

UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP

**ATEMPORALIDADE DE A GUERRA DOS MUNDOS:
CONTRIBUIÇÕES PARA A PERCEPÇÃO DO TEMPO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Doutor em Comunicação.

CÉSAR AUGUSTO BELARDI

SÃO PAULO

2016

CÉSAR AUGUSTO BELARDI

**ATEMPORALIDADE DE A GUERRA DOS MUNDOS:
CONTRIBUIÇÕES PARA A PERCEPÇÃO DO TEMPO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Orientadora: Prof^a Dr^a Solange Wajnman.

SÃO PAULO

2016

CÉSAR AUGUSTO BELARDI

**ATEMPORALIDADE DE A GUERRA DOS MUNDOS:
CONTRIBUIÇÕES PARA A PERCEPÇÃO DO TEMPO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para a obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Solange Wajnman
Universidade Paulista - UNIP

Prof. Dr. Maurício Ribeiro da Silva
Universidade Paulista - UNIP

Prof. Dr. Jorge Miklos
Universidade Paulista - UNIP

Prof. Dr. Adilson José Ruiz
Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP

Prof. Dr. Luiz Antônio Vadico
Universidade Anhembi Morumbi

DEDICATÓRIA

Aos meus pais, Anna e Sélvio, por seu apoio, dedicação, amor...
...à sua memória.

Por eles.

AGRADECIMENTOS

À Professora Doutora Solange Wajnman por todos os “chás da tarde” em suas aulas, conversas e orientações que sempre proporcionaram a liberdade que a mente precisa ter para aprender e entender o novo, e que é preciso viajar para descobrir e construir novas coisas.

Ao Professor Doutor Eduardo Peñuela que deu início a todo este processo e que, infelizmente, não pode continuar mas que, de alguma forma, sempre se manteve presente.

Aos Professores Doutores Maurício Ribeiro da Silva, Gustavo Souza da Silva, Jorge Miklos, Adilson José Ruiz, Luiz Antônio Vadico e Eduardo Victorio Morettin por sua disposição e colaboração no desenvolvimento deste estudo.

Em especial ao Adilson Ruiz que acompanha – desde o século passado, no mestrado – meu desenvolvimento na pesquisa científica e acadêmica em Comunicação.

Aos “Cavaleiros do Apocalipse”: Beto Velota, Beto Cândido, Eliud Anhucci e Marco Moretti, amigos de trabalho e amigos na vida que estão muito próximos de ser família e que apoiaram, entenderam e colaboraram – cada um do seu jeito – neste percurso que procuro seguir com seriedade e muita diversão.

Aos amigos João Carlos de Campo Leme e Ana Maria Titiko, por todo o carinho e por existirem, sempre fazendo a diferença.

Às meninas e quase filhas, Aretha e Michelle, por terem um caminho fascinante pela frente.

A um quase filho e grande amigo...

A uma mulher, ou melhor, “a” mulher – quem sabe única, Suzana – que apoiou e norteou desde sempre, com seu jeito surpreendente, nem sempre fácil de entender (um ótimo desafio), mas doce e suave quando se sabe enxergar.

Jamais poderia faltar o Julius Bartholomeu – o Julinho – sempre por perto quando as horas se arrastavam na frente do computador e entre pilhas de livros sempre me lembrando, com seu paninho, que era preciso deixar tudo de lado e voltar a brincar um pouco.

“Tempo é um privilégio que você não tem, Almirante...”

(Khan para o Almirante Kirk em
Jornada nas Estrelas II: A Ira de
Khan)

RESUMO

O presente estudo propõe um método de leitura fílmica temporal com base no conjunto cinematográfico de *A Guerra dos Mundos* que se destaca como um paradigma transmídiático no cenário da indústria cultural. Para isso, foram construídas categorias de leitura a partir da integração e convergência de conceitos já estabelecidos por autores de referência como Bakhtin (1993), Tarkovski (2010) e Jullier (2009), aplicadas às duas obras cinematográficas homônimas, a primeiro de 1953 e a mais recente de 2005, em recortes específicos de seus enredo e narrativa. Dessa forma, estabeleceu-se um processo de integração entre conceitos de tempo provenientes de Bakhtin como as referências do período de produção das obras e nelas embutidas, as evidências e indícios do tempo real factual de Tarkovski que incluem fatores socioculturais e as construções estéticas cinematográficas observadas por Jullier. Demonstramos com esta tese de que o filme pode ser deslocado de seu próprio período de tempo de produção. Com a aplicação desse modelo obtivemos: a) uma leitura contextualizada com recortes históricos, como a tecnologia empregada para a produção de cada filme; b) a identificação de questões de linguagem e narrativa que possibilitaram a percepção do tempo e sua presença de maneiras tanto planejadas quanto espontâneas; c) as correlações interdisciplinares no intervalo de tempo histórico entre as duas obras como as influências de mercado sobre a recontextualização de um filme nos moldes de um *remake* ou *reboot*. Posteriormente, o método pode ser aplicado a outras produções similares.

Palavras Chave: Tempo, Filme, “*A Guerra dos Mundos*”, Leitura Fílmica.

ABSTRACT

This study proposes a temporal filmic reading method based on the movie set of War of the Worlds that stands out as a transmedia paradigm in the cultural industry scenario. For this, read categories has been constructed from the integration and convergence of concepts established by reference authors as Bakhtin (1993), Tarkovsky (2010) and Jullier (2009), applied to the two homonymous films, the first in 1953 and the latest in 2005 in specific cuts of their plot and narrative. Thus, it established a process of integration between concepts of time from Bakhtin the references of the production period of the works and in them embedded, evidence and indications of factual real-time Tarkovsky including socio-cultural factors and cinematographic aesthetic constructions observed by Jullier. We demonstrated with this thesis that the film can be moved from its own production time period. With the application of this model we obtained: a) a contextualized reading with historical clippings, as the technology for the production of each film; b) the identification of questions of language and narrative that allowed the perception of time and presence of both planned as spontaneous ways; c) interdisciplinary correlations in historical time interval between the two works as market influences on the recontextualization of a film along the lines of a remake or reboot. Subsequently, the method had been applied to other similar productions.

Keywords: Time, Film, *The War of the Worlds*, Filmic Reading.

LISTA DE IMAGENS

01. Pânico	24
02. O Início	25
03. Manchete	26
04 e 05. A Primeira Invasão	26
06. Musical	27
07 e 08. Uma Nova Invasão	27
09. Realismo Extremo	29
10 e 11. Sinal dos Tempos	39
12 e 13. Conflitos	56
14 e 15. Heróis Clássicos	64
16. Referências Modernas	64
17 e 18. Entre Imaginação e Realidade	65
19. O Carrossel Espacial	71
20. Mundo Vizinho	86
21. Céu Impossível	86
22. A Chegada	87
23. Primeiro Contato I	89
24. Primeiro Contato II	89
25. Modelos da Sociedade	90
26. Espião	91
27 a 29. As Primeiras Baixas	92
30. Avanço Inimigo	97
31 e 32. O Senhor É O Meu Pastor...	99
33 e 34. Invencíveis	100
35. Abatidos	101
36. Bastidores	102
37. Brinquedos I	103
38. Brinquedos II	103
39 e 40. Resgate	104
41 a 56. Os Extremos do Universo	106
57. Terra Estranha	108
58 e 59. Olhar Superior	110
60. A Tempestade Próxima	111

61 e 62. Forças Superiores	112
63. Forças Divinas	113
64 a 72. Sob Nossos Olhos	114
73. Atentado	115
74. Nada Divino	115
75 a 86. A História Repetida	116
87 a 89. O Choque	117
90 e 91. Nada Resta	118
92 a 94. Apocalipse	119
95 a 112. Montanha Russa	120
113 e 114. Desastres	121
115. Cobertura Mundial	122
116 a 118. Memória	123
119. Está Acontecendo	125
120. Direto ao Assunto!	129
121. Descontração	129
122 e 123. Modelos Culturais	130
124. Globalizado	132
125. Inclusão	132
126. Golpe Simbólico	133
127. Não Pode Ser Sério...	134
128 a 130. História Viva	135
131. O Olhar do Alto	137
132. Família	137
133. Sessão da Tarde	138
134 a 139. Diversidade.....	140
140 a 147. Quando Os Dinossauros Dominaram A Terra	148
148 e 149. Perdoai...	152
150 a 152. A Oitava Maravilha do Mundo	157
153 e 154. Uma Exclusividade dos Anos 70...	158
155 a 158. Entre Soturno e Moderno	159
159 e 160. Selvagem!	161

SUMÁRIO

Introdução	12
1. Construção do Objeto de Estudo.....	14
2. <i>A Guerra dos Mundos</i>	21
3. Composição do Campo de Análise	34
3.1 Roteiro & História	45
3.2 Espaço & Tempo	49
3.3 Atores & Personagens	57
3.4 Figurinos	63
3.5 Cenário & Design	66
3.6 Efeitos Especiais	72
3.7 Música & Som	75
4. Leitura Temporal Sobre O Paradigma de <i>A Guerra dos Mundos</i>	81
4.1 <i>A Guerra dos Mundos</i> (<i>The War of The Worlds</i> - 1953)	84
4.2 <i>Guerra dos Mundos</i> (<i>War of The Worlds</i> - 2005)	104
5. Obras Relacionadas	127
5.1 <i>A Invasão dos Discos Voadores</i> (<i>Earth vs The Flying Saucers</i> - 1956) ...	129
5.2 <i>Independence Day</i> (<i>Independence Day</i> - 1996)	132
5.3 <i>Marte Ataca!</i> (<i>Mars Attacks!</i> - 1998)	134
5.4 <i>Sinais</i> (<i>Signs</i> - 2002)	137
5.5. Retrato do <i>Marciano</i>	140
6. Considerações Sobre As Contribuições Temporais	143
6.1 Elaboração da Leitura	146
6.2 A Presença do Tempo	149
6.3 Deslocamento no Tempo e Espaço	151
6.4 Outros Paradigmas Fílmicos: <i>King Kong</i> e <i>Moby Dick</i>	155
6.4.1 <i>King Kong</i> (1933 / 1976 / 2005)	156
6.4.2 <i>Moby Dick</i> (1956 / 1998)	159
6.5 Construção de uma Análise Fílmica-Temporal	162
Conclusão	166
Bibliografia	168
Filmografia	172
Multimídias	177

INTRODUÇÃO

Podemos considerar que o tempo tem sido objeto de estudos multidisciplinares desde o início das ciências. A busca por entendê-lo começa na curiosidade a respeito de sua origem, desencadeando perguntas relacionadas às influências que exerce sobre o mundo à nossa volta – incluindo-nos nesse cenário – e as possíveis formas de controlar e manipular seus efeitos. Sua presença e efeitos são constantes no cotidiano, o que nos leva a conviver de maneira pacífica com ele, deixando-nos à sua mercê uma vez que o máximo que conseguimos até então é administrar nossas relações com ele por meio de artefatos que apenas constatam sua presença: nossos relógios, presentes em todos os lugares, em diversos formatos e *designs*, tão variados e constantes quanto o próprio tempo.

A dificuldade em estabelecer um recorte único sobre um estudo relacionado ao tempo é frequente e tende a apresentar certas invasões de outras áreas, como a física e a biologia na especificidade das neurociências. Uma solução que encontramos em outros pesquisadores foi trazer o tempo como parceiro para este estudo, observando seus efeitos sobre um objeto específico para, então, procurar estabelecer um modelo que permita um relacionamento “pacífico” com ele... o tempo, não o objeto.

Assim, procuramos unir a curiosidade sobre o tempo a um campo de estudo que este autor vem pesquisando há alguns anos: o cinema. Essa união levou-nos a observar o tempo presente em um filme, as formas como se concretiza em uma narrativa e estabelece um percurso compreensível para nós que somos expostos à obra. Contudo, mesmo o filme parecendo ser hermético e imutável, armazenado em película ou como um arquivo digital, o tempo ainda flui, fora da obra, tão – ou mais! – impossível de deter quando um vazamento de água. Não há como evitar que infiltre-se em um livro, uma música, uma escultura ou um filme. Ele sempre estará lá, de alguma forma. E sairá dessa obra com a mesma intensidade, desde que sejamos capazes de percebê-lo.

Para estruturar essa leitura temporal, procuramos por filmes que estivessem simultaneamente caracterizados por um tempo e, ainda assim, fossem capazes de transpô-lo, sem que parecessem “velhos” ou “antigos”. Alguns títulos surgiram, mas optamos por *A Guerra dos Mundos* que consideramos um paradigma devido à sua variedade de formas – abordagens, narrativas, versões, adaptações e mais um bom número de referências multimidiáticas – tudo partindo de um único livro escrito no final do século XIX. Seu conteúdo permite essa variação para novas construções, o que o

mantém constantemente atual, ainda original e inédito em cada uma de suas novas encarnações. Os outros filmes... eles também estão neste estudo, mas de maneira mais discreta. Todos promovem a construção de um modelo de leitura que resgata e evidencia o tempo.

Para isso, procuramos estabelecer um diálogo com autores que já estudaram o tempo e sua presença na narrativa, em especial Bakhtin e Tarkovski. O objetivo final foi o de fundamentar um processo de leitura de um filme que seja capaz de destacar presenças específicas do tempo na obra, trazendo-a para o ambiente atual, compreendendo como influenciou sua construção e a retratação de um período, seja articulado ou não por seu autor ou diretor.

Dessa forma, espera-se construir um volume de conhecimento contemporâneo, moderno e dinâmico no sentido de ser possível manter as leituras fílmicas e suas interpretações em constante processo de atualização e ressignificação.

E, sempre que possível, prazeroso. Afinal, tratamos de filmes.

1. CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO

Quão pouco vocês mortais entendem o tempo.

Você precisam ser tão lineares, Jean-Luc?¹

Q para Picard em “Tudo Que É Bom...”

Jornada nas Estrelas: A Nova Geração.

Um filme, isoladamente, pode se tornar “datado” e ultrapassado após sua exibição e consumo pelo grande público devido a um grande número de influências. Entre as mais comuns, embasadas em um senso comum abrangente e generalista, está a própria presença da obra cinematográfica nos cenários midiáticos, seja para sua apresentação ou para sua divulgação como produto. A permanência média em uma sala de exibição é de três meses, mas varia de acordo com o período do ano no qual é lançado o filme e a disponibilidade de salas e demais obras que concorrem simultaneamente nesse período, segundo informações da Agência Nacional de Cinema (ANCINE). O prolongamento desse tempo de vida útil como produto fica a cargo das emissoras de televisão, internet e versões em *DVD* e *Blu-Ray*, deixando a notação ainda mais difícil de precisar.

É claro que não é essa datação o foco deste estudo, aquela que atrela à obra a sua veiculação em massa. A atenção está na elaboração do filme que, por destacar seu próprio período de existência em diversos níveis de leitura como figurinos, técnicas e tecnologias de produção, conteúdos e suas abordagens, podem torná-lo referência, um retrato daquele tempo, mantendo-o preso a ele.

Acreditamos que, quando observado em conjunto com outra obra, um *remake* ou *reboot* passa a ser atemporal, pois será possível contextualizar tanto esse filme quanto seu contraponto de análise em recortes específicos, sob o ponto de vista comparativo objetivo da obra ou sob contextualizações e projeções de suas propostas e características técnicas como contribuição para as produções da indústria cultural. Assim, esse filme extrapola o espaço e o tempo da tela de projeção.

Desde sua origem, o cinema sempre teve o tempo presente como uma constante, capturado ou moldado. Sua representação tornou-se mais elaborada e refinada graças às técnicas e tecnologias constantemente inovadoras colocando as obras produzidas sob sua influência direta. Referências de transição de tempo por meio da edição e montagem

¹ Originalmente: “How little do you mortals understand time. Must you be so linear, Jean-Luc?” em “All Good Things...” (Star Trek: The Next Generation).

da ação criaram estilos que são empregados até a atualidade, pois sua eficiência narrativa é plena, contudo as formas de mostrá-las ao público tornaram-se cada vez mais dinâmicas. Da mesma forma que o cineasta (diretor) aprendeu a pensar *um outro tempo* para sua obra – com recortes e saltos narrativos – o público também foi se acostumando às peculiaridades desse outro tempo. O aprendizado e a experimentação foram mútuas.

O paradoxo do tempo na narrativa está em sua maleabilidade, presente em uma obra fechada e definida. É possível viver e reviver uma obra em quaisquer sequências e redundâncias, intensidades e interpretações. A obra será sempre a mesma – livro ou filme – mas a relação do humano com ela transmuta. A matéria torna-se a origem do pensamento. A existência do real e do irreal se perpetuam na mescla dos dois na memória, e ambas ocupam tempos e espaços comuns. Tornam-se, no observador, o *ser* e o *estar* a evidenciação da materialidade daquela obra e a interpretação do seu conteúdo contextualizado.

Com esses novos processos de construção, o fim da ilusão de uma história humana “universal” tomou lugar. O filme apresenta um caráter transitório, que materializa em sua narrativa o dinamismo das mudanças, notavelmente como rupturas e fragmentações da realidade factual para aquela idealizada nas telas. As releituras e interpretações mais diversificadas têm lugar para obras como uma “destruição criativa” proposta por David Harvey, que afirma ser...

...muito importante para a compreensão da modernidade, precisamente porque derivou dos dilemas práticos enfrentados pela implementação do projeto modernista. Afinal, como poderia um novo mundo ser criado sem se destruir boa parte do que viera antes? (HARVEY, 1993, p. 26).

Enquanto, por um lado, um filme constrói o eterno ao congelar o tempo e todas suas qualidades transitórias em uma produção materialmente imutável, por outro permite sua ruptura, o audacioso e o controverso, sempre no sentido de ampliar o entendimento e o próprio alcance da obra. Sob esse olhar, um filme pode transcender as telas para o mundo real, construindo um acervo de vivência para seu observador. Seu entendimento como um documento que permite ser interpretado tanto dentro quanto fora de seu próprio tempo fazem com que esses mundos cinematográficos fragmentários possam ser, em sua construção e exibição, críveis e possíveis para o observador, naquele espaço restrito de uma sala de projeção. A fragmentação e pluralismo da narrativa e do discurso fazem-no autêntico por torná-lo dinâmico em sua interpretação e confrontador devido à atemporalidade que os sustenta quanto visto de maneira contextualizada.

Ao pensar na obra como um “documento”, remetemo-nos aos autores com os quais traçamos este estudo: Mikhail Bakhtin, Andrei Tarkovski e Laurent Jullier (juntamente com Michel Marie).

É possível constatarmos que, em seus desenvolvimentos sobre cronotopia, Bakhtin (1993) proporcionou a ampliação para estudos adjacentes sobre a informação e a notícia que desenvolvem as relações entre a transição de uma notícia como informação imediata e sua migração para os componentes documentais e históricos; um fator presente com frequência em versões de uma mesma obra filmica, o que as leva ao rótulos de "datadas", mas que passam a constituir a História, uma vez que tanto notícia quanto ficção, independentemente das origens, mantém um foco narrativo que imprime efeitos de construção de uma realidade percebida e incorporada pelo observador. Consideramos, como proposto por Bakhtin, que o *tempo* não é explorado como conteúdo – e quando é, torna-se o objeto de uma ficção pseudocientífica – nem mesmo como presença – o que estabelece o senso comum do *filme antigo*. O *tempo* é colocado como coadjuvante na maioria dos filmes devido às questões de dramaticidade, estética ou recurso de manipulação e construção de imagem que atualmente permitem a criação em tela de virtualmente qualquer coisa que se imaginar, por mais grotesca ou desnecessária que possa parecer.

Tarkovski (1990) pontua, entre outros, os tempos internos, históricos e cósmicos. Essas classes – como as consideramos – apresentadas a partir da mais intimista para a mais geral, suportam leituras de obras como *A Árvore da Vida*, mesclada por ponderações pessoais que transitam do íntimo pessoal da infância para a caminhada evolutiva do universo. Apenas sob a compreensão dessa estética de montagem e pela aplicação das concepções de tempo de Tarkovski seria possível unir em uma única experiência, o tempo real (biológico), o diegético (de poltrona) e o de assimilação (pós-exibição).

Sob o olhar mais técnico, da linguagem da câmera que recorta a visão do diretor e nos faz ver o universo criado por ele através dessas janelas na quarta parede, Jullier desconstrói o filme em suas parcelas menores, quase como um relógio ao contar minutos e segundos, explorando as imagens – e fotogramas – das cenas para demonstrar as intenções e sensações presentes naquela narrativa e de quais formas podemos ser afetados por elas.

Por esse motivo, e sob seus olhares, revermos versões de um mesmo filme, não só *A Guerra dos Mundos*, mas outros tantos similares, nos faz entender os períodos

específicos de cada obra e também o percurso histórico e cultural daquela sociedade que lhe deu origem. Cada filme, revisado sob a análise das mudanças que um outro propôs, remodela e recombina os componentes factuais presentes tanto nele quanto no outro, na forma de colagens de referências distantes em espaço e tempo. Por meio dessa montagem do discurso é possível contemporanizar essas referências que poderiam estar originalmente afastadas entre si. Em um filme, durante sua projeção, tanto tempo quanto espaço são comprimidos quase ao ponto da simultaneidade, contudo, posteriormente, a continuidade da experiência filmica permite a esse observador romper essas mesmas barreiras – tempo e espaço – para algo maior e mais profundo. Em alguns casos, durante um filme, o observador assume a posição do *divino* que *tudo vê* e sobre tudo tem conhecimento. Mais tarde, revisitando essa experiência, é capaz de apreender cada uma das camadas que compõe a obra, tanto do lado da produção quanto de sua significação.

Quando propomos partirmos da percepção de uma reconfiguração e, consequentemente, recontextualização do modelo estabelecido por *A Guerra dos Mundos*, a narrativa filmica isolada torna-se descartável no sentido de sua validade temporal. Isso significa prender a obra em seu próprio período, fazendo com que aquela realidade retratada nela seja intransferível para outros tempos. Torna-a datada no sentido de obsoleta, como o “filme antigo” para o qual evidencia-se apenas a superficialidade da produção e suas técnicas. Contudo, uma observação pareada com o outro – uma nova versão ou abordagens inovadoras – possibilita resgatar os valores de então em relação aos mais recentes, levando à compreensão das mudanças e avanços ocorridos em diversos níveis dessa leitura.

Dessa forma, estabelecemos a hipótese de que, ao emparelhar um filme com outro referente, e recortá-lo em categorias de construção que serão desenvolvidas neste estudo, será destacado o percurso no tempo, representado na obra, de condições tanto inerentes ao filme como às tecnologias e fatores estéticos, quanto aqueles que “invadem” a produção por vezes inadvertidamente, como abordagens sociais e culturais characteristicamente dinâmicas e mutáveis. Cada parcela menor de sua construção, evidenciada, transforma-se em um indício de estudo.

Por costume relacionamos os avanços tecnológicos do cinema ao próprio critério de contagem do tempo. Os fotogramas, separadamente, não têm qualquer importância para o todo: é possível remover-se um deles de uma cena sem que haja qualquer prejuízo notável para o conjunto. Porém, com os mais recentes avanços, não só tecnológicos mas também estéticos e narrativos, qualquer parcela dessa construção –

imagem ou som – é parte notável e constituinte essencial da obra. O paralelo, embasado pela tecnologia, com os relógios, novamente serve como uma alegoria bastante próxima e contextualizada do papel do tempo e sua precisão.

Os primeiros relógios não tinham o ponteiro dos minutos. Na verdade, esse ponteiro ganhou importância com a evolução da sociedade industrial moderna. Durante a Revolução Industrial, os trens passaram a fazer seus percursos dentro dos prazos, as fábricas determinaram com precisão o início e término de suas jornadas de trabalho, e o ritmo da vida tornou-se mais preciso. O ponteiro dos minutos finalmente tornou-se importante.

A “historicidade” foi a primeira busca lúdica para um discurso filmico, retornando a tempos passados e reconstruindo aquele mundo de acordo com as referências contemporâneas, o que causou impactos estéticos sobre a credibilidade, com personagens históricos reais moldados sob a estética do tempo da produção. Ainda assim, a viagem no tempo proporcionada pela obra era eficaz, apesar da artificialidade dominante. A tecnologia atual permite a construção física e visual de um tempo fora do nosso alcance – tanto para trás como para frente – que atrai e agrega a realidade àquela narrativa, como constituintes integrais não só do produto projetado mas como componente necessário para sua existência.

Seguindo essa linha de construção filmica, podemos observar que a História retratada em uma obra pode ser considerada como uma parábola da realidade, uma vez que essa História – a apresentada no filme – deixa de ser o que aconteceu factualmente e passa a ser aquilo que foi contado; uma História mutável, pois pode ser reinterpretada em diferentes conexões factuais e reais. O caráter documental do filme pode ficar em segundo plano, destacando os componentes de significado e interpretação. Certamente o preparo e predisposição do observador, no sentido de repertório e articulação do discurso projetado, norteiam a construção de uma leitura mais densa e coesa do filme.

Sabe-se que, em um momento cujas tecnologias e recursos digitais eram remotamente imaginados, o tempo filmico estava à mercê do comprimento de película disponível para a captação e montagem da ação. Como estética e montagem, isso levava, inevitavelmente, a um maior número de cortes e cenas mais curtas. A experiência proposta por este estudo permite que o observador viva a ação por identificação (também) com o que é narrado em sua forma e estética, além de apreendê-la em um contexto analítico. A participação do observador é caracterizada por sua

reação afetiva em relação ao momento do experimento e os recursos temporais que intensificam sua imersão naquele universo.

Contudo, devemos reforçar que a tecnologia, neste estudo, é um dos componentes da materialidade da obra por permitir o “realismo” da produção, porém a credibilidade pode ser comprometida se não houver limite para a simulação, como será discutido mais adiante sob o olhar do hiper-realismo, que coloca essa mesma tecnologia inovadora como grande destaque em um filme, deixando todo o restante – inclusive o próprio enredo – como coadjuvante na obra.

O simbólico deve ser entendido como uma referência ou evocação temporal em muitas das narrativas. Um pôr do sol que intercala duas cenas leva o observador de um ponto a outro, possivelmente distantes em tempo e espaço, ligando-o sensorial e emocionalmente àquela ação. Fusões e cortes têm o mesmo papel de portas e janelas, pois são passagens que ligam atemporalmente pontos distantes no universo da narrativa. Dessa forma, o espaço define e constrói o tempo e o ritmo daquele universo do filme. Tanto a mudança de lugares quanto as simples alterações de enquadramentos são o suficiente para transformar horas em segundos, quando não permitir saltos de milhões de anos.

Alguns conceitos que constroem o cinema poderão ser objeto de estudo em seus recortes de categorias, como a ideia de arte, que representa um cultura e pode ser produzida e reproduzida graças aos avanços da indústria, combinando novas linguagens e elaborando as “variações sobre o mesmo tema”, contudo desempenhando um papel específico. Para cada nova versão de *A Guerra dos Mundos*, as simulações de realidade, tanto científicas quanto figurativas, marcam seu tempo e sua importância para aquele momento, destacado por meio da linguagem, estética e significações. Cada filme está presente inicialmente em seu período particular de realização, mas também se estende para além dele, como o documento de então, quase que uma memória do real e uma referência para a próxima produção.

É importante, para que a análise seja eficiente, pensarmos na plenitude de uma experiência como a colisão de tempos, e não sua integração e comunhão. O conflito estabelecido entre *real* e *ficcional* resulta em um liberdade interpretativa lúdica, que absorve e domina a experiência. Separar os limites da imaginação do autor ou diretor daquilo que é real impede que o observador analise as questões relacionadas ao realismo daquilo proposto no filme. Ficções científicas trabalham muito bem com a “futurologia” do agora ao transportar para a frente no tempo questões discutidas na atualidade.

Dessa forma, o filme considerado uma obra acabada, contida em si mesma, poderá passar por uma releitura mais abrangente, que permitirá compreender os processos envolvidos em sua elaboração, tanto como execução da narrativa quanto sua relevância como produto da indústria cultural. Assim, esse filme que em seu próprio período de realização já passava por um processo contemporâneo de leitura e interpretação, ao ser recontextualizado é desconstruído de maneira analítica, como uma *desleitura*: deixa de ser o significado de algo hermético para tornar-se o significante de seu tempo, permitindo construir um cenário maior de estudo fora de seu ambiente.

Na abstração racional, o contraditório deve ser expurgado. No concreto das práticas cotidianas, o paradoxo alimenta os imaginários. Em cada personagem, convivem o sim e o não, o bem e o mal, a verdade e a ilusão, a ideologia e a cultura, a compreensão e a explicação, o afeto e a *desrazão*. (SILVA, 2003, p. 21).

Esta proposta não deve ser considerada uma maneira de reduzir o processo de análise fílmica ou um exercício de escopofilia², mas uma forma de detalhá-la em pontos específicos e relevantes, mais recortada de maneira a produzir novos conhecimentos a partir de uma leitura dirigida. Propomos que, com base em recortes específicos da estrutura e composição de um filme, parta-se para uma análise aprofundada, estabelecida entre duas ou mais obras tematicamente adjacentes, dos seus próprios períodos de produção e retratação para que seja construída uma percepção maior, no intervalo de tempo composto por elas, das mudanças e avanços ocorridos nesse mesmo intervalo, relacionadas a questões diretamente ligadas às obras e seus ambientes, assim como às retratações socioculturais presentes dentro e fora do filme.

² Uma variante do *voyeurismo* freudiano, como o simples prazer de olhar, que procura tornar as outras pessoas em objetos submetidos a um olhar estático e controlado.

2. A GUERRA DOS MUNDOS

Para compreender melhor a importância de *A Guerra dos Mundos* como a referência paradigmática deste estudo, começamos traçando o percurso de seu criador e as influências de sua formação transpostas para sua obra. Aclamado como um dos pais da ficção científica, Herbert George Wells publicou mais de 50 novelas durante sua vida, mas sua reputação como escritor do gênero está embasada principalmente no sucesso de seus primeiros trabalhos.

Wells nasceu em Bromley, Kent (absorvida por Londres), Inglaterra, em 1866. Wells vem de um berço humilde, tendo seu pai, dono de um armazém, dispendido todos seus recursos financeiros como jogador profissional de críquete, enquanto sua mãe ganhava a vida como empregada doméstica. A educação de Wells foi algo errática: passou três anos como aprendiz de vendedor em uma loja de tecidos e, por pouco tempo, como aprendiz de químico e professor em treinamento em duas escolas. Mais tarde, ganhou uma bolsa de estudos na *Normal School of Science*, convertida tempos depois no *Royal College of Science*.

Seu primeiro casamento durou apenas quatro anos. Todas suas principais obras foram publicadas durante seu segundo casamento. O último matrimônio não foi fácil para sua esposa Jane, devido a Wells, um adepto do amor livre, ter vários romances, além de dois filhos ilegítimos.

Sua maior obra, *A Máquina do Tempo*, foi publicada pouco antes dele completar trinta anos, tornando-se um sucesso imediato. Como todos seus trabalhos, essa novela carrega a influência de suas experiências anteriores e seu interesse pelo socialismo da mesma forma que por estudos científicos relacionados com a vida e a natureza. Nesse livro, o *Viajante do Tempo* – cujo nome jamais é apresentado ao leitor – avança para o ano de 802.701, quando se depara com os resultados de uma sociedade dividida em classes ou castas: as mais abastadas evoluíram para algo quase bucólico e frugal, os belos *Eloi*, vivendo na superfície da Terra e os trabalhadores e operários tornaram-se os brutalizados *Morlocks*, habitando os subterrâneos e usando os *Eloi* como gado. Depois de mais alguns saltos no tempo para o futuro e presenciar uma Terra em seus estágios finais de existência, o *Viajante* retorna para seu próprio período, a virada do século XIX para o XX.

Nos três anos seguintes, Wells produziu novelas igualmente influentes: *A Ilha do Dr. Moreau* em 1896, *O Homem Invisível* em 1897, e *A Guerra dos Mundos*, em 1898.

Em todas elas, como iniciado com *A Máquina do Tempo*, Wells explora os confrontos da natureza humana mais sombria, o que leva para além da fórmula mais básica da luta entre o bem e o mal.

Embora todos seus livros sejam indiscutivelmente obras de ficção científica, com suas ideias de viagens no tempo e invasões alienígenas inspirando outros tantos autores até os dias atuais, Wells, diferentemente de Júlio Verne, mostrava-se mais ansioso em explorar a moralidade das ciências e da própria sociedade do que as conquistas proporcionadas por aquelas mesmas ciências. Segundo ele, a vida é composta por duas coisas: moralidade e aventura. A moralidade nos diz o que é correto fazer, a aventura nos move a fazer.

Pode-se delinear a questão da ficção científica no percurso do tempo, à medida que as elaborações tecnológicas deixam de ser meramente fantasiosas e passam a assumir bases mais concretas de acordo com avanços produzidos pela humanidade a partir de novas descobertas e invenções. O paradoxo entre o criador e a criatura se estabelece ao tornar crível a relação, lastreada por concepções que permitem transportar o cotidiano de um período para outro, adiante e descaracterizado daquele como referência. Dessa forma, uma projeção – ou extração – para um tempo futuro ou para uma sociedade mais avançada torna-se crível. Justifica-se o emprego de recursos “futuristas” em uma narrativa inclusive por seu papel crítico e alegórico:

A ciência imaginária é justificada não só por sua importância para o enredo de uma história de ficção-científica, como também pelo aspecto profético ou de antecipação. O repertório da ciência imaginária é vasto: transmissores de matéria, viagens no tempo, antigravidade, invisibilidade, imortalidade, telepatia, etc. Alguns desses elementos são inviáveis e obviamente fantásticos, outros são possíveis e mesmo previsíveis (FIKER, 1985, p. 19).

Porém, as novelas de Wells do início do século XX eram mais realísticas do que seus trabalhos de ficção científica iniciados em 1890. Sua voz tornou-se mais presente, encontrando o espaço – e o tempo – necessários para que pudesse expressar suas ideias de maneira a fazer com que seus leitores, acostumados a aceitar o fantástico presente em seus livros anteriores como algo possível, comprehendessem e discutessem suas propostas “ficcionalis”. Suas últimas obras mostravam um autor cada vez mais preocupado com ideias políticas. Os protagonistas de *Kipps: The Story of a Simple Soul* (1905) e *The History of Mr. Polly* (1910) lutam por manter seu lugar na sociedade, o que permitiu a Wells voltar a explorar as experiências de sua juventude e criticar os sistema de classes britânico. Em *Ann Veronica* (1909) ele explora os direitos de uma

mulher em escolher seus próprios amantes e estilo de vida. Essas discussões não só corroboram o teor ficcional fundamentado nas ciências exatas mas também abrem espaço para as ciências da humanidade, sociais.

A primeira aposta que a ficção-científica é uma narrativa que problematiza as fronteiras entre subjetividade, tecno ciência e espaço-tempo como estratégia de interrogar o humano. A segunda indica que ao colocar em questão as fronteiras ontológicas e epistemológicas modernas, as tecnologias de comunicação e de informação elegem a ficção-científica como a ficção da atualidade (RÉGIS, 2012, p. 20).

Apesar de aparentemente polarizada pelos conceitos das ciências empregadas como recursos narrativos, a elaboração de uma realidade fantástica – e ainda crível – constitui o alicerce para a escrita de Wells, na qual certos temas persistem por toda sua obra, e o mais recorrente é o da busca como essência para o aprimoramento humano. Logo no início de *A Máquina do Tempo*, o autor afirma que “deveríamos nos esforçar para receber melhor as mudanças e os desafios, pois são os estímulos que nos impelem a crescer. Sem eles, cresceremos fracos.” Essa sua convicção mantém-se firme e constante até seus últimos trabalhos.

Além das novelas, Wells também publicou vários volumes de material não ficcional. Em alguns deles, delineou o que acreditou que o futuro poderia nos oferecer. *Anticipations* foi um grande sucesso quando publicado em 1901: entre suas previsões mais acuradas estão a quebra em bairros das grandes cidades e a unificação da Europa. Em seus três volumes de *The Outline of History* (1919-1920) apresentou uma crônica do passado e também ofereceu algumas previsões incluindo outros conflitos mundiais, algo controverso se pensarmos na obra sendo publicada pouco menos de dois anos depois do término da I Guerra Mundial.

Ficção-científica é uma especulação realística sobre eventos futuros possíveis, solidamente baseada em conhecimentos adequados do mundo real, passado e presente, e numa compreensão completa da natureza e do método científico (BOECHAT, 2008, p. 178).

Insatisfeito em escrever apenas sobre política, Wells tornou-se envolvido ativamente nesse campo. Acreditava firmemente em um estado global. Foi membro da ala esquerda da *Fabian Society*³ de 1903 a 1908, abandonando-a depois de falhar em sua tentativa de transformá-la em um grupo de pressão política mais ativo. Em 1920 encontrou-se com Lenin e Trotsky na União Soviética, mas desilidiu-se com o que viu

³ Organização socialista britânica com o propósito de desenvolver os princípios do socialismo por meio de reformas intelectuais graduais sobre a democracia em lugar de forçar suas mudanças propostas por meio de tomadas revolucionárias.

do recém estabelecido estado comunista. Entre 1922 e 1923 manteve-se, sem sucesso, como candidato ao parlamento pelo Partido dos Trabalhadores Britânicos durante as Eleições Gerais.

A obra de Wells, em especial suas primeiras novelas no início de sua produção autoral, causaram um impacto maciço no cinema, rádio e televisão. Em 1936 ele próprio adaptou *The Shape of Things to Come* para uma produção cinematográfica de Alexander Korda. Contudo foram os filmes produzidos por outros, logo no início do século XX, que tornaram suas novelas notáveis na lista das histórias memoráveis da ficção científica.

O próprio H. G. Wells entrou para a cultura popular como um personagem, participando de seriados de televisão como *Doctor Who* e *Warehouse 13* (*Armazém 13*) no qual seu papel é desempenhado por uma mulher, além de um sem número de filmes, livros e histórias em quadrinhos.

Georges Meliès reconhece Jules Verne como inspiração para *A Trip to The Moon* (1902), porém muitos dos elementos presentes são claramente referências de *Os Primeiros Homens na Lua* (1901) de Wells. *O Homem Invisível*, filmado pela primeira vez por uma companhia italiana em 1916, tornou-se um modelo para o gênero “filme de monstro”: James Whale dirigiu uma versão para os estúdios Universal em 1933, com várias sequências até meados da década de 1940. Também *A Ilha do Dr. Moreau* teve várias versões.

De todos os livros de Wells, *A Guerra dos Mundos* foi o que teve a maior diversidade de adaptações, até o presente a mais notável realizada



**Radio Listeners in Panic,
Taking War Drama as Fact**

Many Flee Homes to Escape 'Gas Raid From Mars'—Phone Calls Swamp Police at Broadcast of Wells Fantasy

A wave of mass hysteria seized thousands of radio listeners throughout the nation between 8:15 and 9:30 o'clock last night when a broadcast of a dramatization of H. G. Wells's fantasy, "The War of the Worlds," led thousands to believe that an interplanetary conflict had started with invading Martians spreading wide death and panic.

and radio stations here and in other cities of the United States and Canada seeking advice on protective measures against the raids.

The program was produced by Mr. Welles and the Mercury Theatre on the Air over station WABC and the Columbia Broadcasting System's coast-to-coast network, from 8 to 9 o'clock.

Pânico

Figura 01. Manchete da época tratando da transmissão de Welles. (Acervo do autor)

por Orson Welles em 1938 para o *Mercury Theatre*, no formato de rádioteatro.

Combinando suas teorias sobre evolução e Darwinismo com as ideias de astrônomos como Percival Lowell que especulou, em 1895, sobre a possibilidade de o planeta Marte um dia ter suportado vida, Wells delineou uma Inglaterra que, naquele

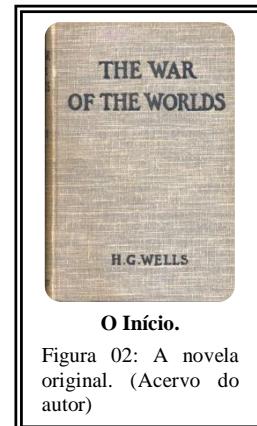
momento, apresentava-se como um dos maiores poderios mundiais, à mercê de um ataque alienígena muito superior.

A história é apresentada como uma narrativa factual da chegada de cilindros metálicos à Terra disparados do Planeta Marte. O primeiro cilindro caiu em *Horsell Common*, próximo à cidade de *Working*, onde o próprio Wells vivia quando escreveu essa obra. De imediato, pode-se relacionar a inspiração do autor em fatos reais com os quais convivia. Primeiramente, a devastação provocada pelo Império Britânico ao invadir a Tasmânia – pequena ilha que compõe o estado australiano – no início do século XIX; o segundo ponto é o apelo e identificação do leitor ao experimentar o que acontece quando a população civil de uma localidade é assolada por uma invasão e torna-se o alvo dessa guerra. O inesperado, carregado pela descrença de que qualquer sociedade seria capaz de atacar inocentes desprotegidos, faz de Wells um crítico de primeira ordem no ponto em que “pensa como o invasor”, sem condescendência para com o outro.

Ao abrir, o cilindro revela marcianos monstruosos, que constroem máquinas sustentadas por três pernas – os trípodes como ficaram conhecidos – armados com insuperáveis armas de raios de calor, usados em uma campanha de destruição. Exércitos inteiros são dizimados, Londres encontra-se devastada. Finalmente, a humanidade é salva quando os marcianos são destruídos por micróbios e bactérias, para os quais os invasores não tem imunidade.

Entre os diversos mitos que povoam a literatura da ficção-científica estão: a imagem da fuga planetária, o contato com seres extraterrestres, a superação da condição humana atual com desenvolvimento de poderes como telepatia e a superação da barreira máquina-homem e homem-máquina (BOECHAT, 2008, p. 181).

Um conto vívido com mínimas caracterizações, *A Guerra dos Mundos* foi uma das muitas “ficções de invasão” publicadas no final do Século XIX que dramatizavam as crescentes preocupações sobre tensões internacionais que colocavam a Inglaterra sob o ataque de forças estrangeiras. Porém, uma invasão vinda do espaço em vez de chegar pelo mar, colocou esse conto em um patamar mais alto do que aquele ocupado por outras histórias semelhantes e contemporâneas. De certa forma, a fantasia de Wells mostrou-se como uma alegoria pessimista relacionada ao imperialismo britânico, mostrando os ataques alienígenas de forma muito similar aos ataques que a própria



O Início.
Figura 02: A novela original. (Acervo do autor)

Inglaterra empregou em suas conquistas, valendo-se de sua superioridade tecnológica sobre outros países.

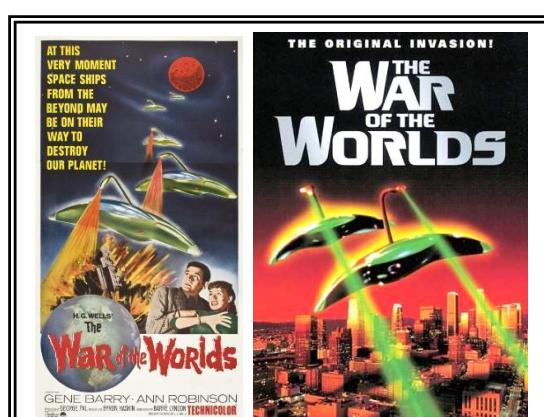
A imagem dos imensos trípodes logo enraizou-se na imaginação popular. Sua história tornou-se amplamente popular e um sucesso indiscutível, tornando-se desde então influência direta sobre o gênero da ficção científica. Sua fama aumentou ainda mais graças às inúmeras adaptações, tanto temáticas quanto literais, trazendo a referência do seu período original para a atualidade de cada nova produção.

Pontualmente, a produção de Orson Welles para o Halloween de 1938 situou a ação em Nova York, transformando os primeiros dois terços do programa em um boletim jornalístico que apresentou a chegada dos marcianos como se aquilo estivesse acontecendo na realidade. É conhecido que muitos ouvintes acreditaram que aquilo que ouviam era, de fato, realidade. Algumas pessoas reportaram, mais tarde, terem inalado gás venenoso; outros afirmaram ter avistado as chamas da invasão refletidas no horizonte noturno; muitos se prepararam para abandonar suas casas. Embora a extensão exata desse pânico possa ter sido exagerada – e ainda se mantém matéria de debate em diversos setores das ciências sociais – sua divulgação, associada a alguns outros eventos similares inspirados nessa transmissão, geraram frutos em outros países, inclusive no Brasil. Isso tudo tornou a novela original ainda mais famosa e popular.

Em 1953 a primeira adaptação cinematográfica de Hollywood abordou a obra de Wells de maneira mais livre, novamente adaptando-a para aqueles dias, além de adicionar um leve romance à história. Outras mudanças incluíram aumentar a ênfase sobre elementos religiosos que corroboraram para a derrota dos marcianos ao dizer que “Deus em Sua sabedoria colocou sobre esta Terra⁴” as bactérias mortais para os invasores; da mesma



Figura 03. Primeira página que “explicou” a polêmica do radioteatro. (Acervo do autor)



A Primeira Invasão.
Figuras 04 e 05: Cartazes de divulgação da primeira versão literal cinematográfica. (Acervo do autor)

⁴ No original “that God in His wisdom had put upon this Earth”.

forma, os trípodes foram transformados em naves voadoras – mais flutuadoras, na verdade, devido à sua lenta velocidade de deslocamento – tornando-as muito parecidas com *raias manta*.

Embora simplista no enredo e desenvolvimento narrativo, seus efeitos especiais espetaculares resultaram em um Oscar. Mais tarde – 35 anos depois – inspirou uma sequência no formato de seriado para a televisão. Com duas temporadas (1988-1990) ressuscitou os invasores deixando-os mais assustadores e menores, distantes da premissa original, e mais próximo de outras obras com apelos paranoicos tais como *Vampiros de Almas (Invasion of The Body Snatchers – 1956)*.

Contudo, uma das adaptações mais fiéis foi um álbum-conceito de rock progressivo lançado em 1978. *Jeff Wayne's Musical Version of The War of The Worlds*, que preservou o cenário vitoriano de Wells, intercalando seus trechos musicais com uma narração contundente e inspirada de Richard Burton, entre outros atores, inclusive cantores como David Essex e Phil Lynott. O álbum se manteve como uma das maiores vendagens por algumas décadas, gerando frequentes relançamentos e reedições em novas mídias como *CDs*, apresentações ao vivo, jogos de computador e *DVDs*. O visual um tanto alternativo do álbum foi de responsabilidade de Michael Trim, Geoff Taylor e Peter Goodfellow, considerado ainda hoje como uma das interpretações mais fiéis à ambientada na novela.

Diversos filmes vieram depois, inspirados ou citando *A Guerra dos Mundos*, inclusive uma produção de baixo orçamento e absolutamente fracassada ambientada em plena era vitoriana. A versão, até o momento, mais relevante é a segunda interpretação de Hollywood para a novela, sob a direção de Steven Spielberg.

Nessa versão de 2005, novamente uma atualização para um cenário e contexto presentes e com alguns pontos de enredo alternativos, apresenta uma sociedade norte-americana imediatamente após o *11 de*

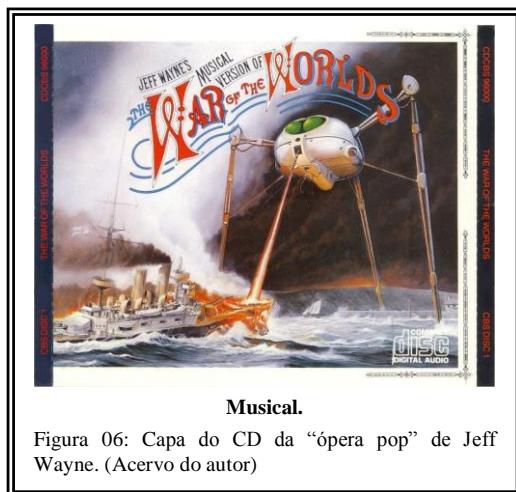


Figura 06: Capa do CD da “ópera pop” de Jeff Wayne. (Acervo do autor)



Uma Nova Invasão.

Figuras 07 e 08: Cartazes de divulgação da segunda versão literal cinematográfica. (Acervo do autor)

Setembro, fazendo o ataque alienígena ainda mais violento e cruel do que a adaptação de 1953. Nas palavras da crítica de então, o filme é “talhado para audiências que experimentaram o choque de um ataque incompreensível à sua própria terra natal”.

Uma boa estória de ficção-científica é uma estória sobre seres humanos, com um problema humano e uma solução humana que não teria acontecido de modo algum sem um conteúdo científico (BOECHAT, 2008, p. 178).

