



Universidade Federal de São Carlos
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

DANIELA RAMOS DE LIMA

**NO TERRITÓRIO DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA: A JORNADA DE
TEMPESTADE, DE CESAR CABRAL**

**SÃO CARLOS
OUTUBRO DE 2014**



Universidade Federal de São Carlos
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

DANIELA RAMOS DE LIMA

**NO TERRITÓRIO DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA: A JORNADA DE
TEMPESTADE, DE CESAR CABRAL**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, na linha Narrativa Audiovisual, para obtenção do título de Mestre em Imagem e Som. Área de concentração: Linguística, Letras e Artes- Artes- Cinema. Orientação: Profa.Dra.Josette Maria Alves de Souza Monzani.

**SÃO CARLOS
OUTUBRO DE 2014**

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

L732tc

Lima, Daniela Ramos de.

No território da criação artística : a jornada de
Tempestade, de Cesar Cabral / Daniela Ramos de Lima. --
São Carlos : UFSCar, 2015.

141 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São
Carlos, 2014.

1. Cinema. 2. Criação (Literária, artística, etc.). 3.
Animação (Cinematografia). 4. Cinema - semiótica. 5. Crítica
de processo criativo. I. Título.

CDD: 791 (20^a)



**BANCA EXAMINADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE
DANIELA RAMOS DE LIMA**

Profa. Dra. Josette Maria Alves de Souza Monzani
Presidente – UFSCar

Profa. Dra. Cecília Almeida Salles
Membro externo – PUC-SP

Profa. Dra. Ana Paula dos Santos Martins
Membro externo – USP

Para o querido Ric
IRMÃO
=
AMIGO

... pelas tempestades que enfrentamos... sempre juntos!

AGRADECIMENTOS

Para Josette Monzani, meu afetuoso agradecimento, por aceitar seguir comigo nessa jornada, oferecendo-me mais que sua valiosa orientação acadêmica, mas especialmente, a sua amizade. Pela serenidade e pelo carinho, minha eterna gratidão!

Aos professores John Milton e Cecília Almeida Salles pela leitura atenta e pelas contribuições que fortaleceram esse trabalho.

À professora Ana Paula dos Santos Martins por aceitar gentilmente participar de minha defesa.

A CAPES pela bolsa de fomento concedida à essa pesquisa.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som pelos conhecimentos compartilhados que se tornaram basilares para a minha imersão na pesquisa cinematográfica.

A Felipe Rossit por mediar minhas solicitações e documentos; pelas orientações prestadas e pelos tantos *e-mails* recebidos e respondidos no decorrer desses anos.

A Cesar Cabral a quem devo parte do que construí no decorrer dessas páginas. Sem a sua “animação”, confiança e solicitude, compartilhando tantos materiais do “não filme”, nada disso seria possível. Para além de meus agradecimentos, minha admiração.

A toda equipe da Coala Filmes pela paciência e prontidão com que atenderam meus pedidos e pela concessão e autorização de exibição e divulgação do material de acervo.

Aos meus amigos de turma do Mestrado em Imagem e Som, sobretudo, à Marina da Costa Campos e Julia Évora, pelo amor fraternal que nos uniu.

Aos amigos da Faculdade São Luís, especialmente, à Nicéia Penharbel, Liamar Tuon e Roberta Scatolim, pela força, pelo incentivo e pelo carinho com que me acolhem naquela instituição de ensino.

A Antonio Calabreze, meu amigo Toninho, que numa marcha por terra, dividiu comigo momentos de alegria e de aflição, ouvindo-me pacientemente nos muitos quilômetros que ligam São Carlos à Jaboticabal, e vice-versa.

À querida prima Lucy Marchetto pelas horas despendidas com a leitura de meus textos e com meu discurso inquieto.

Ao Gustavo Lujan que me ensinou a “apontar pra fé e remar”.

Aos meus pais que, na candura de suas orientações, conduziram-me a um caminho precioso: o da leitura e da escrita.

E, por fim, aos meus guias espirituais, pelos inúmeros sopros de inspiração.

O marinheiro é mais fortemente inclinado àquilo a que presentemente damos o nome de superstições, do que, digamos, o tecelão, precisamente porque sua atividade se encontra mais à mercê de mudanças súbitas e de ocorrências imprevistas. Mas até mesmo o marinheiro, que poderá considerar o vento como a incontrolável expressão do capricho de um grande espírito, terá que se familiarizar com alguns princípios meramente mecânicos de adaptação do barco, velas e remos, à ação do vento. O fogo pode ser concebido como dragão sobrenatural, em razão de, uma vez ou outra, haver a rápida, clara e devoradora labareda levado à mente a imagem da ágil e perigosa serpente. (DEWEY, 1959, p.51)

porque...

Somos feitos da matéria dos sonhos. (SHAKESPEARE, palavras de Próspero, em A Tempestade, Ato IV, cena I, s/d, p.106)

RESUMO

LIMA, Daniela Ramos de. No território da criação artística: a jornada de *Tempestade*, de Cesar Cabral. 2014. 141f. Dissertação (mestrado). Departamento de Artes e Comunicação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos/SP, 2014.

Esta pesquisa analisa o processo de criação do curta-metragem de animação *stop motion Tempestade*. Dirigido pelo brasileiro Cesar Cabral, nos estúdios Coala Filmes (Santo André, São Paulo), no ano de 2010, a produção visava atender ao edital do 14º Festival da Cultura Inglesa. A narrativa traz a fábula de um solitário marujo que em alto mar enfrenta uma tempestade em busca do reencontro com a mulher amada. A investigação tem como base metodológica a Crítica de Processo Criativo, (SALLES 2006, 2007a, 2007b, 2010) a qual entende todas as etapas da criação e, conseqüentemente, seus registros, como constituintes de um corpus investigativo, entendendo como elementos-chave os diferentes roteiros elaborados, esboços da direção de arte (*layouts*), fotos *still*, entrevistas com os idealizadores, anotações em diferentes linguagens (verbais ou não verbais), testes e experimentações em *softwares* utilizados para a edição, entre outros. Diante de tais pressupostos, o objetivo desse trabalho é apontar e discutir as traduções intersemióticas (PLAZA, 2010) que constituem *Tempestade*, assim como as contribuições e os diálogos estabelecidos entre os idealizadores da animação. Os resultados foram planejados em uma configuração gráfica, ou seja, a cartografia da criação, que aponta para o mapa constitutivo diagramático do processo.

Palavras-chave: Cinema de animação. *Tempestade*. Tradução Intersemiótica. Crítica de processo criativo. Cesar Cabral

ABSTRACT

LIMA, Daniela Ramos de. No território da criação artística: a jornada de *Tempestade*, de Cesar Cabral. 2014. 141f. Dissertação (mestrado). Departamento de Artes e Comunicação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos/SP, 2014.

This research analyses the artistic creation process of a short animation film called the Tempest. Created in 2010, by Brazilian director Cesar Cabral at the Coala Film Studios (Santo André, São Paulo). The audiovisual production was shown at the 14th. Festival of English Culture. The narrative tells the fable of a lonely and passionate sailor confronting a storm. The creative procedural critique is basis of the methodology used in this research. It follows, step by step the creation and consequently the different manuscripts and ideas of a creative body whose understanding of the key elements produced different results. Through study of sketches, art direction layouts, still photographs, interviews with creators and annotations in different languages. Also included are tests and trials of the software used for editing. Without prior assumptions, the object of this work is to indicate and discuss the intersemiotic translations which constitute the Tempest and the contributions and dialogues established between the creators of the animation. The results were planned in graphical form to show the significant and possible meanings of the work under study.

Keywords: Short Animation Film. Tempest. Intersemiotic Translations. Creative Procedural Critique. Cesar Cabral

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1	Esboço a guache de Daniel Bruson para o mar em <i>Tempestade</i>	27
Fig. 2	<i>Frames</i> do vídeo para teste da animação: os suportes de madeira e a disposição dos tubos translúcidos – interior do estúdio da produtora Coala Filmes- a ilusão do mar	30
Fig. 3	<i>Frames</i> dos vídeos para teste da animação: mar	31
Fig. 4	<i>Frame</i> da animação: o barco e o ‘monstro’ chamado Mar	32
Fig. 5	Interior do barco: espaço repleto de “traquitanas”- esboço de Daniel Bruson	57
Fig. 6	Detalhe do esboço de Bruson para o barco - camadas apagadas com borracha e repetitivos traços à procura da boa forma	58
Fig. 7	O interior do barco - esboço de Daniel Bruson.....	60
Fig. 8	(a)A imagem do rebocador na folha das referências visuais entregue à comissão avaliadora do 14º Cultura Inglesa <i>Festival</i> . (b) Ampliação e indicações da estrutura do barco	61
Fig. 9	<i>Storyboard</i> - plano após acidente do marujo com a lamparina	63
Fig. 10	Esboço de Daniel Bruson para o marujo (2009).....	68
Fig. 11	<i>Frame</i> do filme <i>Koyaanisqatsi</i> (1982)	69
Fig. 12	Sequência de esboços-marujo. Daniel Bruson (2009)	70
Fig. 13	Esboço-marujo-Daniel Bruson (2009)	73
Fig. 14	<i>Storyboard Tempestade</i> – Juliano Redígolo (2009)	76
Fig. 15	Escultura <i>Eleanor Rigby</i> , de Tommy Steele, 1982, Liverpool	84
Fig. 16	Pauta (esboço) para discussão do conceito, ideias e cenário em <i>Tempestade</i> . Detalhes da pauta, revelando a silhueta e a anotação textual	85
Fig. 17	As experimentações nos trajés de <i>Eleanor</i> - arquivos do editor de imagens	89
Fig. 18	Retratos fotográficos de Virgínia Woolf, por George Charles Beresford (1902) - como documentos processuais de <i>Eleanor</i>	91

