato só poderia ocorrer através da mediação de seu avatar. Agora, não há essa mediação. No entanto, embora o contato seja direto, ainda há um intervalo entre eles, visto que a natureza de seus corpos é incompatível entre si e seus respectivos ambientes; Jake não pode migrar totalmente para o mundo de Pandora.

Figura 74 - Neytiri na batalha em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nas cenas de batalha também há um contato direto entre mundos. O mundo enquadrado de Pandora é invadido por personagens próprios do mundo enquadrante. Na figura acima, Neytiri está apuros enquanto soldados humanos invadem a selva de Pandora.

Na figura abaixo, temos um contato menos intenso, porém, ainda direto com o mundo de Pandora:

Figura 75 - Jake em meio as montanhas flutuantes em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

O personagem se desloca sobre uma das montanhas voadoras de Pandora sem a mediação de seu avatar. Jake, em seu corpo humano, próprio do mundo enquadrante, entra em contato diegético com o mundo enquadrado de Pandora. Apesar de adentrar o espaço de Pandora, o contato é de menor intensidade pois sua imersão na atmosfera desse mundo é menor

— ele, por exemplo, não entra em contato com personagens ou vive as aventuras que o vimos viver em Pandora.

A figura abaixo, diferente das imagens anteriores, representa um contato indireto. Nela, vemos Jake frente a um tanque contendo seu avatar:

Figura 76 - Jake em frente a seu avatar em *Avatar* (2009)

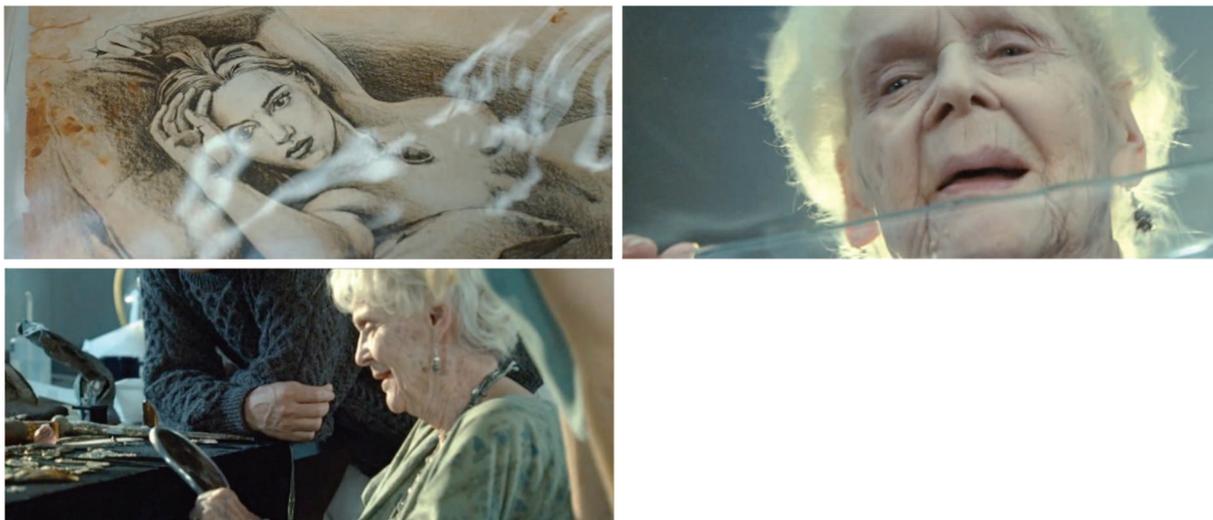


Fonte: Elaborado pelo autor.

Foi necessária muita reflexão para admitir os contatos indiretos como contatos diegéticos entre mundos. Os incluí na constelação pois acredito que possuam uma sutil, mas significativa, diferença de natureza em relação aos demais limiares. Vou justificar essa escolha através da análise específica de cada caso.

Na figura acima, o avatar observado por Jake, ainda inerte, será sua ligação com o mundo de Pandora. O avatar, uma vez tendo saído do laboratório, não mais retorna, pertencendo ao mundo enquadrado a partir de então. Nesse contexto, o avatar no tanque possibilita um contato entre mundos do mesmo tipo que o obtido através dos pertences que a Rose idosa encontra em *Titanic*. Jake, assim como Rose, entra em contato com objetos, ou vestígios, do mundo enquadrado.

Figura 77 - Rose encontra vestígios do Titanic em *Titanic* (1997)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Nos planos representados pelas imagens acima, o contato é diegético, pois tanto o personagem e o objeto que se encontram, quanto o encontro entre eles, ocorrem dentro do mundo da história do filme. O encontro também constitui um contato entre mundos, pois o objeto e a personagem que se encontram pertencem a mundos diferentes. No entanto, esse contato é indireto, pois não há uma entrada da personagem para dentro do mundo de onde pertencem os objetos. A única entrada que a personagem faz ao mundo enquadrado ocorre em forma de *flashback*, mas isso trata-se de uma montagem não diegética, como eu já mencionei.

Importa agora discutir sobre a razão da ausência de *O Grande Gatsby* e *La La Land* nessa constelação. Ambos os filmes se diferenciam de *Avatar* e *Titanic* por conta da natureza imaginada de seus mundos enquadrados. Em *La La Land*, todo o mundo enquadrado é uma fantasia e não entra em contato com o mundo real da personagem, onde ocorrem os eventos da história. Em *O Grande Gatsby*, apesar de haver contato entre Gatsby e Daisy, o mundo enquadrado por Gatsby, através das lembranças de seu passado com Daisy, é tão idealizado que a personagem que ele encontra em seu próprio tempo narrativo não corresponde à personagem construída através de suas lembranças. Essa dissonância entre o mundo onde ele vive e o mundo imaginário criado por ele, é a causa da tragédia que o acomete.

É possível objetar que o passado, que foi idealizado por Gatsby, também pode ter sido idealizado por Rose em seus *flashbacks*. Se esse for o caso, a distinção que faço entre o tipo de contato entre mundos presente nesses filmes seria incoerente. No entanto, acredito que a maneira como o filme constrói a relação de Gatsby com seu passado, por si só, já evidencia a idealização exagerada que o personagem faz. O mesmo não ocorre em *Titanic*. Ao menos, não

no mesmo grau. Acredito que essa diferença é grande o suficiente para me permitir distinguir o tipo de contato entre mundos, ocorrido nesses filmes, da maneira como fiz.