O filme de Spielberg divide-se na busca por equilibrar, de um lado, a narrativa tradicional *hollywoodiana* enquanto, do outro lado, procura preservar as conclusões propostas por Wells, o que o faz tanto fiel quanto original ao seu livro.

Porém, talvez ainda não esteja claro o motivo de alinhar as propostas de estudos de tempo com esses filmes. Pensamos em *A Guerra dos Mundos* como o modelo para o uso do termo “conjunto da obra”, desde sua variedade de formatos até as influências que recebeu e produziu sobre a sociedade como resultante da indústria cultural. Sua origem literária foi mantida em praticamente todos os demais formatos midiáticos, colocando o *status quo* da humanidade – ou de apenas uma parte dela – em posição de fragilidade e ruptura, obrigando-nos a rever um número importante de valores e critérios sociais vigentes então.

O marciano, ou qualquer extraterrestre que se apresente, personifica os conflitos internos sociais. Sua ameaça não vem de fora, pois é efetivamente uma evidenciação dos temores e fragilidades daquele período. Seja como uma ameaça oriunda da Guerra Fria ou de atentados terroristas do Oriente Médio, a nação que domina a economia e os modelos sociais é posta em risco, nesse caso – das duas versões cinematográficas homônimas – os Estados Unidos⁵.

A adaptação radiofônica de Wells gerou pânico não só devido ao primor da produção. Sua transmissão aconteceu em um momento debilitado da história norte-americana: o final da década de 1930 ainda refletia a I Guerra Mundial, com efeitos sociais e econômicos que constituíram grande parte da grande recessão sofrida pelo país, enquanto na Europa um novo conflito armado tomava proporções cada vez mais assustadoras, com o estabelecimento do *III Reich* e sua busca pela conquista mundial.

A possibilidade de empregar o alienígena como uma alegoria para aquilo que compromete e força – como uma atitude pós-moderna – a revisão de valores éticos e

⁵ Apenas como reforço: a novela original mostra-nos o Reino Unido como potência mundial dominante.

morais permite calibrar a obra de Wells a virtualmente qualquer período e proposta de simulacro histórico. Algumas tentativas foram feitas, tanto com uma abordagem mais irônica (*Marte Ataca!*), como para a propaganda ideológica (*Independence Day*), que não deixam de ser uma forma de representação, mesmo que parcial, da sociedade naquele momento da história.

Os avanços tecnológicos notáveis para a produção de cada uma dessas versões também se destacam elaborando simulações da realidade igualmente inovadoras e influenciando diretamente formas de estética e de narrativa. A suspensão de descrença para muito do que é “fantástico”, mostrado nas telas, torna-



Realismo Extremo

Figura 09: Ao centro, com a visão prejudicada pela destruição, o invasor se ergue em um tom de terror, em particular para aqueles que presenciaram o dia 11 de Setembro de 2001. (Acervo do autor)

se aceitável tanto pelo realismo quanto pelas referências. Na versão de 2005, a imagem mostrada da máquina marciana se erguendo sobre os prédios destruídos é um resgate direto dos atentados ao WTC em 2001.

Os personagens, estereotipados ou não, representam o todo de formas perturbadoras: o cientista autoconfiante, o cidadão egoísta, o militar onipotente, o padre em crise, a segurança na superioridade (e solução) bélica, o invasor grotesco sem escrúpulos, a queda do domínio da humanidade; poderia seguir com uma lista quase infinita, mas pensamos ter deixado claro que esse conjunto da obra é capaz de ajustar-se como um modelo de análise aplicável a quaisquer outras produções, desde que esteja definido o intuito primeiro da análise.

O conjunto dessa obra, originalmente iniciada por Wells há mais de um século, constitui uma das maiores referências para outros meios e formatos. Sua proposta de discutir a condição humana a partir de uma fragilidade ignorada que é mais tarde evidenciada brutalmente pelo “estrangeiro” destaca não só momentos históricos específicos como também a maneira de uma sociedade lidar com tais conflitos. Wells, em seu tempo, usou da literatura para embutir em suas obras sua própria visão de

mundo e experiências pessoais de valor para a sociedade daquele momento, e que se manteve duradoura como um recorte documental daquele período, confirmando o conceito da crítica literária, para o qual o autor transporta para sua criação sua essência, fazendo suas palavras e ideias fluírem através de personagens e situações fictícias. O conteúdo simbólico está presente e assina cada uma das versões desde o original de 1898; cada uma trazendo embutida a percepção de tempo do seu criador. Com o mesmo peso, o destaque para a construção técnica e estética de cada versão – literatura, música, televisão, quadrinhos, jogos para computador e filmes – explora de maneira criativa a visão estereotipada do invasor, projetando sobre ele os temores mais atuais para cada um dos seus períodos de realização.

Além disso, *A Guerra dos Mundos* apresenta todos os fatores comuns a qualquer produção filmica, atual ou passada (e possivelmente futura), para estabelecer a base para o estudo temporal em cada uma de suas premissas, como o papel de cada personagem na trama, uma certa linearidade narrativa e o emprego de recursos os mais avançados para seu tempo na construção das imagens e efeitos especiais.

Apresentamos a seguir uma breve genealogia de *A Guerra dos Mundos*, que preserva as premissas da obra original publicada no formato de livro, em 1898. Além das intenções críticas sociais e políticas de Wells, está implícita uma questão de grande importância em todas: não importa como será a ciência e a tecnologia no futuro, mas sim como faremos uso delas e de quais formas poderemos ser influenciados.

A. Adaptação radiofônica.

THE WAR OF THE WORLDS

Diretor: WELLES, ORSON

Distribuidora: CBS RADIO

Ano de produção: 1938

País de Produção: Estados Unidos

Duração: 60 minutos

B. Versões cinematográficas.

GUERRA DOS MUNDOS (WAR OF THE WORLDS)

Diretor: BYRON HASKIN

Distribuidora: PARAMOUNT PICTURES

Ano de produção: 1953

País de Produção: Estados Unidos
Duração: 85 minutos
Sistema de Cor: Colorido

A GUERRA DOS MUNDOS (WAR OF THE WORLDS)

Diretor: STEVEN SPIELBERG
Distribuidora: PARAMOUNT PICTURES
Ano de produção: 2005
País de Produção: Estados Unidos
Duração: 116 minutos
Sistema de Cor: Colorido

C. Adaptações do conceito original, como referências diretas ou citações à obra de Wells.

INVASORES DE MARTE (INVADERS FROM MARS)
Diretor: JIMMY HUNT
Distribuidora: CULT CLASSIC
Ano de produção: 1953
País de Produção: Estados Unidos
Duração: 78 minutos
Sistema de Cor: Preto e Branco

A INVASÃO DOS DISCOS VOADORES (EARTH VS THE FLYING SAUCERS)

Diretor: FRED F. SEARS
Distribuidora: SONY PICTURES
Ano de produção: 1956
País de Produção: Estados Unidos
Duração: 83 minutos
Sistema de Cor: Preto e Branco

INVASORES DE MARTE (INVADERS FROM MARS)
Diretor: TOBE HOPER
Distribuidora: MGM
Ano de produção: 1986

País de Produção: Estados Unidos

Duração: 100 minutos

Sistema de Cor: Colorido

INDEPENDENCE DAY

Diretor: ROLAND EMMERICH

Distribuidora: FOX - MICROSERVICE

Ano de produção: 1996

País de Produção: Estados Unidos

Duração: 153 minutos

Sistema de Cor: Colorido

MARTE ATACA! (MARS ATTACKS!)

Diretor: TIM BURTON

Distribuidora: WARNER HOME VIDEOLAR

Ano de produção: 1998

País de Produção: Estados Unidos

Duração: 106 minutos

Sistema de Cor: Colorido

SINAIS (SIGNS)

Diretor: M. NIGHT SHYAMALAN

Distribuidora: BUENA VISTA SONOPRES

Ano de produção: 2002

País de Produção: Estados Unidos

Duração: 116 minutos

Sistema de Cor: Colorido

D. Versão musical da obra.

WAR OF THE WORLDS MUSICAL VERSION

Diretor: JEFF WAYNE

Distribuidora: COLUMBIA RECORDS

Ano de produção: 1978

País de Produção: Estados Unidos/Inglaterra

Duração: 110 minutos

E. Seriados para televisão que exploraram o conceito apresentado por Wells.

OS INVASORES (THE INVADERS)

Criador: LARRY COHEN

Distribuidora: QUINN MARTIN PRODUCTIONS

Ano de produção: 1967-1968

País de Produção: Estados Unidos

Duração: 51 minutos (43 episódios)

Sistema de Cor: Colorido

PROJETO LIVRO AZUL (PROJECT U.F.O.)

Criador: JACK WEBB

Distribuidora: WORLDVISION

Ano de produção: 1978-1979

País de Produção: Estados Unidos

Duração: 60 minutos (26 episódios)

Sistema de Cor: Colorido

A GUERRA DOS MUNDOS (THE WAR OF THE WORLDS)

Criador: GREG STRANGIS

Distribuidora: PAMAMOUNT TELEVISION

Ano de produção: 1988-1990

País de Produção: Estados Unidos

Duração: 45 minutos (43 episódios)

Sistema de Cor: Colorido

3. COMPOSIÇÃO DO CAMPO DE ANÁLISE

Uma referência direta que inspirou o estabelecimento deste método temporal para uma leitura fílmica diferenciada foi *A Biblioteca de Babel*, de Jorge Luis Borges. Esse conto, publicado em *Ficções* (1999), nos apresenta um lugar no qual tanto o conhecimento quanto o tempo convergem, permitindo que sejam “consultados” em uma bolha de existência, um “outro tempo” próprio do ambiente da biblioteca imaginada por Borges e que conserva o estado do seu visitante enquanto permanecer naquele local; jogado para fora, sobre a balaustrada, o “vento” (tempo) consumirá cruelmente o visitante.

Nesse conto, a ideia de combinações de símbolos, os 25 descritos por ele, é aleatória mas jamais caótica. Até mesmo as combinações mais insanas trarão, “a seu tempo”, um significado e importância para o visitante. Ele determina que o “ser” e o “estar” são simultâneos.

Traçamos esse paralelo com um filme, devido à experiência de imersão e diegese que envolve seu observador, fazendo-o viver aquele tempo e aquelas situações como se estivesse presente tanto física quanto emocionalmente naquele universo da obra. Ao deixá-la depois da exposição é envolvido novamente pelo tempo real e torna-se capaz, desde que propenso a isso, a analisar o conteúdo experimentado de maneiras mais diversas e críticas.

Definimos o *observador*, para efeito prático desta proposta, como aquele que se expõe à experiência de um filme mantendo-se como plateia e analista, simultaneamente. A finalidade de equilibrar os dois papéis e permitir uma leitura interdisciplinar da obra, passando por suas camadas técnicas e planejadas da mesma forma que percebem-se componentes presentes à ela, são indissolúveis de sua produção como indício de seu próprio período de tempo. Dessa maneira, ao manter-se com plateia, o observador está disponível às reações diegéticas estimuladas pelo filme e que, possivelmente, foram articuladas pelo diretor para que ocorressem. Ele será capaz de compor tento técnica quanto temporalmente sua percepção sobre esse evento, posicionando esses componentes como, por exemplo, uma música, no repertório daquele tempo da produção, no tempo de sua exibição, na composição do tempo do discurso, no próprio tempo pessoal, na projeção temporal para outras presenças – seja em filmes *similares* ou em usos diversos da mesma música – construindo dessa forma um campo de estudo cuja

leitura proporcionará a compreensão dessa construção exemplificada por meio da relação *música-filme-tempo*.

A seleção e proposta de leitura é determinação do observador, portanto adaptável aos seus objetivos de estudo e delineados tanto por repertório quanto por referencial teórico conceitual. Nesse exemplo de ancorar o estudo em uma determinada música, o repertório serve como construção da carga de conhecimento prático e aplicável (em quais outros filmes essa música foi usada, na forma de que versão, originalidade ou adaptação para a obra, qual seu percurso de produção, como se estabelece sua presença no ambiente da produção musical etc.). O referencial teórico será o suporte para a leitura pontual (qual a intensão narrativa e estética dessa determinada música no filme, quais associações foram estabelecidas entre a obra e seu papel narrativo, qual efeito esperado exercerá sobre a plateia, entre algumas das abordagens possíveis).

O observador, então, ainda é um receptor daquela comunicação, do filme, contudo não assume uma postura passiva em relação à obra, mas de estudo, construindo uma leitura real e interpretativa.

Quando ele recupera uma experiência dessa biblioteca – na forma de um filme – constrói uma sobreposição dos tempos passados e presentes (*no plural*) para formular uma possibilidade de tempos futuros, o que agregará ainda mais obras à biblioteca. Isso desencadeia uma constante revisão das obras já existentes, o que gera novos conhecimentos e, potencialmente, novas obras.

Consideramos que, inicialmente, a construção deste método deve se fundamentar no *tempo como presença*. Isso significa compreender o tempo como uma constante passagem do passado para o futuro, dinâmico tanto dentro quanto fora da obra. É uma condição lógica, tanto pelo ponto de vista da natureza do tempo, quanto pela documentação de estudos realizados desde os primórdios da ciência para que fosse entender seu papel na cultura e sociedade.

A questão da temporalidade remete ao princípio de nossa proposta de não apenas tornar um filme atemporal para sua leitura, primeiramente relacionando-se – observador e obra – em seu período original de produção para, em seguida, deslocá-lo desse *lugar* para um neutro, que possibilitará contextualizar sua leitura com outros períodos, tempos e obras. Isso leva o observador a perceber a presença da obra em diversos tempos, desde seu próprio período de produção até as novas exibições possíveis e compatíveis com outros meios que não só a televisão mas também os formatos

domésticos e digitais. Lembremos que um filme, de qualquer forma intencional ou não, é um retrato ou um documento de seu tempo histórico, presente no desenvolver do discurso ou em sua produção. Retornar a um filme pode ser uma experiência que o trará do seu tempo original para o atual da mesma forma que possibilita ao observador sair do seu tempo atual e participar daquele construído na obra.

Pensemos no tempo presente em um filme, que está submetido à nossa própria concepção e manipulação, sobre o qual o diretor tem controle “absoluto”. Sua concretização na obra torna-se uma realidade e um filme permite essa observação de maneiras multidisciplinares e interdisciplinares. Por exemplo, enquanto Campbell (2011) nos leva a compreender as raízes da significação do que apreendemos e da intensidade desses símbolos lastreados na cultura e em toda sua história de construção de uma identidade coletiva, Charney e Schwartz, em sua compilação de artigos, inserem no universo da construção da realidade social o advento do cinema, sua linguagem e ilusões que se tornam modelos e objetos de desejo.

Nesse contexto, o cinema figura como parte da violenta reestruturação da percepção e da interação humana promovida pelos modos de produção e pelo intercâmbio industrial-capitalista; enfim, pela tecnologia moderna, como os trens, a fotografia, a luz elétrica, o telégrafo e o telefone, e pela construção em larga escala de logradouros urbanos povoados por multidões anônimas e prostitutas, bem como por *flâneurs* não tão anônimos assim. Da mesma forma, o cinema surge como parte de uma cultura emergente do consumo e do espetáculo, que varia de exposições mundiais e lojas de departamentos até as mais sinistras atrações do melodrama, da fantasmagoria, dos museus de cera e dos necrotérios, uma cultura marcada por uma proliferação em ritmo muito veloz – e, por consequência (*sic*), também marcada por uma enfermidade e obsolescência aceleradas – de sensações, tendências e estilos. (HANSEN *in* CHARNEY; SCHWARTZ, 2001, P. 498)

A imersão que sugerimos para o estudo de um filme reporta-se à percepção da realidade, que não é total, uma vez que essa percepção pode ser subjetiva, assim como a própria importância do tempo para o indivíduo. A proposta deste estudo é transferir essa percepção para a análise prática de um filme.

As ideias de tempo cíclico, como a perfeição da ocorrência, não leva necessariamente à previsibilidade, conceito tomado como verdadeiro tanto pelos gregos quanto pelos maias. Para esses povos, na antiguidade, o tempo do universo é imutável pois simplesmente “é” e está fechado nele mesmo; mais tarde, sob a influência das raízes de uma cultura que ainda hoje nos guia, nada está definido previamente no curso dos fatos, pois o tempo não é material, mas uma percepção humana, o que faz com que, mesmo que algumas ocorrências se repitam de maneiras similares, sempre serão únicas,

em um universo aberto e infinito, como a “vinda” de outro profeta ou uma nova guerra que tem início.

Esses conceitos podem ser aplicados com certa parcimônia ao exercício de leitura de um filme: pensemos nele como um universo criado por seu autor que, dentro dele, é imutável por estar enraizado em luz e som (ou algoritmos e linguagem digital). Um filme não mudará como objeto e construção com o passar do tempo; porém, externamente, no universo do observador, novos paradigmas são estabelecidos para uma outra leitura, não nova, mas diferente daquela que pode ter sido realizada anteriormente. O universo criado no filme é aquele percebido pelo seu criador, ordenado segundo suas regras, mostrando uma sequência de fatos que, desconhecendo o observador que a recebe, será sempre inédita e única. Quando esse mesmo observador reprisa – como em um *déjà vu* artificial – tudo o que ele já conhece da narrativa é repetido, porém sua percepção e interpretação estarão sujeitas a mudanças: reinterpretações, ressignificações e releituras.

Traçamos esses paralelos para demonstrar que não é o tempo que será observado na obra, mas sim o oposto. As ocorrências se desenrolam em função dele, cronológica e cronotopicamente, assim como os calendários que foram criados para que houvesse mais organização para as atividades humanas com base em ciclos astronômicos. Os relógios medem o tempo com base em fenômenos periódicos e constantes (pêndulos, escoamento de água ou areia, decaimento atômico etc) ou minimamente variáveis, algo que a tecnologia permite aprimorar a cada nova descoberta e invenção. O mesmo pode ser considerado sobre um filme, que independe da instrumentalização de sua produção para narrar, mas que pode ser interpretado tendo esses fatores como índices daquele período. A qualidade das produções de períodos mais anteriores, ainda na fase do cinema mudo ou pré colorido podem imprimir aquela sensação de antiguidade ou de ultrapassado – datado – como em *King Kong* de 1933. Porém, seu conteúdo narrativo e as abordagens para o tema da *bela* e da *fera* são muito mais críveis do que a versão de 2005, que humaniza sensivelmente a *fera*.

Vejamos que existe, no filme, uma relação similar como àquela entre “memória” e “tempo”, um fator determinante para a construção e percepção do tempo da narrativa, uma vez que essa relação resgata e reformula a experiência sob os efeitos do repertório do observador, como um filtro que seleciona e experiência vivida para a construção daquilo que a memória estabelece como ideal, similar ao processo de edição de um filme que nos apresenta apenas as cenas e ações relevantes para a narrativa proposta.

Confirma-se o conceito de duas vias no processo da mensagem, no qual o tempo se bifurca entre o *tempo percebido e o tempo da narrativa*, o que serve para sua materialização na forma de um resgate do passado para construir o presente sobre aquele filme de acordo com percepções obtidas.

É possível detectar três modelos cronotópicos narrativos, como propostos por Bakhtin (1990:212) na “forma da própria realidade efetiva”:

- a. Um atemporal (ou arrítmico), mas com grande variedade espacial, que chega a comprimir o tempo na narrativa, algo como ditar o tempo segundo o espaço;
- b. Outro local, regional, pontual, com foco em ocorrências e fatos que exigem tempo para seu desenvolvimento, muito mais do que seria na realidade, uma vez que o foco está sobre esse detalhamento;
- c. Por fim, um tempo pleno, amplo, cuja passagem é responsável por construir uma narrativa “completa”, fixada em *começo-meio-fim*.

Bakhtin estabelece a relação espaço-tempo de uma obra literária – seu cronotopo – como aquilo que a constitui como obra e a faz possível de acesso. Em separado, os tempos estudam friamente alguma característica dessa obra; no conjunto, a fazem “viva”. Todos os elementos adjacentes à obra são claramente externos, seja o autor, produtor ou leitor. O conteúdo constitui um núcleo cronotópico íntimo e dinâmico, mesmo que imutável como matéria, pois sua relação com o exterior – o observador no caso de um filme, por exemplo – é sempre renovável devido às influências que essa relação sofre.

Uma vez que a memória arquiva as experiências narrativas e as resgata em novos picos e vales de tempo, no sentido de oscilar entre os extremos de importância do conteúdo, toda essa memória pode ser composta por um “monobloco” que é desmontado em componentes que evidenciem a relevância da análise sobre apenas um aspecto, inicialmente. A sobreposição da exposição a uma experiência temporal já conhecida acumula apenas as percepções, pois o tempo será sempre o mesmo, absoluto e imutável dentro da obra. Nessa experiência, detalhes são acrescidos à análise que permite seu resgate.

Para determinar melhor a proposta do método, seu funcionamento inicial é o de reconhecer uma experiência filmica presente e inseri-la no seu próprio período para, posteriormente, recontextualizá-la no contemporâneo. O conteúdo de um filme fundamenta-se em referências contemporâneas, atualizando o mito ou parábola explorada para seu uso naquele momento, transpondo por meio da obra as convenções de um período para o outro da história, como as versões de *E.T.: O Extraterrestre*.



Sinal dos Tempos

Figuras 10 e 11: A manipulação da imagem, graças aos recursos digitais, tornou uma cena “datada”. (Acervo do autor)

No original de 1982, em uma das cenas de perseguição ao estilo Spielberg, uma barricada de carros policiais é feita para impedir a passagem das bicicletas guiadas pelas crianças que tentavam salvar o alienígena e, como era esperado e aceito para aquele período da história, os policiais portavam armas e rifles. A versão comemorativa de 2002 trocou as armas por rádios, assumindo a postura típica do "politicamente correto" para essa situação. O próprio diretor, pouco tempo depois do lançamento da edição comemorativa, alegou seu descontentamento com as mudanças que ele mesmo executou, publicamente comprometendo-se a não repetir tais “ajustes” ou “atualizações” em seus filmes.

Seguindo o método proposto, poderemos partir da ideia de percepção do tempo inerente à mensagem, mesmo que subjetiva, que levará a um paradoxo no qual as divergências na percepção levarão a convergências na construção da análise, de acordo com o recorte determinado pelo observador. Isso se deve não apenas ao repertório pessoal mas ao controle sobre o tempo em uma produção narrativa por parte do receptor que poderá percorrê-la à vontade em uma exposição posterior, evidenciando pontos de importância para sua análise. Sob esse aspecto, o observador que realizar o exercício da leitura de um filme sob esta proposta de estudo primeiro deverá desconstruir a obra em seus recortes de tempo para que possa, depois das observações específicas desses recortes, voltar a construí-la com novas interpretações de contextualização e atualização do seu conteúdo.

Pode-se, então, estruturar três modelos cronotópicos para sua interpretação, modelos esses que não se excluem em sua aplicabilidade.

- I. *O tempo como recurso narrativo*, que empregará técnicas de edição e linguagem de câmera para que o conteúdo seja acomodado de forma a se tornar comprehensível segundo modelos e critérios estéticos vigentes no período de realização da obra. Para a aplicação nos filmes pode-se identificar inicialmente o tempo de exibição necessário para que os paradigmas do enredo sejam apresentados e solucionados. Deve-se destacar o volume de informação e recursos técnicos de edição empregados para que esse conteúdo seja apresentado de maneira significativa.
- II. *O tempo como índice histórico*, que pontua o período no qual foi produzida a obra, evidenciando não apenas recursos tecnológicos – como a qualidade dos efeitos especiais utilizados nas simulações – mas também os figurinos, música, temáticas e outros componentes que assinalem as tendências estéticas de narrativa fílmica. O mesmo vale para as representações que retratam o perfil sociocultural do período de realização do filme, como marcas de produtos presentes e hábitos sociais, por exemplo, o tabagismo.
- III. *O tempo como fio condutor* da obra, que é o ponto no qual se acomoda a credibilidade e veracidade sobre o que é apresentado em tela, como uma percepção de sua passagem – do tempo – e o acúmulo de conteúdo agregado a ele: quanto tempo se passou para que uma determinada ação ocorresse? A simultaneidade dos eventos e seus efeitos no futuro são o detalhe que tornam um filme aceitável como um simulacro ou representação daquela realidade.

Dessa forma, é possível determinar o grau de imersão proporcionado pela experiência, os efeitos dos significados e representações presentes na obra pretendidos por seu emissor ou autor e as características físicas da narrativa. Contudo, para que a experiência seja eficaz é necessário que se construam as situações ideais e crie-se a pré-disposição para sua imersão. Deve-se observar o caráter único, ainda que cumulativo, de cada exposição. Há a emulação de um “reviver” com base nas experiências (exposições) passadas relacionadas ao mesmo evento e obra. Esse reviver implica em manipular os três tempos, ampliando seu caráter ilusório, ideal para o observador propenso a uma leitura analítica do filme. Como já indicado anteriormente, essa autonomia que o

observador adquire é quase mítica, pois o deixa à vontade para “prever” eventos futuros. Como um paradoxo, essa “previsão” é, na verdade, memória.

Nesse exercício, o tempo pode ser visto como bidimensional, do alto ou de fora da ação, deixando o observador fora do próprio tempo, acima dos seus efeitos e capaz de controlá-lo. Vale destacar que o autor da obra nem sempre tem a habilidade ou intenção de embutir os gatilhos que façam o receptor reagir de tal forma à experiência do filme, o que indica um autor não consciente, apenas agindo segundo “o próprio tempo no qual se encontra.”

Um número significativo de estudos analíticos sobre filmes segue uma vertente mais técnica ou parcial em sua leitura como, por exemplo, a análise psicanalítica de uma obra, como apresentado por Waldemar Zusman ou Vincent Amiel, que exploram questões estéticas e narrativas na montagem de um filme. De qualquer modo, a intenção não é excluir esses autores em suas abordagens. Ao contrário, tornam-se subsídio para a elaboração de uma leitura mais aprofundada de uma obra. Vemos, com frequência, o predomínio do que é oferecido pelo mercado sobre o assunto, das abordagens e desenvolvimentos pouco científicos, uma vez que exploram especificidades de um determinado filme, ou superficializando como um todo o processo, algo como os “bastidores do filme” ou um “*making off*” da produção. Muitos desses produtos merecem atenção devido à sensibilidade com que é feito o resgate diferenciado de conteúdo tomando por base critérios de extração dessas informações para um universo de conhecimento mais pleno.

Por exemplo, a declaração de um diretor pode indicar as influências que sofreu em seu processo criativo e representativo, levando a notar que uma ponte estabelecida entre dois eixos - o da forma e o do conteúdo - é uma presença constante nos estudos cinematográficos, devido à dinâmica do mercado e da sociedade, o que corrobora a influência e presença do tempo.

Gervaiseau (2012) dedica dois capítulos de profunda importância para a concepção do campo de análise desta proposta de leitura filmica ao relacionar *Atualidade da Imagem* com *A Imagem da Atualidade*: a presença, atual, proposta por um filme em seus primórdios, apresenta uma visão de mundo – uma realidade crua – por meio do olhar daquele cineasta, ingênua e nua de construções e artifícios que não o do simples enquadramento; mais tarde, esse cineasta (genérico) busca imagens que retratem, que documentem “simbolicamente” aquele período, passado, presente ou futuro. Essa transição, como construção de uma realidade idealizada, pode oferecer

distorções para o espectador em geral que acreditará imediatamente naquilo que vê através da quarta parede, como o efeito do “dinossauro que parece de verdade”.

Seria um filme um documento indesejável para o historiador? Muito em breve centenário, porém ignorado, ele não é considerado nem sequer entre as fontes mais desprezíveis. O filme não faz parte do universo do historiador. (FERRO, 2010, p. 25)

A proposta de uma leitura temporal em profundidade de um filme destaca seu papel como veículo do tempo, que o constrói e modela segundo critérios do diretor, porém está sujeito a seus efeitos – do tempo – da mesma forma que qualquer outra produção cultural, retratando inadvertidamente seu próprio período de realização.

O conjunto de recortes proporciona ao observador notar o percurso de tempo no filme, sendo o primeiro do passado para o presente, o segundo, seu inverso. Assim, o autor produz sua obra como um todo, sujeito ao tempo no qual se encontra e ao qual está submisso. Ele próprio age como um foco de convergência temporal. Sua obra representa sua resposta ao próprio período de realização. Para o observador, o filme se funda no tempo do autor, concentrando-se nos fatores relevantes do seu período para isso. Por ter o conhecimento prévio da obra, é capaz de adaptar-se (ou preparar-se) para a experiência. Por exemplo, um filme longo exige do observador um preparo diferenciado para o entendimento devido ao crescente acúmulo de informação apresentada.

Os recortes constituem cenários ideais para a leitura analítica de um filme, tendo cada um dos três tempos seus ritmos próprios. Constroem o método proposto e encontram-se em dois momentos distintos da história do filme: um, em sua concepção; o outro, em sua realização. Esses recortes são aplicáveis aos dois momentos, com a exceção do primeiro – Roteiro & História – que é essencialmente a base para a construção de todo filme, seu suporte conceitual.

Os filmes, como objetos de estudo, seguem um padrão que valoriza um olhar, mesmo que outros estejam presentes em menor escala, quase como um subproduto inevitável. Uma rotulação para esse olhar vem seguida da abordagem ou foco de interesse, como a apresentada por Storey (2015:256). Não há a desvalorização dessa estrutura no que propomos, mas a expansão pela especificidade dos recortes de um filme.

- Economia: estudo do filme como mercadoria.

- Estudos Literários: observa o texto fílmico à semelhança de um texto original em prosa.
- História: busca entender o filme como um documento referente a um período específico.
- História da Arte: explora questões da representação visual e estética.
- Estudos Culturais: destaca o predomínio de uma “onda” ou tendências relacionadas à cultura popular.
- Estudos de Cinema: vê o filme como um objeto hermético, isolado em seu próprio meio de linguagem e técnicas.
- Estudos de Mídia: observa a obra em seus formatos midiáticos.

O roteiro para o desenvolvimento dessa leitura analítica de um filme poderá ser desenvolvido tanto sobre obras isoladas como em conjunto, considerando a similaridade, em algum nível, entre os objetos de estudo. Essa similaridade será estabelecida pelo observador segundo seus objetivos. A determinação dos recortes aplicados a esse modelo proporcionarão o aprofundamento da leitura do filme isolado; se colocado diante de outro, seu similar, poderá constituir a base para a percepção do tempo e dos desenvolvimentos – ou de suas influências – em um determinado período. Vem daqui a relação proposta por este modelo de estudo e o paradigma de *A Guerra dos Mundos*, cuja presença em diversas versões permite, por seu intermédio, percorrer os tempos.

A. Estabelecimento do foco da leitura.

- Para a materialização desta proposta, foi determinado o paradigma de *A Guerra dos Mundos*, contudo serão ensaiadas outras possibilidades ao longo da construção da leitura.

B. Determinação do recorte constituinte do filme para foco da análise que será guiado por critérios relacionados às suas características técnicas.

- Neste caso, a atenção está sobre a veracidade das simulações apresentadas, entre efeitos especiais e caracterização de personagens, e a narrativa desenvolvida.

C. Delimitação dos tempos internos à obra que atuarão como filtros sobre os recortes determinados pelo observador, definidos como tempo:

C1. Recurso Narrativo.

C2. Índice Histórico.

C3. Fio Condutor.

- A leitura segue até o ponto de estabelecimento do conflito entre o invasor e a humanidade.

D. Delimitação dos tempos externos à obra que atuarão também como filtros paralelos aos tempos internos, definidos por:

D1. Percebido.

D2. Narrativa.

- A extensão cronométrica necessária para o desenvolvimento da narrativa.

E. Relação entre os tempos internos e externos para a construção da nova leitura proposta para o filme atualizada e contextualizada, que destacará composições socioculturais, tecnológicas ou estéticas, segundo os objetivos estabelecidos pelo observador, construindo o percurso temporal do recorte definido por ele.

- A extração para obras similares em temática que referem-se ou citam o objeto original de leitura.

Elaborado esse plano de estudo, será possível, com a continuidade de análises realizadas sob outros recortes, recuperar parte do cenário histórico do período de realização do filme, expondo condições que transitarão entre as diversas vertentes.

A respeito dos recortes, sua definição acompanha um núcleo de construção de um filme, que parte inicialmente de sua concepção conceitual para a execução prática em componentes que sustentarão a mensagem proposta pelo autor ou diretor, como desenvolvidos a seguir.

3.1 Roteiro & História

O preparo, construção e concepção de uma narrativa tem lugar na elaboração de um roteiro que deverá alinhar, segundo os critérios do autor ou diretor da obra, a sequência de fatos que constituirão a experiência de um filme. Neste recorte, procura-se estruturar a narrativa como um simulacro daquilo que é percebido como realidade. O componente que permeia os dois planos – realidade e simulação – é o tempo. Oscila e

varia de acordo com as necessidades e objetivos do autor, mas mantém-se íntegro à sua essência como um acúmulo de ações que desencadearão reações, muitas previsíveis, outras nem tanto, dependendo do recurso empregado para contá-las. É o que constrói a ligação entre o observador e sua experiência de leitura do filme ao considerar a necessidade de reproduzibilidade de um evento factual.

Isso significa artificializar algo que ocorreu – ou pode ocorrer – naturalmente no universo real. A simulação proporcionada por um filme, desde a simples ilusão de movimento até o efeito especial mais elaborado, passando por todas as técnicas de montagem e edição de imagens que produzem os “saltos” temporais entre cada cena, deve ser crível o suficiente para que se estabeleça a suspensão de descrença, reação do observador ao ser exposto a esse ambiente artificial do filme – narrativa, ritmo, personagens, efeitos, música etc – e crer que aquilo tudo é real.

A imersão do observador realça a experiência da narrativa e torna-a real ao mesclar os tempos: os dois focos (o da realidade e o da simulação) se fundem e imprimem a esse evento a aura do crível, uma vez que o observador passa a responder aos estímulos da narrativa segundo modelos fundados no factual de seu repertório. A inter-relação e interação proporcionadas pela experiência acomodam-se na memória como um evento real, com todos os lastros cronológicos e cronotópicos evidentes no “mundo concreto” (como contraponto ao “mundo de luz” do cinema).

A experiência de imersão proporciona dois efeitos antagônicos mas construtivos para a percepção do evento: do lado da obra, oxigena todo o plano da ilusão, valorizando-a e ampliando-a de maneira a se tornar a “nova vida” do observador; do lado do mundo real, sufoca esse plano, reduzindo-a à materialidade mínima necessária para que o observador permaneça “ciente” de si e capaz de responder aos estímulos proporcionados. Muitas obras narrativas mais elaboradas no seu todo estruturam-se em reforçar e não romper esses laços, como os recursos de projeção tridimensional e ambiência de uma sala de projeção, o que rompe a já frágil quarta parede. Ao submergir em um filme, o observador estará em um ambiente semelhante ao da biblioteca de Borges.

Durante o processo de elaboração de um roteiro, eu sempre tentava obter em minha mente um quadro exato do filme, e até mesmo dos cenários. Atualmente, porém, estou mais propenso a trabalhar uma cena ou tomada apenas em termos muito gerais, para que elas surjam espontaneamente durante as filmagens, pois a vida característica do lugar onde se desenvolve a ação, a atmosfera do *set* e o estado de espírito dos atores podem sugerir novas estratégias, surpreendentes e inesperadas (TARKOVSKI, 2010, p. 151).

Na construção de um roteiro, a definição das ações vem permeada de valores e conceitos contemporâneos que identificam o observador com o período de realização da obra. Ao pensarmos segundo as indicações de Tarkovski, é necessário preservar a naturalidade das ações e seus conteúdos, mantendo um encadeamento de eventos possíveis “no mundo real”. Contudo, ainda há a necessidade de explorar o caráter lúdico presente na construção fílmica, valorizando alguns fatores – facilmente notáveis em produções mais recentes que exageram no emprego de efeitos especiais – em detrimento do conteúdo da narrativa. O equilíbrio entre essa dicotomia – forma e conteúdo – deve garantir orealismo das ações narradas, fazendo-as igualmente críveis para o observador.

O diretor seleciona para si momentos da sua existência que expressem de forma mais exata a concepção do filme. O ator não deve se impor quaisquer restrições, nem ignorar sua própria liberdade, divina e incomparável. (TARKOVSKI, 1990, p, 170)

O vocabulário mais rebuscado, característico de uma sociedade de dois séculos passados, imprime a credibilidade e proporcionam a diegese necessária. Claro que o distanciamento poderá causar, incialmente, um ruído que exigirá um período de adaptação do observador, como as duas obras que Mel Gibson dirigiu – *A Paixão de Cristo* e *Apocalypto* – ambas com diálogos próprios dos períodos de tempo retratados. Nesses casos, busca-se estabelecer a duração e perenidade da narrativa, da mesma forma que sua personalização.

Sobre duração e perenidade, considera-se que toda narrativa tem seu próprio tempo de experimentação, invariavelmente com *começo-meio-fim* na sua estrutura, além da composição material e duração do filme. Isso pode ser (e, invariavelmente é) extrapolado pelo próprio observador, à medida que se encontre “envolvido” pela experiência, levando muito mais tempo do que o da própria experiência para elaborar e assimilar sua percepção, constituindo o tempo de pós-fimle.

Isso nos levará diretamente para a personalização, sob a qual toda obra é produzida para a recepção de um grande grupo de pessoas. Dessa maneira, os filmes são elaborados para estimular sensações e percepções comuns a um grupo. Estando diretamente relacionado com o tempo social e cultural desse grupo, muitos dos estímulos estarão fundados sobre valores básicos e comuns a esse período. Tais fatores se relacionam na construção de um ambiente fílmico que se torna, para o observador, único, tanto referente à obra quanto à experiência. A totalidade desses estímulos

adequam-se a modelos de enredo, como os discutidos por Ronald B. Tobias em seu livro *20 Master Plots (And How to Build Them)*.

1. Busca	11. Metamorfose
2. Aventura	12. Transformação
3. Perseguição	13. Amadurecimento
4. Resgate	14. Amor
5. Fuga	15. Amor Proibido
6. Vingança	16. Sacrifício
7. Enigma	17. Descoberta
8. Rivalidade	18. Vilania Extrema
9. Injustiça	19. Ascensão
10. Tentação	20. Queda

Uma vez que são modelos de enredos, estabilizam-se em sua estrutura narrativa e construção de personagens envolvidos e desempenhando suas ações, contudo os valores que os motivam são adaptáveis ao período de tempo que representam ou simulam. Condições como as impostas pelos novos paradigmas do “politicamente correto” transformaram significativamente o cenário sociocultural norte-americano em *E.T.: O Extraterrestre*, mostrando uma força policial mais humanizada, mesmo diante da ameaça alienígena típica do período da Guerra Fria simbolizada na versão de 1953 de *A Guerra dos Mundos*. Assim, um valor moral ou social de um período, como o tabagismo, aceito e estimulado em um determinado ponto da História Moderna deixa de ser aceito, passando para a condenação, como ato público, rapidamente.

Seguindo esses cenários e tomando as bases da construção de uma percepção e entendimento do mundo como elaborado por Aristóteles, são fundados dois conceitos principais para o tempo da narrativa: o *natural* e o *artificial*. Como ponto de partida, o entendimento de suas relações que constroem uma realidade, estabelece sua natureza como manipulação do tempo que resulta na transição entre o real e o artificial, resultando na obra que pode tanto *ser* como *estar*: *ser* uma representação de seu período de produção como *estar* situada em uma estrutura maior de estudo compondo um raciocínio de leitura filmica, no qual é *re-criada* e *re-estabelecida* nesse percurso.

O *discurso* (filme) e o *diálogo* (relação com o observador) proporcionam o efeito de entropia que desloca a matéria do filme no tempo e no espaço, pois seu estado será dinâmico a cada instante de interação, compreendendo-o e assimilando-o como fonte de continuidade. O observador, imerso na obra, transporta-se para aquele tempo,

apreendendo-o em seus significados e representações para, posteriormente, contemporanizá-lo. A pluralidade dessa proposta não se fixa apenas na matéria (*ser*), mas em sua modificação no percurso de ser (*estar*).

Ritmo e dinamismo são os fatores que levam à percepção do tempo de uma narrativa, considerando que o ritmo é composto por uma periodicidade no sentido de regular os eventos e seus causadores, caracterizados pela repetição desses causadores. Pensemos nas vezes em que um personagem é mostrado na tela, acompanhado de seu tema musical característico. Criou-se uma identidade entre som e imagem que, para o observador, transita agora por dois sentidos distintos para sua recepção. Se, em uma cena mais adiante em um filme, esse tema musical for ouvido, mesmo que a personagem não esteja presente na cena, o observador (atento) poderá inferir que aquela ação está relacionada – como causa ou efeito – com a personagem. Manter o observador passa por construir uma organização do anterior, por aquilo a que já foi exposto na obra, estruturando uma simetria entre os recortes que constituem um filme.

Para a construção dessa ação, presa aos limites de tempo impostos fisicamente pelo formato filmico, é necessário o entendimento de um tempo linear e simultâneo para a compreensão do observador. Sua visão “do alto”, ciente de todos os fatos (dependendo da estrutura proposta pelo autor), permite que participe das ocorrências principais ao enredo assim como das secundárias, que relacionam-se como causa e efeito no estabelecimento da história contada, evidenciando a passagem do tempo. A articulação dessa sequência narrativa é o que constituirá o encadeamento dos fatos (em alternância ou não), encaixando-os logicamente para a percepção do observador, cuja reflexão levará ao resultado analítico dessa leitura, diferentemente do comportamento predominante nas grandes salas de projeção que promovem muito mais o monólogo do filme do que o diálogo com ele.

Todos os tempos de um filme compõe um único. Por estar presente em tudo – não pode ser suprimido da realidade da produção, tanto na realização quanto na influência sobre o conteúdo – a realidade factual e sua representação pelas mãos do diretor deslocam-se para a percepção do observador, como um “mudar de lugar” (movimento), que só é percebido no tempo. Sem a passagem do tempo não há mudança de espaço, e seu inverso é igualmente aplicável a um filme.

3.2 Espaço & Tempo

Depois de definir o filme no seu conteúdo, deve-se pensá-lo como forma. Dar corpo – no tempo e espaço – àqueles conceitos que foram estabelecidos em um roteiro e construir de maneira crível e verossímil aquela história imaginada de maneira ideal a repercutir sob a percepção do observador como uma realidade. Pode-se recuperar a relação *espaço-tempo* em um filme sob uma abordagem filosófica: uma construção humana que permite, em sua limitação, compreender o universo e a existência.

A realização de filmes, como qualquer outra forma de criação artística, tem de obedecer, em primeiro lugar e acima de tudo, às exigências internas, e não às exigências exteriores de disciplina e produção, as quais, quando muito valorizadas, só destroem o ritmo de trabalho. (TARKOVSKI, 2010, p. 164).

Entendamos Tarkovski como uma sugestão para se manter fiel aos paradigmas e representações propostos para a obra. Mesmo que tais temas possam estar presentes na atualidade, sua discussão “em outros tempos” parece libertar o observador das amarras contemporâneas tornando a crítica mais contundente como as propostas – guardadas as devidas proporções de valores e cinematografia – por *12 Anos de Escravidão* e *Django Livre* – ao resgatarem do século XIX alguns indícios ainda hoje praticados como discriminação racial e preconceitos.

As definições do tempo, em cada uma das áreas da ciência, mostram-se estanques entre si, o que leva a crer que o passado seja imutável, o futuro imprevisível e o presente a realidade. O único ponto comum a todos é que existe, devido a seus efeitos, como uma dimensão. Sua obscuridade em relação a uma definição deve-se, também, por ainda não ter sido descoberto o centro responsável pelo tempo no cérebro (ou qualquer outro órgão físico) humano. Passagens de tempo e espaço “irreais” são considerados como naturais para aquele universo criado pelo diretor em seu filme. Grandes saltos como os mostrados tanto em *2001: Uma Odisséia no Espaço* e *A Árvore da Vida* tornam-se referência para novos modelos de estética, enquanto ainda cumprem seu papel narrativo principal. Vejamos a obra de Kubrick: ao realizar a edição em corte seco entre um osso arremessado para o ar por um ancestral humano e uma estação espacial em órbita no futuro “ideal” dos idos de 1960, o diretor não só traçou um atalho para o observador mas também abriu as portas para a interpretação daquele significado.

Em um período da história – plena Guerra Fria – o corte de imagens nos sugere o potencial bélico presente em qualquer objeto produzido pela humanidade, na verdade à disposição das mãos que o manipulam sob sua vontade. O mesmo osso usado para caçar foi usado para matar o oponente – uma forte influência evolutiva para nossa

espécie caso tenha prevalecido o mais forte no sentido de “mais agressivo” – podendo ser facilmente transportado para a tecnologia espacial então em desenvolvimento e alvo de inúmeras especulações. Qual motivo levaria uma das superpotências mundiais – EUA ou URSS – a colocar um satélite em órbita no planeta, nos observando constantemente? Proteção, sim, mas para quem? Contra quem? Uma típica interpretação alarmista associada tanto ao filme quanto ao seu tempo.

Entender os alicerces da existência em algumas poucas horas, como proposto por Malick, não é uma tarefa simples de cumprir em apenas uma única exposição. Exige preparo e repertório. Em um momento de enlevo espiritual da existência e fragilidade humana, o discurso das personagens é interrompido por uma longa sequência de imagens que partem do início do universo até seu derradeiro final: a famosa "sequência do dinossauro" que Malick inclui como uma âncora racional e científica que explica *começo-meio-fim* de tudo o que existe, para a qual apenas o humano – segundo o diretor – é capaz de transcender graças à sua espiritualidade.

O tempo é necessário para que o homem, criatura mortal seja capaz de se realizar como personalidade. Não estou, porém, pensando no tempo linear, aquele que determina a possibilidade de se fazer alguma coisa e praticar um ato qualquer. O ato é uma decorrência, e o que estou levando em consideração é a causa que corporifica o homem em seu sentido moral. (TARKOVSKI, 1990, p, 64)

À medida que a sociedade atual “avança” em seus aprimoramentos mais o tempo evidencia sua presença, ora comprimindo-se para que mais coisas (lineares) sejam feitas, ora desmembrando-se para permitir uma simultaneidade de ações. Sua passagem e efeitos são perceptíveis, concretizados naquilo com o que convivemos, desde o percurso do sol pelo céu até o crescimento da grama do quintal. A materialidade do tempo fílmico pode ser constatada no seu próprio suporte, como a metragem de uma película, ou o volume ocupado pelo arquivo de vídeo. O fato é que a humanidade, por muito tempo (!) busca medi-lo com a mesma fluidez em que existe, procurando talvez uma relação mais efetiva e definitiva entre ele, tempo, e espaço, mas invariavelmente recai em recortes, mesmo que muito pequenos, de saltos de engrenagens e ponteiros ou piscadas de números. Uma ampulheta, por mais fluida que possa parecer ao olhar comum, deixa apenas um grão de cada vez passar por seu gargalo. Assim, na essência do tempo, busca-se sua menor partícula que possa ser isolada para que, a partir disso, sejamos capazes de entender e controlar o tempo.

O mesmo ocorre com um filme, analógico ou digital: sua ação fluida é produto de uma ilusão criada pelo cinema e adaptado para a televisão, que projeta parcelas

mínimas de imagens – fotogramas ou *frames* – em uma velocidade para além da capacidade de percepção do nosso olhar e mente. A fluidez da areia inspira a fluidez do filme. Para que haja sentido nessa narrativa, o estudo do observador deve partir de uma escala de tempo – o tempo real – por vezes incompreensível ou imperceptível para a apreensão. O que vemos hoje da história documentada da humanidade é apenas uma parcela ínfima comparada à escala cósmica. Portanto, parcelar esse conteúdo em capítulos, destacando a essência do que se quer narrar, pode evidenciar e distorcer aquela realidade, ignorando eventos menores que, interligados, levaram aos resultados projetados na tela como reais.

O tempo apresenta um caráter ficcional e quase pseudocientífico a partir do momento que se mostra como um dos componentes imprescindíveis de uma obra narrativa. O clássico *A Máquina do Tempo*, de 1960, pode ser visto como um ensaio ímpar e preciso do uso do tempo como objeto principal da trama e que passa a ser controlado graças à genialidade humana; em outro caso, o filme *A Viagem*, de 2012, é carregado de excessos no enredo que percorre séculos de narrativa. As duas obras nos levam a seguir o tempo em sua composição narrativa como cronológico e histórico, com linearidades de maior ou menor intensidade, mostrando-nos passados e futuros de uma história hipotética. As duas peças nos mostram o tempo como premissa para referir-se à preservação da humanidade e de sua condição como espécie e indivíduos, ambos demonstrando que no seu cenário social e cultural de realização, fizeram uso dos recursos mais atualizados para imprimir uma aura de veracidade e credibilidade à experiência.