Fig. 19	Comparação entre retratos: Woolf (por Beresford) e <i>Eleanor</i> (por Bruson)	92
Fig. 20	O relógio em <i>Tempestade</i> e o tempo em suspensão.....	101
Fig. 21	O marujo e o eterno retorno	104
Fig. 22	<i>Frame</i> do filme e detalhe da partitura manipulada especialmente para a animação	107
Fig. 23	Tabela/Síntese da estrutura narrativa de <i>Tempestade</i> com anotações da banda sonora	113
Fig. 24	Trecho da notação musical <i>Violin Concert n.1</i> , de Philip Glass, 1987	115
Fig. 25	O cartógrafo	120
Fig.26	A cartografia do processo criativo de <i>Tempestade</i>	129

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 O MAR	24
1.1 A viagem: experiência, desejo e memória	32
1.2 A geografia da criação	38
1.3 A memória tempestiva: o passado, o presente e o futuro da obra	40
2 O BARCO E OS NAVEGANTES	47
2.1 A viagem romântica em <i>Tempestade</i>	49
2.2 O barco	54
2.2.1 Da vastidão marítima ao retiro no barco	56
2.2.2 A fenomenologia dos objetos	62
2.3 O 'marujo'- comandante	65
2.3.1 A tensão psíquica	75
2.4 Eleanor	76
2.4.1 O retrato de Eleanor	77
2.4.2 Os rastros da Gradiva	80
2.4.3 A gênese de Eleanor	81
3 AS FORMAS DA TEMPESTADE	95
3.1 A luz do farol	95
3.1.1 O tempo, os tempos e a (re)construção de <i>Tempestade</i>	98
3.2 Trajeto e acaso	105
3.2.1 Um caso tempestivo: concerto para aquietar a alma	106
3.2.2 A música no cinema: os diálogos entre som e imagem	108
3.2.3 Ouvindo (a) <i>Tempestade</i>	110
3.3 O mapa: considerações cartográficas	117
CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
REFERÊNCIAS	134
FICHA TÉCNICA	139

INTRODUÇÃO

Um dia de chuva e uma folha de papel. Elementos mínimos no devir de um universo. A água que ao tocar o solo ondula beirando a vala e respinga na criança os sonhos de navegar. Assim, o papel, imaginariamente, ao dobrar-se, ganha volume, transforma-se e, no infantil devaneio, confere à modelagem do barco a robustez necessária para atrever-se àquele mar. Ali, a manhã ou a tarde tornar-se-ão dias ou meses, ou, quem sabe, uma odisséia.

Freud (1996) já havia alertado seus leitores sobre esses reajustes do mundo em figuras de prazer. Ao mesmo tempo, o autor demonstrava a similaridade entre o brincar pueril e a concepção poética: o desejo, o eterno descontente, que uma vez experimentado despertaria a força motivadora da criação.

A imersão na pesquisa, que se propôs enveredar pela abordagem genética, observou na metodologia empregada um caminho para compartilhar da experiência primordial da criação e tentar aliviar-se no/com o outro (o criador). Frente às premissas que foram sendo construídas, paulatinamente, a investigação tornou possível entender que

(...) a verdadeira satisfação que usufruímos de uma obra (...) procede de uma libertação de tensões em nossas mentes [e talvez] (...) até grande parte desse efeito seja devido à possibilidade que [ele, o criador] (...) nos oferece de, dali em diante, nos deleitarmos com nossos próprios devaneios (FREUD, 1996, p.143),

deixando a obra repercutir em nosso ser.

Quem abre um livro ou assiste a um filme, no intuito de deixar aventurar-se e ser levado por ele(s), mantém o infundável ciclo de entradas e saídas, de idas e vindas que a leitura faz acordar. Em outras palavras, circunavegar uma obra parece não ter fim: ela desdobra-se sobre si mesma; é como um *leitmotiv* que se prolonga ao infinito, almejando alcançar a extremidade, no entanto, é miragem: quem revê o caminho percorrido não é mais o mesmo leitor e o retorno torna-se uma utopia.

Um caminho para possíveis leituras parece espiralar-se, como um fio de linha que se desenrola de seu carretel.

Assim, as palavras pareciam não dar conta de traduzir esse movimento que ramificava a obra. Foi necessário emprestar os verbetes que abarcavam outras ações, outras dinâmicas, que não estivessem, prioritariamente, atreladas à criação humana, mas que a ligassem à sua primeira idade, à natureza do seu existir.

O filósofo francês, Gaston Bachelard ofereceu um diálogo entre a ação criadora e os quatro elementos naturais (água, fogo, ar e terra), sendo essas figuras as norteadoras de uma construção poética. Em uma de suas enunciações, o pensador elucida a decorrência do processo criativo artístico num movimento que é tipicamente vegetal. Em suas palavras, o reflexo da obra,

Enraíza-se em nós mesmos. Nós a recebemos, mas sentimos a impressão de que teríamos podido criá-la, de que deveríamos tê-la criado. A imagem torna-se um ser novo da nossa linguagem, expressa-nos tornando-nos aquilo que ela expressa - noutras palavras, ela é ao mesmo tempo um devir de expressão e um devir do nosso ser (BACHELARD, 1993, p.08).

Enraizar-se é tipicamente botânico, mas aproxima-se muito da tarefa daquele que procura chegar à genealogia, à fundação de gestos que se julgam secretos e primordiais: à dinâmica da criação artística.

E esse ato de caminhar em direção às profundezas de uma memória traz à tona a metáfora da qual se vale Augusto Massi quando busca no pensamento mitológico uma figura capaz de sintetizar a entrada no universo da criação pelo emaranhado de notas e registros que compõem as lembranças de um criador. Diante desses rastros, “o que o leitor [pesquisador] tem nas mãos são alguns poucos carretéis que o fio de Ariadne trouxe de volta dos labirintos da memória”¹ (CAMARGO, 2009, p.24).

De acordo com Ostrower (2005, p.18), “o homem dispõe em sua memória de um instrumental para, a tempos vários, integrar experiências já feitas com novas experiências que pretende fazer”. É uma forma de interpenetrar o poder imaginativo e as linguagens simbólicas, ampliando a inteligência associativa. Sobretudo, a autora ainda estende suas contribuições ao apontar que:

(...) a memória se amplia (...) além de renovar um conteúdo anterior, cada instante lembrado constitui uma situação nova e específica. Haveria de incorporar-se ao conteúdo geral da memória e, ao despertá-lo, cada vez o modificaria, se modificaria em repercussões, redelineando-lhe novos contornos com nova carga vivencial” (OSTROWER, 2005, p.19).

Dessa maneira, ao considerar que "o percurso criativo pode ser observado sob a perspectiva da apreensão de conhecimento que gera" (SALLES, 2004, p.122), entende-se que essa premissa não se restringe apenas ao criador da obra. Acredita-se que, diante dessas pistas,

¹ *Gavetas dos Guardados* reúne as memórias do artista plástico Iberê Camargo. Trata-se de um conjunto de textos autobiográficos que, como conta seu organizador, não tem função e nem mesmo explica a obra artística, mas “fornece elementos que nos ajudam a compreendê-la e nos permite armar uma ampla rede de correspondências e analogias” (MASSI, In: CAMARGO, 2009, p.17).

ou melhor, das coordenadas cartográficas que configuram um estudo de processo e da tarefa de compreendê-lo e organizá-lo também decorra conhecimento. Não apenas de uma ciência erudita e letrada, mas daquilo que o cinema enquanto linguagem é capaz de promover. Bem lembrado e previsto por Bela Baláz, (1923) o dispositivo é “um artifício técnico destinado a multiplicar e a distribuir produtos para o espírito humano; seu efeito na cultura humana não será menor do que aquele causado pela imprensa” (BALÁZ, 1923 *apud* XAVIER, 2008, p.78).

Foram tais sensações que condensaram o caminho percorrido por essa pesquisa: arremeter-se em uma viagem cujo trajeto delineava-se pelo previsto e pelos acasos.

Viagem que encontra seu par também em sentido literal, uma vez que o objeto de estudo dessa investigação trouxe como argumento uma jornada em alto mar.

O objeto de estudo: o curta-metragem de animação *Tempestade*

Tempestade é um curta-metragem de animação *stop motion*² dirigido, em 2009, pelo diretor paulista Cesar Cabral, nos estúdios *Coala Filmes Produções Audiovisuais* (Santo André, São Paulo). A produção foi lançada no ano seguinte, em 2010, durante as exibições promovidas pelo *14º Cultura Inglesa Festival*.

A animação conta a história de um jovem comandante que, em seu pequeno barco, enfrenta uma tempestade. Seu devaneio no mar é motivado por um possível reencontro com a mulher amada, cuja presença é indiciada por um antigo retrato fotográfico que o navegante carrega à mesa de trabalho, junto a um mapa, anotações e instrumentos marítimos. A essa imagem, o solitário tripulante lança inúmeros olhares que se alternam no decorrer da *mise-en-scène*: ora com ternura, ora de sobressalto. A carga dramática da produção audiovisual ocorre quando o errante personagem é assaltado pela inusitada mudança de enquadramento da fotografia. O retrato feminino, cujos limites do papel circundavam um rosto tímido a esconder-se por detrás de um capuz, traz uma nova moldura, e nessa abertura da angular revela-se uma melancólica paisagem na qual a longínqua figura da jovem passa a habitar.