Faço, também, uma ressalva a respeito de *La La Land*. A princípio, não haveria contato diegético entre o mundo fantasia e o mundo trivial do filme. No entanto, temos motivos para presumir que a fantasia que vemos ao final do filme não seja apenas de Mia, mas sim um mundo compartilhado entre ela e Sebastian³⁵. Poderíamos dizer, também, que o mundo enquadrante, na verdade, é o mundo fantasia, e não o mundo trivial, como eu vinha pensando até aqui. O mundo fantasia, nesse caso, enquadraria todos os outros eventos da narrativa em retrospecto. Se adotarmos essa perspectiva, o momento em que Mia encontra Sebastian no clube de jazz é um contato diegético entre mundos que serve de estopim para uma montagem não diegética — a sequência fantasia —, assim como o contato de Rose com seus pertences serve como gatilho para os *flashbacks* de *Titanic*. Acredito que adotar essa perspectiva mais fluida em relação aos enquadramentos de mundos pode render reflexões úteis e farei uso dessa estratégia mais adiante.

Por fim, percebe-se que a análise dessa constelação foi simples e fez uso apenas das categorias *história*, *enredo* e *diegese*. No entanto, elas foram suficientes para trazer à tona certas recorrências. Enquanto as demais constelações lidam com limiares construídos via montagem não diegética entre mundos, aqui há um contato diegético entre eles. Tal contato implica alguma forma de concretude nessa relação entre mundos. Nos filmes em que não há contato diegético, não há concretude, pois o mundo com o qual tais personagens entram em contato é apenas imaginado. Há, em meu *corpus*, dois filmes onde há contato diegético — *Avatar* e *Titanic* — e dois filmes onde não há contato diegético — *La La Land* e *O Grande Gatsby*. Percebo que nos filmes onde há contato diegético, a relação com o mundo fantasia é mais satisfatória para o personagem do que naqueles onde não há contato diegético.

Quero dizer que quanto mais imaginado ou idealizado for o mundo fantasia — ou mais distante da realidade do personagem —, tanto mais seu intervalo tende a ser traumático ou trágico. Na constelação anterior, sugeri que as sobreposições técnicas reproduzem as operações da consciência dos personagens, e que tais operações definem o caráter — saudoso ou traumático — conferido ao intervalo. A partir dessas constatações, proponho que o construto de experiência de limiar, entre outras coisas, é um modo audiovisual de representar o relacionamento do indivíduo com as próprias lembranças, e, nesse sentido, também apresenta o resultado de diversas posturas possíveis frente ao passado, ora idealizando-o, ora superando-

³⁵ Bordwell (2017b) também parece pensar que seja esse o caso.

o. Tal configuração presente nesses planos é um dos elementos que possibilitam a refiguração de minha relação com o cinema.

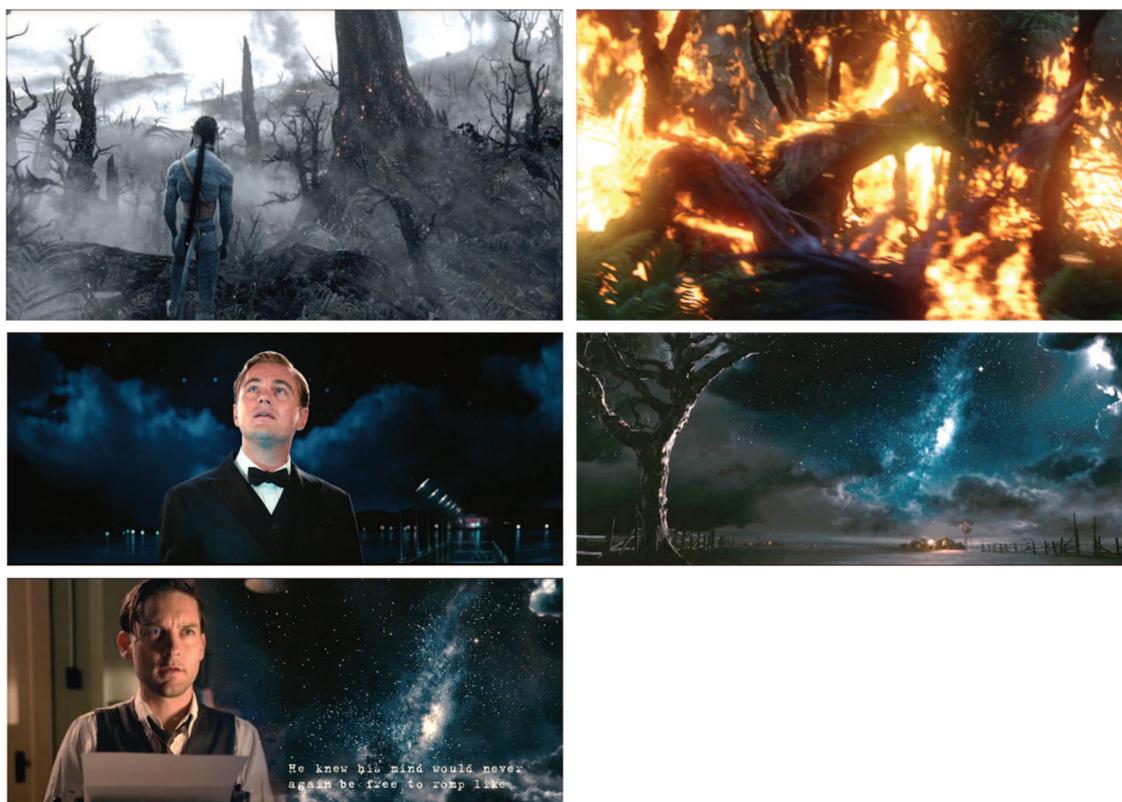
Outra observação que faço é que o contato diegético entre mundos é um tipo de experiência de limiar que existe apenas no construto fílmico. Não há um equivalente para isso em minha experiência com o cinema. O mais próximo de um contato diegético a que posso chegar, é o contato com a própria materialidade fílmica; mas esse não é um contato com o mundo ficcional do filme, tanto quanto o contato com os pigmentos de uma tela não é um contato com o objeto representado pela pintura. Essa é uma das razões pelas quais eu classificava minha experiência com os mundos ficcionais do cinema como frustrante.

No entanto, podemos pensar a questão por outro ponto de vista. Por exemplo, tenho o costume de ouvir trilhas sonoras de filmes. Toda vez que ouço a trilha de *La La Land* nos fones de ouvido do celular, tenho uma experiência de limiar com o mundo ficcional do filme. Acredito que posso considerar isso algo próximo de um contato diegético indireto.

5.3 VAZAMENTOS DE ATMOSFERA DE UM MUNDO PARA O OUTRO

A constelação abaixo contém imagens de *O Grande Gatsby* e *Avatar*.

Figura 78 - Constelação de imagens de vazamentos de atmosfera



Fonte: Elaborado pelo autor.