Os dois passam frequentemente por observações críticas de especialistas que estão relacionadas à percepção do conjunto como reflexo diegético: a primeira peça, toda narrada em *flashback* mas ainda assim linear, mostra-nos que tanto tempo físico se passou (cerca de 800 mil anos para o futuro) e pouco mudou das características da humanidade, notável desde a aparência até o idioma dos *Eloi* (o mesmo não pode ser afirmado sobre os *Morlocks*); a segunda, ambientada em sete períodos de tempo diferentes (1849, 1936, 1973, 2012, 2144, 106 anos depois de um cataclismo indeterminado e um "futuro indefinido") apresentados para a apreensão simultânea das ações, onde tudo e todos convivem e agem na mesma tela de projeção em um experimento que leva o observador a entender que a condição humana e seus valores podem ser "atemporais". Estão presentes, nas duas obras, os lastros que nos fazem perceber a passagem do tempo no mundo real reproduzidos e simulados com razoável

precisão científica, estimulando o observador das maneiras necessárias a realizar o experimento da imersão.

Quando o *Viajante do Tempo* avança para o futuro em sua máquina, a passagem do dia para a noite é mostrada inicialmente como piscadas de luz causadas pelo nascente e poente sucessivos. Contudo, à medida que o ritmo da sua jornada acelera, também a presença humana sofre com esse efeito pois a luz do sol deixa de piscar e passa a ser uma constante tênue, tão rapidamente passam-se os dias e as noites, imperceptíveis para o olhar humano devido à velocidade com que se intercalam. O mesmo ocorre rapidamente – já indicando uma referência do tempo histórico da produção – com uma loja vista através de uma janela no laboratório do *Viajante*, e o efeito se repete em um manequim que tem suas roupas mudadas a cada nova fase da moda feminina até os anos 1960, quando da produção do filme, o que nos convida a rever com mais atenção esse breve recorte histórico da moda até aquele ponto.

O tempo é explorado frequentemente como um fator de dramaticidade, estética ou recurso de manipulação e construção de imagem que, graças ao recursos tecnológicos atuais, permite-se a criação em tela de virtualmente qualquer coisa que se pensar, por mais grotesca ou desnecessária do ponto de vista narrativo que possa parecer, convencendo e envolvendo o observador naquela realidade. Uma retração no que seria o ritmo natural da ação para evidenciar a dramaticidade, como a famosa cena do "desvio das balas" em *Matrix*, ou uma compactação na qual tudo ocorre quase simultaneamente como na franquia *Velozes e Furiosos*, são recursos já corriqueiros na indústria cinematográfica e televisiva, devido ao acesso e custo da tecnologia necessária para essa produção, o que leva a uma presença exagerada desse recurso em obras que podem por vezes dispensá-lo por não ser essencial para sua construção de enredo, não envolvendo, mas "prendendo" a atenção do observador de maneira exaustiva à ação projetada.

Ao menor descuido ou desvio de atenção, pode-se perder alguma ação de grande importância para a sequência dos fatos apresentados. Ora, isso apenas demonstra como as influências ambientais da narrativa fílmica são afetadas por fatores tecnológicos e mercadológicos, destacando a exigência de que um filme enquadrado na categoria de "ação" não deve dar tempo ao observador de sequer respirar mais aliviado em sua poltrona. Sobre esse cenário estabelece-se um processo para o entendimento mais abrangente de um filme ao construir uma conduta de estética e simbolismo fundamentada na análise da representatividade cultural da obra. A sociedade absorve

essa mesma arte em seus mecanismos de construção de uma realidade por meio da presença filmica. Ao avançar nos pensamentos de uma potencial atualização dos conceitos e práticas apresentados para o século XXI, deve-se dispor das condições de apropriação que as convergências tecnológicas e comunicacionais têm apresentado de formas bastante contundentes. Partindo da reconstrução da estética da mensagem sob influência do recorte de tempo e cultura, uma correlação clara já é estabelecida entre cada uma das versões de uma obra inseridas em seus nichos socioculturais como representações desses momentos históricos, expondo valores e preceitos vigentes naqueles momentos. A integridade narrativa pode até ser colocada em segundo plano para que a estética da imagem prevaleça, porém não se deve atribuir um parâmetro negativo a isso, uma vez que essa prática em si pode bem determinar um novo modelo de produção filmica no qual "tudo acontece ao mesmo tempo", apenas como uma imensa experiência sensorial sem que a necessidade da consciência ou a transferência de ambiente sejam necessárias. O receptor é capaz, mesmo assim, de entender e apreender o que é apresentado contando com a presença e efeitos do tempo de maneiras notáveis.

Se considerarmos que, na forma de um receptáculo para o universo imaginado, um filme existe para nos contar algo, e o contar implica no existir, essa ideia pode integrar habilmente inúmeros fatores dos processos de comunicação. Ao pensarmos o contar como um parâmetro objetivo da comunicação, teremos embutido nessa simples palavra conceitos que partem do princípio da documentação e perpetuação de um fato, até os modelos simbólicos mais modernos. O existir é extrapolado para aquele que é capaz de articular seu mundo e realidade de forma a produzir os meios e mecanismos que cumpram as funções de uma comunicação, consciente de sua existência. Ao elaborar a ideia de perpetuação por meio da comunicação adentramos o campo da variável desse modelo que tem se mostrado presente desde a origem da humanidade: o tempo. Assim, sentir o tempo passar durante uma experiência filmica também se mostra peculiar e atrelado à passagem (como percepção) e contagem (como realidade) de um período. Obras cinematográficas extensas, com duração de horas, quase episódicas, como a mais recente versão da trilogia *O Senhor dos Anéis*, acumulam mais de dez horas de exibição total para os três longa metragens, abrangendo fatos ocorridos em pouco mais de um ano naquele universo. Entretanto, o conjunto da obra cinematográfica levou o triplo desse tempo para ser apresentada ao público em formato massificado e comercial.

Como a personagem Lucy, no filme homônimo, interpretada por Scarlett Johansson, se referiu claramente a Heidegger, ao apresentar um trecho de filme em *looping* de um carro passando por uma estrada: quando o tempo desse filme é acelerado, o carro desaparece, não é mais notado, deixa de existir para nossa percepção, tão veloz é a passagem do tempo. A matéria e a presença do carro não existem mais para nossa percepção. Na essência de um filme, sua existência está relacionada ao tempo, o mesmo que nos afeta e que nos permite ir e voltar por uma galáxia infinita de eventos apenas separados tenuamente de nós por uma tela de projeção.

Isso leva a uma convergência imediata entre técnicas e tecnologias que proporcionam a execução de filmes com padrões de imagem e som editados como vistos em *Birdman ou A Inesperada Virtude da Ignorância* que nos transporta para o ambiente intimista de um teatro, observando com proximidade pessoal e contínua cada ação até nos levar a romper os limites físicos da tela e do tempo. Nossa percepção é treinada gradualmente a aceitar aquele modelo como uma realidade na qual nos intrometemos e passamos a viver.

O filme, qualquer que seja seu formato e tecnologia de apreensão, comporta-se como o meio ideal para a notação deste estudo, uma vez que a imersão na obra filmica é muito mais social e coletiva do que a literatura convencional, aquela do livro impresso em papel, lido por apenas uma pessoa, sem a interferência de aparatos ou marcadores digitais que simulam sons e vozes. O entendimento do existir e do ser encontra terreno comum em outras tantas ideias e conceitos desenvolvidos pela cultura humana, como as apresentadas por Bergson⁶ ao desenvolver a noção de termos o impulso de selecionar aquilo que vivemos e reconstruir, por meio das memórias armazenadas, uma realidade ideal. Ao compreender as raízes da significação do que apreendemos e da intensidade desses símbolos lastreamos na cultura e em toda sua história de construção de uma identidade coletiva. Para ele, em certo ponto, o presente nada mais é do que o passado em transição, muito adequado ao conceito e construção tecnológicos de um filme.

As codificações filmicas relacionadas ao tempo seguem um conceito mais linear do que ramificado, partindo do ato mais simples de capturar um momento até a capacidade de construção de um universo crível. Nesses dois extremos observamos que muito do que é produzido adquire uma identidade própria graças à sua integração sociocultural. Nela, os conceitos de construção e percepção do tempo em uma obra

⁶ Nós só percebemos, praticamente, o passado, o presente puro sendo o inapreensível avanço do passado a roer o futuro. (BERGSON, 1999, p. 176)

narrativa posicionam claramente os valores e intensidades dos processos e produtos de comunicação no percurso temporal e os efeitos duplos de construção e reconstrução da realidade: enquanto o filme retrata uma realidade, também a destaca e influencia sua continuidade e mutação.

Em *Birdman* o observador está presenciando os fatos em tempo real, porém com saltos nesse tempo que mais parecem sugerir o retorno à consciência do que o resgate de uma memória. É o que lastreia a identificação do período no qual a obra foi produzida, como no caso de *Boyhood: Da Infância à Juventude* que passou por mais de uma década de captação de imagem, inevitavelmente incluindo não apenas o que o diretor desejava das personagens e do enredo, mas também o recorte histórico-social dessa década com referências estéticas e artísticas presentes por toda a obra, em imagem ou diálogo.

O conteúdo de uma narrativa fundamenta-se em referências contemporâneas, atualizando o mito ou parábola explorado para seu uso naquele momento, transpondo por meio da obra as convenções de um período para outro da história. Em 1972 o quarto episódio de *O Planeta dos Macacos* estreou *A Conquista do Planeta dos Macacos*, com um enredo polêmico e mais violento que os filmes anteriores, no qual os macacos, treinados para realizar trabalhos braçais se rebelam contra os humanos, em um ato de libertação contra aqueles que os escravizavam e oprimiam.

O enredo aparentemente superficial retrata um evento recorrente na sociedade norte-americana desse período. O roteiro, inspirado na Revolta Watts em 1965⁷, explorou o predomínio temático da guerra, tensão social e violência urbana a um ponto inédito nesse gênero de filme.

Como sempre foi objetivo de Richard Zanuck (executivo da *20th Century Fox*) e Arthur P. Jacobs (produtor) manter os filmes dirigidos para um público jovem, foi proposto que algumas cenas, em especial a final, fosse refilmada, deixando-a mais otimista: ao ser exibido na cidade de Inglewood, uma parcela da plateia composta por afro-descentes aplaudiu o discurso feito pelo protagonista Caesar interpretado por Roddy McDowall, que originalmente pregava a troca de papéis, fazendo dos humanos seus escravos. Na cidade de Phoenix, mães que levaram seus filhos para os cinemas

⁷ Distúrbios ocorridos no distrito em Los Angeles que duraram cinco dias (entre 11 e 15 de Agosto), devido a uma tentativa de prisão de um afro-americano supostamente embriagado. O uso de violência e envolvimento das pessoas presentes levou a atos de depredação que beiraram o conflito civil, uma verdadeira zona de guerra, com a presença de quase 14.000 policiais de várias tropas. O saldo foi de 34 mortes, mais de 1.000 feridos, aproximadamente 3.400 prisões e um valor de 40 milhões de dólares em danos materiais. Tudo isso devido a um ato de abuso de autoridade e intolerância.

abandonaram a sessão durante as cenas de violência entre macacos e humanos, o mesmo não tendo ocorrido com *Operação França*, de 1971, um ano antes, e que também apresentava um dose exacerbada de violência nas telas.

Segundo Eric Greene, historiador de cinema, o protagonista seria aceito se fosse um líder de uma classe subjugada e buscassem apenas justiça, e não vingança. Por esse motivo o discurso final tornou-se mais otimista, acalmando ideias que poderiam ser consideradas subversivas para aquele momento.



Conflitos

Figuras 12 e 13: Possivelmente um dos melhores casos do cinema imitando a realidade seja um evento que passe desavisadamente pelo olhar do público. (Acervo do autor)

Paralelamente, como as ações desses filmes passaram a acontecer em ambientes urbanos, sem a necessidade de construir cenários elaborados, o orçamento de produção de *Conquista* também foi reduzido, mesmo fazendo parte de um gênero diferente daqueles de ação e guerra. Foi considerado uma alegoria sobre conflitos, uma fantasia que retratava o que a humanidade passava em sua cultura e política, diferindo apenas na caracterização das personagens. Esse evento é um exemplo direto de uma leitura da transparência da obra que trouxe para o cenário da ficção científica um tema e realidade contundentes para a sociedade norte-americana daquele período. Não foi a primeira vez que essa cinessérie fez uso de alegorias para discutir questões “atuais” daquela sociedade: desarmamento nuclear, Guerra Fria, experimentos com animais e Vietnam foram algumas das referências apresentadas para um público jovem sob a roupagem de um mundo diferente do nosso mas com os mesmos recortes críticos sociais.

3.3 Atores & Personagens

Do ponto de vista cultural, um filme é a imagem peculiar do mundo, mesmo sob as condições mais exaustivas dessa indústria, que explora exageradamente os

subprodutos originados a partir de uma obra em ambientes tanto internos quanto externos à produção. O ator, no contexto multimidiático, confunde-se com sua criação, tornando-se um duplo de *ator-personagem*. Sua identidade passa a ser a do outro, projetada em uma tela, e vice-versa. É importante lembrar que o ator, em sua elaboração daquele outro imaginário, projeta-se sobre ele para construí-lo.

Vejamos o caso dessa duplicidade entre Sylvester Stallone e Rocky Balboa: as histórias dos dois, factual e ficcional, em certa dose, convergem. Da mesma forma que sua criação, ao tentar a sorte nas lutas, o ator já se encontrava em uma idade que, para a indústria cinematográfica, não se mostrava tão atrativa. Sua atuação no filme, contrariando os executivos que compraram o roteiro escrito por ele, aconteceu devido a essa similaridade entre os dois. Consideremos que o filme não tenha como base de enredo o esporte, mas a história de um homem disposto a fazer o melhor possível para se estabelecer na sociedade diante de todas as adversidades que encontra, uma tarefa comum à maioria das pessoas que buscam sua posição compondo o cenário social, talvez não tivesse a mesma aceitação. Além disso, o filme *Rocky: Um Lutador* representa um período da história norte-americana que reforçava a ideia da “terra da oportunidade”, em sua riqueza de conflitos, concentrados em uma personagem que, mesmo estereotipado, cativa e aceita a identificação do observador com ele, corroborado por Tarkovski (1990:179) quando diz que, “como o cinema é sempre um registro da realidade, fico muito admirado com os discursos sobre o caráter ‘documentário’ da representação, tão em voga nos anos 60 e 70.” Sob um olhar mais solto, pode-se estabelecer uma inversão de papéis na qual o ator passa a ser a personagem, prendendo-o à sua criação indefinidamente.

A relação entre o observador e a situação apresentada em um filme ocorre, inicialmente, pela identificação dele próprio com um dos agentes da ação. Devemos lembrar que nem sempre a narrativa está ancorada em uma única personagem, nem mesmo humana. Contudo, a identificação ocorre devido a características dessa humanidade presentes na personagem, que não precisa estar ancorada em qualquer referência antropomórfica.

As mais recentes tecnologias permitem, por meio da computação gráfica e das técnicas de captura de movimento, transportar para qualquer criatura as reações e expressões essencialmente humanas. Ao considerarmos isso, estabelecemos que a construção do tempo da narrativa se dá por meio dessa personagem em seu percurso

entre locais e situações, avançando ou retrocedendo no tempo, de acordo com os critérios estabelecidos pelo diretor para a obra e seu discurso.

A personagem é um contínuo da narrativa, como uma expressão que corporifica esse discurso. Segundo Aristóteles em sua obra *Física*, “o ‘tempo’ está relacionado ao ‘lugar’ e ao ‘movimento’”. Pensemos nisso como uma definição da personagem, neste caso em um filme. A cultura, concretizada em uma de suas formas como o idioma, demonstra no verbo o papel e importância do tempo. Um verbo “no infinito” é eterno e abstrato, ou seja, uma personagem sem “expressividade” – o *herói* – cujo destino pouco ou nada aflige o observador; quando aplicada uma pequena variação, transita pela linha cronológica da existência, imprimindo personalidade, necessidades e desejos quase reais, comparáveis aos do observador, independentemente de ser esta personagem humana ou não. A identificação do observador com um personagem é o meio pelo qual se materializa esse observador no contexto de vivência da obra.

A continuidade ou finitude de uma ação também se encontra no tempo da personagem. A importância de algumas ocorrências sofrem o efeito de suas ações, não como simples ator mas como condição de mudança. Seu relevo imprime as características notáveis para sua importância no discurso, sendo ele *protagonista*, um agente *secundário* ou meramente *figurante* para composição do pano de fundo da obra. De qualquer forma, vemos e experimentamos o filme por seu intermédio, portanto, em seu tempo. Seu “existir” no tempo implica em identificar-se com ele, inicialmente, para, depois, localizar-se juntamente com ele no tempo, como uma prática ao paradigma “Penso Logo Existo”.

Para levar o ator ao necessário estado de espírito, é preciso que o diretor compreenda os processos mentais do personagem. Não existe outra maneira de encontrar o tom exato para a representação do papel. Não se pode, por exemplo, entrar numa casa desconhecida e começar a filmar uma cena ensaiada. Trata-se de uma casa que não conhecemos, habitada por estranhos, que, naturalmente, não pode favorecer a expressão de um personagem que pertence a um mundo diferente. Em cada cena, a tarefa fundamental e específica do diretor é transmitir ao ator toda a verdade do estado de espírito que deve ser alcançado. (TARKOVSKI, 1990, p, 172)

Esse “existir” pode transcender a matéria e a presença, uma vez que o tempo desse personagem tem a função da presença como premissa necessária para o encadeamento das ações e desenvolvimento da narrativa. Ao identificar-se com sua existência, o observador rompe (diegeticamente) a barreira do tempo mundano entre o ser real (ele) e o *ser-estar* (personagem), promovendo uma experiência de projeção diegética de uma vida ficcional que acumula, seletivamente, o “tempo vivido” na

narrativa. A personagem não vive cada segundo, literalmente, daquilo que é mostrado no filme. Os intervalos entre cenas, caracterizando a passagem de tempo que seleciona as ações relevantes para a construção da obra, são subentendidos pelo observador, não fazendo dele, em sua percepção, uma construção ficcional por isso. O observador passa de testemunha a participante da narrativa quando incorpora, mesmo inconsciente, o conceito de finitude da experiência. Ele vive apenas um recorte do todo, ficcional ou narrativo, mas de maneira intensa se envolvido diegeticamente, adotando aquele tempo como o seu próprio durante essa experiência. Os valores das personagens são incorporados pelo observador e sua existência passa para o patamar da memória. O “agora” da ação é vivido como a transição entre o “antes” e o “depois” das cenas e os atos daquele avatar.

A sobreposição e acúmulo das ações constroem a imprevisibilidade do mundo real, ainda que seja uma experiência controlada, como o caso de um filme cujos componentes são imutáveis depois da obra finalizada. Para o observador, em uma segunda exposição ao filme, os fatos e seus encadeamentos constituem o “olhar de cima” para a obra, quase divino e total. O “agora” é tênue, difuso, quase imperceptível, como a passagem dos fotogramas do filmes, porém a ordem cronológica da experiência, o acúmulo gerado que permite compreender as ocorrências, é construído pela vida da personagem e sua antecipação do todo, que passa por constantes atualizações de descobertas, juntamente com o observador em sua primeira exposição.

As unidades nas quais estão presentes esses núcleos podem ser caracterizadas de acordo com a construção desse personagem. Assim, a apreensão do conteúdo da experiência permite ao observador construir o todo da obra e o pessoal, por intermédio desse avatar e reter a essência daquilo que “viveu”. A personagem funciona como uma ponte que liga os dois universos – fílmico e real – de maneira a permitir o trânsito entre o instante da construção e a forma como essa obra foi concebida.

Deve-se considerar que recortar a experiência completa em partes, artificializando ainda mais o filme com a prática do “olhar de cima”, implica em expor apenas uma de suas partes e deformar o tempo da narrativa e de sua apreensão em todos os níveis. Há um efeito de lente que amplifica apenas uma parcela de interesse do todo, podendo tanto destacar quanto remover a personagem – o observador inserido naquele universo – do conjunto da obra. É importante considerar que a personagem é refém daquele tempo no qual “vive”.

Para que um ator seja eficiente no cinema, não basta que se dê a entender. Ele tem de ser autêntico. O que é autêntico nem sempre é de fácil compreensão, e sempre transmite uma sensação especial de plenitude — é sempre uma experiência única, que não se pode nem isolar nem explicar. (TARKOVSKI, 1990, p. 187)

A narrativa, mesmo pronta, exige um tempo para sua experiência, da mesma maneira com que a fala: a ideia e o raciocínio estão prontos, contudo sua apresentação exige um ritmo em forma e temporalidade que imprimem o “finito”. O concreto da experiência não é apenas o resultado sensorial e temporal, mas o “meio” pelo qual o observador se expõe e tem canalizada sua recepção. A personagem, no espaço-tempo, é o responsável pela “credibilidade” armazenada pela experiência. O efeito gerado independe da veracidade ou credibilidade promovida pela experiência pois, guardadas as proporções, uma vez que tanto a realidade factual quanto a ficcional embasam-se na cadência do tempo e seu caráter histórico, o da experiência, que acompanha e compõe toda a carga de percepção e armazenamento. A memória do observador é estabelecida por meio desse avatar, a personagem. A simultaneidade entre os dois, um dentro o outro fora da tela, é um fator importante pois, para garantir um “espaço” de ocorrência, o “tempo” da experiência deve ser exclusivo deles. Composições de experiências múltiplas se sobrepõem, compartilhando os mesmos períodos de ocorrência, o que a destaca da realidade do tempo cronológico.

A imersão em uma experiência narrativa permite maior diegese, percepção da experiência como vivência e seu armazenamento como evento único “não midiático” – mesmo sendo – o que imprime realismo ao resgate. O observador lembra de ocorrências vividas pelo outro, mas cuja reação e interpretação estão sob seu próprio olhar e repertório. Os efeitos sensoriais, associados a um período de tempo – tanto da experiência quanto do resgate – servem como evidências desse tempo filmico.

Durante a experiência, esse tempo deve predominar por meio das ações da personagem, fazendo o observador reagir à sua cronologia e ritmos, assim produzindo um efeito virtual da experiência captada. O encadeamento e sequência das ações deve ser realista tanto para o observador quanto para a personagem, contudo crível sob os padrões do observador, pois será ele o responsável pela análise final, que deverá transitar pela ponte entre o universo da obra e os pontos que busca estudar presentes na realidade representada no filme e o objetivo estabelecido para sua leitura.

Mesmo que a percepção do tempo dependa parcialmente dos personagens, a fluidez de suas ações imprimem no percurso da narrativa o acúmulo de ocorrências que

exercem influências sobre o avatar. Sua caracterização já estabelece essa relação entre o observador e a personagem ao destacar, estereotipadamente, seu perfil e as potenciais mudanças que ocorrerão para transformá-lo em algo diferente, algo que caracteriza o tempo como uma progressão.

Nesse processo, o observador poderá identificar traços básicos do perfil da personagem, como maneirismos típicos de um período ou de um grupo social. A pronúncia é o primeiro fator a ser detectado como uma artificialidade uma vez que é, simultaneamente, característica tanto da personagem quanto do ator que o interpreta, capaz de personificar um outro imaginário. Para isso, recursos técnicos e tecnologias modernas são aplicados na construção desse avatar. As leituras históricas de Cristo são um indício próprio, desde as primeiras apresentadas no cinema até as mais recentes que sempre procuram destacar uma característica presente mais no imaginário popular do que na possível realidade factual. *Jesus loiro e de olhos azuis* está presentes em filmes da mesma forma que suas contrapartes morenas, esfarrapadas, com sotaques e dicção britânicos, norte americanos ou hebreus, o que nos leva do extremo da construção mais artificial e ideal até aquela que explora o hiper-realismo quase agressivo.

O fato de conhecer muito bem o projeto do diretor desde o início pode representar um grande obstáculo para o ator. Cabe ao diretor criar o papel, dando assim total liberdade ao ator em cada segmento isolado — uma liberdade que não pode ocorrer no teatro. Se o ator de cinema criar seu próprio papel, estará perdendo a oportunidade de representar espontaneamente e sem premeditação, dentro dos termos estipulados pelo projeto e pelo objetivo do filme. O diretor tem de induzir nele o estado de espírito ideal e fazer com que ele seja mantido. Isso pode ser feito de várias maneiras — depende das circunstâncias do *set* e da personalidade do ator com quem se trabalha. O estado psicológico deste último deve ser tal que não lhe permita fingir. Nenhuma pessoa que esteja desanimada é capaz de ocultar inteiramente este fato — e o que o cinema exige é a verdade de um estado de espírito que não se pode ocultar. (TARKOVSKI, 1990, p. 167)

A escolha de um ator para a interpretação de um personagem passa por critérios diversos, porém os mais conflitantes são, por um lado, a semelhança entre o ator e sua contraparte, enquanto que, por outro lado, um ator que seja aceito — um produto midiático — poderá fazer-se crível diante de uma plateia. Maquiagens e apliques especiais são recursos que têm se tornado ultrapassados para a construção física de um personagem. A tecnologia mais recente permite que os movimentos e expressões do ator sejam capturados por um equipamento digital e, depois, transferidos para um construto virtual. Andy Serkis, ator que tem protagonizado algumas discussões na indústria

cinematográfica, desempenhou papéis que foram desde animais fantásticos até personagens de histórias em quadrinhos. O teor da discussão passa pelo fato de essa categoria de interpretação ainda não ser oficialmente reconhecida pela indústria cinematográfica, em especial a norte-americana. Apenas essa questão já seria o suficiente para pontuar uma leitura temporal de um filme, tanto interna quanto externamente, uma vez que para as premiações, um personagem realizado por meio dessas técnicas é um produto de efeitos especiais ou animação, e não o resultado do esforço principal de um ator.

De facto (*sic*), o filme promove novos atores sem parar; cenários, efeitos, aragens e movimentos; animais cuja importância dramática em nada é inferior à do homem; fantasmas por fim, cuja ausência vibrante faz ressoar os mundos do cinema. (NACACHE, 2005, p, 18)

O ator como ponto mais próximo do final do processo de construção de um filme, e certamente o fator mais sensível, é responsável por transportar para aquela realidade o que foi imaginado e transformado pelo olhar do autor ou do diretor até então, imprimindo sua própria interpretação à sua criação. Como profissional, chega aos extremos de contracenar com parceiros inexistentes, bonecos ou criações digitais, presentes apenas em sua mente e, mais tarde, materializado na obra final, graças à inserção dos efeitos especiais. Ainda assim, como seres humanos, encontram-se sob o controle do diretor, que buscará o que há de melhor no ator para a realização do filme.

O ator deverá ser capaz de criar a empatia necessária, o encorpamento de um avatar, convincente em sua interpretação. O bom personagem é o coração, a alma e o sistema nervoso do roteiro, como explorado por Syd Field (1996) em *Os Exercícios do Roteirista*, permitindo que, por meio dos personagens, o observador experimente as emoções e sensações projetadas nas telas. A criação de uma personagem por um ator é o ponto focal de toda uma obra, não existindo ação, história ou qualquer outra trama sem ele.

Invariavelmente, os personagens incorporados pelos atores retratam modelos já conhecidos pelo público, apenas com outras faces. O resgate mitológico do herói, vilão, místico, entre outros, abordará sempre uma faceta original, delimitando sua atuação sobre o texto do autor ao critério de um diretor. Seu envolvimento pessoal, como impressão de sua experiência prévia acumulada é o fio condutor para a construção desses personagens. Seu corpo passa a ser o de outra pessoa, vivendo e refletindo uma história de vida única, em um ambiente real, por mais carregado de artifícios que possa ser. Sua interpretação transcende como uma aura, quebrando as barreiras do artifício da

maquiagem ou do efeito especial, fazendo parecer sua personalidade através dessas camadas de próteses ou reconstruções digitais.

Sua capacidade por vezes extrapola os limites da pura imaginação. Atualmente muitos atores encontram-se em cenários virtuais, contracenando com criaturas que não existem no mundo real, representados apenas por uma referência de posição no espaço. Ver algo que não existe fora de sua própria mente e, ainda assim, conseguir passar para o observador uma reação real, seja espanto, terror ou indiferença, encontra-se em um dos mais altos patamares da arte da interpretação, não muito distante das antigas técnicas de teatro que treinavam os atores a reagir ao mundo existente dentro deles mesmos. Entre as relações de espaço e tempo, um ator reage também a ocorrências que sequer aconteceram ainda na cronologia da produção de um filme.

3.4 Figurinos

Podemos pensar na roupagem de alguém como sua segunda pele, não no sentido da vestimenta convencional, mas no sentido de uma outra camada para a construção daquele avatar.

Um figurino, seja composto por tecido ou metal (ou qualquer outro material, inclusive o “digital”) permite a materialização de um conceito na sua forma, enquanto o ator faz o mesmo, mas nos parâmetros do conteúdo da personagem. Sua relação de personificação daquela ideia torna-se uma outra *persona*, um alter ego, para o qual cede seu corpo para ele existir, caracterizando-o com os costumes e ações de um ser real, que também é paramentado com vestes e acessórios.

O figurino constitui a construção desse personagem e o faz uma presença, como um indício de sua existência. A personagem de Indiana Jones não será ele mesma sem seu característico *fedora* ou seu chicote; o inverso – ver esses objetos em separado – remetem imediatamente à personagem, como um conjunto de existência e presença.

Essa relação baseia-se nas referências e repertório de um período de tempo e de sua reconstrução filmica de acordo com as convenções de então, nas quais o contexto de uma determinada roupa traduz esse seu tempo.

As roupas são representações da contemporaneidade social, cultural e histórica. São a concretização do factual de um período, que proporciona o transição entre a realidade e o imaginário.

Pensemos em Indiana Jones: mesmo que fosse – como foi – um comportamento adotado pela sociedade o uso do chapéu, sua ressignificação fílmica o fez transpor essa leitura, acumulando também o simbolismo do aventureiro, do arrojado e do audaz, um herói “das antigas”. Adotado como modelo de estética e narrativa para a composição de um personagem, depois do advento dos filmes com Indiana Jones protagonizando as ações, todos os demais personagens similares a ele, fosse por sua construção ou por seu período histórico, deveriam usar o mesmo acessório. Aqueles que fugiram desse modelo, pareceram heróis “incompletos” como se corrompessem um estereótipo já estabelecido por Bogart em *Casablanca*.

Historicamente, o figurino carrega uma forte dose de memória de algum período de tempo por representá-lo. Mesmo que a força esteja no imaginário como o herói audaz, sua roupa remete-o a um determinado tempo: um chapéu é mais identificado com o passado – entre séculos XIX e XX – do que com a atualidade. O mesmo vale para vestidos, saias, modelos e estampas de camisa, entre outros tantos componentes.

O figurino mostra-se como uma solução gráfica para a personalidade daquele personagem, como a capa preta pesada de um vilão ou o vestido rendado e branco da donzela. Mesmo que pareça ser uma construção limpa, no sentido que remete à solução gráfica e modelada, é crível e verossímil.

Para produções que exploram universos e ambientes fantásticos, o crível continua a ser representado, construindo uma nova realidade para esse filme, tomando por base a imaginação do seu autor ou diretor, cujas referências estão no realismo dessa



Heróis Clássicos

Figuras 14 e 15: O charme e a sedução de Rick complementam a audácia do professor de arqueologia. (Acervo do autor)



Referências Modernas

Figura 16: Os pequenos *Hobbits* parecem conflitar com as demais personagens, não só por suas características físicas mas por suas roupas que lembram paletós clássicos do Século XX. (Acervo do autor)

construção. Visuais antiquados ou *retrôs* podem se inspirar no tempo do próprio autor ou nas situações que remetem à construção dos personagens, como o herói de capa e espada.

Ocorre, ainda, outra associação do figurino além da característica histórica: seu local característico. A cultura que representa está diretamente ligada ao espaço que ele simboliza como, por exemplo, os típicos trajes inflados de astronautas. Sua referência é diretamente relacionada com a realidade, a menos que haja uma dose maior de fantasia do que ciência nessa ficção.



Entre Imaginação e Realidade

Figuras 17 e 18: Se fossemos considerar os boatos sobre o pouso dos americanos na Lua ter sido forjado por Kubrick, certamente o figurino dos astronautas seria um fator favorável a essa teoria. (Acervo do autor)

Entretanto, esse efeito pode ser corrompido ou recontextualizado segundo novas propostas de estética. Muitos filmes que exploram o tempo futuro fazem uso de figurinos do passado histórico com o intuito de mostrar ora uma estagnação da sociedade – típica de produções que retratam cenários pós-apocalípticos – ora uma retomada saudosista de uma passado muito mais idealizado do que vivido. A linha que separa essa abordagem do surrealismo é bastante tênue, uma vez que a construção dessa nova realidade futurista mas antiquada ainda é crível em sua plástica. A projeção do observador para esse futuro torna-se mais trabalhosa e elaborada, como o ocorrido com *Blade Runner: O Caçador de Androides*, que explorou diversas referências na produção, desde figurinos *bogardianos* até narrações em *off* do protagonista.

Dessa forma, é possível resgatar por meio da observação e estudo dos figurinos em um filme, diversos fatores culturais e históricos, que diferenciam tanto o tempo quanto o espaço, da mesma forma que o fazem em relação a tribos e estratos sociais. Tais características estão igualmente embutidas na obra, contudo, a roupagem de um personagem traduz sua identidade como um ser real, vivo, sobre o qual o observador encontra ainda mais veracidade.

3.5 Cenário & Design

Iniciada de maneira artesanal, as ambientações para filmes foram se especializando em requintes de (re)construção de um local que deveria comportar a ação e ainda ser realista o bastante para que tanto atores quanto observadores pudessem se sentir envolvidos por aquele espaço. A profundidade e textura cenográfica, com sua origem no teatro, encontrou seu caminho em algumas técnicas de produção de efeitos especiais, chegando ao ponto atual de tornar-se um recurso comum para produções as mais simples, no sentido de construir um ambiente, em estúdio ou virtualmente, sobre o qual se tem total controle.

A observação desse componente fílmico proporciona uma leitura da obra desde a disponibilidade de recursos para a construção de um ambiente até sua importância para a narrativa. Jogos de luzes tipicamente teatrais tornaram-se construções digitais em computadores com o uso de *softwares* especializados.

Outro fator de influência foi o avanço das técnicas e estética de câmera, que deixaram de permanecer fixas sobre uma ação, como o olhar que temos para um palco de teatro, para deslocarem-se nas três dimensões do espaço, ampliando as possibilidades de mostrar e concretizar aquela ação imaginada. Com essas possibilidades à disposição, destacam-se duas linhas principais do cinema para a construção de um cenário: uma, comprometida com a realidade histórica e social, outra, mais livre e lúdica.

Para a primeira podemos citar os grandes clássicos da história antiga que procuram reconstruir em todo o esplendor aquilo que foi; já a segunda, projeta ideais imaginados que possam surpreender ou causar o espanto para o inesperado. Em *Titanic* podemos encontrar os dois casos, como a recriação de um porto britânico em 1912 ou a Estátua da Liberdade ainda jovem nos EUA. Porém, a grandiosidade e precisão de detalhes para a recriação do interior do transatlântico contou com suporte científico, referências vindas desde as plantas originais e alguns arquivos fotográficos remanescentes daquele período até observações feitas no local do naufrágio, achados quase arqueológicos, feitos pelo próprio Dr. Ballard no fundo do Atlântico. Do ponto de vista da produção, a reprodução do interior do transatlântico pode ser considerada uma obra-prima.

Por mais que nos dediquemos à pesquisa de tudo que restou do século XV, não conseguiremos reconstruí-lo com exatidão. A consciência que temos daquele tempo é totalmente diferente da que tinham as pessoas que nele viveram. (TARKOVSKI, 1990, p. 92)

O mesmo vale para outros componentes de um filme, presentes em cena, acompanhando ou não os personagens. Com as mesmas técnicas de produção e a

intenção de tornar crível, os aviões de caça da II Guerra Mundial deram lugar às espaçonaves de galáxias ou futuros distantes, também os morteiros e canhões tornaram-se armas de raios. Sua proposta, por mais inovadora que fosse, ainda refletiria a realidade daquele momento histórico. Os cenários e seus objetos de construção deixaram de ser, em grande parte, mecânicos, e passaram para o campo dos *bits* e *bytes* em meados da década de 1980.

Sobre sua obra “*Andrei Rublev*”, Tarkovski nos diz que:

um dos objetivos do nosso trabalho era reconstruir para um público moderno o mundo real do século XV, ou seja, apresentar aquele mundo de tal forma que os trajes, o modo de falar, o estilo de vida e a arquitetura não passassem ao público uma sensação de relíquia, de raridade de antiquário.
(TARKOVSKI, 1990, p, 91)

A precariedade dos ambientes criados nas obras fantásticas de Méliès retratam suas origens teatrais da mesma forma que imprimem um tom de ingenuidade quase frugal aos cenários de papelão e panos esvoaçantes; mais tarde, as naves espaciais deixam de ser balas de canhão ou foguetes “clássicos” e assumem desenhos mais arrojados e possíveis de serem realizados com qualidade de convencimento.

Todo o valor da imagem era evidente, ainda mais até meados dos anos 20, ao término da era do cinema mudo. Até então, os estúdios de *Hollywood* preocupavam-se em criar os mais variados e exóticos cenários em suas instalações, compensando a ausência do som ambiente do filme e as vozes dos atores. A genialidade sempre presente fez com que a arte da ilusão fosse a mais fértil em toda a indústria cinematográfica, superando até mesmo os devaneios de histórias e enredos. Carrosseis com paisagens pintadas permitiam que os cavaleiros dos velhos filmes de *western* filmassem em estúdios, sobre cavalos de madeira manipulados por técnicos e marceneiros, enquanto atrás a paisagem redundante entrava em movimento.

Os avanços tecnológicos aprimoraram a qualidade das ilusões, mas seu conceito original permaneceu o mesmo. Os cenários poderiam ser manipulados e construídos, não mais sobre os carrosseis, mas dentro de um computador, deixando tudo muito mais rico em detalhes. Os antigos robôs com atores dentro permitindo ver-se por trás de seus visores o olho do humano agora são robôs reais com mecanismos rádio controlados. As criaturas dos mares e lagoas distantes que, antes, mostravam as emendas em suas roupas de borracha, atualmente geram dúvidas sobre sua origem, real ou virtual. Os "monstros

de massinha" do *stop motion*⁸ movem-se mais naturalmente graças à computação gráfica. Os mundos alienígenas e naves que levam seus tripulantes até eles são objeto de estudo de cientistas que reforçam a teoria de que será possível, no futuro, realizar tudo o que vemos nas telas em filmes de ficção científica "séria".

A recriação de uma imagem, com sua referência real ou imaginada, sempre é acompanhada de uma grande carga de significado. Independentemente da artificialidade de muitos dos produtos filmicos da década de 50, desde criaturas fantasiosas até cenários, o conteúdo da narrativa compensava as falhas e fraturas visuais. Mesmo que fossem pouco convincentes, o contexto prevalecia sempre. Acreditava-se que aquilo era real, perigoso ou intimidador, belo ou deslumbrante, refletindo os valores de seu próprio período que entendia, por exemplo, como um ambiente opressor militar – ou de alguma agência de espionagem – era composto apenas por um imenso salão vazio, com as paredes escondidas sob as sombras de 1960; atualmente, ambientes claustrofóbicos, intensamente iluminados discursam o contrário, como um reflexo dos nossos tempos: no primeiro, o "inimigo" nos observa oculto nas sombras enquanto que no segundo ele está constantemente presente, vê e ouve tudo com clareza.

É comum encontrar em filmes criações digitais que se repetem em suas características básicas, uma vez que são produzidas pelas mesmas empresas com os mesmos instrumentos de composição, *hardwares* e *softwares*, mudando a anatomia ou *design* do objeto em cena, mas padronizando sua reação, previamente programada.

Um tema abordado no final dos anos 1970 por Steven Spielberg em seu *Tubarão* – o medo primordial oculto pelo mar – foi retomado em um filme de citações, no qual o animal e boa parte do cenário submarino são produzidos por computação gráfica. *Do Fundo do Mar* nos conta que a fera, um produto da engenharia genética que trouxe de volta à existência algo muito parecido com os antigos tubarões pré-históricos, apresenta a inteligência superior dos golfinhos, o que imprime uma aura de aceitabilidade às incongruências desta ficção.

O filme de Spielberg mistura na apresentação do tubarão, cenas reais, feitas em mar aberto por mergulhadores e cientistas renomados em suas áreas de atuação, entre eles, o casal Ron e Valerie Taylor. Para realizar as ações fantásticas, técnicos de efeitos especiais construíram um imenso boneco mecânico, carinhosamente batizado com o

⁸ Técnica que utiliza um boneco articulado ou outra criação para simular um movimento. Cada pequena alteração na posição desse boneco é fotografada e montada, posteriormente, como um filme, em uma sequência de fotogramas.

nome de *Bruce*. As cenas nas quais o animal real aparecia prestavam-se apenas para o estabelecimento do clima básico do pânico, além de caracterizar o objeto real, gerador do pânico. Sua reação quase humana, buscando vingança contra seus caçadores, era mostrada sem a sua presença física na tela, mas pelos resultados de suas ações e reações aos atores humanos. Os poucos momentos em que o "efeito especial do tubarão" – o simulacro mecânico do animal real – era mostrado em cena vinham tão carregados de ação e perigo que a sua artificialidade só poderia ser percebida por olhos muito experientes ou reprises das cenas, momento em que a narrativa era deixada de lado e apenas a observação aos detalhes prevalecia. Ficava a dúvida entre as cenas produzidas em alto mar e aquelas em tanques imensos.

O que veio depois, em 1999, nos mostra três tubarões que são vistos com mais frequência em cena, produzidos digitalmente. Parecem reais em sua textura, porém seu movimento é artificial, similar ao das naves espaciais que primeiro fizeram uso dos programas de computador que criaram seus movimentos. A água inexiste de tão límpida. A maior parte dos ambientes, mesmo os externos, parecem artificiais. As cenas reais em alto mar se combinam perfeitamente com aquelas criadas artificialmente em um computador. No laboratório no qual a ação acontece transparece a noção de um imenso cenário, pronto para aquela ação específica como as grandes janelas de vidro que se quebrarão ou as escotilhas que facilitarão – na verdade antecipando – o ataque “surpresa”.

Stanley Kubrick inovou não só na estrutura e estética narrativa em *2001: Uma Odisséia no Espaço*, mas também na criação de um mecanismo que permitiu a realização de uma das sequências mais surpreendentes do filme. Não existindo ambiente livre dos efeitos da gravidade, em 1968 criou-se um imenso carrossel que permitiria as tomadas das cenas na ponte de comando circular da nave *Discovery*. Em uma cena, o ator Keir Dullea parece correr por uma rampa curva em direção ao teto, passando por ele e voltando ao ponto de partida que define nosso ponto de vista da ação. Ainda, como se não fosse o suficiente para o preciosismo empregado na tomada, uma câmera foi montada sobre um suporte que acompanhou o ator em sua caminhada pelo cenário. O conceito básico deste truque é bastante simples, sendo melhor visualizado quando comparado com as pequenas rodas de exercícios instaladas nas gaiolas de camundongos e *hamsters*.

O cenário, construído em Borehamwood, Inglaterra, a um custo de US\$750.000, do orçamento total do filme (US\$ 10,5 milhões), foi montado no interior da roda,

movido por potentes motores e eixos enquanto o ator permaneceu correndo no mesmo ponto, como se estivesse em uma esteira ergométrica. Quando a câmera estava presa ao cenário, girou junto com ele, parecendo para o observador que estava imóvel enquanto o ator passava pelo teto. Em *travelling* com o ator, acompanhando-o em sua caminhada, o cenário passou como uma sequência infinita, da mesma maneira que o ator – e possivelmente um *hamster* – o via.

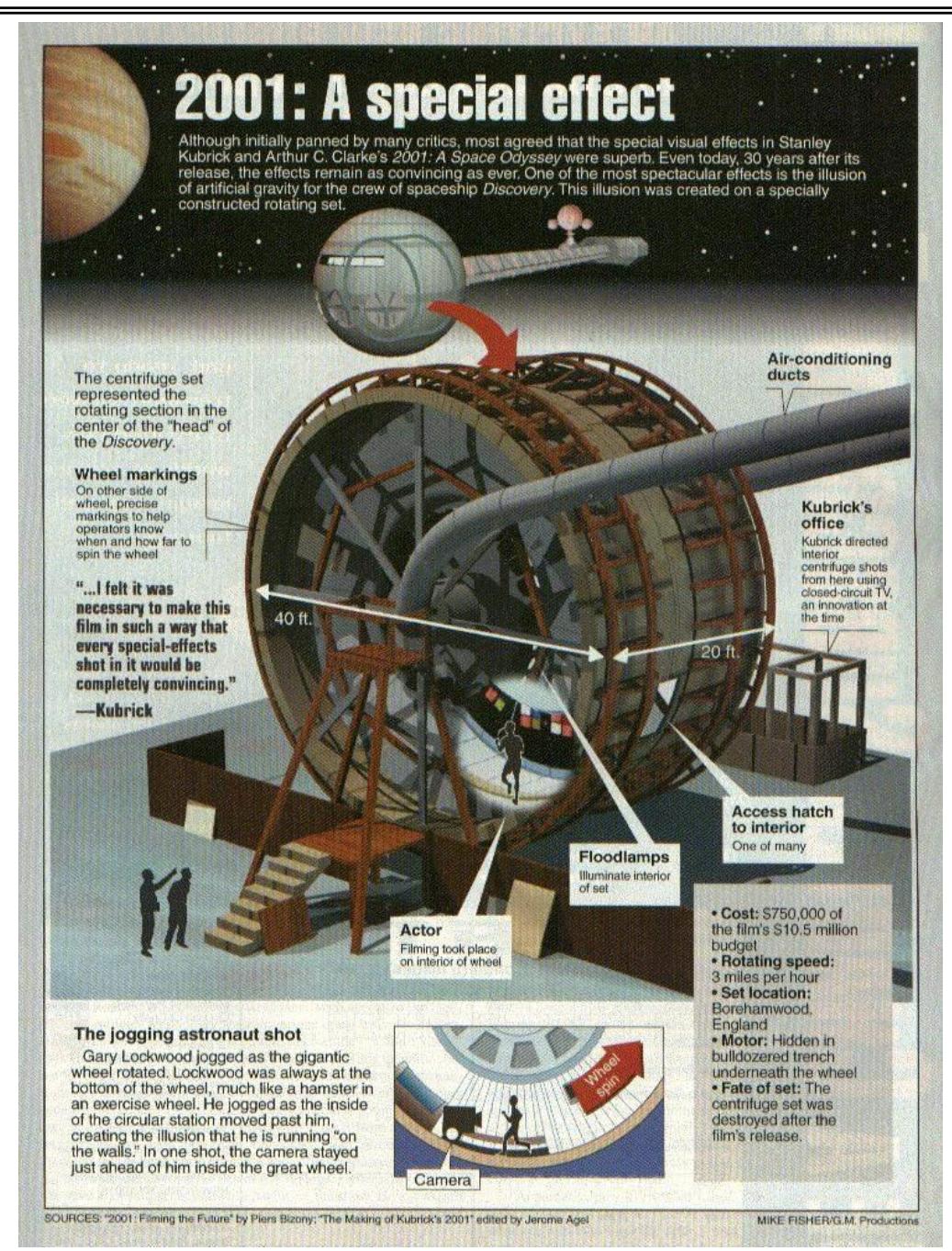
Para o observador mais treinado, e já extrapolando o campo do lazer para se infiltrar no estudo técnico, é possível detectar uma pequena diferença entre as estrias no piso do cenário no momento em que a câmera está às costas do ator. Essa diferença, uma faixa um pouco mais larga que as demais, é o encaixe para o trilho do equipamento, que se manteve estável em seu curso. Hoje, essas estrias seriam facilmente apagadas com o uso da computação gráfica.

Na verdade, tudo, literalmente, seria produzido com o uso da computação gráfica.