Tempestade ganha suas primeiras formas em 2009, quando a Associação Cultura Inglesa de São Paulo lança o edital do *14º Cultura Inglesa Festival*. O objetivo desse evento,

² *Stop motion* é o nome dado a uma técnica de animação que consiste em criar a ilusão de movimento em objetos tridimensionais, geralmente bonecos elaborados com materiais flexíveis. Esses bonecos são fotografados a cada manipulação de seu operador permitindo que essas imagens capturadas, quando justapostas e apresentadas em sequência, sugiram ao espectador a impressão de que a tela lhes conferiu “vida” (*ánima*).

segundo a divulgação,³ era o de "estimular e fomentar a criação artística e o intercâmbio de cultura Brasil x Reino Unido". Ao promover o conhecimento dessa cultura por meio de produções visuais e audiovisuais, cujos pontos de partida fossem obras originariamente britânicas, a meta do concurso era a de contemplar produções artísticas que atendessem aos requisitos previstos e, dessa forma, ajudar na divulgação de aspectos da cultura britânica no Brasil e fora dele. Dentre as diferentes linguagens eleitas à inscrição, constava o cinema digital, dividido em duas categorias: ficção ou animação.

O documento assinalava as seguintes normas para a produção dessa natureza:

O filme deverá ser inspirado livremente em uma obra literária britânica (contos, poesias e letras de músicas também são consideradas obras literárias para servirem de inspiração), focando o público de 12 a 17 anos de idade, conforme critérios da classificação indicativa do Ministério da Justiça, com duração máxima de 12 minutos e sua apresentação tem que ser inédita no Festival (...).

Ao se considerar imprecisa a determinação do momento em que o processo de criação se desencadeia (SALLES, 2004, p.26), apenas toma-se o edital como a força motriz à criação. Isto porque o próprio diretor antecipa *Tempestade* ao ano de sua efetiva produção em 2009, quando menciona em uma entrevista:

A ideia inicial de *Tempestade* vem de algum tempo, antes mesmo de ter realizado 'Dossiê Rebordosa' ou curtas de humor. Tinha a ideia de um marujo sozinho em um barco, em busca da amada. Tudo isso veio a acontecer em 2010, mas o *insight* é de 2002. Não se tratava de um roteiro, apenas aquela ideia que pensamos que um dia irá se realizar⁴.

Dessa forma, pela proposição dos documentos (da memória pessoal do diretor, expressa no fragmento de texto acima e nas regras do concurso), a produção audiovisual recrutaria personagens advindos da cultura inglesa.

O diretor Cesar Cabral lança-se ao desafio apostando mais uma vez em uma animação criada a partir da técnica de *stop motion*. Novamente porque, em 2008, a Coala Filmes já havia exibido ao público o documentário animado *Dossiê Rebordosa*⁵, o qual trouxe para a tela em modelagem tridimensional (bonecos em plastilina, borracha látex e silicone) algumas

³ Também se considera o edital como um documento processual para essa investigação.

⁴ Entrevista de Cesar Cabral concedida ao 'Portal do Curta', publicada em 10 de janeiro de 2012 e disponível em: <http://portaldocurta.wordpress.com/2012/01/10/entrevista-com-cesar-cabral-diretor-de-stop-motion/>

⁵ Com *Dossiê Rebordosa*, Cesar Cabral e a equipe 'Coala Filmes Produções Audiovisuais' conquistaram prêmios nacionais e internacionais, dentre eles o título de melhor filme e melhor animação brasileira no 16º Festival *Anima Mundi* (RJ/SP), juntamente com o prêmio de aquisição Canal Brasil e a condecoração de melhor animação internacional no 20º Festival de Cinema de Vinã del Mar (Chile). Cf. <http://www.dossiêrebordosa.com.br/>

das personagens criadas pelo ilustrador brasileiro Angeli. Como o próprio título da animação inscreve, Cabral apresentou sua versão para o assassinato de Rê Bordosa, personagem fictícia criada pelo cartunista cuja história foi transcrita em forma de tirinhas de humor nas publicações da revista *Chiclete com Banana*, durante os anos de 1980. O desenlace de Rê Bordosa nos quadrinhos é seu assassinato, cujo homicida é o próprio autor. Uma estratégia utilizada pelo cartunista/criador para colocar fim à sua própria criatura. Na animação, Cesar Cabral apropria-se desse desfecho para reconstituir a história dessa peculiar figura e dialogar com a autonomia da obra em relação ao seu criador.

É interessante notar o envolvimento do diretor com o mundo dos quadrinhos⁶ e, a partir desse dado, observar a maneira pela qual *Tempestade* estabelece algumas pontes com essa linguagem que vão se desprendendo ao passo que a ideia do projeto se firma e amadurece entre seus colaboradores, tendendo a seguir um caminho diverso.

Em entrevista, quando solicitado a se posicionar diante de seu próprio trajeto criativo e traçar comparações entre o documentário animado e o curta-metragem, Cabral responde apontando as características que compreendem o gênero: a animação enquanto técnica, a tendência experimental e o destino a um público diferenciado. Em suas palavras:

Acho difícil explicar o porquê desse caminho. Acredito que as únicas relações diretas entre os dois filmes são a temática adulta e a técnica em animação *stop motion*. De certa maneira, acho que estava buscando seguir um caminho diferente do filme anterior: sem diálogos; com um único personagem; desafios para realizar tecnicamente algumas coisas complicadas em animação, como a tempestade, água/ondas, etc. Mas, como falei acima, esses argumentos caem por terra (ou quase) se considerarmos que tive essa ideia antes mesmo do argumento do dossiê [referência ao filme *Dossiê Rebordosa*]. Outra coisa que considero é o fato de que cada projeto pede um determinado tom e esse exercício de lidar com diferentes processos de realização, seja na temática, seja no processo de produção, agrada-me muito e considero muito importante para quem está num processo de formação⁷.

Os processos percorridos por um filme de animação envolvem parcerias que podem ser entendidas tanto como limites impostos à obra quanto medidas propulsoras da criação. Ao

⁶ A título de curiosidade, Cabral ganhou neste ano (2013) um edital para produzir um longa metragem de animação no qual outro personagem de Angeli, o *punk* Bob Cuspe, será protagonista: *Bob Cuspe - nós não gostamos de gente*. Cf. http://ppc.petrobras.com.br/wp-content/themes/w3haus/public/pdf/resultados/Projetos_Contemplados_Edicao_2012.pdf (vide página 27). Juntamente a essa produção, a 'Coala Filmes' produzirá os primeiros episódios para o programa *Angeli- The Killer*, o qual será exibido pela TV Brasil. Cf. <http://revistadecinema.uol.com.br/index.php/2013/04/petrobras-divulga-projetos-selecionados-para-patrocinio-do-programa-cultural/>

⁷ Texto retirado dos arquivos concedidos por Cesar Cabral. Trata-se de um esboço de entrevista, sem data e sem destinatário e aparentemente, não publicada na íntegra. Recebida do autor por mensagem eletrônica em 01 ago. 2011.

discutir sobre as possibilidades que orientam a criação artística, Salles (2007b, p.64) menciona como a noção de 'limites', entendida como as condições preestabelecidas para a realização de uma obra, pode interferir em todo o processo e, conseqüentemente, no resultado final:

Limites internos ou externos à obra oferecem resistência à liberdade do artista. No entanto, essas limitações revelam-se, muitas vezes, como propulsoras da criação. O artista é incitado a vencer os limites estabelecidos por ele mesmo ou por fatores externos, como data de entrega, orçamento ou delimitação de espaço.

A equipe de Cabral dispôs de quatro meses para a elaboração de toda a produção. Suficiente ou não, o prazo proposto suscitou uma nova meta a cada um dos envolvidos, recrutando suas contribuições, especificidades e habilidades artísticas que passaram a ser destinadas para um mesmo fim e data-limite.

Tempestade recebeu o prêmio de melhor produção no 14º Cultura Inglesa Festival e uma abertura para lançar-se em outras mostras. Até o final de 2011, a produção havia recebido 18 prêmios e destaques em festivais nacionais e 03 internacionais, incluindo a seleção no *Oficial Sundance Film Festival* (Utah, EUA).

Dos antecedentes investigativos à estruturação da pesquisa: o contato com os documentos processuais de *Tempestade*

Em meados de 2011, ao assistir ao curta-metragem *Tempestade* pelo canal “Porta Curtas”⁸, vislumbrou-se a possibilidade de trazê-lo ao campo das investigações científicas uma vez notada a possibilidade de um discurso que partisse de bases teóricas angariadas em formação acadêmica inicial.⁹

A oportunidade de transformá-la em objeto de estudo modelou-se a partir das premissas metodológicas oferecidas no curso “Processo de criação: do verbal ao audiovisual”, ministrado pela Profa.Dra.Josette Monzani, junto ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, na Universidade Federal de São Carlos.

Em virtude da necessidade de um levantamento de dados e do estabelecimento do *corpus* da pesquisa, o contato com o diretor Cesar Cabral tornou-se imprescindível.