A análise dessa constelação consistirá predominantemente de uma análise de atmosferas. Embora, de maneira geral, as atmosferas próprias de cada mundo correspondam à delimitação dos níveis diegéticos destes, nem sempre isso acontece. Há atmosferas que, embora sejam predominantes em um dos mundos, em certos momentos, “vazam” para o outro. Mapeio aqui, os momentos em que isso ocorre. É preciso afirmar também que, de certa maneira, vazamentos de atmosfera ocorrem em todas as constelações; a diferença é que nessa constelação há um vazamento sem que haja uma sobreposição técnica de imagens e sons ou contato diegético entre mundos. Uma exceção pode ser feita à imagem do personagem Nick escrevendo, mas ela será explicada mais adiante.

Na figura de *Avatar* abaixo, vemos um cenário de devastação do ambiente que não é próprio da atmosfera da selva de Pandora, conforme construída ao longo do filme. Há uma atmosfera própria do mundo trivial — que é ambientado na base militar e nas operações de mineração dos humanos — que, nesse momento, atravessa e domina a atmosfera do mundo fantasia.

Figura 79 - Selva de Pandora queimada em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

As cinzas, a fumaça e o tom dessaturado da imagem não são próprios à atmosfera da selva de Pandora. Durante a batalha final do filme, o mesmo ocorre:

Figura 80 - Cavalo em chamas em *Avatar* (2009)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A invasão dos humanos à selva de Pandora modifica a atmosfera desse mundo através da alteração do ambiente, que agora encontra-se em destruição. Como resultado, a atmosfera própria do mundo trivial domina, por um certo período, a atmosfera do mundo fantasia de Pandora. Considero a figura acima — um cavalo em chamas — uma boa imagem média disso.

Em *O Grande Gatsby*, há uma atmosfera um tanto abstrata que domina o mundo de Gatsby e atravessa, também, os outros dois mundos presentes no filme:

Figura 81 - Gatsby olhando para as estrelas em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

O mundo enquadrado pela narrativa de Nick, onde Gatsby constrói para si uma vida a partir de sua fantasia romântica e de ascensão social, possui uma atmosfera de sonho, frequentemente evocada por monólogos sob a luz das estrelas. Essa atmosfera atravessa os outros mundos:

Figura 82 - Céu estrelado na infância de Gatsby em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Aqui, no mundo das lembranças de Gatsby, durante a cena em que ele narra o surgimento de seus planos de grandeza na infância, vemos a mesma imagem do céu estrelado contrastando com sua realidade terrena de pobreza. No entanto, essa atmosfera sonhadora ainda está como que tentando irromper em meio às limitações de seu contexto. Nesse mundo, ela ainda não é dominante.

Na imagem de Nick, no mundo de onde ele narra a história dos outros dois mundos, vemos o mesmo céu:

Figura 83 - Nick e o céu estrelado em *O Grande Gatsby* (2013)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Mesmo que essa imagem seja uma sobreposição técnica de mundos e não se encaixe estritamente nos critérios propostos para essa constelação, trago ela aqui como exemplo de uma atmosfera que, dominante em um mundo, atravessa os outros dois mundos do filme.

Podemos perguntar, também, porquê *Titanic* não está presente nessa constelação. A razão disso é que, nesse filme — a não ser pelos *flashbacks* e pela narração de Rose — não temos um atravessamento de atmosferas puro, como o temos nos casos dessa constelação (com

exceção da figura acima). Em *Titanic*, todos os casos que poderiam conter um vazamento de atmosfera incluem alguma sobreposição técnica ou contato diegético entre mundos.

E *La La Land*? Se relativizarmos a hierarquia de enquadramento entre mundos, como havia proposto na seção anterior, e assumirmos a perspectiva de que é o mundo fantasia que pode estar enquadrando o restante do filme, é possível pensar que a atmosfera desse mundo vaza sobre o mundo trivial nos momentos em que há cenas musicais de romance.

Figura 84 - Cena de dança em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A atmosfera média do mundo trivial de *La La Land* é a de um romance que se esfacela contra as demandas dos sonhos profissionais dos personagens. No entanto, nos momentos musicais românticos do filme, a atmosfera construída se aproxima muito mais daquela encontrada na sequência fantasia final, como nessa cena de dança, na figura acima. A razão para não agrupar as cenas musicais juntamente com a sequência final se dá função de reedição dos eventos; a sequência fantasia reedita imaginariamente os acontecimentos anteriores, enquanto as cenas musicais apenas os representam de maneira mais poética, mas ainda assim consistente com os eventos da história.

Trato, agora, sobre o que isso tem a ver com os construtos de experiência de limiar. Através dessas imagens, posso indicar o quão fluidos podem ser os construtos de experiência de limiar entre mundos nos filmes do meu *corpus*. Não há contato direto, nem montagem técnica sobrepondo mundos diferentes, mas a presença um tanto etérea de um mundo no outro.

Essa maneira de atualizar o construto de experiência de limiar, evoca experiências liminares específicas que tenho com o cinema — aquelas que têm a ver com efeitos de presença evocados através de relações de atmosfera. Creio que isso ocorra, por exemplo, toda vez que vivencio um momento tal, que digo — “Parece que estamos em um filme!”.