De qualquer forma, seus cenários permanecem tão convincentes hoje quanto em seu período de produção, sendo este um dos mais espetaculares criados para uma sequência tão curta. Os cuidados com os detalhes, que permitiram o envolvimento da plateia, fez com que, diferente de muitos outros filmes de ficção científica daquele mesmo período, esse se tornasse um documento premonitório.

Como não poderia deixar de acontecer, uma nova exibição desse filme foi programada para os primeiros dias do novo século. Nada foi alterado na obra original, nenhuma inclusão de efeitos digitais ou cenas complementares. O mesmo filme de 1968 foi apresentado na maior parte do continente americano e europeu, e surtiu o mesmo efeito de sua primeira exibição.

Infelizmente, diferente do destino do filme, o gigantesco carrossel do cenário encontrou um fim pouco poético, sendo destruído completamente pela equipe de produção, logo após sua estreia nas telas.



O Carrossel Espacial

Figura 19. Esquema da estrutura de giro do cenário em “2001: Uma Odisseia no Espaço”. (Acervo do autor)

Diversas técnicas foram desenvolvidas para simular um local real, desde imensos tanques cheio de água, com fundo infinito para o horizonte do oceano até a retroprojeção de ações reais previamente filmada, passando pela inserções de pinturas em vidro, os *matte*s e a miniaturas de edifícios, os *mock ups*. Atualmente, um dos grandes diferenciais do cinema é o uso do local real para as filmagens: em lugar de simular uma floresta ou o oceano aberto, leva-se a equipe de filmagem e atores para

esses locais reais, sendo amplamente divulgado como um diferencial da produção, uma valorização direta como *marketing* do filme.

Na essência, o importante na obra é o que ela não diz.

3.6 Efeitos Especiais

Recebendo a denominação de F/X – em inglês "éf-écs", sonoramente similar a "effects" – é um sinônimo para as várias técnicas de produção de efeitos especiais, não só nos EUA mas também no Brasil e em todo o mundo. Sua aplicação e utilização em um filme busca cumprir papéis determinados no conjunto da obra cinematográfica, entre eles, o da criação ou reprodução de eventos e objetos cuja ocorrência esteja fora do controle natural do diretor do filme. Como consequência, seu uso imprime um toque de artificialidade à obra.

Na sua essência, um filme faz uso e é resultado do uso de técnicas de ilusão e manipulação da realidade. A impossibilidade e os riscos envolvidos ao se utilizar armas reais em uma produção deu origem aos efeitos de fumaça, simulando o disparo de um revólver, assim como cadeiras e móveis eram montados com madeira leve para que se despedaçassem com facilidade sobre o ator em uma ação de luta.

Iniciado de maneira artesanal, foi especializando-se e aprimorando-se em suas aplicações até que se tornasse um recurso cosmopolita, passando a ser incorporado a virtualmente qualquer produção cinematográfica moderna. Suas técnicas de produção foram influenciadas e influenciaram tanto narrativa quanto processo criativo de autores e diretores, tornando-se uma condição decisiva para a manutenção e continuidade do cinema popular – ou comercial – como entretenimento. Trabalhos mais elaborados – e também mais ingênuos – podem ser encontrados em profusão nas obras fantásticas de Méliès, desde sobreposições de imagens, com mascaramento de filmagens, até simulações de voos e miniaturas.

Um marco para o desenvolvimento das técnicas de efeitos especiais foi a década de 1940, com os filmes de guerra norte-americanos, devido à necessidade de uma simulação da realidade mais crível, no caso, as grandes batalhas navais, terrestres e aéreas. O espetáculo, por mais inovador que fosse em sua técnica de produção, ainda refletia a realidade de um momento histórico sob o olhar da atualidade.

Entre 1976 e 1986, a produção de efeitos especiais tornou-se virtualmente uma indústria independente. A proliferação de filmes de ficção científica com grandes orçamentos dependeu principalmente da criação de mágicas cada vez mais elaboradas, quando teve início a migração de profissionais já reconhecidos por sua prática com efeitos mecânicos para aplicação de seu conhecimento junto às novas tecnologias digitais. Contudo, apesar dos avanços tecnológicos terem aprimorado a qualidade das ilusões, seu conceito original ainda permanece.

Um dos recortes possíveis para o estudo do tempo, por meio do olhar dos efeitos especiais empregados em um filme, está na relevância de não ser mais possível detectar com facilidade como um truque é feito ou sequer se é mesmo um truque, devido à riqueza de detalhes – explorando novamente o hiper-realismo – e os avanços tecnológicos cada vez mais presentes na construção da narrativa.

O uso de técnicas de efeitos especiais busca criar uma impressão de realidade factual, aquilo que as pessoas não veem corriqueiramente ou que se encontre no âmbito da imaginação ou da ficção pura. No início do uso dos efeitos digitais, suas criações repetiam-se em suas características básicas, uma vez que foram produzidas pelos mesmos instrumentos de composição, *hardwares* e *softwares*, mudando a anatomia ou *design* do objeto em cena, mas padronizando sua reação, previamente programada. Por esse motivo, tanto os aviões biplanos de alguma guerra passada como as naves espaciais manobravam de formas similares.

Na busca por atingir a perfeição em todos os detalhes, a preocupação sobre a impressão de realidade vem como uma segunda finalidade, resultando em exageros que levam ao hiper-realismo, uma condição que Baudrillard considera como simulação, “a geração de modelos de um real sem as origens ou a realidade”. O que vemos em uma localidade mostrada em um filme torna-se muito mais aceitável do que crível: há uma certa incapacidade de afirmar seguramente se o que vem é o produto de uma técnica de efeitos especiais ou a efetiva realidade factual documentada em detalhes.

Fazer parecer real não é simplesmente trabalhar com texturas no mundo virtual de um computador ou estudar intrínsecas técnicas de engenharia que permitam mágicas diante de uma lente. A ponderação e equilíbrio entre as simulações e representações, dosadas de acordo com a necessidade da história, é o que acabará por trilhar o caminho que levará para o entretenimento ou para a visão analítica.

É evidente que a tendência atual deste setor da indústria cinematográfica é explicitar o desequilíbrio. Poucos filmes foram produzidos desde a década de 1990 que

mostraram ao público temas instigantes, com narrativas criativas e manipulações de imagens sutis, compondo o conjunto da obra. Os filmes mais recentes, que se utilizam das últimas novidades no campo do digital, vendem-se graças aos malabarismos que mostram nas telas, assumidamente artificiais. Buscam uma excelência acima do real, artificializando a produção, diferentemente de algumas décadas atrás, quando as limitações de conhecimento eram as barreiras a transpor.

Para cumprir a função de criar a impressão de realidade, aquilo que está sendo simulado por meio de uma técnica de efeitos especiais deve ser crível. A “pseudo” realidade que o observador está vendo, exibida para ele, deverá estar o mais próximo possível do seu mundo real, objetivo e factual. Pode mesmo gerar dúvida sobre sua origem, quando o público se vê incapaz de afirmar se o que vê é o produto de uma técnica de efeitos especiais ou a efetiva realidade factual documentada como um céu retocado para deixá-lo mais azul ou livre de nuvens. A reação primeira do observador será, quando da exposição original à obra, de aceitação do espetáculo como um conjunto único narrativo, no qual todos seus componentes, desde o enredo até a finalização musical e interpretação dos atores, devidamente montados nesta peça, o levarão a viver as situações apresentadas como uma experiência pessoal.

Novas técnicas e tecnologias vêm sendo constantemente desenvolvidas para que a ilusão seja cada vez mais realista. Paralelamente, acompanham o mercado da informática, ainda que em outras atuações comerciais que não as exclusivas da indústria cinematográfica, como o caso de *O Segredo do Abismo* de James Cameron. O diretor teve a necessidade de produzir um tentáculo de água que percorreria o interior de uma base submarina. Ao encontrar com os tripulantes, a ponta do tentáculo se transformaria no rosto desse personagem. O desenvolvimento dessa tecnologia resultou no aprimoramento de um dos softwares gráficos mais usados nos últimos anos, o *PhotoShop*.

Outro exemplo que identifica o período de produção de um filme e que se destaca percorrendo a linha do tempo dessa indústria é o desenvolvimento do processo do *Dykstraflex*, criado por John Dykstra: um equipamento que facilitaria a tomada de imagem de maquetes de veículos, mantendo-as fixas e, por comandos programados em computadores, um braço mecânico acoplado à filmadora seria movido sempre da mesma maneira. Em outras palavras, quem se movia era o olho do diretor e não mais a maquete, como em *2001: Uma Odisséia no Espaço*, mais tarde sendo utilizado em uma variedade de outros filmes de outros gêneros que não apenas a ficção científica.

Cada efeito especial que se vê deriva de um ou mais dos três princípios básicos da cinematografia:

- O filme não precisa ser captado continuamente; cada fotograma pode ser fotografado separadamente, mais tarde sendo projetado em sequência como se fosse parte de uma continuidade.
- Modelos, maquetes, pinturas, máscaras e *make-ups* deverão ser fotografados de tal maneira que passem pelo objeto real.
- Imagens captadas separadamente poderão ser combinadas para que se movam como uma só.

Sob essas perspectivas, o predomínio tecnológico classifica cada categoria de produção de efeitos especiais. Sendo a tecnologia disponível um dos componentes que identificam o período de produção de um filme, seu estudo em uma obra permite notar sua abrangência para além das telas, presente no cotidiano social em outras tantas aplicações.

3.7 Música & Som

Conta-se, entre lenda e documentário⁹, que Hitchcock, durante a produção de *Um Barco e Nove Destinos* disse que não queria qualquer trilha musical nesse filme por procurar maior veracidade para a narrativa, afinal, se as personagens estavam à deriva em um bote em alto-mar, de onde viria essa música? Em resposta, David Raksin, compositor prolífico tanto para cinema quanto para televisão, disparou: “Pergunte ao senhor Hitchcock de onde vêm as câmeras em seu filme que lhe direi de onde vem a música”.

A música do cinema é anterior ao próprio cinema. Sua função e significados já estavam presentes em óperas. O termo correto para a música em um filme é “trilha musical do filme”, adaptada do termo original inglês *score* que, por sua vez, é traduzido literalmente como *partitura*. Outras versões que expressam o uso de música em filmes: “trilha musical original”, “música composta especialmente para...”, e assim por diante.

Desde o começo os filmes têm sido acompanhados por música. O cinema em si devia produzir nas pessoas um efeito fantasmagórico semelhante ao do teatrinho de sombras, e as sombras sempre foram associadas a fantasmas. A função mágica da música era afugentar os espíritos do mal que as pessoas inconscientemente temiam. A música começou a ser empregada como

⁹ Apresentado por João Máximo no primeiro volume de “A Música do Cinema: Os 100 Primeiros Anos”.

antídoto da imagem. Era necessária para livrar o espectador do incômodo de ver figuras de gente agindo, representando ou mesmo movendo os lábios como se falassem, mas em silêncio. O fato de essas figuras serem vivas e não-vivas ao mesmo tempo é que constituía o seu caráter fantasmagórico. A música surgiu não para dar-lhes vida (...) mas para exorcizar o medo ou ajudar o espectador a absorvê-lo. (Hanns Eisler in MÁXIMO, 2013, vol.1, p. 10)

Contudo, a música não é o único componente sonoro de um filme. Podemos pensar na própria voz do ator, em sua entonação e “maneirismos” que permitirão a construção mais precisa da personagem. Da mesma maneira que a música os sons ao redor permitem o estabelecimento de um cenário mais verídico. Assim, cada camada sonora de um filme tem sua denominação específica: música, *sound design* e diálogos.

A música ambiente tem a função diegética contextualizada na cena e na ação. Sua construção estimula o mesmo efeito obtido em *O Exorcista*, levando o observador a reagir inconscientemente à ação mostrada e à imersão sonora que a complementa. Composições originais cuja sonoridade complementam a imagem; composições de referência, com trechos ou frases musicais de outras obras já conhecidas, trabalhando como uma citação ou sobrepondo um acúmulo de significados à imagem sob o efeito musical duplo; composições adaptadas, originadas em músicas e canções populares, presentes de forma literal no filme.

Alex North teve sua composição criada e produzida para *2001: Uma Odisséia no Espaço* abandonada por Kubrick para ver, em seu lugar, a espetacular conjunção entre a ficção científica de Clarke e a música clássica de Strauss. Recentemente, ao adquirir a versão de North, experimentamos uma reedição pessoal do filme com essa música para procurar a linha de pensamento que Kubrick seguiu para executar a troca. Foi em vão, porém, é indiscutível que o diretor acertou com precisão na sua escolha. A composição de North é, sem dúvida alguma e isolada do filme, uma obra prima do seu tempo. Funciona, mas constrói outro filme.

A música em um filme tem a função de envolver, sensorial e emocionalmente, a plateia. Fazer com que aqueles expostos à obra sejam imersos nela, ampliando a possibilidade de viver plenamente aquilo que é mostrado. Mesmo sendo irreal, como logicamente colocado em questão por Hitchcock, não é discutível o efeito de realismo que imprime em uma ação. Originalmente, como uma forma de expressão que procura estimular a imaginação e a memória do ouvinte, a música criada pelos grandes compositores da história produziu obras como *A Cavalgada das Valquírias*, de Richard Wagner, que remete imediatamente à imagem das amazonas montadas em seus cavalos

em chamas, descendo dos céus para resgatar a alma dos guerreiros tombados em batalha e levá-los de volta ao merecido *Valhalla*. A combinação da imaginação com a memória leva à identificação de uma cultura, da caracterização de uma sociedade por meio de sua expressão artística no caso de um filme, da convergência de diversas expressões em um mesmo produto.

A composição não age apenas como um fundo que se ajuste à imagem. Seu estilo é um complemento à narrativa, tematizando emocionalmente uma cena, sendo possível descrever com precisão o enredo por meio dela. Reagimos aos estímulos da espera, previsibilidade e expectativa, todos resultados do tempo que percebemos materializado por meio do filme e da música. Alguns recursos mais sutis são empregados como em *O Exorcista*, nas cenas entre o Padre Merrin (Max von Sydow) e Regan (Linda Blair). Em sua possessão foi incluído, no limiar da audição humana – quase subliminarmente – o grito de porcos sendo mortos em um abatedouro. A percepção não ocorre conscientemente, porém é captada e processada pelo cérebro, levando a uma reação instintiva.

A materialização da música no filme, mais objetiva do que a anterior, foi apresentada em *Fantasia*, de Walt Disney, como a primeira grande obra a tornar a música, personagem, ainda sem sucesso para sua própria época possivelmente devido ao arrojo e inovação quase surreal de linguagem e estética que propôs. A música norteia um filme, conceitualmente. Ritmos e melodias conflitantes remetem também aos conflitos emocionais presentes na narrativa.

A condução musical em um filme tem suas origens na criação de “ambientes” propícios para a ação, sofrendo influência direta dos estilos presentes naquele período, o que leva a um envolvimento mais imediato por parte da plateia que se identifica e reconhece primeiramente a música. Esse suporte, como já indicado anteriormente, envolve o observador emocionalmente. Nuances e variações sobre o mesmo tema podem demonstrar temor ou agressividade, definido pelo emprego de instrumentos específicos que remetam a essas emoções da mesma forma que a mudança de ritmos e cadências. Há uma dose muito intensa de manipulação dessas emoções por meio desses recursos, desempenhando um claro papel psicológico agregado à memória e à referência histórica de um determinado gênero ou estilo musical.

A música complementa o efeito sonoro ou assume o seu lugar de maneira surreal, como o predomínio de instrumentos de sopro na música de um filme cuja temática é o mar. Ela descreve todo um contexto no qual se passa um filme,

posicionando-o geograficamente devido às referências regionais que um determinado tema musical – característico de uma cultura específica – pode assinar. Cada período da história, em cada continente – se não em cada país em separado – é imediatamente notado, desde os movimentos do *jazz* norte-americano do início do século XX até o rufar de tambores do continente africano em meados do século XIX, passando por tilintar de címbalos orientais de períodos medievais, mas todos eles ainda presentes tanto na memória como no imaginário, por vezes estereotipada, de culturas, locais e épocas distintas.

Até o pós-guerra, não havia compositores britânicos de cinema e sim compositores britânicos que escreviam para o cinema. Pode parecer a mesma coisa, mas não é. Os especialistas, já vimos, são instituição de Hollywood. Tão solicitados, na época em que o advento do som contribuiu para transformar a arte numa indústria, que não sobrava tempo para um Erich Wolfgang Korngold ou um Alfred Newman se dedicar a outras atividades musicais, como tanto queriam. Na Inglaterra era diferente. Produziam-se tão poucos filmes, em comparação com os Estados Unidos, que compor para eles ficou sendo tarefa esporádica. De certo modo, foi assim em toda a Europa. (MÁXIMO, 2003, vol. 1, p.189)

As bases estilísticas musicais de um período estavam de acordo com as de um filme, considerando que ambas expressões tem a mesma base cultural. Para que se construa um universo íntegro, a ligação entre imagem e som deve estar fortemente ligada ao repertório do observador.

As mídias eletrônicas de massa veiculam e popularizam a música daquele período, o que proporciona o reuso dessas produções em outras obras, outras linguagens, mas ainda mantendo suas origens culturais e temporais. O inverso também ocorre, fazendo com que o *pop* (*rock*, *jazz* etc.) invada os filmes de três formas:

1. Como um retrato do período da produção, construindo uma “colcha de retalhos” musical composta pelas representações contemporâneas à obra.
2. Como uma influência do período da produção, com canções compostas especialmente para ela, apresentando todas as características daquelas que surgem originalmente como música e não como “tema” musical.
3. Como uma referência ao período da produção, na forma de composições instrumentais que são construídas sobre as bases do *pop*.

A intensidade da presença do tempo diminui à medida que essas invasões são cada vez mais diluídas – do retrato à referência – e assumem uma identidade própria, contudo, todas constroem a realidade daquele universo fílmico.

Dom João (Marco Nanini) e a menina Carlota Joaquina (Ludmila Dayer) casam-se ao som da “Marcha Nupcial” de Felix Mendelssohn, músico que só nascerá daqui a 35 anos. A mesma menina dança com sua dama de companhia (Bel Kutner) “El gato montes”, pasodoble que seu compatriota Manuel Penella só escreverá 150 anos depois. Carlota Joaquina já adulta (Marieta Severo) e Dom João desembarcam na Bahia de Todos os Santos em 1808, saudados por uma sonoridade que o berimbau só vai adquirir em fins do século XIX. E o saltitante “Tico-tico no fubá”, a ser composto por Zequinha de Abreu em 1917, é a música que faz fundo ao primeiro abraço de Carlota Joaquina com seu último amante, o negro Fernando Carneiro Leão (Norton Nascimento). (MÁXIMO, 2003, p. 117)

Não consideramos essa uma falha, mas uma construção atemporal da história local, daquilo que foi e que continuará uma característica de nossa identidade cultural. Vemos, fora do tempo, o passado sob o olhar – ou melhor, sob a audição – do presente.

O *sound design* é a criação, manipulação e organização dos sons de uma cena. Parte da importância desse componente da ação como se fosse um personagem em si. Tendo como referência tanto o cenário quanto a ação envolvida nele, novos sons com certos toques surreais podem ser elaborados para que a sensação esperada por aquilo que o produz seja o mais crível possível. Um exemplo notável é a combinação de rugidos de animais e sirenes para a construção do urro do tiranossauro rex de *O Parque dos Dinossauros*, que tornou-se imediatamente uma assinatura iconográfica do filme e de toda a franquia, migrando mesmo para outras produções similares. Neste ponto podemos identificar um grande efeito de integração de mercado promovido pela migração de profissionais de uma área de atuação para outra devido ao seu desempenho e especialização.

Música e efeitos sonoros confundem-se, algumas vezes na percepção, em outras no significado que agraga. Vejamos, por exemplo, os casos de *Psicose* e *Tubarão*: para o primeiro, a referência é a clássica cena do chuveiro mergulhado em acordes perfurantes de violino enquanto que, para o segundo filme, há a referência do tema principal que utiliza apenas duas notas em tons e ritmos diferentes para produzir o efeito desejado sobre a plateia. Ambos estimulam uma reação inicialmente psicológica sobre o observador, fazendo-o associar uma emoção ao que ouve juntamente com a imagem que vê; em seguida, a reação passa imediatamente para o físico, alterando a sensibilidade da pele ou incomodando os ouvidos. Enquanto teme por aquilo que o som simboliza – psicologicamente – reage a esse resgate de repertório de maneira mecânica, acelerando inconscientemente o ritmo respiratório e cardíaco.

Depois de adotadas como uma referência cultural, as músicas desses dois filmes – mas não só desses dois – tornaram-se um indício de seu próprio tempo para, posteriormente, ultrapassá-los para criar uma referência de gênero: a música torna-se o indício do filme, mas também das emoções, sensações e representações promovidas por aquele universo, materializando-se e adquirindo identidade própria. A construção do tema em violino de “*Psicose*” remete ao corte de faca – presente graficamente na cena – da mesma forma que lembra um graxnido de pássaro, como uma referência a Norman Bates (Anthony Perkins) que tem como passatempo empalhar pássaros. Essa elaboração trabalha como um salto para a frente no tempo do filme, antevendo e indicando para o observador aquilo que virá ou aquilo que ainda desconhece por ter-se mantido – o observador – em outro percurso de tempo da narrativa, nesse caso no de Marion (Janet Leigh) e não no de Norman.

Tubarão associa-se ao movimento e tamanho da fera: no início, lento e pesado, em busca de uma presa; depois, rápido e ágil, em plena caça.

Pensa a plateia:

- *É grande...*
- *... e me viu!*
- *Está vindo para cá...*
- *... e rápido!*

4. LEITURA TEMPORAL SOBRE O PARADIGMA DE A GUERRA DOS MUNDOS

O ponto de partida são as duas versões cinematográficas de *A Guerra dos Mundos*, inspiradas no livro de H. G. Wells, de 1898. Serão empregadas como referências para a composição de uma análise temporal contextualizada sobre seu conteúdo remetendo-se ao contexto histórico presente em cada uma. Os conflitos são os indícios do período de produção dos filmes, componentes que podem se apresentar de maneira “natural” como o ator que caracteriza uma determinada personagem ou presenças da cultura daquele momento como hábitos e valores de comportamento característicos de então. O cruzamento entre as especificidades de uma leitura fílmica constituirão as variáveis interdisciplinares que serão combinadas aos recortes desenvolvidos neste estudo.

Portanto, para que seja executada uma leitura em profundidade, tendo como base a percepção e construção do tempo em uma obra fílmica, propomos o estabelecimento – sempre que possível – de uma relação entre as especificidades (Economia, Estudos Literários, História, História da Arte, Estudos Culturais, Estudos de Cinema e Estudos de Mídia) e os recortes de destaque temporal (Roteiro & História, Espaço & Tempo, Atores & Personagens, Figurinos, Cenário & Design, Efeitos Especiais e Música & Som).

Para isso, foi escolhido um momento comum às obras, que parte do início do filme até o ponto em que torna-se clara a presença e o conflito entre o “alienígena” e o “terráqueo”. Esse momento tem importância por caracterizar o deslocamento daquela sociedade e de seu *status* de estabilidade – sua *zona de conforto* – expondo as fragilidades e fraquezas de seus valores “atuais”.

Os dois filmes, um de 1953, o outro de 2005, apresentam similaridades importantes para essa seleção: do ponto de vista da produção, ambos utilizam o que era considerado como o *estado da arte* da produção de efeitos especiais; os dois exploram, por meio de alegorias, o temor pelo *outro*, fosse como um inimigo durante o período da Guerra Fria que ataca de longe sem ser visto, ou na forma de atentados terroristas que partem de dentro da sociedade, infiltrados até o momento de perpetrar os atos de destruição. Da mesma forma, estão presentes nos dois filmes, adaptados para suas

respectivas épocas, o texto original de Wells para a abertura do seu livro¹⁰, que apresenta para o leitor o perigo desconhecido que se ergue sobre a humanidade.

Nos últimos anos do século XIX, ninguém teria acreditado que este mundo estava a ser aguda e estreitamente observado por seres mais inteligentes do que o homem e, no entanto, tão mortais como ele; que, enquanto se ocupavam com os seus múltiplos problemas, os homens eram examinados tão pormenorizadamente como o são, sob a lente do microscópio, as criaturas efémeras que abundam e se multiplicam numa gota de água. Com uma complacência infinita, os homens moviam-se de um lado para o outro do seu globo, tratando dos seus pequenos negócios, serenamente, na certeza do seu poder sobre a matéria. É possível que se passe o mesmo com os infusórios no microscópio. Ninguém imaginou que os mundos mais antigos do espaço pudessem constituir perigo para os homens. Se alguém pensou nisso, foi unicamente para rejeitar a ideia de que a vida existisse sobre eles, pois este facto parecia impossível ou improvável. É curioso recordar alguns dos hábitos mentais desses dias remotos. Quando muito, os homens imaginavam que poderia haver outros homens em Marte, talvez inferiores e prontos a acolher uma obra de apostolização. No entanto, nas profundezas do espaço, mentes que estão para as nossas como estas estão para as dos animais, inteligências vastas, frias e insensíveis, fixavam a Terra com olhos invejosos e traçavam, lenta mas seguramente, os seus planos de conquista. E, nos princípios do século XX, chegou a grande deceção. (WELLS, 1983, p. 9)

Essa introdução que situa a ação futura e os potenciais reflexos de uma invasão alienígena já permite um exercício de interpretação prévia à obra. Posteriormente, essa introdução será atualizada para o cenário contemporâneo a cada filme. Sobre o texto original, vale considerar que:

- A “data” do evento é um momento na contagem de tempo da humanidade que caracteriza uma passagem de um período para outro da sua história, configurado como um rito para o próximo século, um

¹⁰ Versão original em inglês. “No one would have believed in the last years of the nineteenth century that this world was being watched keenly and closely by intelligences greater than man’s and yet as mortal as his own; that as men busied themselves about their various concerns they were scrutinized and studied, perhaps almost as narrowly as a man with a microscope might scrutinize the transient creatures that swarm and multiply in a drop of water. With infinite complacency men went to and fro over this globe about their little affairs, serene in their assurance of their empire over matter. It is possible that the infusoria under the microscope do the same. No one gave a thought to the older worlds of space as sources of human danger, or thought of them only to dismiss the idea of life upon them as impossible or improbable. It is curious to recall some of the mental habits of those departed days. At most terrestrial men fancied there might be other men upon Mars, perhaps inferior to themselves and ready to welcome a missionary enterprise. Yet across the gulf of space, minds that are to our minds as ours are to those of the beasts that perish, intellects vast and cool and unsympathetic, regarded this earth with envious eyes, and slowly and surely drew their plans against us. And early in the twentieth century came the great disillusionment.”

“futuro desconhecido” (como todo futuro deve ser naturalmente), mas que, rapidamente torna-se “obscuro” devido à ameaça do invasor alienígena, carregando um tom de mistério, quase sobrenatural, como indício da incapacidade humana em reagir à ameaça iminente.

- O alienígena é colocado no mesmo patamar da humanidade não por suas qualidades intelectuais, ciências e artes, mas por ser tão perigoso quanto os habitantes da Terra, eles próprios predadores e belicosos, invasores e conquistadores como documentado no percurso da História da Civilização.
- Agimos como seres arrogantes, despreocupados com quaisquer possibilidades de riscos para os quais não sejamos capazes de reagir, imediatamente reduzidos à classe de microorganismos indefesos e absolutamente inconscientes para o universo à sua volta assim que somos confrontados.
- A ignorância para esse universo não está fundamentada em questões de limitação tecnológica ou científica, mas sobre jamais termos “imaginado” que não somos o ápice da criação (ou da evolução), assumindo esse posto tanto graças à referências religiosas quanto às conquistas tecnológicas e científicas.
- Como um rescaldo da colonização britânica, os moradores de Marte – primitivos – estariam dispostos a receber de bom gosto o terráqueo colonizador, carregado de espelhos e miçangas (para uma eventual versão tupiniquim), catequizando os pobres selvagens extraplanetários e sedentos de serem conquistados por uma raça superior. Paradoxalmente, são eles que têm a capacidade de viagens interplanetárias e não nós.
- O descaso da humanidade com seu lar, único planeta disponível até o momento capaz de nos abrigar, é mostrado como um prenúncio da dilapidação ambiental e exploração de recursos naturais para além de sua capacidade de recuperação que atualmente presenciamos. Temos no “outro” a consciência do valor daquilo que desprezamos com ares de superioridade, algo que torna-se difícil de julgar como simplesmente certo ou errado. O “outro” se vê no direito de tomar para si aquilo que o

salvará, uma vez que os habitantes originais – nós – parecemos não nos importar com o próprio planeta.

- O termo original *disillusionment* é usado como *decepção*, porém sua tradução literal é “desilusão”. Há uma certa confusão na ideia geral dessa expressão devido à tradução do livro empregado na referência. Talvez a dubiedade esteja na desilusão de não sermos os seres superiores que pensávamos ser, ou que os alienígenas sejam invasores e não pacifistas.

4.1 A Guerra dos Mundos (*The War of The Worlds* - 1953)

Este filme foi a primeira versão cinematográfica a utilizar da forma mais próxima literária a obra de H. G. Wells, e cria um eixo de leitura complementar ao livro. Anteriormente, a presença mais relevante dessa história na mídia de massa foi a adaptação realizada por Orson Welles na forma de radioteatro, notável por sua produção inovadora para a época (1938), fazendo com que a transmissão fosse tida como um evento real. Seus efeitos sobre a sociedade e a percepção da força de comunicação do rádio são referências mundiais, ocupando um lugar de destaque no histórico das fictícias invasões alienígenas ao nosso mundo.

O filme de 1953 nos apresenta um cenário moderno e atual para sua época, tanto do ponto de vista dos apelos e estereótipos quanto nos recursos empregados para sua produção. Muitos daqueles valores sociais e culturais estão presentes, assim como a tecnologia utilizada em seus efeitos especiais. Em relação a esse componente, esta versão pode ser considerada como uma obra datada: naves e cenários são maquetes ou modelos notavelmente artificiais porém eficientes para a construção da narrativa. Muitas vezes o desenvolvimento de um personagem é sacrificado para que a ação seja explorada, tornando a obra um espetáculo visual, já incorporado à cultura popular como um “clássico” da ficção científica.

Os atores principais são: Gene Barry (Prof. Forrester), Ann Robinson (Sylvia Van Buren) e Lewis Martin (Pastor Matthew). Cada um deles, com histórico na indústria cinematográfica e teatro, protagonizou o modelo de um personagem:

- Barry interpretou o cientista, conhecedor dos mais novos desenvolvimentos tecnológicos, frio e pouco expressivo, mesmo nas cenas de mais ação, mantendo seu personagem mais cerebral do que

físico, com breves e vagas observações que podem parecer óbvias porém cumprem o papel do sábio.

- Robinson tem seu personagem exposto muito mais à ação como um engodo para os invasores ou outras situações de risco que permitam ao herói audaz – e também sábio – Prof. Forrester entrar em ação como a figura masculina moderna, eliminando a necessidade de camisas rasgadas e armas de grosso calibre muito comuns nas produções de pouco mais de três décadas adiante. Sylvia é a clássica “mocinha indefesa”.
- Martin constrói no pouco tempo que tem em tela um personagem que transita entre o sábio e o místico, uma figura que tem o conhecimento não por estudos profundos mas por experiência de vida e que vê além dos limites humanos. Para o Pastor Matthew, os segredos do universo são designados por um saber superior, não alienígena mas divino, e ele demonstra essa fé por meio de seus atos, extremados mas eficientes, que comprovam de maneira cruel os temores da humanidade.

O início do filme, em preto e branco, faz uso de imagens de arquivo da I e II Guerras Mundiais com uma locução dramática que inspira e remete a um perigo bélico imediato. É apresentado como um prelúdio, mostrando imagens das tecnologias “mais recentes” para sua época, como um tipo de super-ciência que será empregada no combate contra uma possível ameaça à vida na Terra, ameaça essa proveniente de outro planeta. Uma previsão, quase como um *spoiler*¹¹ moderno, que entrega antes mesmo da ação ter início o que o observador encontrará no filme. Em tom ameaçador, para os eventuais “invasores” que possam ver esse mesmo filme, as imagens das guerras passadas e das vindouras avisam que “estamos prontos para enfrentá-los” com um poder de destruição e ataque que é compatível, como será mostrado mais adiante no filme, apenas com os similares humanos. A tensão do período histórico de produção desse filme levava à inclusão desses tipos de “avisos”.

O título no filme é mostrado, primeiramente, em letras vermelhas, a mesma cor do planeta natal dos invasores, tanto os do filme como os potenciais da realidade. Passam para um verde terrestre (ou militar), cores que serão predominantes na caracterização dos invasores. Como padrão dessa época, os créditos são apresentados na sequência inicial, após o título, também mudando de cor, com um eventual efeito de

¹¹ Termo inglês que é usado para indicar ou revelar algum ponto da narrativa que seja importante para a trama, sua conclusão ou desfecho surpreendente, aplicável a filmes, livros, jogos, música, shows, etc.

relâmpago, como um prenúncio da “tempestade” que se aproxima, ou como o clarão causado pelo disparo de bombas e explosões durante uma batalha, sempre sobre fundo preto. Toda essa apresentação tem a música composta por Leith Stevens em um tom dramático.

A introdução propriamente começa com uma locução inspirada no texto original da obra literária de H. G. Wells, que narra o desconhecimento da humanidade para as observações realizadas por seres alienígenas interessados em nosso planeta. Isso ocorre sobre a imagem do espaço profundo, não fotos reais, mas pinturas de grande beleza artística, mostrando inicialmente o planeta Marte. À medida que a câmera se aproxima do planeta, a locução passa a descrever dados técnicos sobre esse mundo e seus habitantes. As informações adicionais à abertura clássica são um indício das descobertas feitas a respeito do espaço, mesclando ciência factual com especulação.

A imagem da superfície de Marte mostra uma cidade sobre uma planície, contando-nos que sua população encontra-se em um ponto de sua história onde a sobrevivência já se torna impossível, sem explicar o motivo, o que os leva a procurar por outros mundos para colonização. Isso poderia justificar a chegada de uma “força tarefa exploratória” à Terra, que estivesse em busca de asilo e, inconscientemente causasse problemas para a população local. Contudo, essa abordagem foi ignorada para dar lugar ao caráter invasor e predatório dos marcianos. Tem início uma sequência de imagens – pinturas que já foram utilizadas pela NASA em diversas situações – dos demais planetas do Sistema Solar. Tais pinturas, que mesclam arte com ciência, foram usadas por muito tempo como os retratos fiéis, inspirados em observações de astrônomos e astrofísicos, daquilo que foi descoberto ou que inferiam a respeito dos mundos próximos: Plutão, Netuno e Urano, com respectivos dados técnicos que justificam o desinteresse dos marcianos nesses mundos; em seguida, uma imagem dos anéis de Saturno, visto através de algumas nuvens, em uma técnica de produção que usa pinturas sobre chapas de vidro sobrepostas criando a

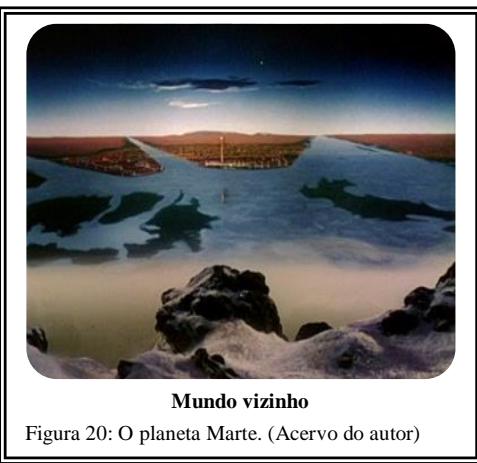


Figura 20: O planeta Marte. (Acervo do autor)



Figura 21: Os Anéis de Saturno através de nuvens. (Acervo do autor)

sensação de profundidade e movimento. A superfície de Júpiter é mostrada como um planeta vulcânico, com uma grande cascata de lava incandescente; Mercúrio e Vênus são cobertos por crateras; finalmente, a Terra é mostrada em uma visão clássica, uma parte iluminada pelo sol enquanto outra encontra-se na penumbra da noite, expondo o hemisfério norte-americano coberto por nuvens.

É importante considerar a ingenuidade dessa abertura, em especial por seu texto, que se fundamenta apenas nas questões e parâmetros da humanidade, ainda conferindo aos marcianos alguma similaridade conosco, algo que mostra-se errôneo mais tarde quando os invasores são mostrados parcial e rapidamente. Durante essa sequência inicial, a câmera se comporta como se estivesse tratando de cenários e objetos reais, trabalhando seu movimento e enquadramento para imprimir o máximo de realidade às pinturas. Cada imagem transita de uma para outra com a suavidade de um planar no espaço.

Sobre a imagem da Terra, a locução passa a evidenciar seus atributos, interessantes para os marcianos – mais uma vez humanizados – explicando que “nessa época do ano” é quando os dois planetas, o nosso e Marte, encontram-se mais próximos um do outro, sugerindo a momento ideal para uma viagem mais curta entre eles. De fato, talvez seja a informação mais precisa, em sua sutileza, de toda essa introdução, por indicar algo que seria prática para os futuros voos espaciais.

Deste ponto em diante, as pinturas dão lugar à ação real, predominantemente produzidas em estúdio simulando cenários reais de campo, florestas e cidades. Há uma sensação de artificialidade e limpeza. Posteriormente, com mais investigação, o observador descobrirá que parte da equipe responsável pelos cenários desenvolveu sua atividade partindo do teatro. A influência disso reflete-se nas dimensões das produções: um palco de teatro exige a construção de cenários menores, mais “gráficos”, quase como módulos que se combinam; para o cinema, cuja área de atuação cenográfica é relativamente maior, esses módulos passam a ser recombinados ou simplesmente repetidos, vindo daí a impressão de geometria e arquitetura que uma “floresta” apresenta, na qual as árvores são posicionadas de forma a não interromper a visão da câmera. Essa primeira ação real mostra um meteoro entrando na atmosfera visto por policiais em um posto na floresta “de estúdio”, assim como a



A Chegada

Figura 22: Composição de imagem para a queda do “meteoro”. (Acervo do autor)

população da cidade próxima, que também observa curiosa e admirada a queda do objeto. O efeito realizado para o meteoro e sua queda é, hoje, avaliado como bastante precário e pouco convincente. Ainda é empregado o recurso da pintura para a produção do cenário de fundo de horizonte dessa cena, associado à sobreposição de uma discreta explosão para o local da queda.

Os policiais locais, que até então jogavam cartas, informam sua central sobre a queda do meteoro e o início de incêndios causados por ele, com imagens externas rápidas de um carro de bombeiros, seguida da continuidade da ação, novamente em cenário de estúdio, de uma equipe apagando os focos de incêndio com extintores de água tendo o meteoro avermelhado pelo calor em primeiro plano. Enquanto isso ocorre, um dos personagens presentes faz menção a um grupo de cientistas acampados nas proximidades, que poderão ajudar e desvendar o ocorrido. Bem, se é um meteoro que caiu, não há mistério a desvendar.

Mesmo parecendo frugal e displicente, como uma cidade pacata na qual sua força de segurança é composta por pessoas que dificilmente cumpririam seu papel nos dias atuais, a indicação de suspeita para qualquer ocorrência, mesmo que seja natural, levanta a questão histórica desse período para a qual tudo e todos poderiam ser inimigos ou alguma forma de perigo à condição e *status* do *american way of life* pós-guerra.

Neste ponto nota-se que os enquadramentos e movimentos de câmera acompanham os atores em suas ações, seguindo-os como se fossem o observador dentro do filme, lembrando que o formato da tela nesse período seguia uma proporção mais próxima de 3X4, deixando a ação mais restrita a uma janela quase quadrada, muito próxima da imagem de uma televisão convencional e intimista. Mesmo assim, a movimentação ampliava o raio da ação da câmera e da ação.

A imagem do meteoro incandescente dá lugar à imagem de um acampamento com três homens conversando em uma mesa de campanha, interrompidos pela chegada do chefe de polícia que veio pedir sua ajuda de uma forma bastante descontraída, enturmando-se com o grupo de cientistas aparentemente mais célicos e contidos. Durante a narrativa do policial, os enquadramentos mudam de um personagem para outro até fixar-se no protagonista, o herói dessa história, o cientista Prof. Forrester. Toda essa sequência evidencia dois pontos técnicos muito importantes: o primeiro, de um cenário construído em estúdio caracterizado pela artificialidade do ambiente já comentado anteriormente; e um segundo, o desenvolvimento cenográfico e de atuação que lembram muito mais um teatro filmado do que uma produção cinematográfica.

É importante considerar a construção dos personagens: enquanto o policial e os demais cientistas parecem ter idades acima dos 50, talvez 60 anos, o professor é jovem. Sua caracterização é modelada, com cabelos bem alinhados, roupas limpas, apesar de “civis”, óculos grandes de aros grossos, voz profunda e cadenciada. Para completar, faltaria a ele apenas um cachimbo para construir plenamente a personagem estereotipado daquele período.

A próxima cena começa com uma câmera aérea que passa sobre o meteoro para mostrar, mais adiante, a população da cidade que chega para ver a cratera. Crianças estão presentes, fotografadas por suas mães – prenúncio à atual prática do *selfie* –, assim como outras figuras locais, diversas e casuais, curiosas como os frequentadores de uma nova atração turística. Entre eles se destaca um pequeno grupo que parece ser representativo da população e dos valores daquela sociedade: um policial ou xerife, um padre ou pastor, assim como uma jovem que será a protagonista feminina. Eles discutem e observam a passagem do que parece ser um mecânico com uma pá que vai escavar de maneira muito displicente o meteoro em busca de riquezas minerais que possam estar encrustadas nele. Tem início, entremeado pela ação do mecânico que golpeia o meteoro com sua pá, a tensão entre os protagonistas, a jovem e o cientista apresentados no acampamento, chegando em seu carro. Os dois se encontram, ela sabendo da presença dele mas sem identificá-lo ou reconhecê-lo.

Pretende-se que os dois se estabeleçam como o “casal romântico” durante as próximas cenas e por toda a história, fazendo dele o herói e dela a donzela em perigo. Seu encontro leva a uma situação que sugere o flerte, se não uma prática charmosa de sedução quase pueril: ela entretida em procurar fósforos em sua bolsa, ele observando a tudo em um modo *blasé* enquanto a ouve elogiar o cientista que virá ver o ocorrido, sem saber que está se referindo a ele próprio. Fala sobre sua própria formação, bastante elaborada para a época, porém de pouco reconhecimento, de acordo com sua declaração, de lecionar biblioteconomia até



Primeiro Contato I

Figura 23: Entre a curiosidade e a ingenuidade. (Acervo do autor)



Primeiro Contato II

Figura 24: O casal “romântico” não funciona muito bem nesta situação. (Acervo do autor)

que, aproveitando um deixa dela, Forrester se apresenta com um toque de ironia e humor como aquele por quem todos esperam.

A primeira reação da população entorno ocorre quando o mecânico consegue lascar o meteoro, fazendo com que todos se afastem surpresos, em uma cena que enquadra o casal de protagonistas e o pastor, apresentado como tio da jovem. Sua conversa é interrompida pelo xerife que encontra um aparelho fazendo sons estranhos no carro do cientista, confundindo o contador Geiger com uma bomba (lembre-se: estamos no período de desconfiança da Guerra da Fria). Antes que se perguntam, na plateia, o cientista explica o que é o aparelho e diz que o trouxe para aproveitar a oportunidade do acampamento e fazer algumas investigações nas colinas próximas. Entende-se que, como um intelectual, seus momentos de lazer não são mundanos ou descontraídos; continuam atrelados àquilo que ele é na sua essência, um investigador curioso. Ele demonstra como o aparelho funciona e percebe que o meteoro, como esclarecido pelo pastor, parece ser radioativo. Sem maior atuação, o cientista especula sobre a composição do meteoro, dizendo que será preciso mais tempo – 24 horas – até que esfrie para mais análises. Enquanto isso, o pastor oferece-se para hospedá-lo e convida-o a participar de uma festividade local naquela mesma noite.

No interior de um salão acontece a festa, com música e dança, mostrando que a vida continua normalmente sem a interferência do meteoro. Caracterizado como um ambiente interiorano da Califórnia, algo do figurino parece deslocado, anterior ao período no qual se passa a história. O próprio cientista aparece usando um traje com estilo mais para o início do século XX do que para a década de 1950. Enquanto isso, três homens continuam no local da queda, guardando o meteoro e observando-o. Toda a ação desenvolve em cenário de estúdio, com enquadramentos próximos e alguma movimentação de câmera que parecem sugerir, novamente, um teatro filmado. A iluminação tênue, indicando a noite, também lembra uma montagem teatral. A insinuação de que a vida pacata continua independentemente da ameaça remete à inocência local que segue seu cotidiano certa de estar em equilíbrio com o todo social (não fazem nada de extraordinário ou “errado” para que sejam alvo de alguma atenção), da mesma forma que pode ser alvo de algum interesse perverso que queira, de alguma



Figura 25: Uma das poucas atuações “científicas” do protagonista, entre as personagens que traduzem a cultura e sociedade daquele momento. (Acervo do autor)

forma, destruir aquela condição (por inveja e simples maldade ou por desejar para si aquela condição).

Há um movimento vindo do meteoro, como resposta à tranquilidade e paz daquela comunidade: parte de sua superfície começa a girar como se estivesse *desrosqueando* uma tampa. Um dos homens de vigia aponta sua lanterna diretamente para a câmera, interagindo conosco, observadores, rompendo a quarta parede. Na verdade está dirigindo a luz para o som e movimento que notou. Essa ação é entremeada com outra da festividade, na qual o cientista agora parece mais envolvido com os jovens locais, trazendo garrafas de refrigerante e canudinhos, brincando descontraidamente ao melhor estilo colegial, facilmente seduzido pelo ambiente e estilo leve de vida, despreocupado.

O *desrosquear* leva algum tempo, estendendo a expectativa até que a tampa cai, deixando ver claramente uma escotilha com uma iluminação avermelhada vindo do seu interior. Durante essa sequência, os três homens procuram abrigo e especulam se aquilo seria uma bomba sendo armada ou algum tipo de ataque surpresa. Quem quer que esteja lá dentro, parece precaver-se do ambiente onde caiu – ou pousou – temendo por qualquer risco local. Imaginamos que a ideia seja de não haver a necessidade de se ocultar se seus objetivos forem pacíficos.

Finalmente, a imagem mais icônica dessa obra é mostrada: o olho da máquina marciana. Parecendo uma espécie de periscópio, uma haste maleável e curva se estende para fora da escotilha, na forma de um olho oblongo avermelhado que vasculha seu entorno, sob um som eletrônico chiado que remete a uma colmeia. Ao que parece, aquele aparelho vê por muitos, como uma abelha batedora que, sozinha, percorre o campo em busca de alimento e que, ao encontrar, avisa o restante do enxame. Toda a construção da escotilha e desse aparato é feita por meio de maquetes e miniaturas que, em determinados enquadramentos, parecem maiores ou menores devido à falta de uma referência fixa para avaliar suas dimensões e escalas. E, passa-se a sensação de não saber ao certo o grau da ameaça que representa a incerteza sobre o outro, quem quer que seja ele.



Espião

Figura 26: O periscópio marciano. (Acervo do autor)

Agora, os três vigias chegam a considerar se esse objeto não teria vindo de Marte, pois souberam da proximidade entre os dois planetas, como se fosse uma informação cotidiana de conhecimento popular. Apenas confirmam a introdução feita para o observador no começo do filme. Não há um ganho de informação, apenas a redundância que leva a uma superexposição dos mesmos eventos e informações, somente fortalecendo a incerteza e desconfiança sobre o desconhecido. Os três se aproximam do meteoro, um pouco receosos mas com o intuito de mostrar que eles próprios estão lá pacificamente, certos de serem respeitados pelos estranhos que caíram do céu. Afinal, como mostrado na sequência da festa, nada de errado está sendo cometido por eles. Um deles, improvisando uma bandeira branca, outro levando um lenço nas mãos e o terceiro em uma pose de mãos espalmadas para cima, mostrando não levar nada que represente qualquer perigo para os visitantes, todos expressando sua boa vontade aos marcianos, se aproximam e colocam-se exatamente diante do periscópio. Diferentemente do observador, desconhecem o risco iminente.

A construção dessa ação mostra-se óbvia, fazendo com que o observador antevêja os resultados desses atos, avançando automaticamente no tempo para suas conclusões. Sua posição é a de expectativa pelo que já sabe ser inevitável. Na tentativa de atenuar a tensão com um alívio cômico, os três vigias perguntam o que deve se dizer para os visitantes nesse caso: “Bem Vindos à Califórnia?”.