⁸ Trata-se de um projeto cultural (em formato *website*) cujo objetivo é difundir a produção audiovisual brasileira e tem a *web* como meio de divulgação. Tem patrocínio da Empresa Petrobras. Disponibiliza mais de 4.200 curtas-metragens produzidos desde meados da década de 1980, além de possuir um sistema de busca por filmes, diretores, elenco e títulos.

⁹ A presente pesquisadora é graduada em Educação Artística, com Habilitação em Artes Plásticas (UNESP/Bauru, 1998), formação que se julga ter contribuído nesse sistema seletivo e de afinidade com o objeto de estudo.

Dessa forma, mediante o esclarecimento da precisão dos documentos referentes ao processo de criação da obra, o diretor, paulatinamente, disponibilizou o material da direção de arte (*sketchbook*), o *storyboard*, arquivo pessoal de mensagens trocadas com o roteirista e outros materiais verbais e não verbais ligados direta e indiretamente à animação, os quais constituíram a primeira pasta de arquivos de processo.

Acredita-se que logo após a elaboração do primeiro artigo científico, publicado pela Revista *Olhar* (CECH/UFSCar) e das comunicações de trabalhos em congressos e simpósios que a ele se seguiram, todas devidamente comunicadas ao diretor, o envio de materiais tornou-se constante e o interesse de Cabral pela pesquisa passou a ser observado. Dessa forma, chegou-se à segunda pasta de arquivos digitais e digitalizados: tão rica de conteúdos quanto a inicial, porém com um novo mundo a ajustar-se à primeira.

Foi por meio desse caminho, traçado entre inseguranças e descobertas, que a pesquisa em torno de *Tempestade* pôde revelar seus primeiros resultados.

Uma tempestade criativa

Um *black* e a música de Philip Glass trazem à cena a identidade visual do 14º Festival da Cultura Inglesa, seguido do logotipo da produtora 'Coala Filmes Produções Audiovisuais'. Um efeito de luz indicia um relâmpago e insere o espectador na *mise-en-scène*. Ao ser arremetido para dentro de um barco, passa-se como um *voyeur* a acompanhar a angústia e a solidão vividas por seu comandante, sem que nada possa ser feito. Produzida em *stop motion*, a animação traz a história do marujo que busca por sua amada em meio a essa tormenta, que vai se estender até a natureza.

O diretor Cesar Cabral conta com uma vasta equipe, entre eles o roteirista Leandro Maciel, o diretor de arte Daniel Bruson, o desenhista (*storyboard*) Juliano Redígolo, o modelista Olyntho Tahara e o fotógrafo Alziro Barbosa. Já na pós-produção, Cabral tem o apoio de Fernando Coimbra para a montagem.

Para atender aos requisitos do edital, Cabral parte da música "Eleanor Rigby", do grupo britânico *The Beatles*, cuja letra conta a história da solidão vivida por dois personagens: Eleanor Rigby e Padre¹⁰ Mackenzie. A canção traça um paralelo entre a incerteza e o desencontro presentes na vida de duas personagens: a solitária e romântica Eleanor Rigby e o devotado Padre Mackenzie. A música parecia oferecer ao diretor os primeiros elementos para

¹⁰ A canção britânica traz o verbete *Father* associado ao nome do protagonista Mackenzie. Em nossa tradução, optamos por utilizar o verbete Padre, uma vez que a personagem remete à cidade de Liverpool, cuja maioria da população é católica.

a criação do curta-metragem de animação: a solidão e uma possível relação amorosa que não se concretiza.

No entanto, os documentos processuais, especialmente a elaboração dos argumentos, feitos pelo diretor e pelo roteirista Leandro Maciel, trazem outra referência britânica como ponto de partida. Nesse caso, os realizadores fazem menção ao pintor romântico londrino Joseph Mallord William Turner (1775-1851), cuja pintura sugere possibilidades plásticas para a criação do cenário de uma tempestade em alto mar.

Para o diretor de arte, Daniel Brusson,

(...) a ideia foi realçar o drama e os perigos da situação daquele marujo: tanto o fato de estar no meio de uma tormenta no oceano quanto seus conflitos interiores, através do uso expressivo das cores, texturas, relevos dos objetos e luzes¹¹.

No entanto, a análise da gênese passou a apontar a presença de outros ingleses que se infiltraram no decorrer do processo, angariando novas significações para a produção, como se verá.

A organização do *corpus*

Os documentos processuais que compõem o *corpus* dessa pesquisa foram, em sua maioria, como mencionado, cedidos pelo diretor Cesar Cabral. Tratam-se de duas pastas com arquivos digitais e digitalizados que compreendem manuscritos verbais e não verbais, isto é: roteiros, *storylines*, *storyboard*, esboços a grafite e a guache e vídeos curtos, contendo os testes de animação desenvolvidos por *softwares* de edição de imagens em movimento.

Cabe aqui uma menção à concretização desses materiais, isto é, à sua materialização. Pelas imagens digitalizadas é possível perceber que a direção de arte organizou os materiais em um caderno de cartografia, costumeiramente chamado 'caderno de desenho'. A escolha já intui uma aproximação à linguagem a que esses materiais teriam destino. Organizar desenhos em/de processo, folha a folha, remete à ideia do quadro a quadro da animação. E mais, as folhas do caderno, todas fixadas por uma de suas faces, faz lembrar o mesmo mecanismo utilizado no *flip book*¹².

A intenção criativa mantém íntima relação com a escolha da matéria [e acrescentar-se-ia também com sua forma de organização/armazenamento]. Opta-se por uma determinada matéria [ou pela forma de reuni-las, armazená-

¹¹ Disponível em: <http://tempestadecurtametragem.wordpress.com/sobre/>. Acesso em: 01 jul. 2012.

¹² *Flip book* é o nome dado a uma técnica de animação que consiste em montar um pequeno bloco com desenhos sequenciais, dispostos página a página, cujo “movimento é obtido pelo passar rápido e contínuo do polegar pela margem das folhas”, isto é, o folhear de um pequeno livrinho (GRAÇA, 2006, p.27).

las,] em detrimento de outras, de acordo com os princípios gerais da tendência do processo (SALLES, 2007, p.67).

Os demais documentos materializam-se por meio das novas interfaces: a máquina de escrever foi substituída pelo editor de texto, disponível no computador pessoal, e as experimentações plástico-visuais ganharam os editores de imagens como aliados. Esse embate – manual *versus* tecnologia – tornava-se explícito até mesmo na fala do próprio diretor quando em entrevista menciona:

(...) eu tentei ressaltar ao máximo essa condição da animação *Stop Motion*, de construir o mar com celofanes, com tubos que simulassem água, etc. Mas, na verdade, tudo tem a cara de animação *Stop Motion*, que é físico. Talvez, pensando um pouco mais agora, é uma coisa de propósito, artesanal, que o *Stop Motion* tem. O filme busca muito isso, não ser computador (PINHEIRO, 2010).

No entanto, não há como negar que as ferramentas tecnológicas ofereceram parcelas de contribuição para que os idealizadores atendessem ao prazo estabelecido. Assim, foi possível observar o desenvolvimento dos argumentos e roteiros (escritos por Cesar Cabral e Leandro Amorim) facilitados pela troca de mensagens eletrônicas (*e-mail*). Contudo, se a tecnologia corrobora o processo, também apaga mais facilmente os rastros, como comenta o diretor Cesar Cabral: “o processo foi muito tumultuado, fizemos tudo em paralelo e muita coisa se perdeu pelos *e-mails*”¹³.

Especificamente, na primeira pasta, intitulada pelo diretor por “*Layouts_dir.art*”, encontravam-se os materiais da gênese do protagonista, o ‘marujo’ (conforme é nomeado por seus criadores). Nela ainda era possível encontrar a folha de referências visuais, encaminhada à *Associação Cultura Inglesa de São Paulo* com o roteiro final, e alguns esboços para a construção do barco.

A segunda pasta, cedida a pedido, denominava-se “Eleanor”. Nela, estavam contidas algumas referências visuais empregadas na configuração da personagem e quatro arquivos desenvolvidos em *software* de edição de imagem.

Os demais materiais agregados ao conjunto de dados e que articularam a investigação foram coletados no decorrer da pesquisa com o intuito de mapear o desdobramento de *Tempestade* em função da crítica, dos festivais, das seleções e de outras premiações. Dessa forma, entrevistas e alguns *e-mails* trocados com o diretor também passaram a se enquadrar nessa categoria.

¹³ Mensagem pessoal recebida por danramos98@hotmail.com em 28 de julho de 2011.