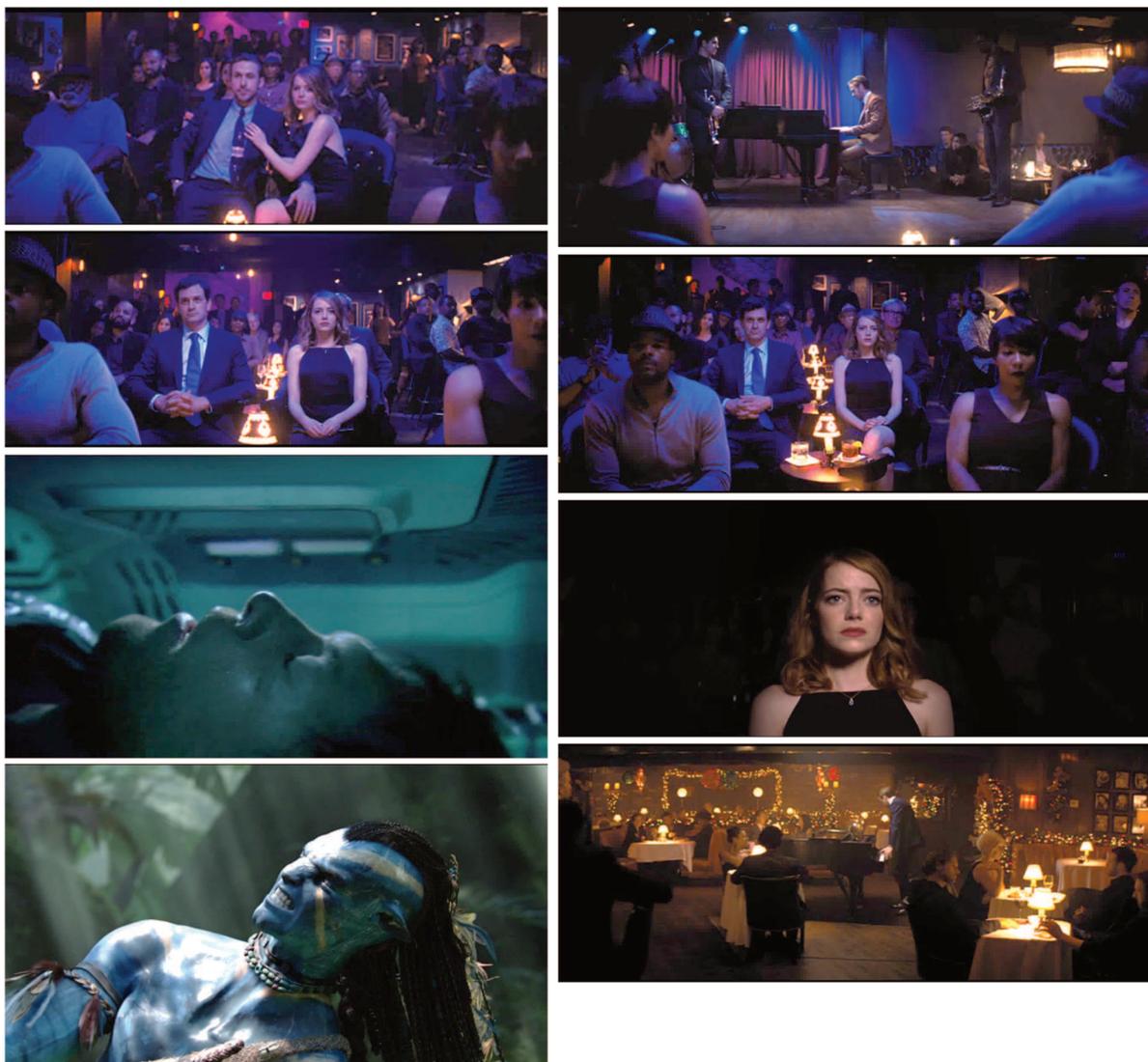
Na mesma época em que eu estava fazendo aulas para carteira de motorista, fui ao cinema assistir *Encontro Explosivo* (MANGOLD, 2010), filme em que um agente secreto

interpretado por Tom Cruise dirige perigosamente em várias cenas de ação. Lembro que quando comecei a dirigir — e assim que fui capaz de o fazer em alta velocidade — comentei com satisfação para os meus amigos (que também haviam assistido ao filme) — “Vejam! Pareço o Tom Cruise dirigindo!”. Não seria o momento em que dirigi parecido com o personagem de Tom Cruise, um vazamento da atmosfera do filme para meu mundo cotidiano? Outras vezes há momentos românticos em que um casal pode vivenciar experiências que evoquem a atmosfera de certas cenas de filme; ou o casal pode até procurar produzi-los, por exemplo, colocando para tocar a música tema de um filme particularmente significativo a fim de evocar a atmosfera sentida no momento de sua assistência. O uso mais intencional de artifícios para produzir ou evocar a atmosfera de algum filme tem muito em comum com o tipo de experiência de limiar que abordei na constelação anterior (embora aquilo que é evocado por tal uso da música se aproxime mais do conceito de clima do que de atmosfera, propriamente).

5.4 PARALELISMOS DE TEMPOS E ESPAÇOS DIEGÉTICOS

A constelação abaixo é composta de imagens de *Avatar* e *La La Land*.

Figura 85 - Constelação de imagens de paralelismos de tempos e espaços



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa constelação contém imagens que representam montagens paralelas de tempos e espaços diegéticos do filme. Essas montagens justapõem em sequência cenas com algum paralelismo visual ou simultaneidade temporal. A montagem sequencial, onde não há coexistência técnica de mundos em um mesmo frame, é o que diferencia as imagens dessa constelação daquelas presentes nas demais constelações.

No capítulo sobre materialidade e técnicas fílmicas, analisei o uso da montagem paralela na cena de *Avatar*³⁶ representada nas imagens acima. Vemos um plano de Jake asfixiando montado em sequência com um plano de seu avatar perdendo a conexão com sua consciência. A montagem paralela evidencia o mecanismo diegético de limiar, ao estabelecer a relação do corpo de Jake, que se encontra no mundo enquadrante, com seu avatar, que está no mundo enquadrado. Quando o personagem asfixia e começa a perder a conexão com o avatar, percebemos nitidamente a ação da âncora, que é seu corpo humano. O paralelismo, nesse caso, se dá no tempo, por meio da simultaneidade dos eventos que ocorrem em paralelo.

Em *La La Land*, temos um tipo diferente de montagem, onde o paralelismo ocorre no espaço:

Figura 86 - Transição para sequência fantasia em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os planos transcorrem cronologicamente da esquerda para a direita em duas linhas. Na primeira linha vemos Sebastian tocando em seu clube de jazz e Mia, sentada ao lado do marido, assistindo. Na linha inferior, a primeira imagem representa o final do movimento de *travelling in* no rosto de Mia, onde o apagar das luzes indica a transição dessa cena para um momento musical. Na imagem final, vemos um plano de Sebastian no restaurante onde ela o viu tocar pela primeira vez, no começo do filme. Há uma relação de semelhança pictórica entre os planos representados pela primeira e última imagem. Como já vimos o plano do restaurante no começo do filme, imaginamos que essa repetição seja motivada por um *flashback*, provocado pela semelhança visual entre os planos e situações. No entanto, logo descobrimos que o plano do restaurante não é um *flashback*, mas uma reedição fantasiosa de eventos passados — a partir

³⁶ Então sob o título de *Figura 2 - Jake Sully perdendo conexão com o avatar em Avatar (2009)*.

daqui, adentramos o mundo fantasia do filme. A relação pictórica entre os planos é a ligação entre mundo trivial e fantasia no filme, estabelecendo o ponto de partida da fantasia de Mia (e, presumivelmente, também de Sebastian). Ao longo da sequência fantasia, há vários paralelismos entre cenas vividas no mundo trivial, e as cenas que são reencenadas no mundo fantasia.