Um detalhe do olho da máquina, pulsando em vermelho e encarando-nos, volta-se para trás, em direção aos três homens. Parece, nessa tomada, muito maior do que nas cenas anteriores e que está também nos observando, intimidador. Os homens declaram-se amigos, sorriem, chamam por quem estiver lá dentro para confraternizar, culminando com o disparo do raio mortal do centro do olho, um jato de fagulhas que cai sobre eles – uma cena composta por sobreposições de imagens – que é imediatamente trocada pelo



As Primeiras Baixas

Figuras 27 a 29: Sequência do primeiro ataque, que estabelece o marciano como um invasor hostil. Composição de maquete, atores e sobreposição de imagens. (Acervo do autor)

galpão onde a festividade continua. Essa sequência é a primeira de ataque dos marcianos contra algum humano. Seria ingenuidade pensar que as vítimas sobreviveram

ao ataque de uma arma de raios, recurso recorrente em muitas produções do cinema de ficção científica, que mostra a arma de destruição definitiva, aquela que não deixa qualquer rastro de suas vítimas. A execução desse efeito deixa a desejar, mesmo para sua época de produção, sendo mostrado com certa rapidez na tela para minimizar a precariedade técnica e fazer prevalecer o efeito emocional que causa.

No galpão tudo escurece, levando a crer que o disparo, conhecido apenas por nós observadores, foi o causador do *blackout*. As pessoas agitam-se, descobre-se que o restante da cidade também está sem luz e os telefones ficaram mudos da mesma forma que o aparelho de audição de um senhor. Todos os relógios pararam no mesmo momento. “Mas não fazem parte do mesmo circuito”, diz o cientista em tom misterioso, talvez elaborando um raciocínio avançado demais que ligue todos os fatos ocorridos no último dia a um único motivo. Depois de pensar sobre o ocorrido, o cientista pede um alfinete emprestado para Sylvia e demonstra que seu relógio foi magnetizado, afirmando que uma descarga eletromagnética causou sua parada, sendo o alfinete puxado algumas vezes em direção ao relógio de metal, como um experimento em sala de aula. Pede ao xerife por sua bússola de bolso e nota que não está mais apontando para o norte, mas sim para o local da queda do meteoro. Em meio a isso, uma ação em especial destaca a técnica teatral do filme: assim que o salão fica às escuras, duas senhoras encontram duas velas e acendem, o que é o suficiente para iluminar todo o lugar. O ambiente teatral se acentua, artificial mas envolvente na ação que comporta. Novamente temos o indício de uma comunidade interiorana e pacata, que ainda faz uso de velas e não de lanternas (inúteis talvez por não funcionarem devido ao incidente da descarga da arma marciana), o que torna o ataque marciano um ato cruel, assolando uma população que não tem o conhecimento nem os recursos para reagir a eles. Seu papel como vilão está definido, deixando explícitas as possibilidades anteriores de colonização por sobrevivência e o ataque para conquista.

Na cena seguinte, logo se ouve o som de uma sirene de carro de polícia que se aproxima, aparentemente incoerente com o ocorrido até então: se todo o restante dos equipamentos elétricos ou similares locais pararam, como o carro – e sua sirene – ainda funcionam? A chegada do policial leva a todos para fora do salão, mostrando o horizonte, em mais uma montagem de imagens, com um céu avermelhado pelas chamas do local onde houve o disparo da arma marciana. O carro segue com o xerife e o cientista para verificarem o que ocorreu naquele local.

A chegada do carro de polícia ao local da queda é notadamente realizada em estúdio, em um cenário com pequena elevação, o fundo do horizonte composto por uma pintura, técnica bastante empregada tanto em cinema quanto em televisão até as décadas de 1950 e 1960. A passagem do carro de polícia pela pequena colina, ladeada por uma árvore, parece coreografada de forma a permitir sua volta, pelo mesmo caminho, em marcha a ré, para eventuais repetições de tomadas. Imediatamente os personagens observam a devastação causada, inclusive os restos dos carros dos três homens que estavam em guarda. Mais adiante, o farolete do policial – que também funciona normalmente – ilumina três montes de cinzas na forma dos corpos dos três homens que foram incinerados pelo disparo do invasor. Há um choque ao descobrirem o que realmente ocorreu e à origem do suposto meteoro: o olho marciano ainda está observando a tudo, sendo notado por eles com espanto.

O policial que acompanha o grupo se desespera e foge de volta para o carro, deixando o xerife e o cientista para trás. Enquanto foge colina abaixo – o mesmo cenário de estúdio da cena anterior – é atingido pelo raio marciano e desaparece em meio a um intenso brilho branco, deixando a vegetação à volta em chamas, em um conjunto de sobreposições de imagens, algumas parecendo transparências. Acuados e temporariamente abrigados, os dois sobreviventes decidem informar as autoridades sobre o ocorrido no exato momento em que observam outro meteoro cair nas proximidades. Ao que tudo indica, o primeiro “meteoro” foi uma unidade avançada para avaliar o local antes da chegada do outros “invasores”.

O corte para a sequência seguinte estabelece um longo, porém indeterminado, salto no tempo e remete ao prelúdio do filme, mostrando a chegada do exército ao local, uma reconstrução muito próxima das imagens de arquivo das guerras mundiais, porém com equipamentos mais atuais e imagens coloridas. Dessa vez, as imagens não são realizadas em estúdio, mas ao ar livre, em locação. As tropas se espalham pelo local, voltando para a ação em estúdio, onde se vê já estabelecida uma base de ação militar, com direito a cobertura jornalística representada por um repórter de rádio em busca de entrevistas com os presentes. O primeiro deles, mais um especialista que chegou para verificar o ocorrido, diz que vários objetos similares àquele já caíram em outras partes do planeta, sugerindo que sejam provenientes de Marte. Ele indica Forrester como a pessoa mais preparada para informar sobre os fatos até aquele momento.

Este salto de tempo executado pela edição coloca o observador em um ponto da narrativa onde muito já aconteceu, estabelecendo um cenário de invasão para o qual as

forças da Terra encontram dificuldade para enfrentar. Não se fala de nenhum confronto direto entre as duas forças. As cenas seguintes mostram grupos de pessoas – em suas casas, bares, fábricas e outros locais públicos – próximas a seus aparelhos de rádio ouvindo as notícias e especulações mais recentes sobre os incidentes que rodeiam os “meteoro”. Algumas citações visuais podem ser observadas nessas imagens, como a da mercearia que mostra uma lata com o rótulo de um tomate (referência às *Sopas Campbell's*, patrocinadora da versão radiofônica de Orson Welles em 1938) assim como a pintura de um navio de guerra – *Thunder Child* – que na novela original de H. G. Wells tentou combater sem sucesso a máquina marciana.

Em meio a essas ocorrências, o observador é levado para um posto militar improvisado onde um grupo de militares, juntamente com alguns repórteres, dizem já terem tomado as providências para que tudo fosse resolvido. Uma declaração vaga que resgata, mais uma vez, a atitude mais arrogante do que confiante dos militares sobre o controle daquela situação.

Como que respondendo a essa postura de vencedor, no local da queda do meteoro, uma luz esverdeada emana ao mesmo tempo em que se ouve o som de um avião aproximando-se com a finalidade de bombardear o local onde está alojada a primeira máquina marciana. Todos em torno aguardam, porém o olho periscópio marciano se ergue e, apontando para o alto, dispara um raio de calor em direção ao avião que é destruído. Em seguida, dirige seus disparos para onde todos os demais se encontram. Em nenhum momento o avião é mostrado. Sua presença e destruição são evidenciadas apenas por meio dos efeitos sonoros. Seguramente a realização dessa ação em tela dispensaria um valor muito grande para sua produção. Do ponto de vista orçamentário, esse filme custou aproximadamente US\$ 2 milhões para sua realização, um valor significativo se considerarmos o ano de sua produção (1953). Além do fator verba, a capacidade técnica e tecnológica desse período ainda não permitia a realização de uma ação como a do avião sob ataque e destruição da máquina marciana de maneira convincente. A aparência de maquetes e miniaturas romperiam as questões diegéticas levando mais para o descrédito da ação do que para o impacto da simulação de um evento real. Seu realismo comprometido produziria o efeito oposto do esperado, gerando mais ruído nessa comunicação do que afirmar o poder de destruição do inimigo.

Na sequência, todos buscam abrigo em trincheiras próximas ao posto militar, sendo o repórter de rádio responsável por um breve alívio cômico, ao continuar

narrando os acontecimentos em seu microfone e descobrir que, ao puxar o fio que o liga ao carro e equipamento de transmissão, tudo foi queimado pelo disparo.

É mostrada a preparação de um ataque mais pesado, por terra, movendo tanques e soldados na direção do inimigo. Novamente, essas imagens lembram muito aquelas mostradas no prelúdio do filme, em certos momentos parecendo fazer parte de outra produção ou acervo proveniente de um banco de imagens documentais. Forrester, agora dentro de uma tenda militar iluminada por luzes vermelhas, observa sem muita função toda a movimentação, enquanto Sylvia, vestindo algo que lembra um uniforme da Cruz Vermelha devido ao emblema em seu braço, limita-se a servir café a todos os presentes. Isso reforça sua função na narrativa, ou seja, sua função de passividade, para a qual ela serve apenas como foco de atenção e cuidado. Ela pode personificar a ingenuidade e fragilidade humanas, depois de cumprir seu papel de representação daquele período no qual a figura feminina desempenhava funções apenas “domésticas” e aparentemente fúteis.

Durante um diálogo caracteristicamente militar, exaltando seu poder estratégico e bélico, o xerife e o pastor voltam à tenda, esse último muito surpreso por toda a ação destrutiva que se prepara. No mesmo momento, um general entra em cena, cumprimentando a todos e em especial Forrester, já conhecido dele. O pastor está visivelmente incomodado com o que observa à sua volta, apesar do clima de confiança e segurança garantido pelos militares. Forrester perambula pelo local observando a movimentação ainda sem expressão ou qualquer função objetiva. Sua presença chega a se confundir com a de Sylvia. No desempenho da narrativa, porém, fica muito claro que ambos estão em cena para que o observador encontre um ponto de foco para sua identificação, como se tornará evidente em algumas cenas seguintes.

Descobre-se, em meio à conversa da qual o observador agora participa transpondo a quarta parede, que os objetos que chegaram de Marte não pousam em locais aleatórios, mas em pontos estratégicos do planeta, o que leva a confirmar que o vilarejo onde o primeiro chegou é um local de importância desconhecido ou um ponto inicial de exploração para um batedor avançado. De fato, sua importância jamais é explicitada, mas é claro que nada do que ocorreu até esse momento foi obra do acaso. As naves invasoras se movem em formação – sempre em trio – destruindo as cidades por onde passam. Mesmo assim, os militares afirmam que as armas que possuem são poderosas e modernas o bastante para combater os raios inimigos. E, durante toda essa sequência, Sylvia está em cena apenas para servir café a todos.

Uma visão externa apresenta todo o armamento sendo montado e preparado para uso, com os soldados à espera de alguma ação. Em seguida, novamente é mostrado o olho marciano, como um periscópio, saindo da cratera onde caiu o meteoro. Observando-se com mais atenção, é possível perceber um conjunto de fios pretos saindo de dentro da cratera para o topo da cena enquadrada: são os cabos que sustentam as maquetas da naves marcianas que, em breve, flutuarão para um novo ataque contra os humanos. Sem os recursos modernos da computação gráfica para realizar retoques nas imagens e apagar esses fios, a credibilidade da ação é colocada em risco. Como um ruído nas origens da semiótica, esse “defeito” especial chama muito mais a atenção do observador do que a ação que resgata o enredo. Essa é a primeira visão da nave marciana icônica, triangular como uma arraia esverdeada, com o periscópio com o olho saindo de sua parte superior. Percebe-se claramente que é uma maquete, presa pelos fios notados anteriormente, o que apenas reforça a justificativa de não ter sido produzida a ação do ataque ao avião algumas cenas atrás.

Para representar a energia que mantém a nave suspensa, há uma animação sob ela: três colunas tênues fulgurantes de energia, uma referência às máquinas originais da novela de Wells – os trípodes – que se moviam pelo solo em três pernas. Enquadramentos mais fechados das naves não mostram os fios que as sustentam, apenas tomadas mais distantes, resolvendo o problema da artificialidade e da impressão de algo produzido “artesanalmente”.

Forrester especula sobre a nave não voar, mas manter-se suspensa graças a um campo eletromagnético, que mais parece uma constatação do óbvio do que uma grande descoberta que possa representar alguma vantagem para os militares. O pastor mostra-se bastante curioso sobre tudo o que se passa, como um prenúncio de suas ações futuras. Observa a tudo com afastamento, uma expressão de fatalidade, como se soubesse que não seria com aquele tipo de batalha que venceriam. A violência levaria apenas a mais violência, como um dos pensamentos filosóficos pacifistas que costumava-se delegar à religião apenas. Enquanto os soldados se preparam para o ataque, ele se coloca contra essa atitude, ponderando sobre jamais ter se tentado um diálogo com os visitantes, como



Avanço Inimigo

Figura 30: A invasão dos marcianos com apenas duas das três naves que compõe o grupo de ataque. (Acervo do autor)

um prenúncio de fatos similares que ocorreriam quase duas décadas mais tarde, dessa vez entre os Estados Unidos e o Vietnam. Seus apelos são ignorados.

O Pastor Matthew deixa a tenda sob o olhar duvidoso de sua sobrinha Sylvia, que logo o segue, também parecendo prever suas ações. Fora da tenda, o vê observando a máquina marciana. A tensão leva a uma ação drástica, quase dramática, do pastor, seguro de sua crença sobre fazer contato pacífico. Enquanto duas máquinas marcianas se movem em um cenário claramente construído como uma maquete – valorizando mais a tensão emocional do que o efeito –, o pastor e a sobrinha discutem brevemente sobre os invasores serem criaturas vivas e mais avançadas que nós, o que os faz, em sua lógica, mais próximos do *Criador*. Sua expressão enquadrada em tela cheia evidencia sua decisão já tomada, enquanto sua sobrinha tenta em vão fazê-lo voltar para a proteção da tenda. Mais uma vez, relegada à sua submissão, é demovida pelo pastor que sugere que ela própria volte para a proteção de Forrester. A inação da Sylvia chega a ser constrangedora pois, evidentemente sabe quais são as intenções do tio e, depois de presenciar todo o conflito narrado no restante do mundo, resigna-se – como esperado da mulher nesse período da história norte-americana – ao seu papel de observadora passiva dos fatos. Assim que é deixado a sós, o pastor volta-se para as máquinas invasoras, que emitem o som constante de um enxame eletrônico, e caminha em sua direção – em direção da câmera – saindo do foco da ação, como que indicando que será, em breve, apagado da existência.

São mostradas três máquinas marcianas na sua formação clássica. No interior da tenda, todos vêm o pastor caminhando em direção às máquinas. A jovem se assusta com o que ouve, como se fosse tomada de surpresa pela ação óbvia do tio e, ao vê-lo caminhando para o que será, certamente, seu final, entra em desespero quase histérico, sendo contida de maneira grosseira tanto por Forrester, quanto pelo general, enquanto o pastor continua sua marcha em direção aos visitantes. Certamente essa cena foi construída mais para introduzir e justificar o conflito que se seguirá, contudo o artifício de fragilizar o observador por intermédio de Sylvia é algo que marca socialmente a cultura norte-americana da década de 1950, com seus valores conservadores que fazem prevalecer estereótipos rasos como os já apresentados: a mocinha em perigo, o herói salvador, o sábio mártir, o vilão desalmado. Em uma tomada do alto, o pastor é visto segurando em uma de suas mãos uma pequena Bíblia, com a capa ornamentada por uma cruz voltada para as máquinas marcianas. Durante todo seu percurso fatalista, ele ora.

Um enquadramento mais próximo das máquinas marcianas é feito para dar uma ideia de seu tamanho, porém também são mostrados mais claramente os cabos que sustentam as maquetes. A ruptura diegética nessa tomada rápida pode comprometer muito a força de uma das sequências mais simbólicas de todo o filme. A entidade vinda do céu, talvez mais próxima do *criador* como o próprio pastor aventurei anteriormente, inclina-se sobre a criatura insignificante, tal qual os seres microscópicos citados na abertura, e observa, talvez tentando entender o que aquela forma de vida primitiva pretende. São duas culturas absolutamente diferentes: do lado do invasor, talvez a humanidade seja apenas uma infestação que precisa ser erradicada deste mundo que procuram colonizar; para os humanos, fica a dúvida de como é possível que seres tão avançados sejam incapazes de compreender gestos e atitudes tão simples como o da confiança e da resignação que o pastor demonstra.

Para o invasor, não há valor devido às diferenças que conflitam com sua própria cultura enquanto que para o humano seu modo de vida “ideal e correto” – ao estilo *american way of life* – é descartado. O cenário do filme funciona bem como o discurso entre as duas frentes do período da Guerra Fria e de outras tantas que vieram e que possivelmente ainda virão.

A imagem sobreposta do pastor diante das máquinas sugere o ataque iminente que ele sofrerá, à mercê e resignado em sua fé. Imediatamente ouve-se o efeito sonoro do disparo da arma de raios e sabemos que o pastor é morto cruelmente apenas pela reação da sobrinha, que grita histérica, seguida pela ordem de ataque do comandante. Em uma cena composta por cenários e maquetes, é mostrado o ataque contra as máquinas que são envoltas por um efeito de redoma de vidro que surge a cada impacto das armas terráqueas, protegendo-as. São inseridas outras cenas de movimentações reais do exército em manobras, trazendo uma impressão de veracidade para toda a ação, como aquela insinuada – e agora resgatada – no prelúdio. Há uma colagem de imagens diversas, técnicas e discursos nessas breves cenas que seguem. O objetivo era imprimir



O Senhor é O Meu Pastor...

Figuras 31 e 32: O enfrentamento da fé também é o primeiro sacrifício. (Acervo do autor)

o maior grau de veracidade à ação fazendo uso de todos os recursos de produção disponíveis.

Imediatamente depois dessa primeira batalha aberta, os militares constatam a ineficiência dos ataques contra os invasores, pois nada é capaz de atravessar seus escudos protetores, indicando uma tecnologia muito mais avançada do que a terráquea (mesmo que as naves inimigas ainda estejam em cena suspensas por fios), contrariando o discurso do prelúdio que proferia a superciência em uso bélico contra possíveis ameaças.

O contra-ataque invasor é devastador: em meio a uma infinidade de disparos inúteis do exército, os marcianos eliminam imediatamente armamentos e soldados, agora usando mais um tipo de arma, um pulso verde que é emitido das pontas das “asas” das naves inimigas, juntamente com os raios de fagulhas lançados do olho vermelho. Estabelece-se o cenário infernal típico de uma guerra. Tudo o que é atingido pelas armas marcianas desaparece, dissolvido em um brilho esverdeado. O terror da destruição perpetrada pelo inimigo, arrasando todo e qualquer indício daquilo que foi construído pelos moradores locais, amplia significativamente a sensação de desprezo que o invasor tem em relação àqueles que busca eliminar. Grupos completos de soldados viram cinzas em efeitos de sobreposição de imagens um tanto precárias, pois a ação dos soldados não parece combinar com a da cena de destruição. São imagens de tropas se movimentando mais naturalmente em relação a algum exercício que estejam desenvolvendo do que uma batida em retirada pela sobrevivência. Na verdade, o maior interesse está nos efeitos especiais do que na interpretação.

Em meio a todo o caos, Forrester se desespera, dizendo que nada pode ser feito contra os oponentes, mais uma vez apenas constatando o óbvio, avisando da necessidade de informar Washington o quanto antes do que está acontecendo para que possam se precaver contra ataques vindouros. Deve-se lembrar que já havia sido indicada a eficácia bélica do invasor quando foi informado que outras localidades



Invencíveis

Figuras 33 e 34: A tecnologia alienígena é mais avançada do que os terráqueos imaginavam, capaz de atacar e se defender ao mesmo tempo. (Acervo do autor)

estavam sendo destruídas por eles. Cenários e dublês são envoltos em efeitos mecânicos pirotécnicos para acentuar ainda mais a situação de uma batalha perdida. Até então, toda a destruição foi causada com as máquinas marcianas apenas flutuando no mesmo lugar, levando a crer que todo o entorno foi destruído, fazendo-as agora se deslocar em busca de novos alvos.

A cena dramática, de impacto para o observador, é a do comandante da tropa próximo da saída da tenda, sendo atingido por um disparo inimigo: ele fica momentaneamente paralisado, envolto por um brilho verde, enquanto seu corpo vai desaparecendo, trocado brevemente pela figura de um esqueleto humano, até também sumir, deixando apenas o vazio em seu lugar. Essa cena, em primeiro plano, coloca o observador praticamente diante do desespero dessa vítima.

Todos os sobreviventes batem em retirada, inclusive Forrester e Sylvia, agora relegada a ser salva por ele em meio a choros desesperados e ataques de pavor. Em meio aos tanques e soldados em fuga, sem qualquer explicação, os dois encontram um pequeno avião próximo do local, embarcam nele e fogem. Os dois observam jatos modernos – imagens reais – aparentemente indo na direção das máquinas marcianas. Tentando fugir, sobrevoam o campo de batalha construído como uma maquete, em um movimento de câmera mais elaborado que toma o lugar da visão aérea do local. Pouco depois, seu avião cai e eles escapam para se esconder nas colinas próximas enquanto, em mais uma cena construída por maquetes, as máquinas marcianas se aproximam dos destroços do avião.

Os dois se encontram à mercê dos invasores, ele protegendo-a heroicamente, ela desesperada. Em uma fusão de imagens mais longa, indicando uma passagem de tempo, os capítulos da chegada e confronto com o invasor se encerram, passados 40 minutos e 13 segundos.

Se observarmos a caracterização das personagens e seus figurinos, a transição da primeira para a segunda metade do século XX passa pelos trajes formais e “engomados” dos anos 1940 para alguns menos formais, como as calças *jeans* que Forrester usa logo em sua primeira aparição em tela. Algo que se destaca muito nessa produção é a marca

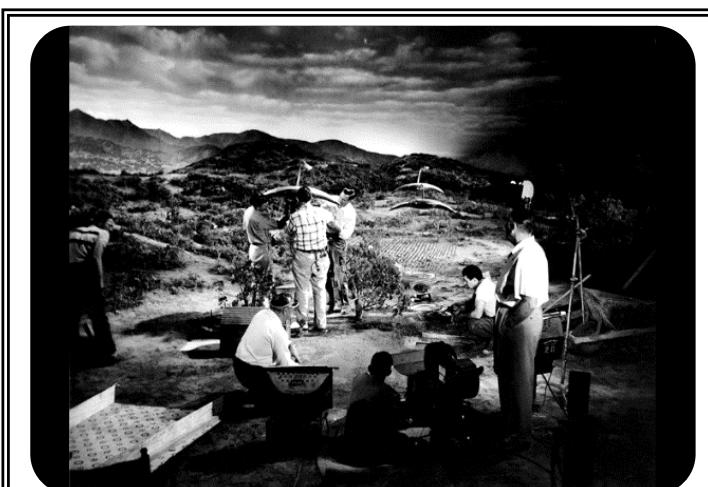


Figura 35: As maquetes e o cenário podem comprometer a envolvimento do observador com essa ação. (Acervo do autor)

do próprio figurino que se mantém impecável mesmo nas cenas de maior ação, marcando de maneira gráfica rasgos, queimaduras e sujeiras. Na maioria das cenas, os personagens parecem vestir roupas recém tiradas dos armários. O figurino militar é o que parece ter a menor variação, comparando-o às suas versões mais atuais.

A linguagem de câmera, composta por enquadramento e movimento, apresenta uma identidade muito mais teatral do que cinematográfica, preservando a visão do observador, premiando-o com pontos de vista e ângulos que mostram com o maior detalhe possível as ações, com raras exceções para seu envolvimento. Uma das únicas situações na qual esse envolvimento é forçado está na cena na qual o comandante militar é “apagado” da existência pela arma marciana. Isso à parte, a câmera pouco se move e mantém-se fechada em ângulos que permitem a visão mais completa do cenário, valorizando o caráter teatral da linguagem no qual a lente não assume a posição do olhar do observador – como em uma câmera subjetiva – mas recorta-se como uma janela sobre a quarta parede. Dessa maneira, o observador passeia o olhar sobre a tela, diferentemente de estéticas mais recentes que levam a câmera a mover-se como se fosse nossa encarnação no filme, mais ágil e “nervosa”.

Os efeitos especiais são uma atração única devido à inovação para a época de sua produção, com maquetes e cenários mais elaborados e bastante fiéis às escalas de tamanho, potencializados pelo uso da cor, ausente em algumas produções do mesmo período e com apelos similares. Mesmo arrojados e intimidadores para sua época, os cenários tanto em tamanho real quanto em escala para o uso de maquetes, apresentam um toque de artificialidade, que compõe bem com a linguagem mais teatral. Poucas cenas são realizadas em locações: em sua maioria são cenas de arquivo que mostram agrupamentos de pessoas, localidades conhecidas ou ações militares, como as mostradas no prelúdio.



Bastidores

Figura 36: Construção do cenário e das maquetes das máquinas marcianas.
(Acervo do autor)

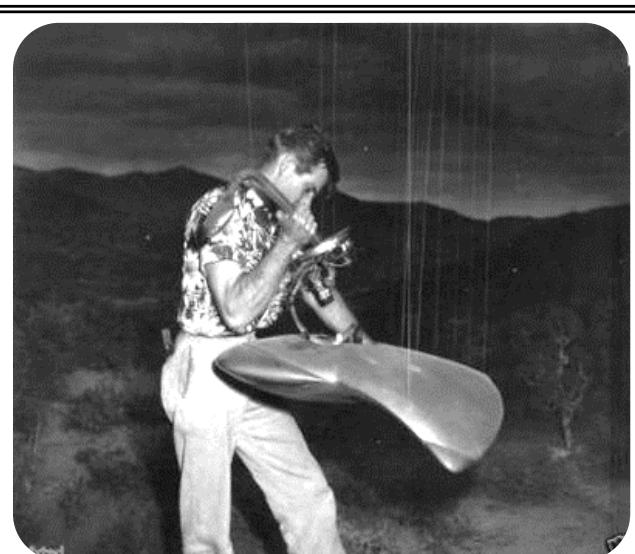
Ainda que a aparência os deixe “artificiais”, tanto cenários quanto naves alienígenas cumprem seu papel diegético. As máquinas marcianas, suspensas por fios nem sempre invisíveis, flutuam ameaçadoras. Seus raios mortais, sobrepostos a atores e cenários compõe um conjunto de imagens de diversas camadas, nem sempre precisas em sua execução, que deixam na mesma imagem de tela uma maquete de pouco mais de um metro diante de atores reais, fazendo-os parecer pequenos e indefesos para os disparos – faíscas e fagulhas – que os dissolve da realidade.

A composição constrói uma narrativa atualizada e contextualizada para seu período. A presença militar está sempre delineada pela segurança dos diálogos, colocados diante do nosso plano de visão como iguais, enquanto que o invasor desloca-se em planos e enquadramentos variados mostrados inicialmente em primeiro plano como o meteoro – um ovo prestes a eclodir – que silenciosamente observa a tudo. O cuidado para que o som sustente a ação é essencial: os disparos das máquinas marcianas não precisam ser mostrados em todas as cenas graças à identidade eletrônica construída para ela. O mesmo vale para o chiado de ácido que corri armas e soldados humanos atingidos durante a batalha.



Brinquedos I

Figura 37: Construção da maquete de uma casa destruída pela máquina marciana. (Acervo do autor)



Brinquedos II

Figura 38: Detalhe da máquina marciana suspensa por fios sendo ajustada para mais uma cena. (Acervo do autor)

Entre dois conflitos reais – o final da II Guerra Mundial que colocou dois mundos (Europa e América) em um combate e o início da Guerra Fria (entre Ocidente e Oriente) – essa versão da obra de Wells constrói um cenário real de temor carregado pelas referências da realidade. Por esse motivo o desenvolvimento maior foi para a elaboração dos efeitos e da ambientação gerada por eles e não para o aprofundamento dos personagens, que ocupam um papel coadjuvante no filme. Os protagonistas parecem esforçar-se sem resultado para que sejam mais convincentes do que o perigo marciano, representado por praticamente toda a narrativa pelas máquinas invasoras. Nesse sentido, as maquetes são mais críveis do que os atores no desempenho de seus papéis.

4.2 Guerra dos Mundos (War of The Worlds - 2005)

Pouco mais de 50 anos depois da versão original para cinema, Steven Spielberg revisita a obra de Wells para adaptá-la e atualizá-la para os modelos sociais e cinematográficos do século XXI. Nesta sua visão, diferentemente da anterior, os movimentos de câmera são ricos e elaborados, da mesma forma que os enquadramentos, colocando o observador dentro da ação, atenuando o efeito da quarta parede tanto física quanto diegeticamente. Além disso, os recursos de construção de imagem por meio da computação gráfica eliminam quase quaisquer indícios de fragilidade técnica que nos leve a considerar as máquinas marcianas como algo aquém do crível. O orçamento destinado para a produção deste filme foi de US\$ 132 milhões. A perfeição de sua construção encontra-se no resgate das descrições feitas por Wells em seu livro. São tanques de combate apoiados sobre três pernas imensas disparando raios e vapor – uma tendência pontual ao estilo *cyberpunk* – em meio a “rugidos” e tentáculos que deixam os personagens ainda mais indefesos. Do ponto de vista



Resgate

Figuras 39 e 40: Conceitos “steampunk” das máquinas marcianas.
(Acervo do autor)

de referência, como uma adaptação cinematográfica, esta versão está muito mais fiel à novela de 1898 do que àquela de 1953.

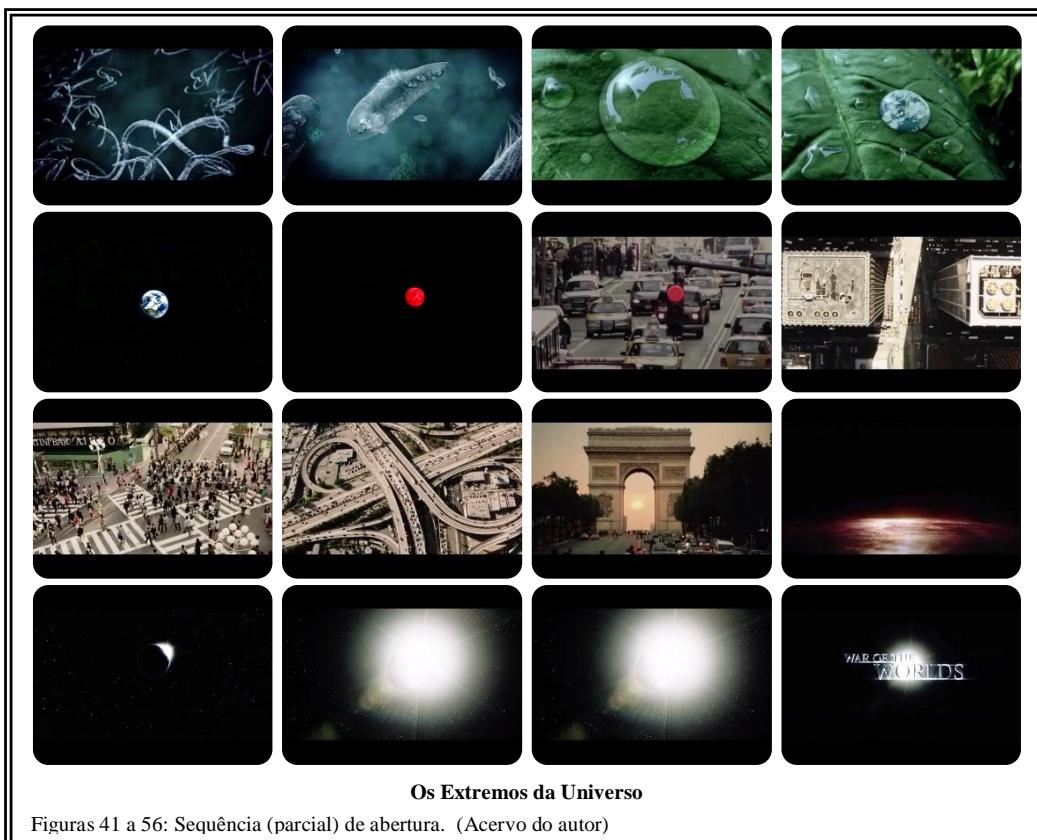
Os protagonistas desta versão são pessoas comuns, sem qualquer diferencial que as destaque do restante da população, sem expressividade midiática, científica ou qualquer outro papel como formadores de opinião. Não são modelos ou ideais de conduta.

- Tom Cruise (Ray Ferrier) é um pai separado, operador de guindaste nas docas, com um estilo de vida suburbano, chegando a ser displicente consigo próprio. Aparentemente a única preocupação que tem é manter-se em paz, longe de qualquer aborrecimento que o tire de seu ritmo diário.
- Dakota Fanning (Rachel Ferrier) é a filha mais nova de Ray, uma criança que parece ser uma colagem dos pais, com roupas coloridas e atitude um tanto “perdida”, aparentemente hiperativa e significativamente irritante, como será desenvolvido no filme.
- Justin Chatwin (Robbie Ferrier) é o filho mais velho de Ray, um adolescente “revoltado” com a situação da família separada, que acaba por projetar para o pai e para o resto do mundo sua frustração. Confronta diretamente a autoridade de Ray.
- Morgan Freeman empresta sua voz para a locução de abertura e encerramento do filme, reproduzindo com mais rigor o texto original de Wells.

A abertura do filme apresenta uma sequência construída em parte por computação gráfica, sustentada pela trilha musical de John Williams sugerindo um tom de suspense, que inicia nas vinhetas da produtora e estúdio – *DreamWorks SKG* e *Paramount* – para um ambiente microscópico. A câmera se “afasta” de organelas no interior de criaturas que se movem em uma gota d’água apoiada em uma folha verde de árvore. Uma versão moderna do texto “Nos últimos anos do século XIX...” é executada por Freeman sobre essas imagens. À medida que o movimento continua, a gota se transforma no planeta Terra e o fundo da vegetação passa a ser o espaço sideral. O planeta, solitário e relativamente pequeno na composição da tela sobre a escuridão do cosmos, muda de cor em mais uma fusão de imagem, passando de azul para vermelho, aludindo diretamente ao seu irmão Marte, que novamente se funde na luz vermelha de um semáforo de trânsito, localizando o observador no caos do quotidiano terrestre. Rapidamente essas imagens traduzem os conceitos de sermos considerados pelos

marcianos como espécie desprezível do ponto de vista evolutivo. As imagens se sucedem em visões de rodovias vistas do alto, multidões em movimento, ações dispersas ao redor do mundo, sempre em um movimento suave e lento.

Em um *fade*, voltamos para o espaço, vendo apenas uma parte do horizonte terrestre, iluminado em vermelho como um pôr do sol, com a câmera seguindo seu movimento suave – como o olhar de um observador externo que a tudo vê – subimos para a escuridão do cosmos onde é delineada a curvatura de um planeta que não é a Terra – talvez Marte devido ao tom avermelhado – pois nosso planeta está mais adiante e distante, com o sol nascendo por trás dele. Esse brilho torna-se mais intenso, expandido até ocupar e ofuscar toda a tela, como uma forte e imensa explosão, dando lugar, como resquício dessa chama incandescente, às palavras do título, como se forjadas em metal.



Figuras 41 a 56: Sequência (parcial) de abertura. (Acervo do autor)

Vejamos as implicações em relação à versão anterior e que contextualiza os dois filmes em seus próprios períodos, permitindo observar as mudanças, influências e representações presentes em cada um, como uma assinatura temporal das obras:

- Tecnicamente, as duas aberturas fazem uso de recursos artificiais para a construção das imagens, sendo que a primeira versão emprega as pinturas dos planetas, enquanto em 2005, a computação gráfica com requintes de

detalhamento que chegam ao hiper-realismo, coloca o observador literalmente dentro daquele ambiente microscópico.

- b. Sob um olhar histórico, a primeira versão delineia uma postura bélica, protecionista contra qualquer ameaça que possa se erguer e colocar em risco a condição de estabilidade, ao passo que em 2005, o discurso dessa introdução leva o observador a um momento de desconfiança, como tornou-se típico do século XXI no momento em que somos observados constantemente por câmeras de segurança, monitoramento de ligações telefônicas, internet e mais uma gama de outras “intrusões” à vida pessoal e privada.
- c. Diferentemente de 1953, quando o inimigo é um invasor que chega sem aviso, como uma força da natureza, em 2005 ele já está entre nós. A introdução da primeira versão, além de bélica, orienta o observador a entender o inimigo como um viajante de Marte que quer se alojar em nosso planeta, conquistando-o. Nesta versão, a introdução parte de dentro para fora, no minúsculo e interno, daquilo que já está e sempre se encontrou dentro de nós sem o nosso conhecimento ou permissão.
- d. Marte é quase que certamente o planeta natal dos invasores em 1953, criando o jargão do “marciano” para qualquer alienígena ou extraterrestre representado nas mídias, enquanto que em 2005 há apenas uma alusão a essa possibilidade quando a cor da Terra muda para vermelho e, pouco depois, vemos a curvatura de um planeta avermelhado.

Depois de outro breve *fade*, a câmera nos leva, como em um voo, para as proximidades de uma grande doca à beira de um rio, colocando em primeiro plano um guindaste de *containers* de carga. Em um movimento contínuo, vemos o protagonista, Ray, operando habilmente esse equipamento. Os enquadramentos rápidos se sucedem, mostrando a visão que ele tem, do alto, sobre o material que está manipulando, apoiando um desses *containers* com precisão sobre um imenso caminhão de transporte. Em outro corte rápido como recurso para um salto de tempo, vemos Ray descendo as escadas do equipamento, enquanto conversa com um colega de trabalho. Todas essas imagens são captadas em locais reais, sofrendo intervenção de inclusões e retoques digitais, porém mantendo a credibilidade e realismo da cena.

A ambientação e figurino indicam que a ação é contemporânea a nós – início dos anos 2000, como o próprio período de produção do filme – e que a personagem é um trabalhador comum, sem qualquer atributo extraordinário físico ou intelectual. Podemos nos identificar facilmente com ele, por levar uma vida simples e cotidiana. Enquanto conversam casualmente, sobre assuntos mundanos, temos uma visão da interação das máquinas no local, com enquadramentos feitos por baixo de caminhões, de forma muito dinâmica, inferindo a futura insignificância que o humano representará para o invasor mais tarde. Essa sequência dá lugar a outra ambientação, o local onde o protagonista mora, um típico bairro suburbano norte-americano. Sua chegada, em um carro dirigido por ele em alta velocidade, introduz a exotичade do local. Um conjunto de sobrados geminados com um grande viaduto ao fundo, quase ofuscando o céu, imprimindo um tom de estranheza e opressão quase alienígena. Com pouco tempo de imagens expostas, já é possível perceber que Ray está cercado por obras gigantescas produzidas pela engenharia humana, desde seu local de trabalho até sua moradia. As conquistas da humanidade, nesse início de milênio, parecem que estão embasadas nas realizações de suas construções.

A câmera, com seus movimentos e enquadramentos, valoriza essa característica, até sua chegada ao lar, onde encontra um casal esperando por ele: entende-se que é sua ex-esposa – grávida – e seu atual marido, ao lado de uma *van*. Ray reage de maneira displicente, mais uma vez parecendo ignorar a presença humana para elogiar o carro deles. Em sua breve e tensa conversa, saem do carro os outros dois personagens que protagonizarão a narrativa, seus filhos Robbie e Rachel. A atitude do garoto é de ignorar Ray. Dirige-se para a entrada da casa e parece não ouvir quando Ray diz que a porta está fechada, devido ao som alto em seus fones de ouvido; Robbie é seguido por Rachel, uma garota pequena e deslocada no ambiente, em roupas coloridas, tímida e de aparência assustada – como será destacado e explorado de forma até irritante por todo o filme – cumprimenta o pai rapidamente, para voltar-se para o carro, buscando sua mala. Todos olham enquanto ela luta para tirá-la do veículo até que a mãe – grávida – a ajuda, ao que os dois homens de plantão se movem, como que tentando compensar a inação e



Terra Estranha

Figura 57: Uma via que parte de local desconhecido e vai para um destino indefinido, como um simbolismo para a vida de Ray. (Acervo do autor)

falta de iniciativa de cada um, deixando-a com toda a carga da garota e sua bagagem. Há um certo toque cômico e irônico na ação, completada pela rápida fala do filho, diante da porta da casa, avisando indiretamente ao pai que a porta está fechada. Tem início a apresentação do caos desse cotidiano e os conflitos de relação existentes nesse núcleo. Ray se mostrará desconfortável com a presença dos filhos, deixando claro que não agrada essa experiência para ele, o que é recíproco.

Em mais um corte rápido, para dentro da casa, é mostrado que a presença de máquinas é constante no universo de Ray: na cozinha há um grande motor (de carro?) e várias ferramentas e latas de óleos e lubrificantes mecânicos. Sua “ex” destaca esse caos e a troca de valores dele quando abre a geladeira, bastante vazia, para apontar um galão de leite já vencido, fazendo um rápido comentário contra ele, seguido por outro de seu atual marido, que é sutilmente dispensado por Ray. Antes de sair de cena, ele é carinhosamente abraçado por Rachel, mais uma vez deixando evidente o pouco caso e atenção que todos têm por Ray. Aparentemente ele tem uma relação melhor com o trabalho e com os equipamentos à sua volta do que com seus semelhantes, uma alusão à perda do valor sobre aquilo que é vivo, humano ou não.

Um novo corte, com a câmera colocada em um ponto de vista alto, mostra Ray, sua “ex” e Rachel subindo as escadas para os quartos dele e das crianças. Rapidamente ele fecha a porta do próprio quarto, evitando mais comentários sobre seu caos auto-infligido, e encontra Robbie já acomodado em sua cama. Depois de uma rápida conversa, os dois adultos se encontram na porta, ela partindo em viagem. Nesse momento, mais uma vez é destacada a inaptidão de Ray que, pela primeira vez, comenta sobre a gravidez dela, recebendo uma resposta irônica. O cenário está construído, e será esse que sustentará toda a obra: o pai, separado e ausente que deverá ser responsável pelos filhos durante um período de viagem da ex-esposa e sua vida sendo literalmente invadida por estranhos.

Diferentemente da versão anterior, os personagens são construídos a partir de referenciais próximos da realidade e não dos ideais estereotipados. É claro que o estereótipo também está presente na versão mais moderna, contudo é estabelecido por situações e não apenas por papéis. Não há o cientista ou o religioso, muito menos a jovem indefesa ou o militar arrojado; o que existe nessa versão é a condição humana do indivíduo com suas fragilidades e necessidades e as fraquezas mais básicas e presentes de maneira contundente neste novo milênio. Os valores que se rompem não são os da primazia de uma nação mas os de uma coerência familiar. Os envolvidos na trama,

aqueles que norteiam o observador na narrativa, não são modelos que podem “salvar o dia” sobre os quais nos projetamos, mas estilos ou papéis com os quais nos identificamos, o que é um exercício muito mais eficiente do ponto de vista diegético. O realismo dessa situação nos aproxima dos verdadeiros riscos aos quais as personagens estão expostas e suas reações produzem os conflitos pelos quais, no mundo real, passamos no cotidiano.

A cena seguinte apresenta a primeiro indício direto do confronto que virá, na forma de uma estranha notícia sobre uma tempestade elétrica – um mundo conectado pela mídia em tempo real, diferente daquele de 1953 – com raios e tremores, que deixou uma cidade próxima sem eletricidade. A notícia, assistida sem muita atenção por Robbie, é interrompida por Ray, que o chama para uma brincadeira de arremesso de *baseball* no quintal, uma atitude que busca para integrar-se com o filho ao mesmo tempo que representa uma certa dose de desasco com as ocorrências que estão “fora do próprio quintal”, como veremos mais adiante, numa alusão direta à autoconfiança exagerada daquela sociedade. O rapaz tem uma atitude de constante ironia e irreverência, chamando o pai pelo primeiro nome – Ray – como se afirmasse não reconhecê-lo como familiar.

O cenário do quintal também é uma indicação do tipo de vida que o protagonista leva, assim como uma previsão do futuro deles: as casas, lado a lado, têm seus quintais separados por grades, como se fossem jaulas para animais. Lá se encontra Rachel, que assiste ao jogo e à conversa entre Ray e Robbie. O pai tenta se envolver, sem sucesso, na vida do filho, em suas atividades e trabalho de escola, enquanto arremessam a bola de um para o outro. Em um ponto, a conversa torna-se tensa, com uma resposta abrupta de Robbie, ao que Ray revida com um arremesso mais forte da bola, que o filho segura demonstrando o desconforto do golpe violento proposital. Devolve-a, ofendendo-o novamente. Ray responde o



Olhar Superior

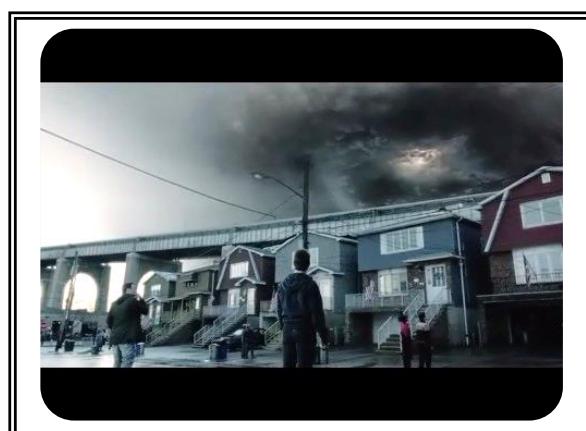
Figuras 58 e 59: Enquadramentos que partem do mais geral para o mais íntimo, ambos opressores. (Acervo do autor)

arremesso com ainda mais força e fúria: Robbie se desvia e deixa que a bola passe e atravesse o vidro da casa, em uma atitude de vitória, sustentando o olhar de Ray ao deixar o quintal. A câmera, emoldurada pelo vidro quebrado, mostra Ray olhando frustrado diretamente para o buraco no vidro e para a câmera, no lugar do observador.

Toda essa sequência é relativamente curta, porém com uma linguagem de câmera bastante complexa, abandonando os enquadramentos iniciais mais fixos. Deixa todo o desenvolvimento da ação e seu conteúdo mais dinâmico e envolve o observador no desconforto das personagens. Cansado, Ray deixa o quintal e Rachel, que mostra-se já incomodada com a situação. “Onde vai?”; “Dormir...”; “O que vamos comer?”; “Peça algo...”

Há uma mescla entre o humor e o patético, deixando evidente a total incompetência de Ray em lidar com seus filhos, quebrada apenas pelo olhar angustiado, quase desesperado, de Rachel. O pai é ausente e centrado nele próprio. A cena que liga a chegada de Ray ao seu quarto e a próxima etapa dos conflitos, em uma edição que salta no tempo, é a de uma série de imagens na televisão da casa, assistida por Rachel. Outras notícias sobre as tempestades elétricas e os raios. Rachel as ignora e passa para um desenho animado, acomodada no sofá, comendo. Agora o retrato não é o da autoconfiança mas o da ingenuidade em relação ao mundo exterior (exterior com sentido duplo: fora da própria vida e do próprio mundo). Essa passagem transpõe tanto o tempo quanto a situação dos personagens, que irão de uma amplitude de conflito pessoal para algo muito maior.

Ray entra na sala, despertando do sono, puxando conversa com a filha. Em um diálogo metafórico sobre uma farpa na mão de Rachel que será eliminada pelo próprio corpo “quando for a hora” – outro invasor que se infiltra e ataca de dentro para fora – e a comida natural que ela pediu, insuportável para Ray, sabemos que Robbie saiu com o carro do pai, sem permissão. Agora, por ter passado dos limites, Ray sai em busca do garoto e se depara com um grupo de pessoas na rua, olhando admirados, para o céu. Confuso com a atitude, ele se volta para uma visão



A Tempestade Próxima

Figura 60: A reação de curiosidade típica de animais em cativeiro, ignorantes dos riscos à sua volta. (Acervo do autor)

perturbadora: um imenso turbilhão escuro, como se fosse uma fenda no céu, paira sobre a região.

Neste ponto, há uma mudança drástica na linguagem de câmera, que passa a acompanhar Ray em suas ações, movendo-se rapidamente, como se fosse o olhar do observador, acompanhando-o como participante da narrativa, rompendo a quarta parede e colocando-o sob a mesma pressão e perigos da personagem. Essa técnica será explorada de maneiras cada vez mais acentuadas no percurso do filme.