A fim de estabelecer uma organização dos materiais que obedecesse a uma metodologia vinculada à gênese de processo, optou-se pela classificação estabelecida por Monzani (2005)¹⁴. Desse modo, os documentos foram divididos e classificados da seguinte forma:

1- Materiais ligados diretamente à concepção/realização do filme:

- onze esboços a grafite sobre papel da personagem “marujo”, desenhados pelo diretor de arte, Daniel Bruson (desenhos não datados e não assinados);
- quatro arquivos da personagem “Eleanor”, elaborados em *software* de edição de imagem;
- referências visuais para a personagem “Eleanor” (imagens advindas da *web* e salvas na pasta);
- reprodução digitalizada dos desenhos/fotografia de “Eleanor”;
- um esboço elaborado com caneta esferográfica e dois a grafite do barco;
- cinco pinturas a guache sobre papel, sendo que três delas destinam-se à representação do farol, uma ao marujo e outra ao barco em alto-mar;
- uma folha de referências visuais - parte dos documentos encaminhados à Associação Brasileira da Cultura Inglesa;
- quatro testes de vídeos produzidos em *software* de edição de imagem em movimento;
- *Storyboard* da animação;
- Arquivos textuais:
 - 3ª e 4ª versão das *storylines* e argumentos desenvolvidos por Cesar Cabral e Leandro Maciel, com as respectivas datas: 23 de outubro e 04 de novembro de 2009 (os documentos trazem registros que aludem a ordem de elaboração e as datas mencionadas);
 - uma *storyline* com data de 10 de novembro de 2009;
- doze fotos *still*¹⁵;
- Vídeos de cursos dados pelo diretor nos quais ele apresenta de que forma manipulou o boneco na animação;

¹⁴ Em seu livro, *Gênese de “Deus e o Diabo na Terra do Sol”*, (2005) Josette Monzani discute as especificidades presentes nos roteiros elaborados para o filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol*, Glauber Rocha (1964). A autora estabeleceu uma ordem aos manuscritos encontrados durante sua pesquisa, contribuindo com uma metodologia específica para a crítica de gênese.

¹⁵ Foto *still* designa o registro fotográfico realizado em meio as filmagens, os bastidores, os ensaios e as tomadas de determinada produção audiovisual.

- Entrevista de Cesar Cabral cedida ao “Portal do Curta”. Disponível em: <http://portaldocurta.wordpress.com/2012/01/10/entrevista-com-cesar-cabral-diretor-de-stop-motion/>
- Música (canção e letra) de *Eleanor Rigby* (*The Beatles, Revolver, 1966*).

2- Materiais ligados indiretamente à concepção/realização do filme:

- Filme que, segundo o diretor, deflagrou ideias para a animação:
Koyaanisqatsi: life out of balance (Godfrey Reggio, 1982);
- Postagens disponibilizadas pela equipe 'Coala Filme' na plataforma do *blog wordpress*¹⁶ “*Tempestade- Curta-metragem*”. Registros *online* datados de 22 de dezembro de 2009 a 04 de junho de 2011, contendo informações dadas pela produção executiva durante a elaboração do curta-metragem e cópias das matérias jornalísticas que notificaram o lançamento da animação em diferentes mídias. Disponível em: <http://tempestadecurtametragem.wordpress.com/>
- Divulgação na rede social *Facebook*: fotos, mapeamento da exibição do filme em festivais e seleções, além de comentários do administrador. Disponível em: https://www.facebook.com/pages/Tempestade-Storm/163190453722113?sk=photos_stream , desde 01 de dezembro de 2011.

3- Materiais que eventualmente se possa precisar:

- Entrevistas cedidas por Cesar Cabral à imprensa, após o lançamento do curta-metragem (2010);
- Outros filmes dirigidos por Cesar Cabral: *Dossiê Rebordosa* (2008), *Jam* (2013);
- Artigos e produções em outros formatos científicos de pesquisadores que investigaram as produções do diretor Cesar Cabral, mais especificamente, relacionadas ao documentário animado *Dossiê Rebordosa* (2008);
- *e-mails* trocados entre o diretor e a pesquisadora desde julho de 2011.

¹⁶ *Wordpress* é o nome fantasia dado a um *software* de uso gratuito que se encontra disponível na rede mundial de computadores (*web*) para a publicação de diários *online* (*web log* ou, simplesmente, a contração da palavra em inglês: *blog*) . Cf. tempestadecurtametragem.wordpress.com/page/2/

A estrutura da dissertação

A dissertação estruturou-se em três momentos a fim de representar uma argumentação (preliminar) para a trajetória investigativa traçada. Em outras palavras, a temática trazida pela animação e os elementos que a constituíam - um barco em alto-mar e o cenário de uma tempestade - permitiram aproximar os resultados do processo da pesquisa à figura metafórica da viagem. Cabe mencionar que esse encadeamento de ideias que se finda numa imagem (estrutural) emergiu do contato com o arcabouço teórico empregado nessa investigação, o que possibilitou o exercício de um pensamento leitor poético.

De tal modo, a disposição dos capítulos da dissertação foi pensada, como o decurso narrativo pelo qual transcorreu a análise, isto é, ao modo de um diário de bordo escrito por um navegante que relata *flashes* por ele vislumbrados e cujo trabalho não se restringe apenas a revelar coisas novas, mas também devolver significados às velhas. (BALÀZ, 1923 *apud* XAVIER, 2008, p.90) Ou seja, trata-se de pequenos relatos a iluminar como a luz do farol.

A base metodológica da pesquisa, advinda da Crítica de Processo Criativo, foi responsável por determinar uma organização do material coletado e dos primeiros resultados. Assim, o método apontou para três tipos de ocorrências diante da análise dos materiais:

- 1) a insurgência da imaginação e da memória do criador;
- 2) a interconexão com a memória coletiva;
- 3) a resposta da recepção.

Logo, o *Capítulo I- O MAR* institui apresentar o universo provável da criação. Ao partir da grande matéria¹⁷ que parece constituir essa produção audiovisual - o oceano, o mar, a água - o capítulo insere um prévio estudo sobre essa figura primordial que inferiu medo aos indivíduos à época das grandes navegações ao passo que povoou o seu imaginário com figuras fantásticas e se fez motivadora de aventuras. A viagem como metáfora da criação é apresentada como um trajeto que, previamente definido, é despertado por um interesse de força maior e marcado pelas reminiscências da experiência. Dessa maneira, nesse capítulo de apresentação preocupamo-nos em expor considerações acerca da referência metodológica (a construção da Crítica do Processo Criativo) que norteou nossa pesquisa para que, em seguida, pudéssemos lançar as primeiras articulações com o pensamento do psicanalista Sigmund Freud – cujas ideias encontram-se ramificadas no decorrer de todo o trabalho - e do filósofo francês Henri Bergson. O encadeamento das ideias desses dois pensadores possibilitou pensar

¹⁷ De acordo com o pressuposto oferecido por Bachelard em *A água e os sonhos*. (São Paulo: Martins Fontes, 1997).

o processo criativo da animação a partir do entrelaçamento do desejo e da imaginação/memória.

O próximo passo foi afinar nosso olhar investigativo lançando inquietudes e especulações para partes do processo de criação, atentando-se, de tal maneira, para os elementos constituintes da narrativa: do cenário aos protagonistas. O *Capítulo 2 – O BARCO E OS NAVEGANTES* apresenta os elementos estruturais que compõem a animação: o barco, o navegante (marujo), e a (provável) circunstância da viagem, a bem amada. Sendo assim, ao adentrar à embarcação, iniciou-se um estudo em torno dos princípios que constituíram alguns dos desafios impostos à equipe do diretor Cesar Cabral. Seguindo os pressupostos teóricos, oferecidos pelos estudos de processo de criação artística e pela contribuição da fenomenologia bachelardiana, o espaço do barco foi estudado como local de discurso que iluminou o perfil de seus personagens, para que, posteriormente, os protagonistas - o marujo e a jovem presente no retrato fotográfico - fossem analisados em consonância com o todo. Acredita-se que por meio da articulação exposta foi possível chegar ao conflito movente da história e à preocupação tradutória dos realizadores: criar uma fábula acerca do amor e da solidão.

Percorrido o trajeto da criação, o *Capítulo 3- AS FORMAS DA TEMPESTADE* reforçou a ideia de um processo de criação permeado por uma “ideia vaga”, ou um “trajeto com tendência,” cujos rumos foram assaltados pelo acaso ou pelo desvio diante da gama de possibilidades que a criação fez eclodir em seu desdobramento. Dessa forma, a gênese de *Tempestade* vista como criação rotacional (espiralada) apontou para um processo em rede, que não se restringiu apenas em assinalar as especificidades das contribuições de cada um dos seus idealizadores, mas também a apontar como esses pensamentos singulares estabeleceram uma interconexão que caracterizou a obra em seu todo. Retomando a figura metafórica da viagem, assinalada, nesse último momento, pela inconstância do acaso, apresentam-se as ocorrências que levaram à inserção do concerto de Philip Glass a tornar-se parte constituinte da trilha sonora, bem como a avaliação da produção de sentido que a peça musical inseriu à rede de significações que concatena a obra.

Finalmente, a visão panorâmica do trajeto de pesquisa - a qual também permite ao crítico de processo criativo “narra[r] as histórias das criações” (SALLES, 2007, p.19) e iluminar o processo criador - pôde sintetizar o percurso investigativo e seus resultados numa representação visual. A planificação desses dados e a configuração gráfica de um mapa de interações - a cartografia da criação – apontou para a espiral, figura geométrica que aproxima a dinâmica da criação à temática da obra, como se verá.

Capítulo 1

- O MAR -



1 O MAR

Ele começou a despejar a tinta no papel até saturá-lo;
então riscou e rabiscou numa espécie de frenesi, e a coisa toda era
um caos – mas pouco a pouco, como num passe de mágica,
o lindo navio, com todas as suas minúcias, tomou corpo (...)
(SCHAMA, 2010, p.274).

Água, movimento, pulsão. Não é possível pensar a água como matéria e ficar indiferente ao movimento que caracteriza a sua natureza dúbia: uma superfície cristalina e acolhedora junto à turbulência amedrontadora de suas profundezas.