O retorno do mundo fantasia para o mundo trivial, ao final da reedição imaginada por Mia e Sebastian, possui construção semelhante, porém não idêntica:

Figura 87 - Paralelismo visual em *La La Land* (2017)



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na primeira imagem, vemos o último plano da sequência fantasia, onde Mia se imagina sentada ao lado de Sebastian. Na imagem seguinte, Mia volta à realidade. O contraste é evidente. A semelhança pictórica entre os dois planos ainda acentua o efeito, visto que a composição dos quadros é quase idêntica. A única diferença entre os dois arranjos é a postura corporal do casal e o personagem que assume o lugar de parceiro de Mia. O silêncio que domina o plano contrasta com o *medley* musical que ouvimos durante a sequência fantasia — que combinava a melodia da música tema de Mia e Sebastian com a melodia de todas as músicas tocadas ao longo do filme. A relação de choque entre os planos paralelos do mundo fantasia e trivial evidencia o intervalo entre os mundos, e instaura um limiar. O encontro dos ex-amantes gera o efeito de presença de uma fantasia alternativa. O choque de paralelismos — entre imagens similares provindas do mundo trivial e fantasia — evidencia a ausência, daquilo que é imaginado, no mundo cotidiano. A lembrança do ausente instaura um limiar entre a imaginação dos personagens — o mundo fantasia — e seu mundo cotidiano.

Construído desse modo, o final da sequência fantasia também quebra algumas expectativas de gênero cinematográfico. Bordwell (2017a), comentando sobre *La La Land*, compara a estrutura clássica dos musicais hollywoodianos com a estrutura do filme, a fim de apontar onde ele se aproxima ou se afasta dessas convenções. Os números musicais de *La La Land* seguem aproximadamente a convenção clássica até a metade do filme. A partir daí sua estrutura começa a divergir. Chamo a atenção para duas dessas divergências. Bordwell (2017a)

cita vários musicais que fazem uso de uma convenção chamada *interlúdio de ballet fantasia*. Trata-se de uma cena onde, no meio do filme, algum personagem tem uma sequência musical em que sonha acordado com alguma possibilidade ou *what-if* imaginário. Uma inovação de *La La Land* foi guardar esse interlúdio para a sequência musical final do filme. A cena musical final é chamada convencionalmente da *cena das 11 horas*. Ela é frequentemente uma reprise de toda narrativa com a finalidade de concluir o filme com um fechamento romântico. O diferencial de *La La Land*, é claro, é o retorno dos personagens à realidade. O fechamento, rompendo com as convenções e estabelecendo contraste visual através do paralelismo descrito anteriormente, acrescenta uma nota melancólica ao intervalo entre os mundos fantasia e trivial do filme. Semelhante a *Titanic*, no entanto, o tom não é de todo trágico, mas um tanto ambivalente — como a troca final de sorrisos entre os personagens parece sugerir.

A análise dessa constelação revela, assim como a análise da constelação dos vazamentos de atmosfera, o quão discreta pode ser a construção dos limiares. Eles podem ser construídos de modo sugestivo sem a necessidade de contatos diegéticos ou montagens explícitas. Limiares podem ser estabelecidos a partir de justaposições de planos que, por vezes, sequer estão em sequência na montagem do filme.

Tanto no caso de *Titanic*, quanto no caso de *Avatar*, os paralelismos atualizam o construto de experiência de limiar de maneira a exacerbar a âncora. Tal atualização, portanto, tende a evocar experiências de limiar onde há algum choque entre a realidade do mundo trivial e a fantasia.

Na seção sobre o filme *Titanic*, comentei a respeito de minha frustração ao tentar reproduzir os resultados do treinamento físico do personagem Rocky Balboa. Nesse caso, moldei minhas atividades segundo os planos da sequência de exercícios contidos no filme. Havia um paralelismo na maneira como procurei imitar não só os procedimentos do personagem, mas inclusive evocar a atmosfera do filme com música e elementos derivados do mundo ficcional de *Rocky: um lutador* (ALVIDSEN, 1976). No entanto, ao final, tive o mesmo choque com a realidade que Mia teve em *La La Land*, ao fim da sequência fantasia. O paralelismo era claro, porém, apenas exacerbava o contraste e o intervalo de naturezas que me separa do mundo dos filmes. A lembrança desse intervalo deflagra uma experiência de limiar com o mundo ficcional do filme; mundo que se mostra distante de minha experiência cotidiana.

Os paralelismos aqui discutidos compõem a quarta e última constelação de construtos de experiência de limiar. Com essa análise, contemplo os quatro filmes do *corpus*. Tendo também analisado, no capítulo anterior, as atmosferas dos mundos contrastantes, passo agora

ao fechamento do trabalho, discutindo, a partir dessas reflexões, o que são os construtos de experiência de limiar.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluo esse relatório com minhas considerações finais sobre a dissertação. Das perguntas que realizei na problematização, acredito ter respondido todas, exceto uma: o que são os construtos de experiência de limiar? Nesse capítulo, respondo essa pergunta, que corresponde à reviravolta da pesquisa. Até aqui, estive executando a viravolta, onde segui duas linhas de investigação: observei as diversas atualizações do construto nos filmes do *corpus*, e estive atento às minhas próprias afecções ao longo desse processo. Procuo, agora, reunir essas duas linhas de investigação em um novo conceito. Como esforço preparatório, retomo brevemente a jornada de pesquisa e assinalo como as perguntas de problematização foram sendo respondidas.

A pesquisa se inicia a partir da constatação de que os filmes do *corpus* possuem similaridades com experiências liminares que tenho fora do cinema. A primeira analogia que percebi foi na relação entre os mundos. Assim como, nos filmes do *corpus*, o mundo enquadrado/fantasia é mais intenso do que o mundo enquadrante/trivial, em minha vida, o mundo ficcional que encontro nos filmes é mais intenso que o mundo cotidiano. A cada analogia identificada, respondo parcialmente à pergunta que fiz na problematização sobre os sentidos enunciados pelos construtos. Todavia, como estou falando de analogias que evocam lembranças, os sentidos enunciados serão sempre agenciados entre mim e o filme, podendo variar a partir da experiência de outro espectador ou pesquisador.

No primeiro capítulo teórico do trabalho, onde falo sobre a experiência do limiar, encontro uma segunda analogia. O construto de experiência de limiar experimentado pelos personagens nos filmes do *corpus*, é análogo às experiências liminares que tenho em minha vida, e as evoca. A presença de outras analogias, como a do contraste entre mundos, descrita acima, faz com que as lembranças de experiências de limiar evocadas sejam mais específicas. Nesse capítulo, também introduzo três categorias para análise de limiares nos filmes no nível da diegese: o mecanismo diegético de limiar, o intervalo e a âncora.

No início do capítulo sobre construtos fílmicos de limiar, apresento uma terceira analogia. O intervalo entre mundos de diferentes naturezas está presente de maneira similar tanto entre os mundos dos filmes, quanto em minha relação com o cinema. A partir daí, apresento as categorias técnicas com as quais irei analisar o *corpus*. Ao final, identifico uma última analogia, as refigurações em *mise en abyme*.