Com algum descaso, mas curioso, Ray vai para o quintal da casa, de onde tem uma visão melhor do evento. O vemos de costas, olhando para o imenso viaduto do início do filme, e a nuvem de tempestade mais além e acima, impondo a grandiosidade e fatalidade iminente do evento (e a insignificância da construção e da personagem). O enquadramento mostra o conjunto de quintais, cercados, para os quais seus respectivos moradores saem, como animais deixando a proteção do cativeiro, curiosos. Pela primeira vez Ray se mostra algo além de uma pessoa medíocre quando comenta com sua vizinha como é estranho o que está acontecendo: a ventania forte não vem das nuvens para o chão, mas ao contrário, vai em direção às nuvens.

Rapidamente, deixa de lado a apreensão e chama pela filha, para que venha ver algo “legal”. Rachel acentua suas características de timidez e temor, sentindo-se exposta a algo que não comprehende e que pode ser potencialmente perigoso. Ray a abraça, como se contemplando um espetáculo junto com a filha, totalmente ignorante ao perigo. O vento para subitamente e, em meio ao silêncio que segue, clarões de relâmpagos começam a surgir no interior da nuvem.

Os dois se assustam, porém Ray mantém um comportamento juvenil, achando tudo muito divertido e dizendo a Rachel que não há perigo algum. Sua confiança e ingenuidade se acentuam enquanto a filha se mostra mais incisiva em seu



Forças Superiores

Figuras 61 e 62: A interação entre atores e efeitos especiais torna-se mais acentuada, como coadjuvantes na narrativa. (Acervo do autor)

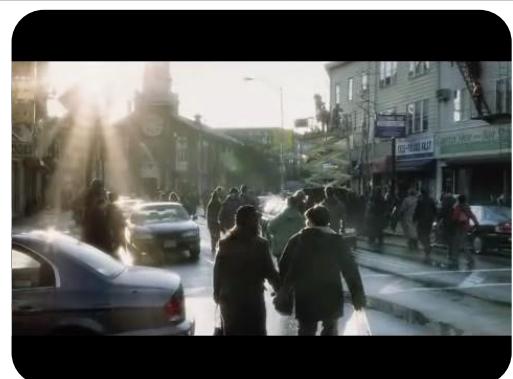
comportamento, temerosa. Um relâmpago mais forte os leva em fuga para dentro da casa, Ray primeiro, procurando se proteger, parecendo esquecer da garota. Dentro da casa, Ray tenta manter a jovialidade da situação, enquanto Rachel se afunda cada vez

mais no temor. Um forte relâmpago que cai nas proximidades os assusta, ao que ele afirma para a filha que não há com o que se preocupar. Jamais caem no mesmo lugar. Imediatamente, como que respondendo contrariamente a todas as certezas de Ray, vários raios tão fortes quanto o primeiro caem exatamente no mesmo ponto. Pai e filha se protegem sob uma mesa, agora bastante assustados. Rachel pergunta sobre o irmão, procurando inutilmente apoio na figura paterna. Apenas com raios, sem trovões, todo o espetáculo para subitamente.

Com cautela, Ray verifica se algo foi afetado na casa e descobre que não há energia elétrica, ignorando as perguntas insistentes de Rachel. O temor da garota parece muito mais justificado do que a aparente calma do pai. Ele constata que os telefones não funcionam, da mesma forma que seu relógio de pulso parou. Ao sair de casa, mais curioso do que à procura do filho, descobre que também os carros deixaram de funcionar. Uma tomada de câmera mostra que os raios ainda continuam a cair em outras localidades, em silêncio, como todo o restante da rua. Todos parecem assustados por essa demonstração que acreditam ser obra da Natureza. A câmera continua a seguir Ray, tomando nosso lugar como coadjuvante das ações.

Logo, pai e filho se encontram. O garoto procura contar ao pai o que presenciou, onde caíram os raios, quantos eram, ao que Ray reage perguntando se ele está bem e ordenando que volte para a casa para proteger a irmã. Parte, deixando um arremedo de atitude paterna, dizendo que não deverá pegar o carro novamente sem permissão. Correndo pelas ruas, juntamente com um grande número de outras pessoas, passa rapidamente por uma oficina mecânica onde um amigo dele tenta consertar um carro. Sugere uma solução enquanto continua correndo. Essa cena será de grande importância mais adiante no filme. Demonstra que Ray é muito mais prático do que técnico, exatamente o oposto de Forrester.

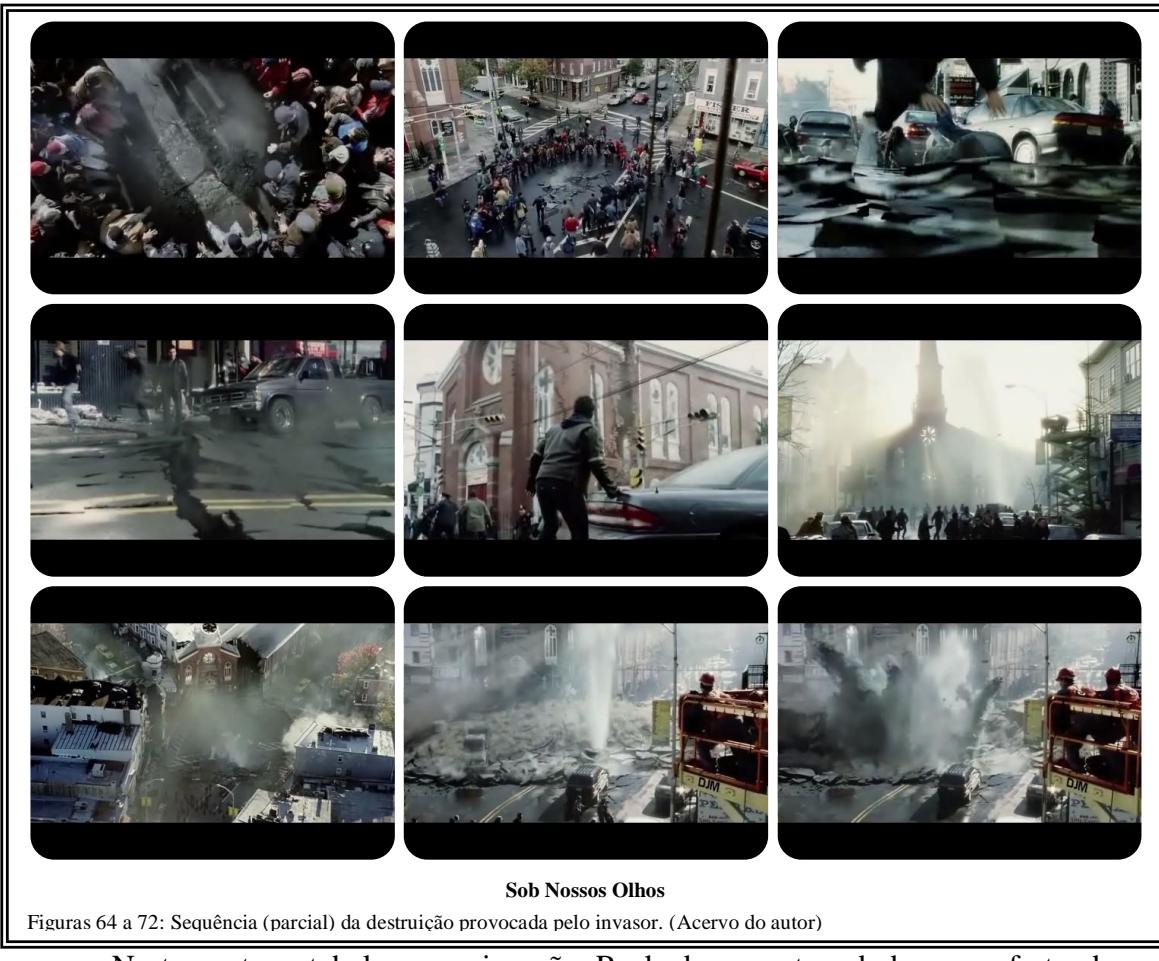
Enquanto a câmera continua acompanhando Ray em seu percurso, ele chega a um amplo cruzamento, com uma igreja dominando boa parte da cena, sob uma iluminação do pôr do sol que imprime um tom quase celestial à imagem. Talvez seja apenas a fúria divina, dos seres do céu (espaço) que estão mais próximos do *Criador* do que nós



Forças Divinas

Figura 63: A presença de algo sobrenatural, prenunciado agora pelo templo. (Acervo do autor)

(como pensou o Pastor Matthew). Ao encontrar com dois amigos, discutem o que ouviram sobre o motivo dos raios, boatos sobre manchas solares, até que chegam, juntamente com várias pessoas, a um ponto do cruzamento onde os raios caíram. No local, um buraco no asfalto é observado por curiosos e policiais, aglomerados. Os três amigos observam o vapor que sobe, Ray toca em um fragmento do asfalto e diz estar gelado, no momento em que um som grave parte do buraco, seguido por um leve tremor que aumenta até escalas destrutivas.



Neste ponto, estabelece-se a invasão. Rachaduras partem do buraco, afastando as pessoas que se assustam mas parecem confusas demais para reagir. Rua, calçadas e prédios são partidos. O asfalto parece estilhaçar, instalando-se o pânico. A câmera segue Ray em sua fuga atrapalhada, simultaneamente perseguido tanto por nossos olhos quanto pela rachadura no chão, que sobe pelas paredes dos prédios e da igreja, que é partida ao meio, novamente com uma iluminação celestial mas também intimidadora. A torre desmorona sobre o local do buraco, canos de água rompem e toda a área é empurrada para cima, como se uma explosão tivesse ocorrido no subsolo. Uma grande

cratera se abre, expelido o que parece ser gelo, ao mesmo tempo que carros e escombros caem para dentro dela.

Ray foge para se abrigar atrás de um carro e vê aquele que havia caído na cratera ser arremessado para o alto, ao mesmo tempo em que um imenso tentáculo com três “dedos” se ergue e esmaga o carro atrás do qual está escondido. O tentáculo é parte de uma gigantesca máquina, que se ergue da cratera, derrubando escombros em meio ao vapor que expele, e o som do que parecem ser turbinas.

Ergue-se imensa e lentamente, como que despertando de um sono, enquanto as pessoas agora fogem em pânico. A visão aérea do local remete às imagens reais do atentado ao World Trade Center, em 2001, com uma ampla região da cidade sob a fumaça da destruição. A máquina no centro, imensa e ameaçadora, é vista parcialmente, com uma textura de imagem quase jornalística.

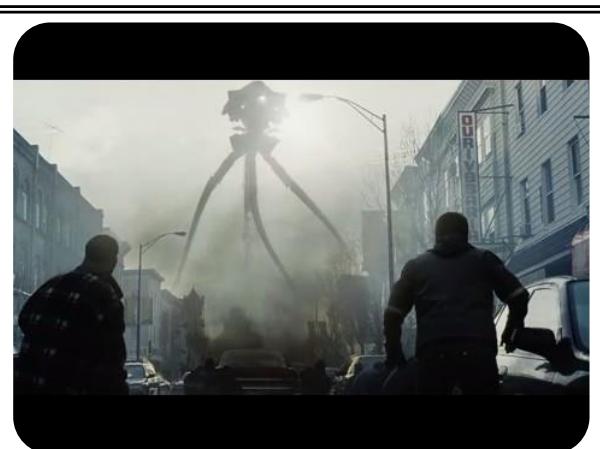
Com uma visão a partir do chão, Ray observa as proporções da máquina e, novamente, esconde-se, agora atrás de um edifício, logo seguido por seus dois amigos. Apesar do pavor, a curiosidade o leva para o meio da rua, onde pessoas passam em fuga enquanto outras fotografam a máquina. Diferentemente de 1953, apesar de contemporâneo, ninguém fazia *selfies*.

Como resposta às criaturas abaixo dela, a máquina “ruge”, observando-as. Lentamente aponta dois tentáculos luminosos para elas. Seu reflexo é sobreposto às



Atentado

Figura 73: O invasor se ergue como um predador que desperta para a caça. (Acervo do autor)



Nada Divino

Figura 74: O invasor observa suas presas. (Acervo do autor)

vitrines de lojas e vidros de carros, como se tivéssemos uma visão indireta daquilo que todos os demais, inclusive Ray, estão presenciando.

Um homem surge, gravando tudo em vídeo, momento em que os tentáculos disparam algo como um de energia. Vemos a câmera de vídeo cair, com seu visor ainda ligado, enquadrando a máquina e as pessoas que fogem: a primeira vítima do ataque é o *videomaker*, e vemos seu fim através do monitor de sua câmera, transformado em cinzas ao ser atingido pelos raios. Percebe-se que suas roupas não são destruídas, apenas os corpos. Um regresso aos fornos de cremação, algo que Spielberg por sua origem, resgata com doses de dramaticidade e crueza.



A História Repetida

Figuras 75 a 86: Sequência (parcial) do primeiro ataque do invasor. (Acervo do autor)

Toda a próxima sequência é feita com a câmera colocada à frente das pessoas em fuga, deixando o observador na posição de alvo dos disparos, olhando sobre o próprio ombro. Os movimentos de câmera e seus enquadramentos acompanham Ray

que escapa várias vezes de ser atingido. O ponto mais dramático nessa ação é quando uma mulher, correndo à frente dele, é atingida. Sua expressão de espanto é breve: logo se dissolve em cinzas que atingem o protagonista em cheio. É uma referência direta ao comandante militar de 1953 que é dissolvido em meio a um brilho verde diante de nossos olhos, em primeiro plano. Da mesma forma, as cinzas que cobrem as pessoas são os resíduos da destruição, similar e análogo ao 11 de Setembro.

Mesmo quando Ray tenta se abrigar dentro de uma loja, o raio mortal atinge as pessoas à sua volta. Topos de casas e árvores são destruídos e incinerados. Abrigado, fora da rota de destruição da máquina, ele a observa passar, imensa e inexorável, entre fumaça e peças de roupas que caem do céu. Certamente isso não é divino, mas algo como os resíduos daqueles que pereceram no alto, talvez nos andares mais altos de um prédio sob ataque. A máquina é mostrada como uma referência direta àquela criada na novela de Wells: um trípode. Nesse momento, passa diante dele um homem, carregando uma criança. Coberto de cinzas, Ray os observa, como se recuperasse naquele momento um lapso de uma memória esquecida pelo ataque alienígena: a próxima cena mostra aquilo que veio de sua memória; Rachel, olhando fixamente por uma porta de vidro, como que hipnotizada. Ela se afasta, dando passagem para a entrada lenta de Ray em choque, que passa por ela e por Robbie. Os dois observam, e perguntam para ele – sentado no chão, olhando para o vazio – o que houve. Rachel toca nele, assustando-o excessivamente, perguntando o que é aquela poeira sobre ele. Só então ele parece se dar conta de seu estado. Então, levanta-se lentamente e olha-se no espelho do banheiro, começando a remover as cinzas, primeiro calmamente, depois em desespero ao compreender que aquilo é tudo o que restou de pessoas.



O Choque

Figuras 87 a 89: Restaram apenas as cinzas... (Acervo do autor)

Do lado de fora, os filhos observam uma nuvem de cinzas sair pela porta, enquanto Ray ainda tenta se livrar da “sujeira” que o cobre, lavando-se, no momento em que sua consciência e lucidez parecem retornar. Precisam fugir dali.

Ordena que o filho encha uma caixa com o que encontrar no armário; a filha deve pegar sua mala; procura por uma lanterna, baterias e, no quarto, por uma arma. Os três caminham pela rua, os filhos sem saber o motivo por desconhecerem todo o ocorrido e presenciado pelo pai. Muitas pessoas parecem fazer o mesmo, porém Ray demonstra saber o que faz, decidido pela primeira vez desde que o conhecemos. Entre a passagem de pessoas em desespero, observadas por Rachel, e outras sem rumo, chegam até o mecânico de algumas cenas atrás. Robbie, que continua a tratar o pai pelo nome, pergunta o que está acontecendo, ao que Ray insiste em ignorar. Seu foco é claro: fugir daquele lugar a qualquer custo. Chegam a um carro, uma *van*, que estava sendo concertada, e entram – Rachel pergunta, preocupada de quem é aquele carro, sem resposta – até que o mecânico diz a Ray que a sugestão que ele deu de concerto funcionou.

Uma solução – ou um artifício da narrativa – que pode levar a crer que há muito mais sorte envolvida do que aptidão das personagens. Sem entender o que está acontecendo, ele observa Ray entrar no carro, em uma atitude obstinada. Os filhos estão tensos, Rachel à beira de um ataque histérico, enquanto Ray tenta convencer o mecânico a acompanhá-los. Finalmente, quando Ray lhe diz “entre, senão vai morrer”, é disparado o desespero de Rachel, no banco de trás da *van*, por onde se vê a paisagem ao fundo, que é destruída por um raio de energia. Sem alternativa, Ray parte deixando o amigo para trás. Refletido no espelho retrovisor da *van*, vemos ele ser atingido e dissolvido pelo raio alienígena.

A próxima sequência – a fuga no carro – é marcada primeiramente pela destruição de toda localidade onde Ray mora(va): o imenso viaduto mostrado no início como uma construção intimidadora e opressiva se desfaz sob o ataque alienígena, novamente parecendo que os ataques perseguem Ray para onde quer que ele vá.

Outro ponto importante é a linguagem de câmera, que se move como se fosse uma entidade independente e onipresente a tudo, deslocando-se de dentro do carro, através do vidro, para o lado de fora, contornando o veículo, ora perto, ora distante dele,



Nada Resta

Figuras 90 e 91: Deixado para trás... (Acervo do autor)

em uma construção alucinante de ação contínua, isso somado à presença angustiante de Rachel. Novamente essa versão difere daquela de 1953 ao mostrar a destruição local causada pelo invasor. Naquele filme, o cenário foi preservado – inicialmente por se tratar de campo aberto – tendo como alvo apenas as forças militares; em 2005, Spielberg carrega na devastação urbana, naquilo que representa a estabilidade da humanidade (norte-americana) em suas posses e construções que refletem suas riquezas, lares, comércios e identidade. Poucas construções sobrevivem ao ataque da única máquina invasora, exagerando nos detalhes e realismo da ação.



Apocalipse

Figuras 92 a 94: A destruição parece perseguir Ray, como se fosse pessoal. (Acervo do autor)

A visão do carro, o único em movimento em fuga por uma rodovia, remete a um êxodo, com veículos parados e pessoas se deslocando caoticamente. Ray e Robbie começam a especular sobre o que aconteceu, referindo-se até mesmo a um atentado terrorista, compondo uma memória explícita entre esse diálogo e a imagem da máquina erguendo-se entre os destroços e fumaça da sua primeira aparição. “São terroristas?”, “Não, eles vêm de outro lugar”, “De onde, Europa?”, “Não, eles não vêm da Europa!”.

Discutem, em meio aos movimentos alucinantes de câmera, que as máquinas estavam enterradas e foram acionadas pelos raios. Estavam escondidos, entre eles, apenas aguardando um sinal para que atacassem. Para acentuar o desconforto, Rachel tem outro ataque de desespero, gritando para que a levem para sua mãe. O carro continua em sua rota de fuga. Eles percebem que não há aviões ou helicópteros no céu. Toda essa sequência pode ser analisada como uma alusão direta aos atentados de 11 de setembro de 2001, em detalhes como o tráfego aéreo interrompido, a fuga entre os destroços, a tentativa de salvar a si próprio, além dos reflexos futuros desses atos.

Em um corte de passagem de tempo, o carro transita por uma rua com casas coloniais, sem qualquer indício de ataque aparente. Talvez o invasor tenha ido em outra direção ou fora contido. Tudo parece calmo. Param em uma das casas, onde mora a “ex” de Ray. Os filhos saem rapidamente do carro, deixando o pai para trás, claramente satisfeitos com a perspectiva de encontrar a mãe, seja por proteção – que não é garantida

por Ray – seja por saber que ela está a salvo do ataque. Entram na casa e descobrem que está deserta, nem a mãe nem o padrasto estão lá.



Montanha Russa

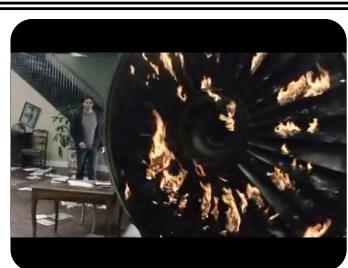
Figuras 95 a 112: Sequência (parcial) da fuga valorizando a complexidade da linguagem de câmera. (Acervo do autor)

Ray, carregando uma caixa com comida, diz que já sabia disso, pois disseram que iriam visitar os pais dela, em Boston. O telefone da casa também não funciona, mas há luz. Tentando confortar os filhos, Ray improvisa um lanche (Robbie pegou apenas condimentos e temperos na hora fuga), tentando manter um tom de descontração. Também nisso ele falha, pois Rachel é alérgica a pasta de amendoim, a única coisa disponível na casa, um detalhe sobre a filha que ele desconhecia ou esqueceu. Frustrado, em uma tomada de autoconhecimento, Ray conversa com os filhos e ele próprio, refletido na janela da cozinha, sobre ficarem na casa, onde será mais seguro, em lugar de partirem para Boston.

Os três descem para o porão, amplo, uma mistura de escritório, lavanderia e academia. Tentam se acomodar o melhor possível para a manhã seguinte. No meio da madrugada, Ray é surpreendido por sons e luzes vindos de fora, através de uma pequena janela. Os sons aumentam enquanto as luzes assumem uma aparência alienígena. Assustados, escondem-se em um pequeno cômodo, exatamente no momento em que tudo do lado de fora explode. Por muito pouco Ray não é pego pelas chamas, sendo puxado pelo filho para dentro do quarto escuro. Lá dentro, aguardam. Rachel: “Ainda estamos vivos?”.

Nesse ponto, novamente revisando a versão de 1953, os personagens passam por momentos de provação pessoal, colocando em dúvida seus valores e princípios, em especial a relação da família, amputada pela ausência da mãe, mas uma realidade social e cultural – no Ocidente, em particular – no início do século XXI. A sobrevivência do grupo parece ser um transtorno para Ray, que mostra-se incomodado e, quando tenta desempenhar o papel de pai, recebe como resposta o desprezo ou indiferença dos filhos.

Ao amanhecer, saem de volta para o porão, parcialmente destruído. De início, Ray pensa que foi obra de uma das máquinas que viu. Sobe com cuidado de volta para a casa e encontra ainda mais destruição: na sala há uma turbina de avião em chamas. Ao que tudo indica, a aeronave caiu provocando a explosão que quase os matou. Nos destroços, vê uma pessoa procurando por algo. Pensa ser um sobrevivente do avião, mas descobre que é o *cameraman* de um noticiário (CBS), e que está surdo devido a uma explosão. Quem conta isso é sua



Desastres

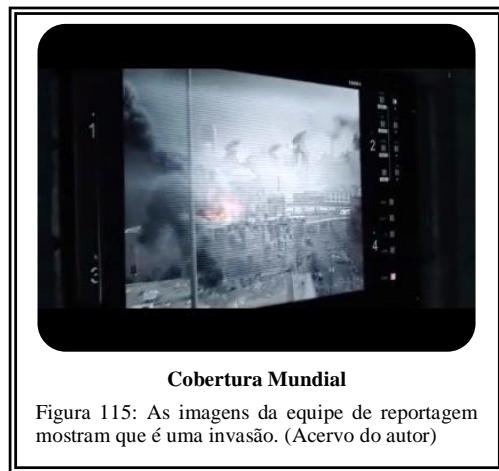
Figuras 113 e 114: O mundo caindo ao redor de Ray. (Acervo do autor)

companheira de reportagem, os dois seguindo em uma *van* da emissora de televisão. Estavam em busca de comida. Ela conta para Ray que o exército estava já em ação contra as máquinas, mas sem efeito, pois pareciam protegidas por algum tipo de escudo. “Tem mais de uma?”. A repórter perdeu contato com todas as outras estações da região, assim como de outros países, inclusive Londres – país de origem da novela de Wells – e que os trípodes destruíam tudo por onde passavam. Ela mostra imagens de outros ataques, assim como dos raios que caíram e ativaram as máquinas. “Já estavam aqui, enterradas há muito tempo.”

Não sabem o que são, nem o motivo de agirem assim. Novamente, tanto imagens quanto diálogo, remetem à realidade ocorrida poucos anos antes da produção do filme. A repórter e seus companheiros partem, deixando Ray para trás, quando ouvem um som distante que pode ser de uma das máquinas invasoras. Todos estão preocupados em se salvar, chegando a pilhar os destroços do avião em lugar de buscar por sobreviventes. A autopreservação parece dominar a situação e o comportamento de todos. Aparentemente essa atitude surte algum efeito sobre Ray, que passa a se comportar de maneira menos individualista em relação aos filhos.

Em um momento totalmente irreal para essa situação, a repórter pergunta, antes de partir, se ele estava no avião que caiu. Ray acena que não. “Pena, teria sido uma ótima exclusiva.” Fecha a porta do carro de reportagem, ignorando completamente o protagonista em choque, e deixa-o entre os destroços da casa, do avião e da própria vida que levava até o dia anterior.

Aos 43 minutos e 55 segundos estabelece-se que a invasão é global, que o confronto com as forças militares parece inútil para os terrestres, e que Ray, juntamente com seus filhos, estão sós, mesclando a chegada dos alienígenas com seus conflitos pessoais, praticamente o mesmo tempo necessário, com menos recursos e detalhamento narrativo, para a versão de 1953. O deslocamento de foco, dos militares e cientistas de então para os civis de 2005 proporcionou mais liberdade e “naturalidade” de ação para as personagens, mais realistas e críveis. Paradoxalmente, Tom Cruise que é considerado um ator para papéis heroicos, constrói Ray como um “perdedor” desprezível e egoísta,



Cobertura Mundial
Figura 115: As imagens da equipe de reportagem mostram que é uma invasão. (Acervo do autor)

inepto como pai e, aparentemente, como marido, um anti-herói com características muita mais próximas da condição humana do que os modelos estereotipados pela presença e conflitos entre o “bem” e o “mal”.

Nessa versão de 2005, Spielberg procura manter-se o mais fiel possível ao clima da novela original, trazendo seus paradigmas de final do século XIX para o início do XXI, com algumas referências à primeira versão cinematográfica. Em relação ao livro, as máquinas marcianas invasoras apoiam-se sobre três pernas, caminhando como gigantes que ignoram – ou desprezam – as formas inferiores de vida que esmagam em sua passagem. Pode-se apontar, ainda, o resíduo avermelhado que é espalhado pelo chão depois da passagem das máquinas invasoras; o ataque à embarcação repleta de pessoas em fuga; a presença soturna e agourenta de pássaros – corvos – sobre os locais de ataque e de morte dos invasores.



Memória

Figuras 116 a 118: A mesma igreja em duas obras separadas por quase meio século enquanto os primeiros protagonistas, Forrester e Sylvia, agora figuram como sobreviventes de uma segunda invasão. (Acervo do autor)

Para o filme de 1953, a primeira referência é a igreja que é mostrada na sequência do “despertar” do invasor em 2005, a mesma que serve de abrigo para os refugiados no final do filme de Haskin. Outra, mais carinhosa ao estilo Spielberg, é a presença de Barry e Robinson – o casal protagonista de 1953 – na sequência final de 2005, como sogros de Ray.

Porém, o grande destaque desta versão, do ponto de vista técnico, é a integração entre os efeitos produzidos em computação gráfica e as cenas reais, imprimindo uma textura quase documental às cenas, carregando em movimentos aparentemente caóticos e na “sujeira” das imagens. Isso colabora para que o observador aceite a ação como o mais real possível.

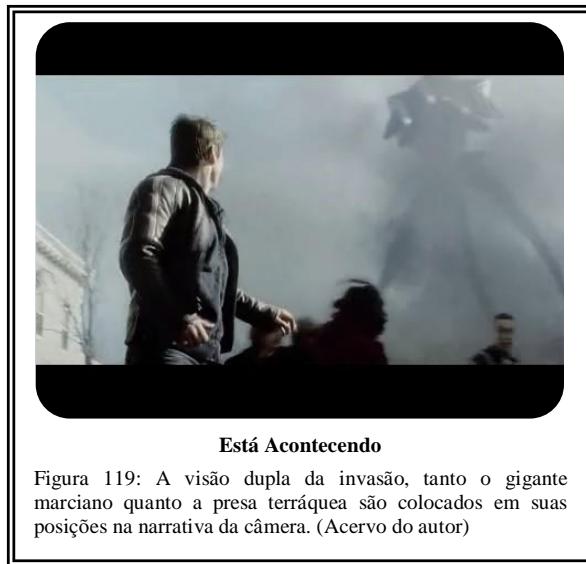
Há uma atenção especial para a produção da imagem e o envolvimento do observador. Destacamos dois pontos principais: o primeiro é o cuidado extremo com a ambientação, personificação e efeitos especiais digitais que se mesclam produzindo uma experiência de quase hiper-realismo; o segundo é a dinâmica da ação proporcionada pela linguagem de câmera.

O primeiro é um retrato pontual do período tecnológico e histórico da produção. Locações e personagens mesclam-se com suas versões digitais com extrema precisão, levando a crer veementemente no que é projetado, mesmo que pareça uma impossibilidade física, então promovendo a ruptura da quarta parede. As máquinas marcianas – que apenas nós, observadores, sabemos que são marcianas por termos visto essa sugestão na introdução do filme – são produtos de engenharia factíveis, funcionais no seu projeto porém ainda distantes da realização devido a limitações técnicas como produção de energia para sua operação e, principalmente, uma aplicação prática para tal engenho, sem considerar o investimento financeiro necessário para tal obra.

Em todas as cenas nas quais as máquinas aparecem, sua imagem é parcial e nublada, como em um ambiente de batalha esperado na ação, sob fumaça e detritos. A câmera toma o lugar do observador, procurando tensamente um foco para sua atenção, encontrando eventualmente uma vítima do ataque ou um rápido vislumbre do invasor. O impacto não está apenas na visão gráfica da ação, mas naquilo que ela representa, como a chuva de roupas caídas do céu depois que seus donos foram incinerados pelos raios mortais. Vejamos, apenas as roupas restaram, daquelas pessoas tornadas cinzas, por um algoz que destroi sem explicação, aparentemente sem motivação. Isso nos lembra de eventos históricos ainda presentes na memória global, como se compondo uma cultura planetária: um evento sem precedentes, como muitos que temos presenciado neste início de século XXI, que geram um impacto tão grandioso que fica impresso na memória da maior parte das nações, levando a novos conceitos de comportamento, revisão de valores e busca por uma consciência global.

Spielberg nos remete aos terrores do nazismo, assim como aos atos de 11 de setembro. Podemos, mais recentemente, reportar a atos que renegam até mesmo a virtude humana e vital, como o ocorrido no dia 13 de novembro de 2015, em Paris: o valor da vida é mínimo, desprezível, sendo mais importante um indivíduo – ou um grupo – sacrificado em prol de uma ideologia, do que preservado para a construção de uma sociedade mais evoluída. Para as vítimas da maior parte dos atentados que presenciamos via mídias de massa, os “alienígenas” atacaram e mataram por um motivo absolutamente desconhecido.

O desespero das vítimas é traduzido pelo olhar da câmera – caótico e aterrorizado – em busca de uma explicação para entender o que ocorre, ao mesmo tempo que busca abrigo e salvação. As emoções de Ray são traduzidas por essa câmera, que procura ver tudo por nós. Assim, o desenvolvimento da personagem é mais explícito pela necessidade de fazer dele o foco diegético, e não apenas a situação, como na versão de 1953 com seus personagens rasos. Enquanto o grande destaque dessa versão foi o princípio de uma Guerra Fria, em 2005 o indivíduo assume o ponto central da trama. Em uma cena, Ray observa a titânica máquina invasora: a câmera é colocada em um ângulo próximo do chão, mostrando Ray em primeiro plano, inicialmente agigantado pelo simples efeito desse ângulo, imediatamente reduzido ao ampliar o enquadramento para a máquina marciana.



Está Acontecendo

Figura 119: A visão dupla da invasão, tanto o gigante marciano quanto a presa terráquea são colocados em suas posições na narrativa da câmera. (Acervo do autor)

A elaboração cenográfica é realizada quase como um bailado, como na sequência da fuga em êxodo, com uma câmera que perambula no entorno do carro em alta velocidade. Lembrar que a tecnologia digital implica em usos de áreas conhecidas como “fundo azul” faz entender a complexidade de interpretação e planejamento de cada cena, uma vez que os atores interagem com sua própria imaginação ou, no máximo, com um estímulo proporcionado pelo diretor, como um som ou apenas a narração do que esta(rá) acontecendo na tela de projeção.

Poucas rupturas ocorrem, fazendo com que o observador volte para seu conforto na poltrona. Ao contrário, os estímulos, tanto sonoros quanto visuais, são constantes. O crescente pânico de Rachel e sua presença incômoda nos faz sentir o mesmo que Ray aparentemente experimenta, em meio a uma fuga caótica e dois filhos absolutamente desconectados dele. Sabendo da linguagem de câmera predominante em cinema, com enquadramentos e ângulos mais abertos, as expressões faciais dos personagens constituem um prenúncio da ação a seguir: Rachel mal se contém enquanto ouve seu pai pedir para que o mecânico venha no carro com eles, caso contrário, morrerá. A imersão emocional de Ray depois de sua fuga, coberto de cinzas humanas; o olhar desafiador e vitorioso de Robbie depois de se desviar da bola arremessada por Ray. Os personagens

são colocados íntimas, fazendo com que o mesmo observador participe não da ação mas das tensões emocionais e resoluções de cada uma delas.

5. OBRAS RELACIONADAS

Um fator importante a considerar sobre o objeto deste estudo e que complementa a condição paradigmática de *A Guerra dos Mundos* é o número de produtos resultantes e inspirados nessa obra. Explorado com continuações literárias especulativas, dramatizações radiofônicas, peças musicais, jogos em diversas plataformas eletrônicas, histórias em quadrinhos e uma gama importante de outras leituras e adaptações transmídiáticas, alguns dos produtos filmicos devem ser citados para que se destaque a amplitude da obra original de Wells da mesma forma que valida a proposta desta tese.

Sobre a seleção desses produtos, partimos da proximidade entre as versões originais cinematográficas homônimas e as referências presentes nas produções posteriores. Os principais critérios que uso são:

- A proximidade temática da invasão extraterrestre.
- O estabelecimento de um conflito que evidencie a fragilidade da sociedade e do *status* daquele período, tanto retratado quanto presente, no filme.
- A alusão à origem dos invasores – o planeta Marte – da mesma forma que a referência ou citação literal à obra de Wells.

Algumas produções, em diversas mídias, constituem objeto de estudo separadamente devido tanto a sua relevância quanto ao impacto causado por ela no cenário cultural. Nesse critério, a dramatização de Orson Welles para a CBS em 1938 se destaca notavelmente como um paradigma à parte – já bastante referenciado e estudado por outros pesquisadores – no aspecto histórico, estético e social, agregado ao veículo que sustentou e proporcionou sua realização, o rádio.

O mesmo pode ser considerado a respeito da produção de Jeff Wayne em 1978, uma versão musical – uma *opera pop* – que coloca as versões de Wells até então produzidas em um patamar de atemporalidade particular: percebemos que narra o passado de início de século XX, contudo com uma grande dose de modernidade da década de 1970 e previsões hoje atuais, como a chegada de uma espaçonave terrestre à Marte.

Os marcianos – ou apenas nossos *vizinhos alienígenas* – foram protagonistas e coadjuvantes em produções transmídiáticas que envolveram Sherlock Holmes, Mulder & Scully, Kirk e Spock, apenas para citar alguns dos ícones modernos da cultura popular.

Filmes com apelos mais adultos, ainda que fantasiosos, tal como *Uma Sepultura Para A Eternidade*, coloca-nos como escravos dos marcianos séculos no passado quando eles abandonaram seu planeta moribundo para se abrigar na Terra, criando uma tensão sobrenatural para a narrativa; tornamo-nos invasores, nós próprios, tanto em *Robinson Crusoé em Marte* quanto em *Perdido em Marte* quando chegamos àquele mundo e o exploramos como se fosse de nosso direito, similar ao que o Império Britânico fazia e que inspirou Wells para escrever seu romance. Outros, direcionados a um público mais juvenil como *Invasores de Marte* – em duas versões – mostram que já estamos sendo conquistados por seres de outros planetas, e que eles estão se escondendo no quintal de nossas casas, tomando o lugar dos nossos pais.

O filme original foi revisitado no final da década de 1980 como uma retomada à premissa original da invasão, alegando que os marcianos não haviam morrido devido à sua baixa imunidade, mas que permaneceram décadas em um estado de animação suspensa – uma hibernação – para que se adaptassem ao ambiente e ecossistema terrestres quando poderiam retomar sua invasão. No final da década de 1960 outro seriado para televisão – *Os Invasores* – explorou o mesmo argumento, valorizando a história sob os formato semanal do meio que expandia-se cada vez mais.

Alguns formatos exploraram temas mais adultos, ainda que especulativos, buscando um equilíbrio entre a imaginação e possíveis explicações científicas que fizessem da onda popular de avistamentos de discos-voadores algo que não fosse apenas ilusões provocadas por histeria ou visibilidade na mídia, como foi com o seriado televisivo *Projeto Livro Azul*, inspirado em um famoso – e supostamente real – incidente que envolveu a queda de uma nave alienígena tripulada em Roswell (Estados Unidos, Novo México) em meados de 1947.

Os filmes seguintes serão vistos a partir de suas similaridades e divergências mais notáveis em relação aos dois anteriores.

5.1 A Invasão dos Discos Voadores (*Earth vs The Flying Saucers* - 1956)

Lançado três anos depois de *A Guerra dos Mundos* claramente sofre suas influências diretas tanto no roteiro quanto na produção. Originalmente em preto e branco, as similaridades entre os dois filmes são muitas, contudo suas abordagens diferem brutalmente, fazendo de “Invasão” uma obra dinâmica porém superficial no desenvolvimento da trama, o que coloca em risco a suspensão de descrença. Muitas das reações das personagens são extremadas, com atuações que partem da inexpressividade para o *overacting*.

O casal de protagonistas é composto por Hugh Marlowe, no papel do Dr. Russell Marvin, um cientista responsável pelo desenvolvimento e testes do projeto espacial norte-americano; e é acompanhado por Joan Taylor que interpreta Carol Marvin, esposa do Dr. Russell, com muito mais atitude e personalidade do que a interpretação de Ann Robinson, mas que logo se deixa enquadrar no modelo da mocinha em perigo.

O destaque está para produção dos efeitos especiais sob responsabilidade do mestre do *stop motion*, Ray Harryhausen, que nos apresenta sua criação dos ágeis discos voadores giratórios, diferentemente das flutuantes máquinas marcianas, mas que também estão armadas com disparadores de raios na forma de antenas parabólicas colocados debaixo deles e não na forma do periscópio, mas que também desintegram totalmente qualquer pessoa que atinjam.

Não fica muito claro quem é o invasor ou de onde vem, apenas que eles estão preocupados com as experiências que os humanos estão realizando com foguetes e satélites. Sentindo-se ameaçados com isso, procuram intimidar a humanidade destruindo gradativamente qualquer tentativa de experimentos no espaço.



Direto ao Assunto!
Figura 120: O diretor Sears não perde tempo em construir um ambiente prévio para a chegada do alienígena. (Acervo do autor)



Descontração
Figura 121: Os protagonistas Marlowe e Taylor tem uma presença de tela mais “natural” do que suas inspirações de 1953. (Acervo do autor)

A abertura do filme conduz ao pânico e terror já instalados mostrando as imagens dos discos voadores próximos de aviões e sobrevoando diversas cidades do mundo. O conflito entre o alienígena e a humanidade é mostrado imediatamente, sob locução e música tensas, finalizado com a apresentação do título original – *Terra Versus Discos Voadores* – o que explora, além do clima tenso da Guerra Fria, o pânico quase histérico causado por uma lenda urbana relacionada a um incidente com OVNIS e alienígenas em Roswell alguns anos antes.

Da mesma forma que em *A Guerra dos Mundos*, mas de uma maneira muito mais incisiva, está presente a figura do militar, porém não tão confiante e arrogante como é mostrado na obra anterior. Seu representante é o Brigadeiro General John Hanley, pai de Carol – outra similaridade com o filme anterior – interpretado pelo ator Morris Ankrum. Da mesma forma que sua contraparte, o Pastor Matthew, ele é a primeira vítima dos invasores, ao ser abduzido e ter seu cérebro literalmente sugado por eles para que conseguissem acesso a todo o conhecimento necessário para seu ataque.

Poucas questões filosóficas são exploradas nesse filme. A credibilidade é deixada de lado, da mesma forma que as motivações, para valorizar o espetáculo dos efeitos especiais, das naves e alienígenas, além dos ataques a edifícios históricos de Washington, realizados com as limitações de seu período mas ainda assim com o refinamento surpreendente de Harryhausen. Os alienígenas, que sempre aparecem vestidos com uma armadura preta robótica, lançam raios das pontas dos braços e lembram a fragilidade dos marcianos: em uma breve cena nos é mostrado um deles em sua aparência decrépita.

Diferentemente de *A Guerra dos Mundos*, a solução para a invasão está nas mãos e genialidade do Dr. Russell, que cria uma arma de raios sônicos – um recurso típico relacionado à ficção científica produzida na década de 1950 – para atacar e destruir os invasores que, da mesma



Modelos Culturais

Figuras 122 e 123: Tanto a visão do disco voador quanto do alienígena “cinza” é explorado por diversas mídias até os dias atuais. (Acervo do autor)

maneira que os marcianos, são protegidos por uma forma de escudo de defesa que é desativado graças a essa arma.

No final, esse filme se sustenta por trabalhar muito mais o visual arrojado para seu período dos efeitos especiais do que o enredo. A condição do conflito já é presente e as breves tensões entre personagens e invasores se mostram ingênuas, principalmente quando o grupo do Dr. Russell é convidado a encontrar com os alienígenas em uma de suas naves pousada próximo de uma praia, sendo levados a um passeio intimidador pelo espaço. São feitos avisos e ameaças para que a sensação de perigo se fortaleça e a resolução do conflito pareça breve e previsível, com o casal de protagonistas conversando sobre uma invasão futura de maiôs em uma praia ensolarada, absolutamente confortáveis e em clima descontraído.

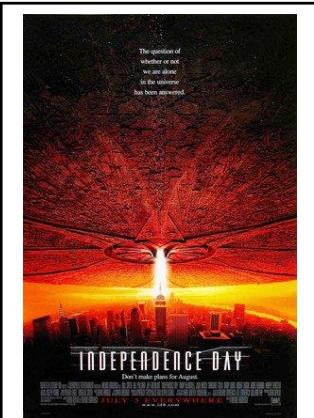
Certamente a produção se aproveitou do sucesso de *A Guerra dos Mundos* para explorar um nicho mais superficial do cinema, marcado pela qualidade de produção dos recursos e não pelo enredo, ainda que, nos créditos de abertura, haja uma informação curiosa sobre a origem da história: a inspiração para a criação do filme é o livro *Flying Saucers From Outer Space*, de autoria do Major Donald E. Keyhoe, piloto dos fuzileiros navais dos EUA, que se tornou conhecido na década de 1950 como pesquisador do fenômeno UFO (OVNI). É possível recuperar e contextualizar não apenas as características técnicas de maior destaque para a produção dos efeitos especiais e sua importância em relação ao desenvolvimento de um conteúdo narrativo, como também a realização de um filme que explora uma forte tendência sociocultural daquele período para fenômenos e ocorrências extraordinárias.

5.2 Independence Day (*Independence Day* - 1996)

A década de 1990 foi um período de resgate e recontextualização de modelos clássicos de narrativas e ficções, da mesma forma que o início das convergências de linguagens e tecnologia entre cinema, televisão, quadrinhos e jogos de computador. É nesse tempo no qual se passa *Independence Day*, um filme patriótico, com uma grande dose de propaganda norte-americana. O filme nos apresenta uma diversidade de conflitos, em vários níveis, entre eles os étnicos e de gênero, os conflitos de gerações, os sociais e políticos. No seu desenvolvimento, esses conflitos *locais* são deixados de lado devido a uma ameaça comum que coloca em risco própria existência da humanidade.

Os protagonistas são representantes de grupos étnicos, religiosos e sociais diversos, interpretados por Will Smith (Capitão Steven Hiller) e Jeff Goldblum (David Levinson), respectivamente um piloto negro da Força Aérea Norte Americana e um cientista e físico judeu.

A chegada dos alienígenas à Terra não é tomada pela humanidade inicialmente como uma ameaça, mas com surpresa, recepcionando os visitantes com entusiasmo. Entretanto a abertura do filme já deixa bem claro para o observador que não é essa a situação real de maneira bastante simbólica: vemos a superfície da Lua, a pegada deixada pelo primeiro astronauta a pisar no satélite que, com a passagem da nave alienígena, é apagada sob o estremecimento causado pelo que parece ser um gigantesco disco voador deixando clara a intenção dos invasores de exterminar a raça humana – apagá-la da existência – tomando o planeta para si. Sua motivação não fica muito clara durante o filme apesar de, rapidamente, ser dito que é uma raça que percorre planetas para explorar seus recursos naturais uma vez que o seu próprio mundo de origem foi esgotado por elas.



Globalizado
Figura 124: O invasor ataca cada uma das nações terrestres, mas em lugar de destruir, une todas em 4 de Julho. (Acervo do



Inclusão
Figura 125: Um pouco como redenção, mas de forma politicamente correta, Emmerich valoriza a diversidade que compõe a nação norte-americana. (Acervo do

Uma das cenas de destruição mais icônicas do cinema é a explosão da Casa Branca. A ideia da máquina marciana – o trípode original – é revisitada e torna-se uma armadura individual mantendo algumas das características idealizadas por Wells em sua novela. Da mesma maneira, os alienígenas são frágeis, não estando sujeitos às adversidades da atmosfera ou da vida microscópica terrestre.

Nesse filme tudo é novo e tratado dessa forma. A humanidade ao se ver na iminência da extinção é forçada a se unir para reconstruir seu mundo aprendendo uma lição de valorização e de igualdade. A própria figura do presidente dos Estados Unidos, a personagem que irá mais tarde unir o mundo inteiro e libertar a humanidade no 4 de Julho, é um jovem ex-piloto da Força Aérea Norte Americana e se tornará um dos heróis no ataque contra os invasores. Nesse período da história o conflito entre Oriente Médio e Estados Unidos era um cenário constante de instabilidade, motivo que leva esse filme a ser considerado como um instrumento de propaganda ideológica que apresenta os Estados Unidos como o grande libertador, pacificador e “polícia do mundo”. A trilha musical embala os heroísmos, sacrifício e patriotismo humanitário.

A grande atualização sobre a narrativa original de *A Guerra dos Mundos* está no desenlace da história, a ruptura do conflito entre invasores e humanidade: enquanto na novela de Wells e nas duas versões cinematográficas homônimas o vírus é uma força da natureza, uma criatura microscópica para a qual os invasores não têm resistência, nessa versão de 1996 o vírus é um produto tecnológico, um vírus de computador que é inserido no sistema de navegação dos alienígenas contaminando toda sua tecnologia, levando-os à derrota e consequente destruição, libertando a Terra graças à genialidade e criatividade de uma minoria até então discriminada por sua própria sociedade: os heróis representados pelo negro, pelo judeu e pelo jovem presidente inexperiente.

Nesse mesmo período o cinema adotou a prática de criar siglas para as grandes produções: nomes complexos, de grafia complicada ou muito longos são revisados e tornados “marcas”. “*Independence Day*” tornou-se “ID4”.



Golpe Simbólico

Figura 126: A destruição do centro do governo e poder norte-americano mostra que não é o lugar que define a supremacia de uma nação, mas sim seu povo. (Acervo do autor)

5.3 Marte Ataca! (Mars Attacks! - 1998)

Podemos considerar este filme uma paródia. Ironiza, satiriza e torna cômica a situação original proposta em *A Guerra dos Mundos*. Sua abordagem crítica torna-se muito mais uma versão hilária e cartunista da sociedade do final do Século XX do que uma crítica em especial por tornar estereotipada e quase insignificante a reação humana a qualquer ruptura de sua estabilidade. Contudo, é possível recuperar uma dose importante de valores ao notarmos que há um destaque para a ignorância da humanidade e para a futilidade de suas atitudes – uma ingenuidade e infantilidade presentes na obra como um todo – construindo uma alegoria sobre o “americano médio”. É preciso deixar claro que esta obra é citada aqui em especial não só por referir-se diretamente ao paradigma original de Wells, ainda que de uma maneira absolutamente livre e sarcástica, mas por trazer para o público norte-americano um filme com algumas referências culturais mais populares e midiáticas presentes originalmente em histórias em quadrinhos e filmes de matinês.