A água é o elemento que seduz os poetas e os sonhadores. Sendo assim, é substância que figura com magia, suscitando devaneios sem fim. É ainda capaz de assumir gêneros: é masculina quando se torna má e violenta, pondo-se em duelo contra o homem; é feminina ao revelar-se pura e profunda desvelando seu caráter maternal e ingênuo (BACHELARD, 1997). Em sua reflexão sobre os sonhos suscitados pela água, Bachelard conduz os sentidos à audição dessa matéria: a água tem voz.

As vozes da água quase não são metafóricas (...) a linguagem das águas é uma realidade poética direta, que os regatos e os rios *sonorizam* com estranha fidelidade às paisagens mudas, que as águas ruidosas ensinam os pássaros e os homens a cantar, a falar, a repetir, e que há, em suma, *uma continuidade entre a palavra da água e a palavra humana* (BACHELARD, 1997, p.17) [Grifo nosso].

Do mesmo modo, outros antigos sonhadores - os viajantes marítimos- conferiram vida e voz ao mar, em cujos registros ficaram impressas as mais distintas narrativas de viagens, bem como as consequentes cosmografias que se engendraram nesses percursos.

Kapler (1993, p.14) relembra que para o imaginário medieval “a forma é o significante”. Sendo assim, era dessa estrutura que se partia para explicar e justificar os fenômenos desconhecidos. Enfrentar o mar era uma experiência de iniciação, pois instaurava a nostalgia das origens – morte/vida; caos/ordem - frente ao medo do desconhecido, daquilo que estaria por vir. Temor que, como mencionado, encontrava nas formas das mais adversas manifestações naturais a sua causa. Se o mar fazia-se agitado, por exemplo, mesmo com a ausência de ventos, esse já era um motivo para surpreender os marujos e ancorar à viagem uma ideia que norteou o pensamento desses viajantes: o deslocamento em rumo a uma “terra de onde não se volta”, cuja proximidade era anunciada por “ruídos, estrépito, alarido, reais ou iniciáticos, produzidos por inimigos invisíveis” (KAPPLER, 1993, p.130-131, 142).

O período medieval parece ter instaurado esse culto aos heróis do mar, cujas missões, mitificadas pelas experiências diante da imprevisível força da natureza, reatualizavam (e reatualizam) os temas essenciais da experiência humana: os desejos da juventude e a morte, que contém em si o nascimento e a sustentação de um ciclo vital.

Para Bachelard (1997, p.166), o mundo abarca o antagonismo de ser, ao mesmo passo, o desejo e o adversário do homem¹⁸. Então, essa revanche, esse duelo empreendido por esse último manifesta seu devaneio de poder. E é o próprio pensador francês que insere esse exemplo de combate ao verificar no poeta inglês Algernon Charles Swinburne o desígnio de um herói das águas violentas. Em pequenos recortes que misturam as notas biográficas às criações do literato, Bachelard constrói o que veio chamar de *complexo de Swinburne*. Trata-se de um cenário poético que condensa uma ação e três elementos: *nadar* contra a água (*o mar*) - empreendendo assim um esquema de coragem - tornando-se nela, *o habitante* requerido, mas flagelado, e sua decorrente solidão, condição esta que é primordial à psicologia do desafio cósmico. Natureza que arquiteta e orquestra provocações necessárias ao homem.

Ao partir da literatura em rumo às artes plásticas, é possível encontrar no pintor inglês Joseph Mallord William Turner (1775-1851) exemplos dessa tradução. Talvez porque no intuito de uma palavra para combater as adversidades que marcaram sua vida, o artista tenha encontrado na representação da natureza um cúmplice ou uma parceria. Porém, se há uma figura que representa iconicamente a obra (e a vida) de Turner, esta seria a tempestade. A trajetória do artista britânico é marcada pelo desassossego moral e psíquico: de um lado a intolerância da crítica que ridicularizava suas obras, comparando-as com “acidentes na cozinha com potes de mostarda e suco de tomate”, por outro lado, a morte da irmã mais jovem e a internação da mãe em um dos manicômios mais conhecidos da história britânica, o Bedlam (SCHAMA, 2010, p.250).

A ambivalência encontrou morada nas obras de Turner: dos arco-íris às tempestades, das máquinas à vapor (símbolo do futuro inglês no século XIX) aos desastres e ruínas. Como mencionou o crítico inglês Simon Schama (2010, p.265), “[Turner] passou a vida dividido entre contrários: claro e escuro, apocalíptico e sereno”. E com a mesma força que os contrastes alimentavam sua paleta e os temas de sua pintura, também nutriam sua personalidade, ora extrovertida, ora reservada.

¹⁸ “Se o mundo é a minha vontade, é também o meu adversário. Quanto maior a vontade, maior o adversário (...) O mundo é minha provocação (...) Sou eu que agito o mar” (BACHELARD, 1997, p.166,174).

É provável que essa espécie de poética dos opostos tenha contaminado a animação *Tempestade*, do diretor Cesar Cabral. Em entrevista à *Revista Brasileiros* (PINHEIRO, 2011), o diretor menciona em dois momentos o despertar causado pelas pinturas britânicas do pintor de marinhas:

Não que eu ache que meu filme se transformou na imagem ou nos quadros do Turner. Ele serviu para a gente buscar essa coisa da textura, da luz. Dessa narrativa que tem nos quadros do pintor inglês.

(...)

O que eu vi no trabalho dele, essa interpretação da luz e da cor, foi uma *forma de expressão interna, interior*. (...) Mas tem essa leitura também que você falou, de deixar as coisas mais difusas, talvez, fosse mostrar mais *a parte interior das pessoas, uma visão interior*. [Grifo nosso]

Notadamente, a inserção do pintor inglês na constituição da produção audiovisual configurava uma maneira de atender aos requisitos do concurso promovido pela Cultura Inglesa. O diretor e o segundo roteirista, Leandro Maciel, titubeavam entre a canção dos *Beatles* (*Eleanor Rigby*) e as pinceladas difusas de Turner. O fato pelo qual esse último permanece como aporte na criação deve-se – ou, acredita-se – à peculiaridade expressiva que a estética do pintor britânico poderia conferir ao mar, atribuindo-lhe características distintas daquelas almejadas ao protagonista: de ser solitário e sonhador. Todavia, tanto Maciel quanto o diretor de arte, Daniel Bruson, colocar-se-iam a especular hipóteses para estabelecer esse diálogo com Turner, o qual já parecia apresentar-se sedimentado e resolvido para Cabral.

Dessa maneira, é no desdobramento da gênese da animação que as buscas por um melhor entendimento dessa inserção são apontadas. Na quarta versão do roteiro (04 de novembro de 2009), o roteirista Leandro Maciel questiona o parceiro. Para esse último, a obra de Turner viria configurar apenas uma citação pictórica no filme.

No fragmento abaixo, extraído de um dos arquivos de editor de texto - cedidos pelo diretor - acompanha-se o diálogo entre Cesar Cabral (letras minúsculas) e Leandro Maciel (letras maiúsculas):

12) Noite, forte tempestade. (CHEGA A QUADRO DO TURNER)

- a) dentro do barco, um plano fixo. A imagem do marujo trabalhando entra e sai de quadro (de cima para baixo), como se o barco subisse e descesse radicalmente. Vemos rapidamente o retrato, no sobe e desce do barco, entrando em quadro. Num primeiro momento, vemos o retrato mais fechado no rosto dela. O retrato sai de quadro e quando retorna, em seguida, o retrato está mais aberto. ACHO Q ENTENDI, A IDÉIA É BOA, TEM Q SER MELHOR ESCRITA
- b) O marujo no mapa tenta traçar as coordenadas de novo. Detalhe da linha tracejada, afastando-se do ponto de referencia (VER O QUADRO DE TURNER).

ENTAO, NAO ENTENDI MUITO BEM A RELAÇÃO COM TURNER, VEMOS OS QUADROS DELE?

Por outro lado, o diretor de arte, Daniel Bruson, experimentaria as possibilidades plásticas de um material artístico em meio aquoso: o guache.

Bruson desenvolveu alguns estudos com esse material em representações que fez do cenário de *Tempestade* (**Fig.1**), sugerindo alusões à atmosfera difusa encontrada nas obras de Turner, assim como estendeu tais experimentações para configurar plasticamente a figura do marujo, possivelmente para oferecer indicações mais precisas à caracterização do boneco, o qual seria, posteriormente, modelado por Olyntho Tahara.



Fig.1- Esboço a guache de Daniel Bruson para o mar em *Tempestade*.

Fonte: Acervo Coala Filmes

Essa proximidade que a dúvida imposta por Maciel e as pinturas realizadas por Bruson inserem ao processo de criação, remetem a algumas questões discutidas mediante o trinômio

cinema/pintura/modernidade, problema esse explorado pelo francês Jacques Aumont (2004) em sua obra *O olho interminável: cinema e pintura*.

Em um capítulo destinado a esmiuçar as razões pelas quais Jean-Luc-Godard caracteriza Lumière como o “último pintor impressionista”, Aumont discorre sobre as peculiaridades do “gênio manufatureiro” do cinema, comparando a “vista Lumière” às formas visíveis trazidas pelos experimentos cinematográficos de Thomas A. Edison e, em contrapartida, às questões pictóricas almejadas pelas vanguardas artísticas.