Passo, então, para os capítulos analíticos. Em *Atmosferas dos mundos contrastantes*, faço uma análise de atmosferas buscando apontar em que diferem as atmosferas médias dos

mundos, e descrevo onde estão as analogias e os mecanismos diegéticos de limiar nos filmes pesquisados. Nesse capítulo, respondo a primeira pergunta de minha problematização, que questiona onde estão os construtos de experiência de limiar entre mundos nos filmes escolhidos. Dentre os conjuntos de imagens reunidos na cartografia realizada, formo coleções com imagens de construto de experiência de limiar.

Em *Constelações de construtos de experiência de limiar*, agrupo essas imagens em constelações, segundo afinidades eletivas. Nesse capítulo, analiso como o construto de experiência de limiar se atualiza na materialidade fílmica. Destaco quatro tipos de atualização e faço breves comentários sobre o que querem dizer a respeito do construto. Por meio dessas análises, termino de responder a segunda pergunta de minha problematização, que tratava das práticas técnicas, estéticas e narrativas utilizadas para produzir os construtos. Esse é último capítulo analítico e encaminha o trabalho para as considerações finais.

Tratando daquilo que deixei para trás, reconheço que uma possibilidade não explorada nessa dissertação diz respeito a tecnocultura. Embora eu tenha iniciado uma reflexão sobre o que os construtos de experiência de limiar podem dizer sobre a sociedade tecnocultural na qual vivemos, não concluí tais considerações. Ao longo da pesquisa, o assunto se tornou secundário entre as demais investigações e, por falta de tempo, acabou por ser excluído do trabalho. No entanto, acredito que tal avenida de estudo talvez rendesse alguma contribuição para o debate sobre o tema, atualmente em curso no grupo Tecnocultura e Audiovisualidades (TCAv).

Além disso, confesso que tenho grande curiosidade em saber o que outros pesquisadores fariam com as categorias propostas ao longo dessa dissertação. Nesse trabalho, pesquisei uma atualização particular desse construto, que envolve a barreira. Mas outros filmes, tais como os já citados *A Rosa Púrpura do Cairo* (ALLEN, 1985) ou *Meia Noite em Paris* (ALLEN, 2011), podem ser do interesse de outros pesquisadores, e essas categorias podem ajudar a analisá-los — da mesma forma que o tratamento dado ao conceito de atmosfera, por Heinz (2013), me serviu para análise dos mundos contrastantes nesse trabalho.

Resta, agora, responder o que são os construtos, o misto objeto de minha pesquisa, formado por duas tendências, uma que é virtual e outra que é atual, uma que é memória e outra que é matéria, uma que dura e outra que se atualiza.

Percebo que a atualização do construto de experiência de limiar se dá em três níveis: o diegético, o analógico e o material. O *nível diegético* é onde se encontram as narrativas embutidas e os mecanismos diegéticos de limiar, âncora e intervalo. As narrativas embutidas criam níveis diegéticos, cuja delimitação utilizei para definir os mundos enquadrante e enquadrado. Entre esses mundos há um limiar que os personagens atravessam via um

mecanismo diegético de limiar, até os limites permitidos pela âncora, que os limita e institui um intervalo. Os recursos narrativos que compõem o nível diegético do construto se fazem presentes através da materialidade.

No *nível material*, o construto se atualiza audiovisualmente. No *corpus*, vemos cenas com diferentes tipos de atualização. É através de técnicas fílmicas, como montagem, enquadramentos, cinematografia e sons, que os construtos de experiência de limiar se tornam materialmente perceptíveis.

O *nível analógico* é composto por analogias que estabelecem similaridades entre minhas experiências pessoais de limiar e as experiências de limiar construídas nos filmes. Tais similaridades abalizam o tipo de experiência liminar a ser evocada. As analogias se encontram tanto no nível diegético quanto no material. No nível diegético, identifiquei quatro analogias que descrevi ao longo do trabalho. No nível material, ao final de cada análise de constelação, fiz alguns apontamentos sobre como as técnicas empregadas na atualização do construto evocam certas operações de minha consciência quando vivencio experiências de limiar. Isso ocorre, por exemplo, quando afirmo que a sobreposição técnica de imagens que faziam passado e presente coexistir nos filmes do *corpus*, evocava uma experiência de limiar como aquela que descrevi ter com *La La Land*, onde minha atenção parecia estar dividida entre o corredor do *shopping* onde eu caminhava e o mundo ficcional do filme que havia acabado de assistir.

O construto de experiência de limiar, portanto, é uma virtualidade que se atualiza nos filmes em três níveis de abstração. O nível material é o mais concreto; nele se atualiza o nível diegético; e, em ambos, se atualiza o nível analógico. Isso significa que os níveis material e diegético possuem relações de analogia com experiências liminares que são vivenciadas no cotidiano. Em nível diegético, as similaridades são mais situacionais — a narrativa se estrutura de maneira análoga às situações em que vivencio experiências de limiar no cotidiano. Em nível material, as construções audiovisuais de experiências liminares se aproximam das operações de minha consciência durante as situações em que as vivencio.

Uma vez atualizado, o construto age sobre minhas afecções, evocando lembranças. Daqui a em diante, estou falando de minha experiência pessoal. No meu caso, a lembrança de minhas experiências liminares com o cinema traz consigo o potencial para sua refiguração. Ao longo do trabalho, dei exemplos de como isso ocorre, quando descrevi o modo como os filmes me afastavam da realidade, e, posteriormente, quando revelei como a pesquisa permitiu que os filmes do *corpus* abrissem meus horizontes, ao invés de estreitá-los. Tal refiguração implicou uma mudança de perspectiva ao longo da dissertação; tendo, inicialmente, um foco na frustração causada pela intransponibilidade de meu limiar com os mundos ficcionais dos filmes,

passsei a encarar a experiência de maneira didática — tratando filmes como um meio de enriquecimento de minha experiência, não como parâmetro de expectativa sobre a vida.