Todas as personagens existem sob uma construção cômica: o cientista é o modelo do intelectual acadêmico de roupas finas e que fuma cachimbo, o militar é o velho e experiente general do exército com muitas batalhas em seu currículo e a mentalidade absolutamente afunilada para um único objetivo, entre algumas das figuras que conduzem a trama. São rotuladas também as regiões onde a história se desenvolve: a poderosa capital Washington e uma fútil Las Vegas, local onde os personagens que se envolvem na tentativa de fuga da invasão marciana são dançarinas, cantores e jogadores presentes nos cassinos. O elenco é formado por atores de destaque: Jack Nicholson (Presidente), Glenn Close (Primeira Dama), Pierce Brosnan (Cientista), entre alguns dos nomes.

A construção dos invasores é praticamente o resgate de um pesadelo: seu rosto cadavérico deixa à mostra um cérebro esverdeado debaixo de uma redoma de vidro, algo que também resgata uma memória de representações em filmes de ficção científica “baratos” e histórias em quadrinhos das décadas de 1940 e 1950. Contudo, a tecnologia aplicada na produção desse filme é bastante aprimorada, explorando a computação gráfica como uma prática já corriqueira e estável nesse período para as produções que



Não Pode Ser Sério...
Figura 127: Impossível acreditar que esse filme seja alguma forma de crítica, a menos que consideremos a ironia e o sarcasmo. (Acervo do autor)

têm apelos mais “fantasiosos”. Ainda que pareçam um pesadelo, os alienígenas tem atitudes cômicas, quase ridículas, portando armas de raio que dissolvem as pessoas da mesma maneira que aquelas apresentadas nas versões cinematográficas homônimas de *A Guerra dos Mundos*, apenas com um detalhe característico de Tim Burton: os esqueletos dos humanos atingidos ficam coloridos de uma maneira também quase infantil como se fossem brinquedos de montar.

Em certo ponto da trama a ingenuidade e surrealismo da atitude dos alienígenas e dos humanos se confundem, em especial quando os primeiros decidem se infiltrar na sociedade criando uma modelo humana que possa interagir e misturar-se com as pessoas. Ela é esguia, loira, “bela” e está constantemente com uma goma de mascar que, mais tarde, descobre-se ser um artifício para que possa respirar sem o “capacete de aquário”. Move-se de maneira absolutamente artificial, serpenteando e flutuando e, ainda assim, com essa atitude atípica, ninguém à sua volta parece notar. Ela se destaca como “exótica”, uma referência aos padrões de beleza e ao imaginário daquele período.

Não se estabelece uma motivação para a invasão alienígena. Ao que parece é mais um impulso natural deles para a invasão e conquista, que proporciona uma dose de prazer em destruir qualquer coisa presente no nosso planeta. O conflito é a invasão por si própria e a estranheza que o alienígena causa, em especial ao acreditar que chegam em paz e uma comitiva humana é formada para recebê-los. O primeiro impacto de sua aparência desagradável e agressiva para o humano reflete-se no repúdio a eles. É possível que Tim Burton tenha buscado construir exatamente essa sensação em relação ao estranho e como a sociedade rotula aquilo que desconhece ou que não faça parte do seu contexto e cotidiano. Para completar o cenário surreal do filme, a grande fraqueza dos alienígenas é a música – *Indian Love Call* – que ao ser tocada afeta-os de uma



História Viva

Figuras 128 a 130: O *design* retrô de Burton é um resgate da cultura pop norte-americana. (Acervo do autor)

maneira absurda e obscena: faz com que suas cabeças explodam dentro dos capacetes, uma visão essencialmente desagradável e repugnante.

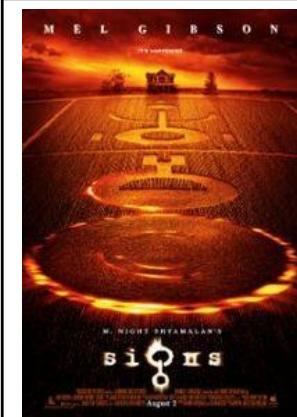
5.4 Sinais (*Signs* - 2002)

Este filme explora a mesma temática do invasor e do confronto com ele, contudo de maneira mais intimista, com um tom de mistério e um apelo quase sobrenatural e religioso, no qual o protagonista tem um perfil diferenciado em relação aos seus similares nas demais versões: é um homem da fé – um pastor – que acaba de passar por uma trágica perda pessoal, o que faz com que suas crenças sejam colocadas em dúvida, levando àquilo que popularmente conhecemos como “estar brigado com a igreja”.

O cenário no qual a história se concentra está distante da metrópole. É uma região do interior dos Estados Unidos habitada por agricultores e fazendeiros. O próprio pastor é dono de uma plantação de milho onde vivem ele, seu irmão mais jovem e o casal de filhos do pastor. Entende-se que, anteriormente, lá também vivia a esposa dele.

Descobrimos no percurso da história que sua esposa morreu vítima de um atropelamento enquanto praticava corrida na estrada. Os quatro personagens principais apresentam conflitos pessoais de crença ou de comportamento: o Pastor Graham Hess (Mel Gibson) luta contra suas próprias dúvidas e os desígnios de Deus; seu irmão Merrill Hess (Joaquim Phoenix) frustra-se pela incapacidade de lidar com a perda e fazer algo para confrontar Graham em seu luto, refletindo a mesma limitação que o fez deixar suas habilidades como um promissor atleta de *baseball*; o filho Morgan Hess (Rory Culkin) sofre de asma e

devido a isso tem uma série de limitações e cuidados especiais; a filha Bo Hess (Abigail Breslin) tem uma compulsão por água limpa, deixando copos cheios espalhados por toda casa afirmando que depois do primeiro gole estão sujos, contaminados e que a água tem gosto ruim. Todos os conflitos pessoais terão um valor no desenlace da trama,



O Olhar do Alto

Figura 131: Shyamalan deixa a invasão mais assustadora ao colocar no centro da ação pessoas e lugares comuns. (Acervo do autor)



Família

Figura 132: O núcleo do conflito mescla seu ambiente particular com o restante do mundo ao constatar que, se o resto do planeta não sabe o que fazer nessa situação, como um família “quebrada” será capaz de reagir? (Acervo do autor)

unindo-se para solucionar o embate contra o invasor e, paralelamente, responder aos “sinais” que todos receberam mas não foram capazes de compreender.

Durante toda a história cada um dos personagens observa sinais e indícios com múltiplos sentidos de interpretação a começar pela plantação que, misteriosamente, tem impressa nela desenhos estranhos como os relatados nos campos ingleses no final do século XX e atribuídos a contatos extraterrestres. Começam também a receber sons e interferências estáticas em um pequeno aparelho de comunicação interna da casa, um aparelho portátil usado como uma babá eletrônica, além da reação dos animais – em especial os cães da fazenda – que têm atitudes agressivas e agem de maneira muito mais selvagem do que o seu habitual.

A produção tem poucos efeitos especiais espetaculares, contando com as tecnologias de manipulação de imagem e computação gráfica, empregando-os praticamente apenas para os alienígenas de maneira mais acentuada nos últimos minutos do filme. O invasor é uma criatura humanoide, de cor acinzentada mas que passa a maior parte do tempo mimetizada no ambiente, como um camaleão. Temos rápidas visões de partes do alienígena em meio a plantação, mas a cena de apresentação dele, quando se estabelece efetivamente o conflito da invasão, tem um impacto maior por fazer uso da câmera casual. Aparentemente proveniente do interior do Brasil, é um “vídeo amador” e mostra rapidamente a passagem do alienígena em frente da câmera olhando em nossa direção. O impacto vem tanto pelo inesperado como pela expressão demoníaca da criatura.

Como já citado, o invasor tem motivos desconhecidos para suas ações, porém suas características levam imediatamente à desconfiança. Além de sua capacidade de se confundir com o ambiente, ele possui um tubo na base do pulso por onde libera um tipo de gás venenoso. Morgan faz a vezes do especulador – como um resgate à figura do garoto prodígio – que, curioso, procura um livro sobre alienígenas e espaço com as mais variadas teorias que começam a ser desenvolvidas, algumas tão fantasiosas que chegam a ser hilárias, como a cena na qual as crianças e o tio estão sentados com as cabeças envolvidas por papel alumínio para evitar



Sessão da Tarde
Figura 133: Um momento de alívio para a tensão criada e para aquilo que ainda virá. (Acervo do autor)

que os extraterrestres leiam seus pensamentos, como em *A Invasão dos Discos Voadores* e mais sutilmente em *Independence Day*. A referência está no ponto em que eles vêm na televisão as notícias sobre o resto do mundo tratando da chegada dos invasores em naves invisíveis e um dos personagens cita que isso tudo se parece muito com *A Guerra dos Mundos*.

Os alienígenas invisíveis ou miméticos são uma referência direta ao tom de mistério sobrenatural do filme e remetem a espíritos ou fantasmas; os demônios e crenças equivocadas que se mostram presentes em um mundo midiático de virada de século. O ponto de solução do conflito é original pois mostra os quatro personagens – e suas fraquezas – em convergência contra o invasor: os inúmeros copos de água espalhados por Bo pela casa; a asma de Morgan; a habilidade em rebater com um taco de *baseball* de Merrill e o entendimento de Graham para uma mensagem obscura de sua esposa.

Os sinais de cada um, que foram postos em dúvida devido à fragilidade momentânea de sua fé, é o que salvará suas vidas graças a uma epifania que recupera a força de cada um dos personagens, como se essa experiência fosse o sinal divino necessário para que todos voltassem ao seu equilíbrio e fizessem as pazes com suas vidas.

5.5. Retrato do “Marciano”

O uso do “marciano” funciona como um sinônimo para o estrangeiro, compatível com as representações do extraterrestre – o excluído do contexto daquela sociedade à qual chega – e que se estabelece como premissa do modelo de *A Guerra dos Mundos*. A proposta da novela de Wells coloca-o como o motivador para conflitos sociais e culturais entre o habitante – o terráqueo – e o visitante. Como um retrato de um período da História humana, apresenta os conflitos estabelecidos entre as duas partes evidenciando as fragilidades de uma sociedade aos nossos próprios olhos. A personagem pode desconhecer ou não verbalizar esse fator, porém o observador é capaz de articular essa questão por se encontrar “acima” no plano da obra. Sua visão analítica de uma leitura notará que o invasor é a personificação dos temores e das ameaças da humanidade naquele momento. Para cada uma das versões cinematográficas é possível notar esse retrato e as conexões entre si. Ao transitarmos entre as obras e suas leituras, tornamos cada uma e seu conjunto atemporal. Elas nos explicam tanto seu próprio período como projetam os “futuros”.

Sob o recorte da relação entre roteiro e história, o conflito iminente que ameaça a humanidade pode ser considerado um evento ritualístico de passagem, a necessidade de uma mudança forçada para que uma sociedade saia do sua zona de conforto e reavalie valores e conceitos, característico de um período determinado dessa história. Desde a Guerra Fria até os adventos que colocam em risco a individualidade e o respeito por esse valor, o “marciano” assume o papel duplo do “eu” e do “outro”. Enquanto em 1953 o invasor



Diversidade

Figuras 134 a 139: As diversas encarnações do invasor, marcianos ou apenas “extraterrestres”: “*A Guerra dos Mundos*” de 1953; “*Guerra dos Mundos*” de 2005; o alienígena na armadura de “*A Invasão dos Discos Voadores*” de 1956; o invasor como é a sua proteção individual em “*Independence Day*” de 1996; “*Marte Ataca!*” de 1998 e “*Sinais*” de 2002. (Acervo do autor)

era mostrado como um homúnculo – aquele que ainda não adquiriu todas as características da humanidade, uma aberração ou uma raça inferior – no século XXI o fantasma, os sobrenatural retrata o poder que o desconhecido exerce sobre uma cultura, fazendo com que o desconhecimento e a ignorância sobre o outro construa valores errôneos e temerários.

Tanto espaço quanto tempo elaboram o retrato daquele período: apesar de todas as obras cinematográficas serem ambientadas em um cenário norte-americano, a intenção de sua produção é a de abranger uma condição cultural ocidental. Por um lado, a vida interiorana simples e pacata recebe a primeira visita do alienígena como um evento natural e inofensivo, em parte devido ao seu desprendimento da grande metrópole, notável tanto em 1953 quanto em 2002. O meteoro e as marcas nas plantações são ocorrências fora do controle humano, seja cósmico ou divino, além do seu entendimento. Da mesma forma que a motivação – se existe – do invasor é desconhecida e posta em um patamar onde o natural e o divino se confundem, a resolução do conflito também assume essa posição, ao observarmos que sua fragilidade está relacionada às coisas mais simples deste planeta: bactérias e água. Podemos inferir uma dose de criatividade humana, usando a música ou a tecnologia como recurso de resposta à ameaça, contudo sua eficácia e o aprendizado que vem com esse evento pouco ou nenhum valor agregam ao pensamento da condição humana: o vírus de computador mais parece uma solução de última hora, que acentua o caráter arrogante da humanidade em um certo momento de seu percurso; a música, no caso específico, adequa-se ao mesmo modelo de ironia e comédia proposto pelo diretor.

Os personagens assumem a função de fazer-nos mergulhar na experiência, assumindo seus valores e riscos, podendo nos levar a um entendimento diegético da situação na qual se encontram para que, mais tarde, sejamos capazes de avaliar as ações tomadas. Quando Tom Cruise interpreta o trabalhador mediano, pai incompetente e sem muita articulação com o mundo, somos levados a simpatizar com essa situação devido muito mais ao ator do que à personagem. Colocados fora do contexto, de nossa própria contemporaneidade, tanto os doutores Forrester quanto Russell são arquétipos distantes no nosso cotidiano. O militar, que é ridicularizado em sua prepotência por Tim Burton em 1998, tendo sido elevado ao estado icônico em 1996 por Emmerich, torna-se uma figura muito mais resistente à empatia, em especial logo após os conflitos no Golfo Pérsico entre 1990 e 1991, do que os próprios cientistas.

A identificação do outro como algo diferente, agressivo ao nosso olhar, é a base para Tim Burton, que explorou apelos como a intolerância, a discriminação e as preconcepções demonstradas por uma sociedade “superior”. O reflexo disso, como atitudes que agridem não só fisicamente, está presente na versão de Spielberg na qual o maior inimigo do humano – Ray – é o seu próprio semelhante, o vizinho do lado sobre quem nada sabemos e nos distanciamos com receio de termos nossa integridade ameaçada por ele. Da mesma forma, a infantilização dessa questão é mostrada por Burton e seus invasores de brinquedo com suas armas plásticas de raios.

A suspensão de descrença sobre cada obra se fundamenta em boa parte no retrato da ameaça e sua relação com o momento real histórico. A produção dos filmes, até *Independence Day* explorou mais técnicas de efeitos especiais mecânicos, como bonecos e maquetes, do que as tecnologias mais avançadas e ainda pouco disponíveis da computação gráfica. De *Marte Ataca!* para a frente no tempo, tudo tornou-se mais realista e detalhado, próximo do hiper-realismo. Movimentos e texturas, *design* e edição podem ser notavelmente diferenciados entre cada uma das obras: mesmo “ridículo”, o marciano de Tim Burton é detalhado e “perfeito”, da mesma forma que os dinossauros de Spielberg parecem “de verdade”. Enquanto esses marcianos “cacarejam” quando falam, os de Emmerich empregam, inicialmente, a linguagem matemática para se comunicar, mais tarde usando os humanos como marionetes que falam sob seu controle. Shyamalan não deu voz aos alienígenas pois sua aparência – além do fato de serem virtualmente invisíveis – e expressão demoníaca brevemente mostradas já eram o suficiente para transparecer suas intenções, como um pré-julgamento – uma pré-concepção – válida para aquela situação; Spielberg resgatou tanto a imagem quanto o som da obra de H. G. Wells quando trouxe o trípode de volta e o fez “urrar” como uma fera que acabou de abater sua presa.

É certo que novas versões e novas leituras da mesma temática virão no futuro. Como um recorrente *remake* ou *reboot* do paradigma de *A Guerra dos Mundos*, possivelmente com novos desenhos, novas músicas, novos conflitos e novas motivações, retratando aquele período que virá, mas com sua dose de originalidade inerente e necessária para que faça dessa versão, como todas as outras anteriores, algo único em seu próprio tempo, mas ainda capaz de atravessá-lo com seu conteúdo e suas representações, propositais ou não, disponíveis para uma leitura temporal.

6. CONSIDERAÇÕES SOBRE AS CONTRIBUIÇÕES TEMPORAIS

A questão da atemporalidade se estabeleceu com base no paradigma de *A Guerra dos Mundos*, mas não se constitui exclusiva desse conjunto de obras. A aplicação do modelo de estudo aqui proposto permite que outras obras sejam também o objeto dessa leitura. Constata-se que o método proposto estabelece diferenciais de interdisciplinaridade de estudos, especificidade e aprofundamento de apenas um – ou diversos – parâmetros de análise e, em especial, a colocação da obra como um acervo documental de um período. Dessa forma, mesmo que o filme seja ancorado em um tempo específico, a aplicação do método de leitura proposto desatrela-o desse período. Sob essa premissa, possibilita-se utilizar uma obra para outros estudos além daqueles puramente técnicos, referentes à estética e cinematografia, com indícios para demais cenários, tais como os sociais, culturais e econômicos entre algumas das expansões disponíveis na própria obra ou em seu entorno.

O observador terá a oportunidade de se adiantar ou retroceder no tempo construído em um filme, de formas mais seccionadas, explorando apenas um fator de sua composição ou de seu período original presente nele. Esse percurso valoriza as produções que se estabelecem por meio da construção da narrativa que agrupa momentos e espaços específicos, com deslocamentos próprios, para elaborar um conjunto histórico disponível para ser percebido em seus pontos de maior relevância, deixando de lado pequenas nuances para destacar imediatamente os objetivos de conteúdo e contexto da obra. Um filme constrói uma comunidade imaginada – ou idealizada – com origens e explicações relevantes para o contexto proposto, estabelecendo uma continuidade factual para os eventos mostrados, mesmo que separados por anos ou quilômetros, de forma a propiciar uma noção de “todo” para o observador. Uma vez que este modelo de estudo age tanto sobre forma quanto conteúdo, o filme como objeto adquire um caráter atemporal, evidenciando sua identidade tanto no próprio período quanto na sua atualização.

Essa atemporalidade pode levar a uma incerteza na identificação do período original da obra, em função das colagens e montagens que distorcem e adaptam as referências reais para a ficção – como em *E.T.: O Extraterrestre* –, contudo é praticamente impossível destituí-la da presença do tempo real, factual, entremeado desde sua concepção até a realização. Vemos, por exemplo, a realização de um típico filme de nostalgia, cujo foco principal está naquilo que foi, no histórico. É uma

recriação não do passado real mas da experiência narrativa idealizada para ele, com construções disponíveis para aquele período de realização e não para o retratado no filme. Figurinos, *designs* e materiais rompem paradigmas já estabelecidos para que outros, novos, tomem lugar por meio de oposições. Como um exemplo, vejamos a solução proposta por Wells originalmente.

1. Na novela, os marcianos morrem devido a sua falta de imunidade aos microorganismos presentes na atmosfera terrestre e que ainda eram uma relativa novidade estudada pela ciência. A expectativa do leitor está sobre o destino da humanidade e vê, nessa resolução do conflito, um ato quase divino.
2. Em 1953, o mesmo ocorre, sendo que a mesma solução é mostrada como uma surpresa para o observador. O conteúdo literário desse enredo é mantido, apenas atualizado para o período retratado no filme.
3. Em 2005, a solução já é conhecida da maioria do público, uma vez que a obra como conjunto constitui uma referência de domínio cultural global, portanto não é importante criar-se um mistério para isso, notável em especial pela sequência de abertura do filme que mostra para o observador aqueles microorganismos que serão responsáveis pela salvação da humanidade. O destino dos invasores já é esperado, contudo, o percurso de crescimento e iluminação do protagonista é incerto.
4. Em 1996, Roland Emmerich moderniza o vírus biológico para seu contemporâneo digital, um vírus de computador que destroi as naves inimigas e coloca a humanidade naquele patamar proposto pela versão de 1953, com tecnologia bélica capaz de rechaçar qualquer invasor.
5. Em 1998, Tim Burton faz dos invasores criaturas dotadas de “ouvido absoluto”, intolerantes à música “*Indian Love Call*” interpretada por Slim Whitman, o que certamente não é uma solução que deva ser levada à sério, porém ainda é uma solução.
6. Finalmente, em 2002, Shyamalan faz com que os alienígenas sejam frágeis à água, que os queima imediatamente ao contato, a mesma água que é para a Terra fonte de vida e também onde a infinidade de microorganismos referidos por Wells habitam. É o elemento que purifica.

Diferentemente de extinguir um paradigma como o do filme que retrata e perpetua imutavelmente seu período, incorpora-se a ele uma condição notória do cinema

atual – e da intermidialidade – na qual o observador deixa de ser um mero receptor passivo da narrativa, distante da ação limitada por meio da barreira da “quarta parede”, e assume uma postura mais participativa da ação graças a estímulos tanto de produção (e projeção) da obra quanto de ambientação e preparação para a experiência, tais como salas interativas e ações de mercado pré-estreia. O observador torna-se produtor de conteúdo de conhecimento ao analisar e recontextualizar a obra.

Graças ao progresso da distribuição e da circulação mundiais dos filmes pelos canais de televisão a cabo e por DVD (sem falar no fato de o cinema ser às vezes, especialmente em alguns países, ensinado nas escolas), é mais fácil do que antes contar com um público competente, com conhecimentos suficientes para decodificar grande número de piscadelas e de alusões à história do cinema (e da televisão, se não dos *videogames*), dos quais se nutre essencialmente a obra pós-moderna. (JULLIER; MARIE, 2009, p. 215).

A sustentação de um estudo mais aprofundado e interdisciplinar do tempo na obra cinematográfica, em especial neste caso para o modelo estabelecido por *A Guerra dos Mundos*, leva-nos a compreender sua presença e percurso dinâmico e mutável, que possibilita a leitura recontextualizada das obras a partir de seu período de origem e, também compreender as mudanças ocorridas em diversos níveis, do tecnológico e estético ao sociocultural, fundados nas representações presentes no filme.

Como resultado deste estudo, ao “lermos” um filme sob o modelo proposto, duas posturas podem ser adotadas: a diegética e a analítica. A primeira, bastante discutida por ser mais espontânea e “natural” permite a imersão na experiência, com o observador envolvido sensorial e emocionalmente com a situação; a segunda, mais técnica, exige bagagem e repertório mais amplos, além do distanciamento científico do observador, que mergulha na obra em suas minúcias, desmontando-a técnica e filosoficamente. Sob essa prática, um número importante de obras tornam-se objetos de estudo por carregarem uma característica intrinsecamente documental de seu período de origem. A carga externa, do observador, é responsável pela “eficácia” da experiência, uma vez que dela depende a apreensão dos estímulos. Na eventualidade de um repertório mais “limitado”, o conteúdo presente na narrativa ficará perdido na superficialidade de sua interpretação. A obra continuará a mesma, com todas suas nuances técnicas e simbólicas, contudo opacas para um olhar despreparado. Assim, mesmo que o observador se proponha a “pensar” o filme posteriormente à sua primeira exposição, este – o filme – já será introduzido à sua condição atemporal.

Dessa forma, ao ter início uma leitura atemporal de um filme, o observador se predispõe a um percurso investigativo dos arredores da obra e daquilo que está presente

nela, objetiva e subjetivamente. O *olhar* vem acompanhado do ouvir, sentir, compreender e perceber, entre algumas das possibilidades. O entendimento dos resultados partem da convergência dos recortes temporais propostos e de sua percepção, percorrendo a passagem do tempo por meio, por exemplo, da distinção notável entre ator e personagem, o que leva ao critério de credibilidade e verossimilhança. Poderíamos pensar nas diversas encarnações que James Bond teve nas telas dos cinemas. O resultado inicial será absolutamente subjetivo, partindo da primeira postura – a diegética – na qual o “gostar” e “confiar” confundem-se com a realidade e a ficção trazida à vida por Sean Connery ou Roger Moore (ou Daniel Craig). Contudo, sua presença e construção indicam um período da história factual que compõe conceitos estéticos, sociais e lúdicos. São filmes que transitam pelo tempo, construídos com recursos disponíveis capazes de organizar uma visão original daquela simulação de realidade.

As narrativas midiatizadas modernas sofrem uma influência “mágica” da tecnologia, passando a exercer um efeito construtivo sobre a percepção do real, transpondo do imaginário para o cotidiano factual seus ritmos e estéticas. Assim, paradigmas narrativos de *espaço-tempo* quebrados em uma obra são incorporados pelo observador ao mundo real, que passa a ser visto e experimentado sob a mesma diegese filmica ou literária. Depois que Spielberg ressuscitou os dinossauros na década de 1990, com toda a riqueza de detalhes que permitiu a suspensão da descrença sobre aqueles animais e situações, a presença deles no mundo real só não é efetivada (por ora) devido a não termos a sua disponibilidade física ao nosso alcance. Existem “de verdade” apenas em filmes e jogos, porém já assumiram uma posição quase tangível no cotidiano moderno. Sua presença e realismo são intensos tanto quanto super-heróis, magos e criaturas mitológicas.

6.1 Elaboração da Leitura

Tomando o pensamento de Dominique Parent-Altier como princípio para o processo de construção de um filme, as observações analíticas e críticas que fundamentam a percepção e repertório do observador sobre a obra constituirão um novo núcleo de conhecimento inter-relacionado e interdisciplinar, informando, promovendo e

avaliando evidências características relevantes da obra, independentemente de positivas ou negativas.

A matéria deve ser aqui interpretada como o propósito da história. A matéria é, em simultâneo, a história que o autor quer contar e a acção (*sic*) que a conta. A matéria da história é, portanto, a acção (*sic*), ou seja, aquilo que acontece, e a personagem, aquele a quem isso acontece. (PARENT-ALTIER, 2009, p. 45)

Como resultado da aplicação do método de leitura proposto, constatamos que dois cursos podem ser seguidos: o primeiro tem origem no próprio autor que vale-se de seu conhecimento e percepção para produzir algo inteligível para os observadores, algo que invariavelmente ancora a obra em seu tempo e espaço, exigindo que o observador transporte-se para esse nicho para ser capaz de apreender plenamente a experiência, indicando que o autor do filme está consciente daquilo que pretende representar em sua obra; o segundo é o processo contínuo e interminável de análise, como uma constante releitura e recontextualização da obra que remove camadas do discursos e de sua construção para expor simbolismos e significados obscuros ou interpretados de maneiras adversas ou parciais, presentes como um componente natural ao período de realização da obra, independentemente da “consciência” do autor.

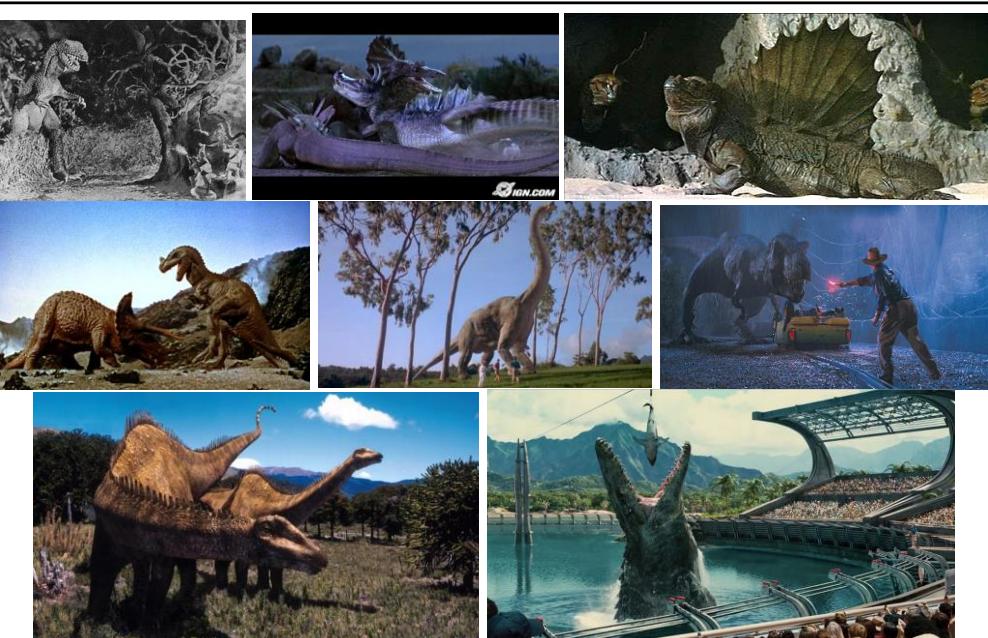
Um filme para ser compreendido e experimentado na forma de leitura deve passar por uma segmentação que evidencie sua construção e reelabore o todo. Essa prática, com bases racionais, por vezes apenas evidencia os componentes técnicos da obra, o que distancia o observador da experiência da imersão. Um procedimento que surge como resultado deste estudo é o de estabelecer o primeiro contato de imersão com a obra, despojado de *pré - visões*, porém atentando para as reações do observador e de seu entorno. A partir desse resultado e da apreensão gerada, elabora-se mais criteriosamente os estímulos que levaram o observador a “viver” o tempo e espaço da obra. Não há uma desconstrução da experiência, mas a compreensão dos mecanismos mútuos que permitiram a integração do observador com a narrativa em um espaço-tempo próprios.

No cinema, para cada narrativa estabelece-se um conjunto de procedimentos que partem do método até as práticas, compondo códigos e estéticas sob os paradigmas da escrita e do discurso. A fragmentação do todo, para proporcionar sua percepção, varia de acordo com o meio. O autor (e, por vezes, o narrador) coloca-se acima do discurso, superior à realidade simulada pela obra em seu tempo e espaço. São criados elos entre eventos aparentemente distantes no início da exibição mas que se aderem à realidade

construída graças à credibilidade e veracidade do universo criado, por mais fantástico que possa ser. O observador, se imerso e coadjuvante, será capaz de experimentar e analisar esse conteúdo de maneiras que contemplam tanto técnica quanto conteúdo.

A percepção dessa realidade ocorre sobre o eixo *obra-observador-aceitação*, no qual a *obra* é o filme exibido, o *observador* é o receptor disposto a expor-se à obra para sua leitura e, a *aceitação* é o entendimento e incorporação da obra como um evento próximo da realidade factual, na qual os eventos são incorporados e embutidos como um cenário real. A aceitação dos artifícios empregados, como a música e os cortes de câmera, entre alguns dos recursos técnicos, são responsáveis por estabelecer o filtro de *suspensão de descrença*.

Esse fator é o responsável por fazer com que aquele observador, ao assistir a um filme como *O Parque dos Dinossauros* veja os animais na tela, produzidos por técnicas avançadas de computação gráfica e descobertas científicas as mais recentes até o momento, e crer que aqueles animais são reais, existem e agem como agiam nos tempos pré-históricos, sem colocar em dúvida a verossimilhança daquela obra.



Quando Os Dinossauros Dominaram A Terra

Figuras 140 a 147: Duas versões de “O Mundo Perdido”; “Viagem ao Centro da Terra”; “Quando os Dinossauros Dominavam a Terra”; duas cenas de “Jurassic Park”; o documentário “Caminhando Com Os Dinossauros”; a mais recente versão da franquia “Jurassic”, já como um parque temático “em funcionamento”. Todos foram motivo de espanto em seu próprio tempo devido ao seu realismo. Isso, certamente, não vai parar por aqui... (Acervo do autor)

A suspensão de descrença não ocorre apenas em relação aos efeitos especiais, interpretações das personagens ou situações de ação extremada. Também a construção da narrativa, em sua edição, é responsável por tornar “aceitável” e “crível” um filme. Nesse caso, o tempo como algo que permeia toda a experiência, simultaneamente é e está na

experiência, acomodando a obra, o ambiente e o observador. Como fenômeno, a resposta diegética no cinema é uma ocorrência muito mais frequente do que em relação a outros meios e formatos. Assume-se como resultado que uma ação só será crível se o tempo no qual ela se passa for verossímil¹². Sob a ótica da construção técnica da credibilidade do tempo, para o cinema, alguns dos recursos mais eficientes são o “voice over” que toma o lugar da mente do observador, guiando-o na compreensão e elaboração do experimento, flutuando como uma entidade incorpórea e, às vezes, atemporal; o outro é o lugar da câmera como olhar do observador, movendo-se e recortando-se de formas e em ritmos fisicamente impossíveis para o observador.

O tempo, para o cinema, é tanto interno quanto externo: a dilatação ou contração serve para estabelecer o fluxo da experiência e também como estratégia narrativa. Fora da narrativa, o tempo real é subjugado e torna-se apenas a presença necessária para que haja a ruptura de integração entre os dois universos. Assim, cria-se uma verdade por meio da vontade de dois, a do observador em mergulhar e entregar-se à experiência e a do narrador (autor) que constrói um universo ideal para essa mescla. Seu olhar como construtor da obra não é a certeza do “correto” ou “real” mas sim de uma versão convincente e crível daquilo que vê como verdadeiro.

6.2 A Presença do Tempo

Ao considerar o equilíbrio entre factual e ficcional o conceito de “olhar” está presente para elaborar e construir o ideal. Mesmo na câmera, são escolhidos recortes da realidade que, evidenciados e manipulados, permitem a apreensão do conteúdo do experimento: uma flor desabrocha naturalmente, mas em um ritmo diferente e incompatível com a percepção de presença humana, então, com artifícios técnicos que manipulam o tempo, “aceleramos” o tempo para que se torne perceptível sob os padrões humanos.

Como preparativo para o processo de leitura em profundidade de um filme deve-se partir do modelo estrutural que apresenta ao observador o contexto no qual mergulhará (*exposição*); em seguida a narrativa toma o curso do conflito, que move o

¹² Como discutido por Murray Smith em “Espectatorialidade Cinematográfica e A Instituição da Ficção” e por André Parente – sobre Deleuze – em “Deleuze e As Virtualidades da Narrativa Cinematográfica”, ambos em “Teoria Contemporânea do Cinema: Volume I”.

observador, juntamente com o objeto da narrativa, para fora de sua zona de conforto (*ação crescente*) até o auge no qual esse conflito se soluciona por meio da ruptura de um paradigma (*clímax*) seguindo um curso de adequações, encaixes e esclarecimentos (*ação decrescente*) até o retorno a uma condição estável de convívio (*resolução*). Essa construção, quando bem realizada, faz com que o observador rompa a *quarta parede* e mergulhe no universo da obra, independentemente da criatividade aplicada na execução desse modelo. Podemos encontrar com certa facilidade filmes que (cor)rompem esse modelo de maneira inovadora, realocando os blocos que o compõe. Para exemplificar essa releitura, basta lembrar que Quentin Tarantino constrói *Pulp Fiction – Tempo de Violência*, a partir do meio da ação, retorna e avança nesse tempo por meio de *flashbacks* e *flashfowards* até apresentar todo o recorte de enredo para encerrar a narrativa novamente no seu ponto de início. O observador, nesse caso, é mais um dos personagens “pegos de surpresa” na situação sobre a qual vai adquirindo conhecimento graças as recursos técnicos que simulam a memória e a previsibilidade dos fatos.

Como uma reconstrução da realidade, carregada de simbolismo que leva o observador a elaborar a junção entre seu próprio universo e aquele apresentado, tudo (idealmente) o que se mostra tem um motivo de ser. Muitas vezes a realidade factual invade, literalmente, a obra durante sua produção. Essa relação imprime um nível e teor ainda maior de veracidade e credibilidade à experiência se for considerado que o *ator* passa por um preparo que faz com que viva e reaja como se estivesse naquele universo. Ele próprio se desapega do real e mergulha em outro tempo e espaço. É notório que os personagens dos filmes de Tarantino podem ser qualquer coisa, menos rotulados simplisticamente como “heróis” ou “vilões”.

No cinema, e também em outras expressões, o predomínio de um tema (gênero) é o indício das bases socioculturais de sua época. O tempo, novamente, exerce seu papel e responde a ele quando se divide em uma percepção simultânea (divina) na qual o observador tem o conhecimento absoluto das ações projetadas, diferentemente das personagens, ou ambígua (subjetiva), que o coloca no mesmo ponto de ciência das personagens, descobrindo juntamente com elas cada nova virada de enredo no percurso do filme.

Para que o próprio tempo seja crível, é necessário estruturar a narrativa sobre alguns moldes: para a *projeção*, podemos comprehendê-lo como uma elaboração do futuro, um salto para adiante no tempo, que poderá propor uma “previsão” daquilo que virá sobre uma situação atual, ou discutir questões da atualidade com um toque de

desligamento do agora ao fazê-lo em um período ainda por vir; sobre a *ação*, o tempo pode ser tanto compactado quanto expandido para fazer com que um acontecimento mostrado em tela seja destacado em sua influência, deixando-o mais evidente para o observador; como a soma dos dois anteriores, a *percepção* de realidade e credibilidade sobre o que é mostrado na tela, sob uso dos recursos empregados, destacando que o tempo também determina a localização da obra em termos de *data* da narrativa e sua *duração* como discurso.

6.3 Deslocamento no Tempo e Espaço

Um aspecto que este estudo promove é o de tornar a obra “presente” no ponto em que ela perde sua temporalidade original quando observada como referência. Um filme é a construção do tempo que representa, além de estar intimamente ligado às mídias de massa eletrônicas, o que o leva a ser ancorado no “agora” do observador, datando-o como a versão de um determinado ano devido à sua veiculação e ampla divulgação naquele momento. As duas versões de *A Guerra dos Mundos*, separadamente, produzem o efeito de compreensão no observador por sua carga histórica e referencial de seus próprios períodos. Ambos exploram o conflito, o risco da aniquilação, a invasão e conquista do “outro”, a ruptura da estabilidade, o resgate do *status* da sociedade por meio de soluções que se encontram além de seu alcance, conhecimento ou imaginação. Porém, na segunda versão, todos esses fatores são atualizados, trazidos para a proximidade do período histórico vivido pelo observador, tendo seu contexto atualizado.

O mesmo ocorre com as obras adjacentes a essas, que exploram de formas originais os mesmos paradigmas com desenlaces modernos. As referências são claras ao identificarmos o invasor como o inimigo potencial daquele período e ele carregar muitas das características da realidade como o comunista, o terrorista, o ateu, o irreverente entre algumas das encarnações presentes e exploradas nesses filmes.

Como citado anteriormente, um exemplo recorrente dessa identidade de período que traduz modelos estéticos e socioculturais é a leitura feita sobre a imagem retratada de Jesus Cristo em diversos filmes bíblicos. Em alguns, mais atrás no tempo, retratavam-no como caucasiano, pele e olhos claros, alto, magro, cabelos morenos, invariavelmente “limpo”. Comparado aos apóstolos, chegavam a parecer duas espécies

diferentes da humanidade, uma mais primitiva do que a outra. Mais tarde, algumas produções passaram a retratar o Cristo como uma pessoa mais próxima do real daquele período, parecendo quase menos “divino”. Essa mudança levou a novas análises das obras, chegando a ponderar sobre a diferença estética entre as personagens querer demonstrar uma santidade inerente ao filho de Deus, algo que os mortais à sua volta não haviam conquistado ainda. Sabe-se que a explicação real é muito mais simples, apenas seguindo um modelo e padrão de beleza que a indústria cinematográfica norte-americana daquele período buscava estabelecer como norma para o restante do cenário mundial. A beleza do redentor era, simultaneamente, “divina” e “dominante”.

Consideremos que, para eficácia de uma leitura temporal de um filme, a obra na sua contemporaneidade foi construída a partir de suas referências anteriores, históricas ou não. Isso faz com que, atualmente, as ações e a própria construção do discurso cinematográfico seja mais hiper-realista, explorando os excessos das imagens, mesmo as mais cotidianas.

O Cristo é um parâmetro para essa análise: sua divindade em “*Jesus de Nazaré*”, interpretado por Robert Powell, é nítida mesmo em sua crucificação, limpo e piedoso durante seu sofrimento final; em *A Paixão de Cristo*, Jim Caviezel mostra-nos um redentor quebrado, sucumbido à dor, humano e mortal. Enquanto Powell nos olha em desespero, como imaginado ao pedir perdão por nós, Caviezel é a marca exagerada da violência, sem reação, sujo e ferido muito além de qualquer ideia materializada sobre Jesus até então. Essa construção mais recente explora, além dos limites gráficos, a imagem do sofrimento, criando um modelo notório para seu período de produção, indo para além da realidade da imagem aceitável, tornando-a então hiper-realista.

Dessa maneira, a segunda versão ameaça destruir a anterior em sua credibilidade e veracidade, afinal como poderia o Cristo de Zeffirelli passar por seu martírio e ainda manter-se minimamente humano em sua aparência? Essa leitura evidencia a artificialidade, uma vez que parece, da mesma forma que os dinossauros de Spielberg, mais crível e realista



Perdoai...

Figuras 148 e 149: O mártir nas duas versões cinematográficas, ambas com a proposta de ser “a mais fiel à História”. (Acervo do autor)

do que o factual. A transição de flexibilidade nas leituras vai para os extremos, se pensarmos que não seria aceita uma representação do Cristo de Gibson no período – e sociedade – de Zeffirelli. Então, a primeira versão (não absoluta na cronologia como efetivamente o primeiro filme a mostrar esse episódio de Jesus) parece mais ingênua, chegando mesmo a carregar um fator de falsidade na construção da imagem, se observada a partir da segunda versão, mais “fiel à realidade” em sua proposta. Contudo, o mesmo pode ser dito inversamente: o exagero da segunda versão, comparada à primeira, torna-a falsa. Esse problema, na verdade uma opção de análise temporal de um filme, é o que considero como um paradoxo para a veracidade temporal. O texto na ciência histórica (passado, presente e futuro) só tem sentido com base no presente.

Ora, a ficção não tem os compromissos da ciência: nenhum projeto de atuação prática, não sujeita às provas de falsificação nem às de verificação, tendo exercido, no entanto, especialmente o romance moderno, o que Steven Johnson chama de “cultura da interface”, que realiza um projeto de tradução, ou mediação, entre o desenvolvimento tecnológico e a vida cotidiana. (TURCHERMAN, 2003, pp. 105-124).

Vejamos esse paradoxo a partir do conceito de que, entre as várias configurações narrativas, o cinema é o que mais se aproxima da ilusão de viajar no tempo. Ele próprio é uma construção de tempo, usando-o como referência e matéria - prima. A relação entre tempo real e fílmico é tênue, porém, quando entrelaçadas, são indistintas uma da outra do ponto de vista do efeito produzido sobre o observador. O tempo fílmico é uma representação do real, que se ramifica, a partir do “presente” da obra, em “passado” e “futuro”. O filme só existe devido ao tempo. Sem ele, o produto da narrativa torna-se *fotografia*. O próprio filme, observado como obra autocontida, estabelece-se como uma cápsula do tempo, tendo em si todo um universo, redundante e imutável, porém dinâmico em sua leitura.

A percepção do tempo – presente em tudo – como função em uma narrativa, está submissa aos modelos de interpretação, do ponto de vista de comunicação e estética, portanto o período de origem interfere na leitura, mesmo feita com intuições atemporais. As representações sínícias, na forma da imagem e som, acomodam-se às finalidades do autor – ou diretor – naquele momento da criação da obra. Seu intuito não é apenas o de transmitir uma ideia mas de fazer o receptor vive-la. As construções lúdicas valem-se duplamente disso, em especial e mais notadamente, as audiovisuais. Há, primeiramente, a construção da narrativa em seus componentes de base para um filme (objetos de cena, personagens, locais) que são encadeados em edições e recortes de imagem, em tempos e ritmos, que funcionam como um atalho para a experiência ser aproveitada. O valor, e

muitas vezes a função, de uma narrativa é o de estabelecer uma ponte entre o passado narrado (documentado) e a experiência narrativa presente do observador como construção futura.

Se pensarmos em um filme na forma de um documento, ele também passará pelo filtro do olhar do documentarista que, de certa forma recorta a realidade – espaço e tempo – segundo seus próprios critérios. Dessa maneira, aquilo que o observador experimenta é um recorte de *espaço-tempo* ideal para o produtor, que replica o tempo em ritmos e saltos da mesma forma que comprime ou dilata o espaço da narrativa.

Em certa dose, a apreensão da realidade construída na narrativa fílmica ocorre da mesma forma que a experiência do sonho. Nos dois casos a impressão do real – material – é o que promove a relação e imersão na experiência. Sua contundência, mesmo como “ilusão” é tão intensa que a mente capta-a como real e a integra no mesmo rol de situações vividas e aprendidas. O tempo torna-se claro como componente de uma experiência fílmica quando é assimilado e incorporado como crível e realista, no momento em que o observador busca relatar sua imersão. Invariavelmente o observador imprime muito mais do que o percebido sobre a obra pois agrega seus próprios valores e leituras, construindo uma realidade especial que transita do pessoal factual para o genérico ficcional.

Mesmo assim, há um forte grau de independência sobre a *forma* da obra pois sua captação é mesclada pelo observador às suas referências e nuances de existência. O efeito final, sobre a memória e apreensão (ou incorporação) é o mesmo vindo de um livro, filme ou música pois todos se acomodam e constroem a experiência vivida pelo observador – com atenção ao termo *vivida* como fator preponderante do real – mesclado pela fantasia oriunda do seu próprio repertório.

O resultado das leituras são interpretações mais pessoais sobre a figura – ou personagem – daquele Cristo que podem dizer serem fantasiosos ou realistas tanto em uma quanto em outra das versões. O estudo a partir do tempo não é o de uma interpretação pessoal, mas investigativa, que agrega tanto repertório quanto pesquisas em vários setores do conhecimento, para a construção de um resultado aprofundado e crítico sobre um determinado filme, a época que representa e seu período de realização. Sua finalidade não é apenas retratar, mas fazer pensar. Para o resultado, considera-se que fatores como a *absorção* e o *entendimento* da narrativa estão ligados entre si. O primeiro é um processo imediatamente antecessor à diegese, necessário para que haja o envolvimento do observador com o filme e seu universo construído; o segundo já se

mostra como uma resposta embasada no repertório do observador, que será capaz de elaborar sobre a projeção e resgatar seu conteúdo de forma a construir uma análise. Dessa forma, não poderá ser elaborada uma leitura mais profunda de um filme, com o intuito de estudá-lo e compreendê-lo, sem que haja o equilíbrio entre os envolvimentos emocionais e racionais.

A composição do simulacro da realidade a que um filme se propõe é composto por estímulos constituídos pela plástica e dramaticidade da narrativa. Relaciona-se diretamente ao tempo escatológico, em ritmo e montagem das ações que construirão o discurso, esse próprio, por ser uma “realidade ideal” tem uma origem abstrata, modelando o ideal de personagem, locação, diálogo permeado por música, um componente que, por mais artificial que possa parecer, é aceito como realidade.

Considere: no mundo real, este no qual vivemos o cotidiano, não ouvimos “do nada” o tema de *De Volta Para O Futuro*” se aceleramos nosso carro para passarmos por um semáforo prestes a fechar. Entretanto, no filme, é aceitável, é funcional e, principalmente, é crível. Essa é a essência do efeito proporcionado pela suspensão de descrença, o que nos possibilita crer e reagir às ações projetadas.

O concreto é empurrado, impulsionado e catalisado por forças imaginais. Nisso não se esconde um velho idealismo, travestido de novo em função de uma renovação de terminologia, mas transparece uma constatação antropológica: o ser humano é movido pelos imaginários que engendra. (SILVA, 2003, p. 7).

Ora, mas nada impede que, intimamente, os resultados de uma leitura invadam a realidade: afinal, quem nunca se encontrou em uma cena de filme no mundo real?

6.4 Outros Paradigmas Fílmicos: *King Kong* e *Moby Dick*

O cinema instaura, de forma notável, o exercício da experiência lúdica vívida com reflexos sobre a realidade do comportamento. É claro que o mesmo já era feito, muito antes, pela literatura, porém o cinema tornou esse “evento” acessível a públicos maiores, com elaborações espetaculares de imagens e ações. Paradoxalmente à padronização de um conceito em uma imagem definida, a variação e variedade de leituras e percepções tornou-se muito mais dinâmica. A pluralidade de perspectivas e leituras estabelece-se como diferencial da sua aplicação.