Desse modo, Aumont (2004) ilustra sua defesa apontando uma peculiaridade nos filmes de Edison que os fazem diferir da “vista Lumière”. Ao captar as imagens das *performances*, que tanto atraíam Edison, percebe-se que a figura em ação sobressaía-se apenas pelo contraste que o invariável fundo negro dos estúdios *Black Maria* podia oferecer. Por outro lado, os registros captados por Lumière trouxeram à tela “a profusão dos efeitos de realidade”, de maneira tanto quantitativa quanto qualitativa (AUMONT, 2004, p.31). Ao mostrar a multidão de operários saindo das fábricas ou o cômico lanche do bebê, Lumière concatena numa sequência de imagens o que a pintura, e, posteriormente, a fotografia, buscava representar por meios de sua sintaxe (linhas, cores e formas): o impalpável, o irrepresentável e o fugidio (AUMONT, 2004, p.35). Desse modo, o crítico francês aponta que, desde o primeiro cinema, o espectador viu na tela a confluência de movimentos, a profundidade de campo que “alimentou os olhos” ao tornar simultâneas as indicações de espaço e tempo.

Mas Aumont (2004, p.177) não se contém em suas explicações, adensando ainda mais a discussão. Em outro momento, mostrará que o trabalho plástico e o semântico, não se separam, conduzindo sua reflexão aos estudos da luz. Ao apontar as três funções exercidas pela luz, na ordem de seu aparecimento histórico – simbólica, dramática e atmosférica - eis que, nessa última, Aumont cita o pintor William Turner, como um precursor do Impressionismo diante da tarefa que esse último propôs buscar: o equivalente pictórico para o efeito atmosférico que a luz é capaz de criar.

Desse modo, é presumível pensar que foi justamente esse efeito luminoso em Turner que o diretor Cesar Cabral quis transpor para *Tempestade*. Se para Bachelard (1998), “o ser votado à água é um ser em vertigem”, o que Cabral parece buscar em Turner, para posteriormente acrescentar à sua animação, é mesmo esta sensação de estonteamento trazida pelas pinceladas difusas, captadas pelo pintor britânico a partir de suas impressões do mar.

Instaura-se uma busca para concretizar essa percepção que venha conferir à *Tempestade* o cenário apreendido por aquilo que a pintura suscita, mas que o cinema - e neste

caso especialmente, a animação – recruta enquanto técnica, material e procedimento. É o que Salles aponta quando comenta que o movimento criador alimenta-se de sensações, adensando-se a partir dessas e almejando uma materialização sensível, ou melhor, “o ato criativo caminhando em direção a um efeito estético - a emoção causada pela obra” (SALLES, 2007b, p.59).

Ao repensar todo o trajeto, percebe-se que diante do limite imposto pelo edital, a criação impulsiona-se: Cabral depara-se com Turner. Paralelamente, uma nova conexão é estabelecida: a pintura oferece subsídios para a criação em cinema. E desse modo, instaura-se outro nó: "o problema [seria] enfrentar essa nebulosa que traz uma imagem profundamente carregada de algo, que não se sabe o que é, mas é diferente de qualquer outra e fixa-se mais do que outras". (SALLES, 2007b, p.54)

Cesar Cabral conta que previa para *Tempestade* um lado mais artesanal e menos tecnológico da animação:

Eu tentei ressaltar ao máximo essa condição da animação *stop motion*, de construir o mar com celofanes, com tubos que simulassem água, etc. Mas, na verdade, tudo tem a cara de animação *stop motion*, que é físico. Talvez pensando um pouco mais agora, é uma coisa de propósito, artesanal, que o *stop motion* tem. O filme busca muito isso, não ser computador (PINHEIRO, 2011).

Em seu pensamento, o diretor Cesar Cabral parece encadear uma preocupação que para o ato criativo poderia equivaler a uma correspondência entre forma e conteúdo. Bem lembrado, pela pesquisadora Cecília Almeida Salles, forma e conteúdo não são componentes distintos em um processo de criação, mas correspondentes, isto é “não se pode negar que a forma é a própria essência do conteúdo. É a visão de forma como poesia feita de ação e não mero automatismo”. (2007b, p.73) Nesse sentido, a construção do mar na animação busca por uma representação do mar que tente superar o banal e mimético uso da própria substância – a água - ou dos modelos mais clássicos e convencionais já sedimentados pelo imaginário na construção desse cenário, como por exemplo, o uso de papéis translúcidos, como é o caso do celofane. A fala de Cabral ilustra esse conflito:

[ao criar o mar para o cenário de *Tempestade*] o desafio maior foi tentar construir o mar de uma forma que até então desconhecia (...) e sabia que o mar/tempestade era fundamental para criar e dar narratividade ao filme. Lembro que estudamos várias possibilidades, tintas dissolvidas em água, celofanes, cheguei até a fazer um estudo com malhas de correntes (...). No final, chegamos aos tubos” (NIN, 2011, p.90).

Assim, a equipe de Cabral coloca-se diante do controle de duas vertentes da produção pensadas por Graça (2008) no cinema de animação: o pensar e o sentir. Para a pesquisadora, “o animador dever ter consciência das forças que, no mundo físico, fazem variar o movimento dos corpos para que, na tela, as ações sejam passíveis de se crer” (GRAÇA, 2008, p.129).

Os idealizadores montam no interior do estúdio da produtora Coala Filmes uma estrutura de madeira sobre a qual dispõem tubos translúcidos, um a um, de modo que esses possam curvar-se e aludir às ondas do mar. O vídeo-teste - um dos documentos processuais dessa investigação - mostra essa transposição do “pensar e sentir” no qual a serialização dos tubos cria espacialização (campo) ao aproximar-se da câmera, esboçando esse personagem: o mar.

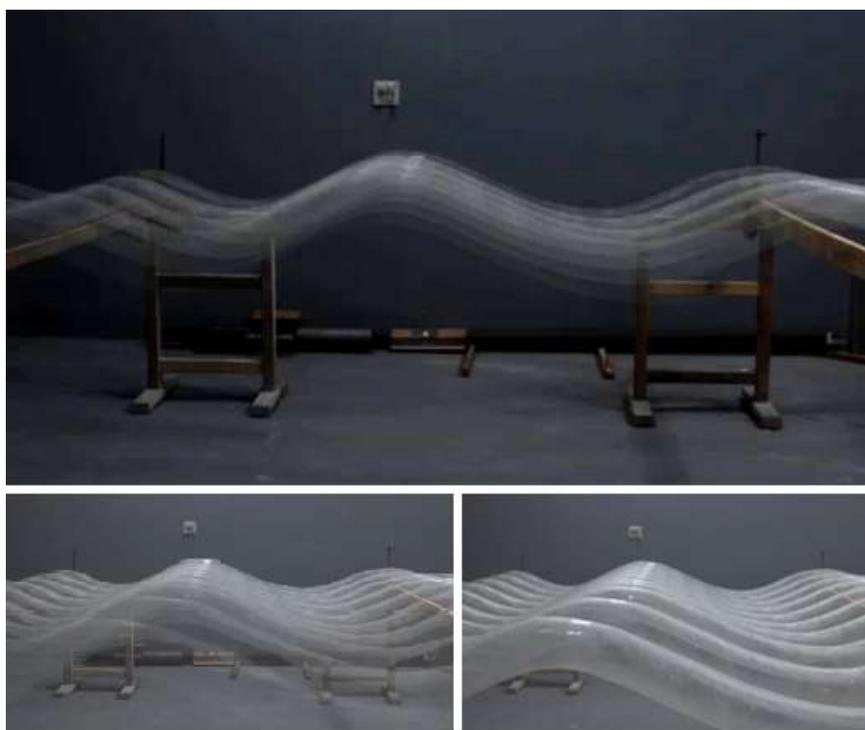


Fig. 2- *Frames* do vídeo para teste da animação: os suportes de madeira e a disposição dos tubos translúcidos – interior do estúdio da produtora Coala Filmes: a ilusão do mar.

Fonte: material digital do Acervo Coala Filmes

Soma-se a isso outro trabalho: o da computação gráfica, essa nova codificação que traz à animação o efeito das ondas que se chocam em alto mar e conferem-lhe o perfil bravo. É interessante destacar também a contribuição do fotógrafo Alziro Barbosa, na iluminação, e os efeitos de raios e riscos de chuvas, feitos na pós-produção.



Fig.3- Frames dos vídeos para teste da animação: mar
Fonte: material digital do Acervo Coala Filmes

Diante de todo o exercício de composição, ou melhor, de “pensar e sentir” a criação, torna-se justificável a fala de Cabral:

Considerava o mar como um segundo personagem do filme e sabia que a forma como o realizaríamos seria fundamental para criar um “diálogo” ou mesmo uma força onipresente que ditaria os rumos do marujo. (PINHEIRO, 2011)

Freud (1996, p.139) lembra que, no devaneio, o criador coloca-se como herói para observar do lado de fora a dimensão que gostaria de conferir à sua bravura de seu personagem:

(...) nas criações um aspecto salienta-se de forma irrefutável: todas possuem um herói, centro do interesse, para quem o autor procura de todas as maneiras possíveis dirigir a nossa simpatia, e que parece estar sob a proteção de uma Providência especial (FREUD, 1996, p.139).

Estranhamente, se há na história trazida por *Tempestade* um herói, definitivamente, esse não é o mar. Talvez, o mar configure, dialeticamente, o oposto, se bem lembrado por Bachelard (1997, p.171), “a água quer um habitante” (o marujo, o barco, as luzes, o vento) para com ela travar o eterno combate, dando corpo ao devaneio de poder.