Ricoeur e outros filósofos, dentre eles Kierkegaard, afirmam que a existência “é a experiência humana da tensão entre os polos do voluntário e do involuntário, do pessoal e do impessoal, da possibilidade e da facticidade, da infinitude e da finitude — todos os quais representam possibilidades às quais ele almeja ou das quais procura se afastar.” (WEBB, 2013, p.201). Os filmes do *corpus* prefiguram a experiência de tensão entre possibilidade e facticidade que enfrento com os mundos ficcionais do cinema ao configurarem a narrativa com um limiar com uma barreira que limita o alcance dos personagens ao mundo fantasia. Kierkegaard falava sobre uma forma de desespero do infinito — uma angústia ou melancolia existencial que emana não sabemos bem de onde — que se dá por localizarmos nossa relação autoconsciente no campo da possibilidade, do ideal. Ele afirma que “a angústia surge em nosso ânimo justamente pela representação imaginativa do que ‘pode acontecer’” (apud SILVA, 2010, p.422). Era exatamente isso que eu fazia ao projetar a lógica dos códigos fílmicos sobre minha vida cotidiana. Essa imaginação, voltada ao eterno e ao possível, não encontra repouso suficiente no polo da finitude, que é justamente aquilo que nos limita e nos localiza em rotinas intermináveis, e define muito do que somos em termos de temperamento, dons, realidade social e cultural, entre outros fatores. Para que esse lado limitador de nossa composição não venha a gerar uma tensão irresolúvel, Kierkegaard propõe que ele seja devidamente incorporado em nossa identidade existencial. Acredito ser em função disso que *os filmes do corpus me afetaram profundamente; pois minha angústia, ao assistir filmes em geral, é refigurada por essas obras que possuem construtos de experiência de limiar que de alguma forma assemelham-se a minha experiência de limiar com o cinema.*

REFERÊNCIAS

007 – O AMANHÃ NUNCA MORRE. Roger Spottiswoode. Intérpretes: Pierce Brosnan; Jonathan Pryce; Michelle Yeoh. [S.l.]: Metro-Goldwyn-Mayer, 1997. (119min).

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

A ORIGEM. Christopher Nolan. Intérpretes: Leonardo DiCaprio; Tom Hardy; Marion Cotillard. [S.l.]: Legendary Pictures, 2010. (148min).

A ROSA PÚRPURA DO CAIRO. Woody Allen. Intérpretes: Mía Farrow; Jeff Daniels; Danny Aiello. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 1985. (82min).

AVATAR. James Cameron. Intérpretes: Sam Worthington; Zoe Saldana. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2009. 1 BLU-RAY 3D (161 min).

BEHRENS, Roger. Seres limiães, tempos limiães, espaços limiães. In: OTTE, Georg; SEDLMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Org.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: UFMG, 2010. p.93-112.

BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política. Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1987a.

_____. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política. Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1987b.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. **Memória e vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BOCK, Wolfgang. Atenção, fuga e salvação medial - duas figuras liminares em "Rua de mão única", de Walter Benjamin. In: OTTE, Georg; SEDLMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Org.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: UFMG, 2010. p.77-92.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. São Paulo: EDUSP, 2013.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison (EUA): Univesity of Wisconsin, 1985.

_____. **How La La Land is made**. Madison (EUA), 23 jan. 2017a. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2017/01/23/how-la-la-land-is-made/>> Acesso em: 08/03/2018. Blog: Observations on film art.

_____. **La La Land**: singin' in the sun. Madison (EUA), 11 fev. 2017b. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2017/02/11/la-la-land-singin-in-the-sun/>> Acesso em: 08/03/2018. Blog: Observations on film art.

BRITO, Matheus de. Hans Ulrich Gumbrecht - Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura. **Estud. Lit. Bras. Contemp.**, Brasília, n.45, p.485-490, jun. 2015. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/2316-40184522>>. Acesso em: 09/03/2018.

CARREIRA, Luiz Augusto Antunes Netto. **O bom leitor**: a ética da leitura e a inteligência amorosa da obra de arte literária. 2015. Tese (Doutorado em Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Literatura, Universidade de Brasília (UnB), Brasília, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/18845>>. Acesso em: 13/02/2018.

CARVALHO, Isabel Cristina Moura. Biografia, identidade e narrativa: elementos para uma análise hermenêutica. **Horizontes Antropológicos**, ano 9, n.19. Porto Alegre: 2003. P. 283-302. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ha/v9n19/v9n19a11.pdf>> Acesso em 19/04/2017.

CAWS, Mary Ann. **Reading frames in modern fiction**. Princeton (EUA): Princeton University, 1985.

CERVANTES, Miguel de. **Dom Quixote**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.

CHAMBERS, Ross. **Story and situation**: narrative seduction and the power of fiction. Mineápolis (EUA): University of Minnesota, 1984. v.12: Theory and History of Literature. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctts752>>. Acesso em: 13/02/2018.

HAZELLE, Damien. **Damien Hazelle on the inspiration behind his magical musical 'La La Land'**. Entrevistador: Peter Travers. [S.l.], 2016. (21 min 23 s). Disponível em: <<https://youtu.be/313gaKX--z0>>. Acesso em: 20/05/2017.

COLLOMB, Michel. Limiares, aprendizagem e promessa em "Infância em Berlim por volta de 1900". In: OTTE, Georg; SEDLMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Org.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: UFMG, 2010. p.113-125.

CURRIE, Gregory. Ficções visuais. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**, volume I: pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Senac, 2005. p. 171-188.

DAMASCENO, Alex. **Recordações à luz da TV**: construções televisivas de memória-indivíduo-sentimento. 2011. Dissertação (Mestrado em Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2011. Disponível em: <http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USIN_3a434ed8ebe9747c14d718ca0aadccad>. Acesso em: 13/02/2018.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

DOMINGUES, Ivan. **O continente e a ilha**: duas vias da filosofia contemporânea. São Paulo: Loyola, 2009.

DUNHAM, Brent. **James Cameron interviews**. Oxford (EUA): University of Mississippi, 2012.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002a.

_____. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002b.

ENCONTRO EXPLOSIVO. James Mangold. Intérpretes: Tom Cruise; Cameron Diaz; Peter Sarsgaard. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 2010. (110min).

FERREIRA, Marcelo Santana. **Walter Benjamin e a questão das narratividades**. Rio de Janeiro: UERJ, 2011.

FERREIRA, Suele d'Arc de Oliveira. Flusser, seu mundo codificado e o design. **Revista Lumen et Virtus**, v.2, n.4, ed. Maio, ano 2011. Disponível em: <http://www.jackbran.com.br/lumen_et_virtus/numero4/PDF/FLUSSER.pdf> Acesso em: 13/12/2017.

FLAUBERT, Gustave. **Madame Bovary**. São Paulo: Martin Claret, 2015.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

_____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Gestures**. Mineápolis (EUA): University of Minnesota, 2014.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Entre a vida e a morte. In: OTTE, Georg; SEDLMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Org.). **Limiars e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: UFMG, 2010. p.12-26.

GENTIL, Hélio Salles. **Para uma poética da modernidade: uma aproximação à arte do romance em Temps et Récit de Paul Ricoeur**. São Paulo: Loyola, 2004.

GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. In: **ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume I**, 2005. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/gil-ines-aatmosfera-como-figura-filmica.pdf>>. Acesso em: 10/12/2017.

GOMES, Marcelo Salcedo. **A rusticidade da tecnocultura na galáxia National Geographic**. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2017. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/6671>>. Acesso em: 13/02/2018.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.

HEMINGWAY, Ernest. **Adeus às armas**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2013.