Um filme é o simulacro e impressão da realidade que permite a reflexão sobre recortes explorados em sua narrativa. Modelos conceituais como os “plots” (enredos) destacam, tematicamente, retratos sociais e comportamentais que, contextualizados no tempo, levam o observador a ponderar sobre os valores presentes, atuais e contemporâneos. Para tal efeito, o filme deverá estar bem apoiado nos pilares da verossimilhança e credibilidade pois, só assim, a internalização da experiência poderá ocorrer. A leitura de um filme pode ser realizada desde que haja a sobreposição e acúmulo de conhecimento para a compreensão da obra em seu próprio período e sua extração de maneira atemporal.

Com uma demonstração, um exercício da aplicação do modelo de leitura temporal apresentado neste estudo, proponho pensar sobre as versões fílmicas de *King Kong* e *Moby Dick*. A seleção dessas obras se fundamenta no mesmo critério da ocorrência paradigmática de *A Guerra dos Mundos*: o conjunto da obra e seu domínio cultural já amplo e explorado como obras datadas em seu próprio período de realização mas que permitem, sob a leitura do tempo, trazê-las para um contexto atual.

É importante ressaltar que, da mesma forma que a análise apresentada sobre *A Guerra dos Mundos* em suas versões não foi completa, o mesmo é exercitado nestas duas próximas obras. A aplicação parcial deve-se a não procurar como resultado a leitura analítica definitiva de nenhum desses filmes, mas sim a demonstração da validade e aplicação do método segundo critérios estabelecidos pelo observador previamente.

6.4.1 King Kong (1933 / 1976 / 2005)

Vamos partir da personagem título e de um recorte da tecnologia para sua produção aplicado à credibilidade e aceitação dela como real : em cada uma de suas encarnações, o gorila gigante tornou-se cada vez mais realista, isso devido ao aprimoramento tecnológico para o desenvolvimento de novas técnicas para a produção de efeitos especiais mais convincentes.

Nas três versões cinematográficas de *King Kong* (*King Kong*, 1933, 1976 e 2005) é possível notar que há uma procura por humanizar a fera, portanto podemos assistir a primeira versão e ainda nos envolvermos com a ação desde que isso seja feito dentro da esfera de tempo daquele período original do filme, o que implica em um

exercício de adaptação e deslocamento de percepção que nos faz recuar até a década de 1930 e entender o contexto estético e narrativo de então.



A Oitava Maravilha do Mundo.

Figuras 150 a 152: As três encarnações oficiais para o cinema da fera. (Acervo do autor)

Diz a lenda que vários produtores negaram-se a produzir o roteiro de Creelman por não entenderem se Kong era mesmo um animal gigantesco, logo impossível de controlar. Entre as anedotas, um deles ficou apaixonado pela ideia e disse que produziria o filme imediatamente, desde que eliminassem o macaco da história. Kong foi realizado predominantemente com a técnica do *stop motion* e algumas maquetes com as quais ele deveria interagir, com um resultado assustador o suficiente para a plateia presente. Da mesma forma, foi inspirador como narrado por Ray Harryhausen e Tony Dalton em *Ray Harryhausen: An Animated Life*. Harryhausen é conhecido por uma infinidade de filmes, muitos produzidos e dirigidos por ele, com uma característica comum a todos: o uso das técnicas de *stop motion* que o próprio Harryhausen aprimorou com o passar dos anos. Seu maravilhamento ao assistir *King Kong*, de 1933, fez com que se dedicasse à carreira de cineasta, na qual tornou-se referência.

I can remember every detail of that day very clearly. The forecourt was decorated with a Skull Island jungle setting: ferns, tropical plants, pink flamingos and a full-size moving bust of Kong himself. The exotic presentation (not unusual in those great days of cinema exploitation) seemed to a young boy who had been weaned on fantasy to herald something entirely new, a fact confirmed by the front of house stills showing a huge creature towering over a city. I realized that this was going to be something very special.¹³ (HARRYHAUSEN; DALTON, 2004, p. 17).

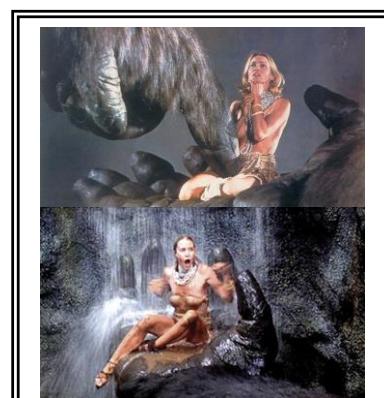
Harryhausen foi inspirado e inspirou, durante sua vida dedicada ao cinema, muitos outros profissionais e resgatou inúmeras fantasias perdidas na memória da literatura como Simbad, Gulliver e – antes de Spielberg – dinossauros. Foi responsável pelos efeitos especiais de *A Invasão dos Discos Voadores*.

¹³ Tradução livre do autor: “Eu me lembro de cada detalhe daquele dia muito claramente. O saguão de entrada foi decorado com um cenário de selva igual à Ilha da Caveira: samambaias, plantas tropicais, flamingos cor-de-rosa e um busto em tamanho real de Kong em movimento. Essa apresentação exótica (nada incomum nos grandes dias do início do cinema) pareceu anunciar algo inteiramente novo a um garoto que não tinha sido preparado para a fantasia, algo confirmado pelas fotos colocadas na frente do cinema mostrando uma criatura enorme elevando-se sobre uma cidade. Eu percebi que aquilo ia ser algo muito especial.”

A segunda versão retrata um cenário norte-americano de 1976, no qual o símbolo do poder é uma empresa petrolífera e o centro comercial do mundo é o *World Trade Center*, não mais o Empire State Building de 1933, sobre o qual a fera – desta vez um ator vestindo uma fantasia e maquiagem¹⁴ hiper-realistas de gorila – salta fugindo de helicópteros fortemente armados e não de frágeis aeroplanos. Para essa produção foram realizadas coreografias fundamentadas em consultorias específicas para os movimentos e reações de Kong, deixando-o o mais próximo possível – e aceitável – da realidade. A profusão de técnicas para a realização dos efeitos foi considerável: além do ator caracterizado, o filme utilizou maquetes, bonecos rádio controlados em escala e em tamanho real, sobreposição de imagens e pirotecnia. A recontextualização deste filme trouxe para aquela atualidade o conflito da bela e da fera, com toques de modernidade que hoje deixam o filme muito mais preso a seu próprio período de produção do que o de 1933.

A mais recente encarnação de Kong trata de um resgate à premissa do original com o requinte da tecnologia mais moderna para a construção de um período e cenário da História em detalhes. Contudo, deve-se considerar que, do ponto de vista de veracidade, essa última versão pode ser a que menos convença o observador sobre o caráter bestial da fera, que apresenta reações humanizadas exageradas em relação às suas versões anteriores, por exemplo ao rir dos malabarismos atrapalhados de Ann e brincar de escorregar no gelo com ela. O predomínio para a produção foi o uso de computação gráfica, que não só reconstruiu a cidade de Nova York de 1933 como também criou a Ilha da Caveira e outros tantos cenários, além da captura de movimento e expressões de um ator que interpretou Kong.

Podemos ainda pensar em questões mais sutis como o *sex appeal* da protagonista que provoca a humanização da fera. Na versão de 1976, Jessica Lange interpreta a jovem Ann Darrow que, em uma cena tornou-se imediatamente icônica, quando Kong a coloca sob uma cachoeira para que se banhe e, em seguida, tenta despi-la. Sob todo o ambiente



Uma Exclusividade dos Anos 70...
Figuras 153 e 154: A mocinha, ainda mais indefesa, nesta versão. (Acervo do autor)

¹⁴ As expressões de Kong foram produzidas por uma técnica de efeito especial chamada de *animatronic*: uma máscara com componentes mecânicos controlados remotamente que se moviam reproduzindo a expressão do ator.

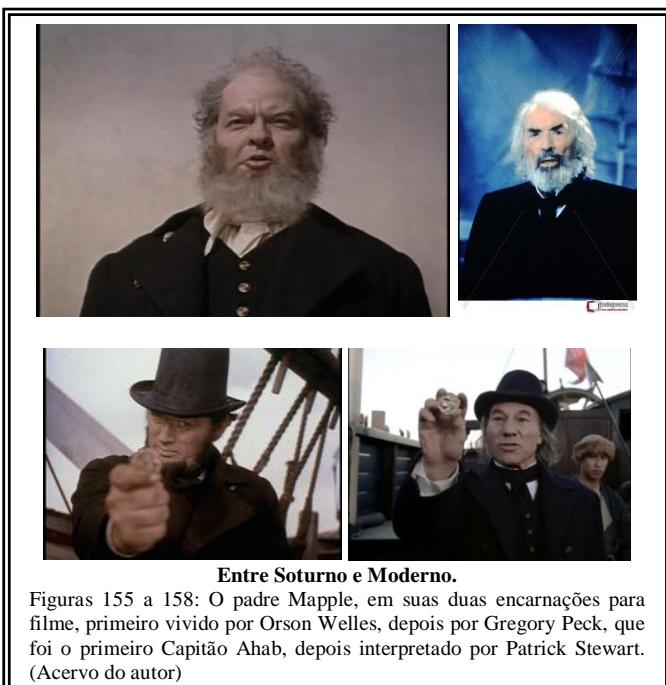
de mercado construído para esse filme, a atriz logo tornou-se o grande destaque para a grande mídia e essa cena, vetada mais tarde quando o filme foi exibido em canais de televisão abertos no Brasil, tornou-se alvo das mais variadas críticas. As atrizes que a interpretaram nas outras duas versões – Fay Wray e Naomi Watts – foram ícones em seus próprios períodos, ganhando espaço no filme devido a esse histórico, diferentemente de Lange, que estreou nesse papel.

6.4.2 *Moby Dick* (1956 / 1998)

Uma das grandes obras universais da literatura, *Moby Dick (or The White Whale)* de Herman Melville tem fascinado o leitor desde sua abertura biográfica, quando conhecemos o narrador do conto por intermédio de sua própria voz – “Chamai-me Ismael” – até seu desenlace final flutuando em meio aos destroços do Pequod, sobre o caixão de Queequeg, passando pela fúria de Ahab, agarrado ao dorso do leviatã, apunhalando-o de volta das profundezas do Inferno.

A maior parte dos estudos sobre baleias apresentado por Melville no livro, assim como algumas ponderações mais profundas sobre a natureza humana, foram perdidas na adaptação da obra para a linguagem cinematográfica. Contudo, uma das sequências de grande impacto foi mantida, de forma magistral: o sermão do padre Mapple sobre a passagem de Jonas e a Baleia.

Essa sequência, mais uma vez de maneira profética como a introdução de *A Guerra dos Mundos*, prepara-nos para as ações que virão, como uma relação de causa e efeito entre as decisões tomadas pelas personagens e seus próprios destinos, ainda que pesados pela inevitabilidade dos desfechos das suas ações. Ahab jamais poderia ser salvo, assim como Ismael jamais poderia perecer,



Entre Soturno e Moderno.

Figuras 155 a 158: O padre Mapple, em suas duas encarnações para filme, primeiro vivido por Orson Welles, depois por Gregory Peck, que foi o primeiro Capitão Ahab, depois interpretado por Patrick Stewart. (Acervo do autor)

principalmente por ser ele a contar toda a história, às vezes parecendo em tempo real, outras como se fosse um relato de ações já passadas.

A versão cinematográfica de 1956 se distancia de uma base importante da narrativa original impressa. Nela, Queequeg não participa do sermão, permanecendo no quarto da estalagem, vendo figuras de um livro. Toda a ação dentro da Capela dos Baleeiros se passa em um ritmo lento, quase opressor, sob tons sombrios de luz e cor, preparando o ambiente para a chegada do representante de Deus ao local. A personagem do padre Mapple, interpretado por Orson Welles¹⁵, é o resgate dêitico simbólico do imaginário coletivo. Por intermédio de Mapple, vemos e ouvimos Deus. Seu discurso é carregado, até intimidador. Os fiéis se mantêm em silêncio, prostrados sob o temor da *Palavra*. A figura imponente, sobre um púlpito em forma de proa de navio, chega a um ponto de seu discurso que deixa claro o abandono dos fiéis como ouvintes para tornar-se uma conversa pessoal entre a personagem e seu Ouvinte. Toda essa estrutura remete muito mais aos padrões da igreja na metade do século XX do que 1851, quando foi concluído o livro, ou final do século XVIII, quando ocorre a narrativa.

Sua outra versão, uma minissérie televisiva de 1998, resgata alguns dos componentes originais da novela, o que nos faz perceber quão atual ainda é sua história, mais de 160 anos depois de sua publicação. Nela, a mesma sequência ocorre com a presença de Queequeg, da mesma forma que no livro, diferindo nas motivações: no original Queequeg segue Ismael até a capela enquanto na versão da minissérie ele é levado por Ismael ao culto. Na capela, encontramos um cenário muito diferente da versão anterior. Há mais cor, luz e movimento, além das técnicas empregadas para a produção, movimentos de câmera e enquadramentos que tornam toda a experiência mais dinâmica, conferindo à sequência a característica moderna e atual daquilo que presenciamos hoje nas grandes mídias eletrônicas. Os fiéis interagem, inclusive com a personagem de Mapple, interpretado por Gregory Peck (o Capitão Ahab da versão anterior). Mapple, nessa versão, é uma pessoa visivelmente frágil, marcada pelo tempo e sua experiência, um representante mortal de Deus, contando aos seus fiéis aquilo que aprendeu Dele, não mais inatingível como a encarnação de Orson Welles.

O foco de aplicação do estudo neste exemplo não recai apenas sobre essa sequência comum às versões, mas também sobre Queequeg. Na primeira versão, a personagem é interpretada pelo ator Austro-Húngaro Friedrich Von Ledebur (Graf

¹⁵ Responsável por uma das versões mais memoráveis de “A Guerra dos Mundos”, adaptada para o formato de radioteatro em 1938 pela CBS Radio.

Friedrich Anton Maria Hubertus Bonifacius Von Ledebur-Wicheln), enquanto na segunda o papel ficou com Piripi Waretini, filho de um rei nas ilhas do Pacífico Sul que escolheu viajar o mundo por curiosidade e para entender mais sobre a civilização cristã, como indicado no livro.

Note que a primeira encarnação em filme é traduzida em uma figura que pouco tem de selvagem, com exceção das tatuagens e adereços além das atitudes claramente distantes do ponto de



Selvagem!

Figuras 159 e 160: Duas versões de Queequeg, ambas estereótipos em seus próprios períodos, talvez produtos da combinação entre o imaginário e o real. A dose entre os dois, incerta... (Acervo do autor)

vista cultural. Sua constituição física é a de um caucasiano totalmente desvinculado da figura do aborígene, como muitas das interpretações cinematográficas e televisivas desse período, que empregavam recursos de figurinos para a caracterização da personagem sobre os modelos estéticos da época da produção. Para destacar melhor esse efeito, observemos os figurinos e penteados de algumas personagens em filmes “de época” e como retratam “o outro” segundo seus próprios padrões. Esse Queequeg é excluído da igreja, diferentemente da proposta original da personagem em sua busca por conhecimento. Paradoxalmente, sua atitude é muitas vezes mais civilizada do que a dos demais agentes da narrativa.

O segundo ator, de pouco destaque nas mídias biográficas do meio, apresenta uma constituição estereotipada mais próxima do imaginário literário da obra original e mesmo do imaginário atual. Faz crer que houve mesmo um trabalho mais detalhado de pesquisa para a caracterização de Queequeg, tanto física quanto cultural. Sua pele é mais escura, seus cabelos e tatuagens são componentes do mesmo conjunto, estabelecem uma identidade sem ruído, diferentemente do destoante rabo de cavalo usado por Von Ledebur. Sua vestimenta é uma colcha de retalhos cultural como se ele trouxesse sobre o próprio corpo, como as tatuagens, os indícios de sua jornada e dos lugares por onde passou. Ele, da mesma forma que a baleia, é mostrado como uma força da Natureza. Sua perspicácia, contudo, está distante da versão de 1956, chegando a ser infantil em suas reações, como quando tira seu chapéu dentro da capela depois de ver

um garoto à sua frente fazer o mesmo, talvez compreendendo que aquilo era um ato de respeito. Após de um encontro profético, esse Queequeg foi levado por Ismael para um processo catequético, como toda a ação no interior da capela bem demonstra, algo facilmente notável nas igrejas e religiões modernas em profusão desde o final do Século XX e, atualmente, presentes em várias versões midiáticas. As duas personagens resgatam, de seus extremos caracterizados pela interpretação dos atores e influências de roteiro e direção com o intervalo de quase meio século entre si, o Mito do Bom Selvagem e embutem muito do pensamento filosófico de Jean-Jacques Rousseau, em especial “*Do Contrato Social*”.

A percepção passa por um filtro complexo de pluralidade. Isso se deve à variedade de culturas, ideologias, identidades e outros tantos fatores, entre eles o próprio tempo. Muitas das alegorias empregadas em narrativas prestam-se a carregar discussões similares entre si. Para que atinjam a diversidade de observadores, são reconstruídas de forma a modelar-se como novo para uma outra e recém chegada geração ou para se aproximar de uma outra cultura. Nisso, forma e conteúdo são reféns do tempo, em sua construção e mesmo em seu objetivo.

Da mesma forma que *A Guerra dos Mundos* explora, em seu conjunto como obra, o paradigma da cultura e seus conflitos, *Moby Dick* traz a discussão da humanização das forças da Natureza, sua consciência e reações projetadas a partir do humano, quase como um Id contraposta ao Ego. Tanto *Tubarão* quanto *No Coração do Mar* constroem essa discussão sob aspectos e estéticas particulares, indo do terror quase sobrenatural à insignificância humana diante das forças bestiais do planeta que ele pretensamente crê dominar.

6.5 Construção de uma Análise Fílmica-Temporal

Dois fatores importantes influenciam o cinema, um deles muito menos hoje, devido a fatores tecnológicos: o primeiro deles é a concepção do filme na forma de um roteiro, que não carrega grandes vertentes literárias e explora o tempo de maneira técnica, situando a ação ou direcionando sua passagem, sem que institua uma relevância definida; o segundo relaciona-se à materialidade da obra, a metragem do filme disponível para a captura das ações que influenciará a duração da ação e as técnicas de montagem e edição, finalizando na duração, em horas e minutos, do filme. Atualmente,

os limites são impostos por qualidade da imagem – definição – e o espaço disponível para armazenamento do arquivo digital. A obra tangível armazenada em película tornou-se raridade, como muitas das produções culturais de abrangência global no início do século XXI. Um filme virtualizou-se da mesma maneira que o tempo, e é experimentado da mesma maneira que o tempo.

Esteticamente, além da edição e montagem, temos casos nos quais o tempo é representado por cores, com tons esmaecidos representando um passado ou sua memória. O mesmo pode equivaler à música e sons, em suas proporções, que remetem a situações passadas, imprimem uma modulação à ação em ritmo ou caracterizam tematicamente personagens e situações. Uma música acelerada (no ritmo) pode levar o observador a apreender a experiência como algo ágil e dinâmico; o efeito sonoro de chuva, ao fundo, indicará a passagem de tempo quando se inicia bruscamente, estabiliza e, depois, escasseia, pois a chuva *“já passou”*.

Um filme apresenta as características de seu período como resultado de seu predomínio cultural, comportando dois tempos: um explícito da obra, em sua forma e composição; outro implícito (um segundo plano) que retrata e documenta o tempo ao qual pertence. Assim, toda obra constrói seu próprio tempo, pois este se acumula como camadas, tornando o conjunto final único. A possibilidade desta relação ser cíclica e entrópica é o bastante para considerar a obra e sua experiência pelo observador como uma “bolha” ou “cápsula” de tempo. Ele se apresenta como um “fio condutor” que integra e proporciona a experiência, compondo um conjunto estético e artístico graças à sua manipulação durante a narrativa experimentada, expandindo-se ou comprimindo-se para produzir percepções e sensações mais pontuais.

Um filme pode ser lido como um espelho, um reflexo do factual de seu período de idealização e realização. Ele é construído pela realidade refletida nele e, em resposta, oferece ao observador uma releitura ou reconstrução dessa realidade. Não pensamos nas questões genéricas que classificam filmes como obras “datadas” no sentido de ultrapassados ou antiquados em suas abordagens ou realizações uma vez que, sob a leitura temporal proposta, ele não responde a uma data em específico, mas resgata a sensação completa de uma experiência daquele seu período original; o resultado é a construção de um conjunto de apreensões e observações. A transição desse processo é feita pelo observador. Dessa forma, tudo na obra, inclusive o tempo, pode ser percebido por meio dessa leitura. Então, um novo tempo, ou melhor, uma atemporalidade, é

estabelecida como uma duplidade de resgate e projeção, tendo o tempo atual, contemporâneo à leitura, como lastro e motivação para a experiência.

Segundo Deleuze, sobre Bergson, o tempo é partido em passado e presente, como em uma memória. Contudo, sua fluidez deve ser considerada para compor um fluxo contínuo de acúmulo. Sem a transição, feita pelo presente de maneira bastante dinâmica entre o futuro e o passado, não há tempo ou significado. Deve-se entender o processo como um *contínuo*; se dividi-lo, será sempre uma parcela do todo; passado, presente, futuro. O *contínuo* é o resultado construído pela experiência narrativa vivida pelo observador. O presente, claro, *está agora*, e é alimentado pelas projeções de um futuro. A perspectiva, e expectativa, do (ou de um) futuro, só é possível no presente, e é construída com base no passado. O momento é o agora, o ponto focal onde tudo acontece, do ponto de vista da percepção e apreensão da experiência.

O observador assume uma posição quase divina, superior, pois conhece o todo, aquilo que aconteceu e que acontecerá na obra. Mesmo assim, é possível que essa revisão da experiência original apresente novos paradigmas ou que possa evidenciar outros em uma nova escala de percepção. O tempo, em suas formas narrativas, dita movimento e ação. A elaboração de uma análise sobre um filme, por mais ficcional que possa ser em sua produção e estética, ou documental em sua retratação do crível, deve ser comprometida com o real e verdadeiro em sua essência, embasada não no artifício apenas, mas recorrer a ele para alcançar o objetivo da experiência, que são a emoção e a sensação compreendidas e articuladas, como pensado por Andrei Tarkovski.

Para ser fiel à vida e intrinsecamente verdadeira, uma obra deve, a meu ver, ser ao mesmo tempo um relato exato e efetivo de uma verdadeira comunicação de sentimentos. (TARKOVSKI, 2010, p. 22).

Anteriormente, para sustentar essa ideia, ele ponderou.

É claro que tal reprodução de sensações da vida não constitui um fim em si mesma, mas pode ser justificada esteticamente, tornando-se assim o meio de expressão de idéias (*sic*) sérias e profundas. (TARKOVSKI, 2010, p. 22).

Considere-se a apresentação de uma experiência narrativa algo, profundo e sensorial. Incorpora-se e vive-se aquilo que se observa de forma que o corpo – fisiologicamente – responde aos estímulos de maneira muito próxima àquela gerada no mundo “real”. Está um patamar acima da compreensão e muito mais fundada sobre a lógica e o raciocínio. Explica, desconstrói e articula. Pode ser mais frio pois perde o fator emocional que a arte carrega. Contudo, a possibilidade de explorar a leitura também sobre esse fator, para obter um resultado do sensorial no percurso do tempo,

não anula a ciência e a objetividade. Sua percepção exige sempre o resgate daquilo “que foi” para que o “agora” faça sentido e leve, de maneira coerente e natural àquilo “que será”. Na construção de uma narrativa, o autor resgata por meio da memória, todo seu tempo pessoal e o embute nessa obra. Sua essência e história também estarão presentes aí. A experiência será, em certa medida, através dos olhos e da alma do autor. Na criação de uma narrativa, o autor resgata de seu próprio acervo, sua memória de experiências, componentes de constituição dessa obra, oferecendo para o observador o resgate e compreensão desse conteúdo impregnado de identidade. A criação é multitemporal pois percorre escalas, ciclos e ritmos indo e vindo em diversas dimensões, para construir uma nova realidade.

O observador, então, busca essas experiências não só por meio de sensação e estímulos que proporcionam mas, também, devido à oportunidade de compreensão daquele tempo e de sua potencial projeção, contextualizando e contemporanizando sua leitura.

Ao apresentar o passado com características atuais, valoriza-se e reforça-se o presente; igualmente, o futuro se torna inevitável e um ponto final a tudo aquilo que é. Essa estrutura não é, predominantemente, pessimista ou otimista, mas neutra em sua aplicabilidade e objetivo da narrativa como uma alegoria que estimule o observador. Como o foco é o crescimento e valorização desse observador, tudo acontece de acordo com seu tempo.

A releitura nos leva a experimentar novamente uma obra no que nosso próprio tempo se desloca, nos transporta ao primeiro momento, da experiência original, como em uma memória, que resgata e revive aquele passado. O tempo na narrativa tem abrangência sobre espaço, coisas e situações. A construção do tempo se compõe por partes percebidas e interpretadas. O observador é o agente construtor do significado temporal.

*"... [o tempo] é um daqueles conceitos profundamente resistentes a uma definição simples."*¹⁶

Carl Sagan

¹⁶ Do original "...it is one of those concepts that is profoundly resistant to a simple definition" do documentário "Time Lords" produzido pela BBC Horizon em 1996, traduzido livremente pelo autor.

CONCLUSÃO

Como demonstrado, o método proposto para uma leitura temporal fílmica não é definitivo devido à busca constante por novas referências que agreguem conceitos e significados a cada novo exercício que o observador estabeleça. Também não é hermético a outras aplicações.

Os diálogos entre autores, dos mais “clássicos” aos mais recentes expõe um universo criado em um filme carregado de conteúdo que extrapola seu próprio tempo para compor novos significados e interpretações pontuais.

Nessa demonstração, acreditamos ter destacado a fluidez e trânsito entre a obra e o tempo, as correlações e potenciais de análise sobre objetos de estudos, podendo ser um outro filme ou uma outra mídia – música, literatura, jogos de computador, histórias em quadrinhos – desde que sejam destacados e tornados notáveis os valores sociais e culturais presentes e relevantes nessa obra.

Cada um constitui o cenário de seu próprio tempo, contudo essas construções são fruto de atualizações e recontextualizações que contribuem para a percepção da passagem do tempo e das mudanças que ele causa, incluindo a importância de novos produtos fílmicos que são constantemente disponibilizados no mercado. A revisão de conceitos e de recortes de tempo – dos períodos de produção e retratação desses mesmos – são o que nos fazem notar essas influências como, por exemplo, entre uma obra que explore o nacionalismo exagerado norte-americano dos anos de 1990 e a variedade de filmes “inspirados em quadrinhos norte-americanos” aparentemente sem a finalidade de tornar-se propaganda, mas sim de retratar uma forte tendência de mercado nesta segunda década do século XXI.

Entre as expressões artísticas e a que tem agregado com mais intensidade as convergências tanto tecnológicas como de linguagem. Um filme, na essência desta proposta de leitura, sempre construirá conhecimento e estará à disposição para novas interpretações.

O potencial do modelo de leitura como evidência interdisciplinar e de convergência pode ser exercitado em condições que coloquem sob o foco de análise suas formas midiáticas – o que foi brevemente insinuado nesta tese – ao confrontar temporalmente a literatura e o filme, ou a música e o filme. O paradigma de estudo é estabelecido pelo próprio observador que transitará, em seu preparo para uma leitura analítica, por repertórios variados. Inevitavelmente, como apresentado aqui, *A Guerra*

dos Mundos presente nominalmente na forma de filmes não pode ser ignorada como produto literário, por sua origem e por seu conteúdo. Quando do lançamento da versão de Spielberg, o mercado literário aproveitou a oportunidade para relançar também o livro porém, a capa de algumas edições “especiais” trazia o cartaz desse filme, ainda que o conteúdo fosse o original de Wells.

Revisões sobre temas recorrentes serão constantes e são esperadas, assim como a capacidade de perceber em uma obra uma referência ou reconstrução de algo que já foi produzido anteriormente, sob outras propostas e outros períodos de tempo que refletem os valores de então, seja na forma de um *remake* ou de um *reboot*. A tendência é de uma atualização – ou revitalização – desse campo de estudo composto pelo cinema e as produções que o orbitam.

Ao observador cabe determinar seu recorte de leitura sobre o paradigma que ele próprio estabelecer. Os resultados estarão sempre atrelados ao tempo, à sua presença e aos reflexos causados por ele, em um exercício contínuo de construção de conhecimento.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

- AMIEL, Vincent. **Estética da montagem.** Lisboa: Edições Texto & Grafia / Mi-Mé-Sis / Arte e Espetáculo, 2010.
- ARISTÓTELES; ANGIONI, Lucas (trad.). **Física i & ii.** 2^a reimpr. Campinas: Ed. UNICAMP, 2013.
- BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e estética.** São Paulo: Ed. UNESP / Hucitec, 1993.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulations.** New York: Semiotext(e), 1983.
- BERGSON, Henri. **Matéria & memória:** ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1999.
- BOECHAT, Walter. **A mitopoese da psique:** mito e individuação. São Paulo: Editora Vozes, 2008.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções.** São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- CAMPBELL, Joseph, MOISÉS, Carlos Felipe (trad.). **O poder do mito.** 28^a Ed. São Paulo: Editora Palas Athena, 2011.
- CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna.** São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo.** São Paulo: Ed. Brasiliense, 2005.
- FERRO, Marc. **Cinema e história.** São Paulo: Editora Paz e Terra, 2010.
- FIELD, Syd. **Os exercícios do roteirista.** Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1996.
- FIKER, Raul. **Ficção científica ou uma épica da época?.** Porto Alegre: L&PM, 1985.
- GERVAISEAU, Henri Arraes. **O abrigo do tempo:** abordagens cinematográficas da passagem do tempo. São Paulo: Alameda Casa Editorial, 2012.
- HARRYHAUSEN, Ray; DALTON, Tony. **Ray harryhausen: an animated life.** London: Billboard Books, 2004.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna.** São Paulo: Edições Loyola, 1993.
- HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo.** 8^a ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2006.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: Ed. SENAC, 2009.
- MÁXIMO, João. **A música do cinema:** os 100 primeiros anos. Vols. 1 e 2. Rio de Janeiro: Artemídia Rocco, 2003.
- NACACHE, Jacqueline. **O ator de cinema.** Lisboa: Edições Texto & Grafia / Mi-Mé-Sis / Arte e Espetáculo, 2005.

- PARENT-ALTIER, Dominique. **O argumento cinematográfico.** Lisboa: Edições Texto & Grafia / Mi-Mé-Sis / Arte e Espetáculo, 2009.
- RÉGIS, Fátima. **Nós, ciborgues:** tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina. Curitiba: Editora Champagnat, 2012.
- ROUSSEAU, Jean Jacques. **Do contrato social.** São Paulo: Editora Pillares, 2013.
- SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário.** Porto Alegre: Ed. Sulina, 2003.
- STOREY, John. **Teoria cultural e cultura popular:** uma introdução. São Paulo: Edições SESC, 2015.
- TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo.** 3^a ed. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2010.
- TOBIAS, Ronald B. **20 master plots (and how to build them).** Ohio, EUA: Writer's Digest Books, 2003.
- TURCHERMAN, Ieda. **O pós-humano e sua narrativa:** a ficção científica. Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia. CISC – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. São Paulo, nº 02, os. 105-124, março 2003.
- WELLS, H. G. **A guerra dos mundos.** São Paulo: Editora Ulisséia, 1983.
- ZUSMAN, Waldemar. **Os filmes que vi com freud.** Rio de Janeiro: Editora Imago, 1994.

COMPLEMENTAR

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme.** Coleção Mi-Mé-Sis / Arte e Espetáculo. Lisboa: Edições Texto&Grafia, 2009.
- BAHIANA, Ana Maria. **Como ver um filme.** Rio de Janeiro: Ed Nova Fronteira, 2012.
- BELARDI, César Augusto. **Aplicação e aprimoramento de técnicas de efeitos especiais em produções cinematográficas.** São Paulo: Dissertação de Mestrado UNIP, 2001.
- BELLÉ, J. R. **Onde estão guardadas as memórias?** São Paulo: Revista da Cultura, edição 72, Julho 2013.
- BERCHMANS, Tony. **A música do filme.** São Paulo: Escrituras, 2006.
- BERGAN, Ronald. **...Ismos para entender o cinema.** São Paulo: Ed. Globo, 2010.
- BETTON, Gérard. **A estética do cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BRISELANCE, Marie-France; MORIN, Jean-Claude. **Gramática do cinema.** Coleção Mi-Mé-Sis / Arte e Espetáculo. Lisboa: Edições Texto&Grafia, 2011.

- BRYAN, Guilherme; ROZA, Michele. **A sétima arte na quarta dimensão.** São Paulo: Revista da Cultura, edição 75, Outubro 2013.
- CABRERA, Júlio. **O cinema pensa:** uma introdução à filosofia através dos filmes. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 2006.
- CALLENDER, Craig. **O tempo é uma ilusão?** Biblioteca Scientific American Brasil Vol. 3: Enigmas do Espaço-Tempo. São Paulo: Duetto Editorial, 2013.
- CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo.** 3^a ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- COUSINS, Mark. **História do cinema:** dos clássicos mudos ao cinema moderno. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- DAVIES, Paul. **Esse fluxo misterioso.** Scientific American Brasil Especial nº 21: Paradoxos do Tempo. São Paulo: Duetto Editorial, 2001.
- DIEL, Paul. **O simbolismo na mitologia grega.** São Paulo: Attar Editorial, 2004.
- EZZELL, Carol. **Tempo e cultura.** Scientific American Brasil Especial nº 21: Paradoxos do Tempo. São Paulo: Duetto Editorial, 2001.
- FILHO, Ciro Marcondes (org.). **Dicionário de comunicação.** São Paulo: Ed. Paulus, 2009.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado.** 2^a reimpressão. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- GARDIES, René (org.). **Compreender o cinema e as imagens.** Lisboa: Edições Texto & Grafia / Mi-Mé-Sis / Arte e Espetáculo, 2008.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção e presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003.
- LABRADOR, David. **Do instantâneo ao eterno.** Scientific American Brasil Especial nº 21: Paradoxos do Tempo. São Paulo: Duetto Editorial, 1999.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** 3^a ed. São Paulo: Papirus Editora, 2005.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo: Ed. Brasiliense, 2003.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.
- MUSSER, George. **Um buraco no coração de física.** Scientific American Brasil Especial nº 21: Paradoxos do Tempo. São Paulo: Duetto Editorial, 2001.

- NICOLETI, Taís. **A subjetividade da percepção do tempo.** Revista da Cultura ed. 75. São Paulo, Outubro de 2013.
- POURRIOL, Ollivier. **Cine filô:** as mais belas questões da filosofia no cinema. Rio de Janeiro: Zahar (Jorge) Editor, 2009.
- RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema:** volume i – pós-estruturalismo e filosofia analítica. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- ROWLANDS, Mark. **Scifi=scifilo:** a filosofia explicada pelos filmes de ficção científica. Rio de Janeiro: Ed. Relume Dumará, 2005.
- STIX, Gary. **Tempo real.** Scientific American Brasil Especial nº 21: Paradoxos do Tempo. São Paulo: Duetto Editorial, 2001.
- TOULET, Emmanuelle. **O cinema, a invenção do século.** São Paulo: Editora Objetiva, 1988.
- WRIGHT, Karen. **Os tempos da nossa vida.** Scientific American Brasil Especial nº 21: Paradoxos do Tempo. São Paulo: Duetto Editorial, 2001.
- XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema:** antologia. 2^a ed. Rio de Janeiro: Edições Graal Ltda., 1991.

FILMOGRAFIA

- 12 ANOS DE ESCRAVIDÃO (*12 YEARS OF SLAVE*). Direção de Steve McQueen. EUA/Reino Unido: Fox Searchlight Pictures, 2013. 134 minutos, colorido, DVD.
- 2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO (*2001: A SPACE ODYSSEY*). Direção de Stanley Kubrick. EUA/Reino Unido: MGM Studios, 1968. 142 minutos, colorido, DVD.
- A ÁRVORE DA VIDA (*THE TREE OF LIFE*). Direção de Terrence Malick. EUA: Fox Searchlight Pictures, 2011. 138 minutos, colorido, DVD.
- A CONQUISTA DO PLANETA DOS MACACOS (*CONQUEST OF THE PLANET OF THE APES*). Direção de J. Lee Thompson. EUA: 20th Century Fox, 1972. 88 minutos, colorido, DVD.
- A GUERRA DOS MUNDOS (*THE WAR OF THE WORLDS*). Criação: Greg Strangis. EUA: PAMAMOUNT TELEVISION, 1988 a 1990. 45 minutos (43 episódios), colorido, videocassete.
- A GUERRA DOS MUNDOS (*THE WAR OF THE WORLDS*). Direção de Byron Haskin. EUA: Paramount Pictures, 1953. 85 minutos, colorido, DVD.
- A INVASÃO DOS DISCOS VOADORES (*EARTH VS THE FLYING SAUCERS*). Direção de FRED F. SEARS. EUA: Columbia Pictures, 1956. 83 minutos, preto e branco, DVD.
- A MÁQUINA DO TEMPO (*THE TIME MACHINE*). Direção de George Pal. EUA: MGM Studios, 1960. 103 minutos, colorido, DVD.
- A PAIXÃO DE CRISTO (*THE PASSION OF THE CRIST*). Direção de Mel Gibson. EUA: Icon Productions, 2004. 126 minutos, colorido, DVD.
- A VIAGEM (*CLOUD ATLAS*). Direção de Lana & Andy Wachowski e Tom Tykwer. EUA: Warner Bros. Pictures, 2012. 172 minutos, colorido, DVD.
- ANDREI RUBLEV (*ANDREI RUBLEV*). Direção de Andrei Tarkovski. URSS: Mosfilm, 1966. 183 minutos, colorido/preto e branco, videocassete.
- APOCALYPTO (*APOCALYPTO*). Direção de Mel Gibson. EUA: Touchstone Pictures, 2006. 138 minutos, colorido, DVD.
- BIRDMAN OU A INESPERADA VIRTUDE DA IGNORÂNCIA (*BIRDMAN OR THE UNEXPECTED VIRTUE OF IGNORANCE*). Direção de Alejandro González Iñárritu. EUA: Fox Searchlight, 2014. 119 minutos, colorido, DVD.
- BLADE RUNNER: O CAÇADOR DE ANDRÓIDES (*BLADE RUNNER*). Direção de Ridley Scott. EUA: Warner Bros., 1982. 117 minutos, colorido, DVD.

BOYHOOD: DA INFÂNCIA À JUVENTUDE (*BOYHOOD*). Direção de Richard Linklater. EUA: IFC Films, 2014. 164 minutos, colorido, DVD.

CAMINHANDO COM OS DINOSSAUROS (*WALKING WITH DINOSAURS*). Direção de Tim Haines & Jasper James. Inglaterra: BBC, 1999. Seriado em 6 episódios de 30 minutos, colorido, DVD.

CARLOTA JOAQUINA: PRINCESA DO BRASIL (*CARLOTA JOAQUINA: PRINCESA DO BRASIL*). Direção de Carla Camurati. Brasil: Copacabana Filmes e Produções, 1995. 100 minutos, colorido, videocassete.

CASABLANCA (*CASABLANCA*). Direção de Michael Curtiz. EUA: Warner Bros., 1942. 102 minutos, preto e branco, DVD.

DAQUI A CEM ANOS ([*THE SHAPE OF*] *THINGS TO COME*). Direção de William Cameron Menzies. Inglaterra: London Film Productions, 1936. 100 minutos, preto e branco, DVD.

DE VOLTA PARA O FUTURO (*BACK TO THE FUTURE*). Direção de Robert Zemeckis. EUA: Universal Pictures, 1985. 116 minutos, colorido, DVD.

DJANGO LIVRE (*DJANGO UNCHAINED*). Direção de Quentin Tarantino. EUA: A Band Apart/Columbia Pictures, 2013. 165 minutos, colorido, DVD.

DO FUNDO DO MAR (*DEEP BLUE SEA*). Direção de Renny Harlin. EUA: Warner Bros., 1999. 105 minutos, colorido, DVD.

E.T.: O EXTRA TERRESTRE (*E.T.: THE EXTRA-TERRESTRIAL*). Direção de Steven Spielberg. EUA: Universal Pictures, 1982. 115 minutos, colorido, DVD.

FANTASIA (*FANTASIA*). Direção de Samuel Armstrong e outros. EUA: Walt Disney Productions, 1940. 126 minutos, colorido, DVD.

GUERRA DOS MUNDOS (*WAR OF THE WORLDS*). Direção de Steven Spielberg. EUA: Amblin Entertainment, 2005. 116 minutos, colorido, DVD.

INDEPENDENCE DAY (*INDEPENDENCE DAY*). Direção de Roland Emmerich. EUA: Twentieth Century Fox, 1996. 153 minutos, colorido, DVD.

INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA (*INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE*). Direção de Steven Spielberg. EUA: Paramount Pictures, 1989. 128 minutos, colorido, DVD.

INDIANA JONES E O REINO DA CAVEIRA DE CRISTAL (*INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL*). Direção de Steven Spielberg. EUA: Paramount Pictures, 2008. 119 minutos, colorido, DVD.

- INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO (*INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM*). Direção de Steven Spielberg. EUA: Paramount Pictures, 1984. 118 minutos, colorido, DVD.
- INVASORES DE MARTE (*INVADERS FROM MARS*). Direção de Jimmy Hunt. EUA: Twentieth Century Fox, 1953. 78 minutos, preto e branco, videocassete.
- INVASORES DE MARTE (*INVADERS FROM MARS*). Direção de Tobe Hoper. EUA: MGM, 1986. 100 minutos, colorido, videocassete.
- JESUS DE NAZARÉ (*JESUS OF NAZARETH*). Direção de Franco Zeffirelli. Itália: ITC Entertainment/RAI, 1977. 382 minutos, colorido, videocassete.
- JURASSIC WORLD: O MUNDO DOS DINOSSAUROS (*JURASSIC WORLD*). Direção de Colin Trevorrow. EUA: Amblin Entertainment, 2015. 124 minutos, colorido, DVD.
- KING KONG (*KING KONG*). Direção de John Guillermin. EUA: Paramount Pictures, 1976. 134 minutos, colorido, DVD.
- KING KONG (*KING KONG*). Direção de Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack. EUA: RKO Pictures, 1933. 100 minutos, preto & branco, DVD.
- KING KONG (*KING KONG*). Direção de Peter Jackson. EUA: Universal Pictures, 2005. 187 minutos, colorido, DVD.
- LUCY (*LUCY*). Direção de Luc Besson. França/EUA: Universal Pictures, 2014. 89 minutos, colorido, DVD.
- MARTE ATACA! (*MARS ATTACKS!*). Direção de Tim Burton. EUA: Warner Bros., 1998. 106 minutos, colorido, videocassete.
- MATRIX (*MATRIX*). Direção de Lana & Andy Wachowski. EUA: Warner Bros. Pictures, 1999. 136 minutos, colorido, DVD.
- MOBY DICK (*MOBY DICK*). Direção de Franc Roddam. EUA: Hallmark. 1998. 180 minutos, colorido, DVD.
- MOBY DICK (*MOBY DICK*). Direção de John Huston. EUA: Warner Bros., 1956. 116 minutos, colorido, DVD.
- NO CORAÇÃO DO MAR (*IN THE HEART OF THE SEA*). Direção de Ron Howard. EUA: Warner Bros., 2015. 122 minutos, colorido, DVD.
- O EXORCISTA (*THE EXORCIST*). Direção de William Friedkin. EUA: Warner Bros., 1973. 133 minutos, colorido, DVD.
- O MUNDO PERDIDO (*THE LOST WORLD*). Direção de Harry Hoyt. EUA: First National Pictures/MGM, 1925. 106 minutos, preto & branco, DVD.

- O MUNDO PERDIDO (*THE LOST WORLD*). Direção de Irwin Allen. EUA: Twentieth Century Fox, 1960. 97 minutos, colorido & branco, videocassete.
- O PARQUE DOS DINOSAUROS (*JURASSIC PARK*). Direção de Steven Spielberg. EUA: Universal Pictures, 1993. 127 minutos, colorido, DVD.
- O SEGREDO DO ABISMO (*ABYSS*). Direção de James Cameron. EUA: Twentieth Century Fox, 1989. 146 minutos, colorido, DVD.
- O SENHOR DOS ANÉIS: A SOCIEDADE DO ANEL (*THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING*). Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia/EUA: New Line Cinema, 2001. 178 minutos, colorido, DVD.
- O SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES (*THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS*). Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia/EUA: New Line Cinema, 2002. 179 minutos, colorido, DVD.
- O SENHOR DOS ANÉIS: O RETORNO DO REI (*THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING*). Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia/EUA: New Line Cinema, 2003. 201 minutos, colorido, DVD.
- OPERAÇÃO FRANÇA (*THE FRENCH CONNECTION*). Direção de William Friedkin. EUA: Twentieth Century Fox, 1971. 104 minutos, colorido, videocassete.
- OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA (*RAIDERS OF THE LOST ARK*). Direção de Steven Spielberg. EUA: Paramount Pictures, 1981. 115 minutos, colorido, DVD.
- OS INVASORES (*THE INVADERS*). Criação: Larry Cohen. EUA: Quinn Martin Productions, 1967 a 1968. 51 minutos (43 episódios), colorido, videocassete.
- PERDIDO EM MARTE (*THE MARTIAN*). Direção de Ridley Scott. EUA: Twentieth Century Fox, 2015. 141 minutos, colorido, DVD.
- PROJETO LIVRO AZUL (*PROJECT U.F.O.*). Criação: Jack Webb. EUA: Worldvision, 1978 a 1979. 60 minutos (26 episódios), colorido, videocassete.
- PSICOSE (*PSYCHO*). Direção de Alfred Hitchcock. EUA: Paramount Pictures, 1960. 109 minutos, preto e branco, DVD.
- PULP FICTION: TEMPO DE VIOLÊNCIA (*PULP FICTION*). Direção de Quentin Tarantino. EUA: Miramax Films, 1994. 154 minutos, colorido, DVD.
- QUANDO OS DINOSAUROS DOMINAVAM A TERRA (*WHEN DINOSAURS RULED THE EARTH*). Direção de Val Guest. Reino Unido: Hammer Films, 100 minutos, colorido, DVD.
- ROBINSON CRUSOÉ EM MARTE (*ROBINSON CRUSOE ON MARS*). Direção de Byron Haskin. EUA: Paramount Pictures, 1964. 110 minutos, colorido, DVD.

ROCKY: UM LUTADOR (*ROCKY*). Direção de John G. Avildsen. EUA: United Artists, 1976. 145 minutos, colorido, DVD.

SINAIS (*SIGNS*). Direção de M. Night Shyamalan. EUA: Buena Vista Pictures, 2002. 116 minutos, colorido, DVD.

TITANIC (*TITANIC*). Direção de James Cameron. EUA: Paramount Pictures/20th Century Fox, 1997. 195 minutos, colorido, DVD.

TUBARÃO (*JAWS*). Direção de Steven Spielberg. EUA: Universal Pictures, 1975. 124 minutos, colorido, DVD.

UM BARCO E NOVE DESTINOS (*LIFEBOAT*). Direção de Alfred Hitchcock. EUA: Universal Pictures, 1944. 96 minutos, preto e branco, videocassete.

UMA SEPULTURA PARA A ETERNIDADE. (*QUATERMASS AND THE PIT*). Direção de Roy Ward Baker. Reino Unido: Hammer Film Productions, 1967. 97 minutos, colorido, DVD.

VAMPIROS DE ALMAS (*INVASION OF THE BODY SNATCHERS*). EUA: Walter Wanger Productions, 1956. 80 minutos, preto e branco, videocassete.

VELOZES E FURIOSOS (*THE FAST AND THE FURIOUS*). Direção de Rob Cohen. EUA/Alemanha: Universal Pictures, 2001. 106 minutos, colorido, DVD.

VIAGEM AO CENTRO DA TERRA (*JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH*). Direção de Henry Levin. EUA: Twentieth Century Fox, 1959. 132 minutos, colorido, DVD.

MULTIMÍDIAS

THE WAR OF THE WORLDS. Orson Welles. EUA: CBS Radio, 1938. 60 minutos, audiocassete.

WAR OF THE WORLDS MUSICAL VERSION. Jeff Wayne. EUA / Inglaterra: Columbia Records, 1978. 110 minutos, CD.