HEINZ, Renata. **Atmosfera em amor à flor da pele de Wong Kar Wai: o filme como experiência**. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2013. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4353>>. Acesso em: 13/02/2018.

JENNINGS, Will. My heart will go on. Intérprete: Celine Dion. In: **Titanic**: original motion picture soundtrack. Nova Iorque (EUA): Sony Music Entertainment, p1997. 1 disco sonoro, faixa 14. Disponível em: < <https://www.vagalume.com.br/celine-dion/my-heart-will-go-on-traducao.html>> Acesso em: 07/03/2018.

JOURNOT, Marie-Thérèse. **Vocabulário de cinema**. Lisboa (POR): Edições 70, 2009.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

KIMBALL, Roger. **Experimentos contra a realidade: o destino da cultura na pós-modernidade**. São Paulo: É Realizações, 2016.

LA LA LAND. Damien Chazelle. Intérpretes: Ryan Gosling; Emma Stone; J.K. Simmons. [S.l.]: Summit Entertainment, 2017. 1 BLURAY (128min).

LOPES, Tiago Ricciardi Correa. **Aura e vestígios do audiovisual em experiências estéticas com mídias locativas: performances algorítmicas do corpo no espaço**. Urbano. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2014. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4150>>. Acesso em: 13/02/2018.

MÃE E FILHO. Alexandr Sokurov. Intérpretes: Gudrun Geyer; Alexei Ananishnov. [S.l.]: Severny Fond, 1997.

MARSH, Ed W. **James Cameron's Titanic**. Nova Iorque (EUA): Harper, 1997.

MARTINS, Milton Roberto da Silva Braga. **Insinuações de presença e ausência em imagens fílmicas**. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2016. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/5522>>. Acesso em: 13/02/2018.

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dário. Imersão em realidades ficcionais. **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. P. 46-64. Disponível em: <<http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/view/647/388>> Acesso em 19/04/2017.

MEIA NOITE EM PARIS. Woody Allen. Intérpretes: Owen Wilson; Rachel McAdams; Marion Cotillard. [S.l.]: Sony Pictures, 2011. (94min).

MEINERZ, Andréia. **Concepção de experiência em Walter Benjamin**. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Filosofia, Universidade Federal do Rio Grande Do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/15305>>. Acesso em: 13/02/2018.

MOLDER, Maria Filomena. Método é desvio - uma experiência de limiar. In: OTTE, Georg; SEDLMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Org.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: UFMG, 2010. p.113-125.

MYERS, Isabel Briggs. et al. **MBTI manual: a guide to the development and use of the myers-briggs type indicator**. 3. ed. Palo Alto (EUA): Consulting Psychologists, 1998.

O'DEA, Gregory. Framing the frame: embedded narratives, enabling texts, and Frankenstein. **Romanticism on the Net**, n.31, August. 2003. Disponível em: <<http://id.erudit.org/iderudit/008697ar>>. Acesso em: 13/02/2018.

O GRANDE GATSBY. Baz Luhrmann. Intérpretes: Leonardo Di Caprio; Carey Mulligan; Joel Edgerton. [S.l.]: Warner Bros, 2013. 1 BLURAY 3D (142min).

O GABINETE DO DR. CALIGARI. Robert Wiene. Intérpretes: Werner Krauss; Conrad Veidt; Friedrich Fehér. [S.l.]: Decla-Bioscop AG, 1919.

O RESGATE DO SOLDADO RYAN. Steven Spielberg. Intérpretes: Tom Hanks; Matt Damon; Vin Diesel. [S.l.]: Paramount Pictures, 1998. 1 DVD (169min)

OTTE, Georg; SEDLMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Org.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**, volume I: pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Senac, 2005.

RICOEUR, Paul. **A metáfora viva**. São Paulo: Loyola, 2000.

_____. **Tempo e narrativa**, volume 1: a intriga e a narrativa histórica. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010a.

_____. **Tempo e narrativa**, volume 2: a configuração do tempo na narrativa de ficção. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010b.

_____. **Tempo e narrativa**, volume 3: o tempo narrado. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010c.

ROCKY: UM LUTADOR. John G. Alvidsen. Intérpretes: Sylvester Stallone; Carl Weathers; Talia Shire. [S.l.]: United Artists, 1976. (120min).

RON, Moshe. The restricted abyss: nine problems in the theory of mise en abyme. **Poetics Today**, Durham, v.8, n.2, p. 417-438, 1987. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1773044>> Acesso em: 25/02/2018.

SANTOS, Mário Ferreira dos. **Filosofia concreta**. São Paulo: É Realizações, 2009.

_____. **Filosofia e cosmovisão**. São Paulo: É Realizações, 2014.

SCIACCA, Michele Federico. **História da filosofia**, III: do século XIX aos nossos dias. São Paulo: Mestre Jou, 1962.

SCRUTON, Roger. **O rosto de Deus**. São Paulo: É Realizações, 2015.

_____. **A alma do mundo**. Rio de Janeiro: Record, 2017.

SHAKESPEARE, Willian. **Hamlet**. Porto Alegre: LP&M, 1997.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**: or the modern Prometheus. Nova Iorque (EUA): Oxford University, 1969.

SILVA; Franklin Leopoldo e. **Bergson**: intuição e discurso filosófico. São Paulo: Loyola, 1994.

SILVA, Vicente Ferreira da. **Transcendência do mundo**: obras completas. São Paulo: É Realizações, 2010.

SMITH, Murray. Espectatorialidade cinematográfica e a instituição da ficção. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**, volume I: pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Senac, 2005. p. 141-170.

STEINER, George. **Presenças reais**: as artes do sentido. Lisboa (POR): Presença, 1993.

TITANIC. James Cameron. Intérpretes: Leonardo DiCaprio; Kate Winslet; Billy Zane. [S.l.]: Twentieth Century Fox, 1997. 1 DVD (194 min).

WALTON, Kendall. Temores fictícios. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**, volume I: pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Senac, 2005. p. 113-140.

WEBB, Eugene. **Filósofos da consciência**: Polany, Lonergan, Voegelin, Ricoeur, Girard, Kierkegaard. São Paulo: É Realizações, 2013.

WESCHENFELDER, Ricardo. **Rastros do invisível no plano cinematográfico**. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2016. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/5477>>. Acesso em: 13/02/2018.

WHATLING, Stuart. **Putting mise-en-abyme in its (medieval) place**. Londres (ING): Courtauld Institute of Art, 2009. Disponível em: <<http://www.williambootartist.com/uploads/2/3/7/0/23701544/mise-en-abyme.pdf>> Acesso em: 25/02/2018.

ZUBIRI, Xavier. Bergson. In: ZUBIRI, Xavier. **Cinco lições de filosofia**. São Paulo: É Realizações, 2012. p. 169-206.