O processo de criação de *Tempestade* parece trazer um cenário de luta: de um lado, seus realizadores que buscam modos de imprimir as mais distintas forças a seus personagens (assim assinalado por Cabral); de outro, a energia de uma figura-substância que é dúbia, que une e separa continentes, que carrega o peso da história de seus desbravadores e dos consequentes infortúnios que esse confronto impõe.

Desde tempos imemoriais, o mar permeia o imaginário com ideias díspares e se oferece dessa forma ao devaneio criativo. Tecendo um paralelo, a partir de Kappler (1993), em *Tempestade*, o mar aproxima-se da imagem do ‘vilão’, ou, quem sabe, do monstro, como

pretendido e apresentado pelo historiador. A etimologia do verbete revela: “a alma da palavra *monstrum* é a raiz *men* que indica os movimentos mentais” (KAPPLER, 1993, p.334). Dessa forma, nada mais mental que a tensão psíquica imposta pela criação. Presumivelmente, na animação, seus realizadores encontraram no mar o caminho tão requerido para o estabelecimento de um conflito, instaurado também como desafio criativo: um monstro - que amedronta, mas que pode ser vencido.

No entanto, há que se pensar, sobretudo a partir da animação, no poder exercido pela tempestade sobre o mar, na concreta transformação do mar calmo em seu oposto, o mar altivo, tenso e destruidor.



Fig.4- *Frame* da animação: o barco e o ‘monstro’ chamado Mar
Fonte: foto-imagem retirada de cópia digital do curta-metragem

1.1. A viagem: experiência, desejo e memória

*Um punhado de pó e fragmentos de lembranças.
 O passado é um espectro que vive na memória,
 onde as imagens são irreais
 e imprecisas* (CAMARGO, 2009,p.61).

Toda criação artística reflete uma comunhão entre um ser pensante - seu criador – e a materialização desse pensamento em uma linguagem - a obra. Desde o *insight* que dispara a

ideia e as primeiras conexões conceituais até o momento em que o artista resolve torná-la pública, são inúmeros os desígnios e, especialmente, os determinantes que movem essa construção. Trata-se de um processo que se revela como uma insatisfação constante, expressa pelos movimentos que vão configurando e modelando a criação.

Assim, é possível observar a complexidade do ato de criar, comparando-o a deslocamentos, em seu sentido *lato*, que tanto desprendem fragmentos de suas origens espaço-temporais para emprestá-los ao objeto em transformação - sedimentando camadas - quanto assinalam um movimento de ir e vir, nesse último caso, aproximando-se simultaneamente do passado e do devir (o “vir a ser”) que caracteriza a produção artística. Esse é - de modo bem sucinto - o papel que a memória desempenha no processo criativo, desmistificando a criação como ato mediúnico¹⁹.

Mas afora essa espécie de terra firme, continente em que a criação tende sempre a pisar em busca de referenciais concretos - no território das lembranças-, há ainda “uma força estranha [que] conduz o espírito a desafiar o obscuro, o dissimulado e o ausente”, como designa Novaes (2006, p.11), e que impulsiona essa condução: o desejo.

Pensar o princípio criador é articular desejo e memória, uma vez que os devaneios criativos tomam como suporte um acontecimento da experiência dita “real” e, por conseguinte, se reportam ao passado e ao presente imediato, porque desejar pressupõe almejar (re)conhecer (em algo e/ou alguém) o objeto alvo da satisfação - e mesmo que inconscientemente-, já portador de valor afetivo e simbólico. E de tal modo, sintetiza Chauí (2006, p.25): “ (...) indissociavelmente ligado aos traços da memória, o desejo busca realizar-se pela reprodução alucinatória das percepções antigas nas percepções presentes que se tornam, pela via da substituição, sinais precários de sua satisfação”.

Nesse último caso, é importante ressaltar que a aquisição da linguagem é um dos primeiros desejos despertados no homem, o caminho inicial para que essa conversão torne-se concreta. É, nessa ordem, que a criação artística e, conseqüentemente, suas laboriosas sintaxes, manifestam a consciência subjetiva do criador, isto é, uma forma de materialização advinda do diálogo que este mantém com suas fantasias, seus devaneios, com seu próprio inconsciente.

¹⁹ Marcel Duchamp introduz essa questão quando aponta que a criação artística é entendida de maneira errônea quando vista como uma ação divinizada e desvinculada de conexões com o repertório pessoal do criador. Sobre a discussão Cf. DUCHAMP, Marcel. O ato criativo. In: BATTCOCK, Gregory. **A nova arte**. 2.e.d. Trad. Cecília Prada e Vera de Campos Toledo. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 2013.

Assim, explica-se o porquê do processo de criação ser visto como um ato emblemático: o corpo do criador é ao mesmo tempo receptáculo e refletor das matérias, ideias e pensamentos que trazem à vida algo novo. De tal modo, a ação criadora pode ser observada como um

Campo de forças convergindo para a construção de uma forma inaugural, dotada igualmente de uma presença física. A experiência de construir uma forma inaugural, por meio da atuação de nosso corpo [do criador] sobre a matéria, traz à tona estas forças originárias até então embutidas e ocultas, latejando pulsações que emergem de repertórios pertinentes ao universo do observável, da memória e do imaginável: *caldeirão alquímico* materializando movimento em direção ao mundo (DERDYK, 2001, p.15). (Grifo nosso)

Assim sendo, o caráter enigmático assumido pela criação artística permite as muitas metáforas a ela atribuída. Almuth Gréssillon (2007) indica pensar a criação a partir da imagem do “caminho”, o que torna imaginável, partindo da temática que envolve esse trabalho, seguir essa analogia com a figura da viagem. Isso porque, mais que seguir uma rota segura e predeterminada, *a viagem* também condensa enfrentar acasos e imprevistos.

A percepção do artista Iberê Camargo, quando reflete sobre o próprio gesto criador, parece vir de encontro com a ilustração dessa proposição. Para ele, criar é desbravar um território margeado pela imprevisibilidade, ou melhor, lançar-se à exploração de uma terra ainda desconhecida. Em suas palavras:

Eu, antes de iniciar a viagem - o quadro -, consulto minha *bússola interior* e traço um *rumo*. Mas quando estou no mar grosso, sempre sopra *um vento forte* que me *desvia da rota* preestabelecida e me leva a descobrir o novo quadro. Todo criador é um Pedro Álvares Cabral (CAMARGO, 2009, p.29). (Grifo nosso)

E é esse movimento dinâmico e desbravador que interessa às pesquisas inseridas no campo da Crítica do Processo Criativo e, conseqüentemente, a esse trabalho de pesquisa que parte de tais pressupostos teóricos. Um caminho cujo interesse é buscar desvelar as camadas que, paulatinamente, sedimentam a criação, refazendo o conflitante percurso – de prazer e dor - vivenciado pelo artista.

Para compreender as especificidades dessa abordagem, torna-se igualmente relevante reportar-se à história da metodologia dos estudos de gênese criativa, cujos primeiros esboços encontram-se no final da década de 1960 quando os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine chegam à *Bibliothèque Nationale de France*. Esses materiais, *a priori*, destinados a “leitor algum”, não eram a obra em si, mas traziam traços dela, isto é, revelava aquela *in statu*

nascendi. Foi desse modo que, ao serem ordenados, classificados e interpretados por estudiosos do *Centre National de Recherche Scientifique* (CNRS), esses documentos passaram a despertar o interesse dos investigadores pelo *modus operandi* da criação. Ao adentrar pelos caminhos do “processo de fabricação”, a pesquisa em tais materiais - inicialmente literários - engendraria um método para contemplar esse novo *corpus* (GRÉSILLON, 2007).

Uma abertura dada a esse campo de estudos passa a observar as diferentes materialidades e as formas pelas quais as ideias de gênese se manifestavam, ou melhor, os rastros da criação de obras destinadas à linguagem verbal continham também transposições conceituais em outro tipo de linguagem: a não verbal.

Na história da crítica de gênese, esse fato denota e amplia o foco investigativo para além dos objetos advindos das sintaxes verbais, permitindo que outras obras, como as engendradas nas linguagens não verbais, pudessem também se privilegiar desse campo de estudos, levando-o às diversas pesquisas em artes visuais, dança, teatro, música, publicidade e cinema, entre outras linguagens. Ao mesmo tempo, os preceitos metodológicos pareciam restringir-se ao rótulo de ‘manuscrito’ para condensar todas as formas de registro dessas pesquisas e, dessa forma, a própria crítica de gênese viria a permutar, suprimir ou agregar correspondências técnicas. Dessa maneira, todas essas formas de inscrições passam a ser revistas e, posteriormente, se reconhece que o título de ‘manuscrito’ não é suficiente para designar todos esses materiais que os estudos da Crítica Genética permitiram ramificar. O manuscrito ou seu conjunto - o prototexto, como reitera Grésillon (2007, p.148), a partir de Jean Bellemin-Nöel - passa a ser entendido e denominado como *documento de processo* (ou *documentos processuais*) e sua área de estudo ganha uma designação mais abrangente – Crítica do Processo Criativo - contribuições essas que a pesquisadora Cecília Almeida Salles traz ao campo de investigação quando este passa a ser alvo de interesse em trabalhos acadêmicos brasileiros²⁰.

Os documentos processuais que interessam ao crítico do processo criativo concatenam as diferentes materialidades e linguagens que uma ideia em construção passa a manifestar como rastros de um percurso híbrido. Rascunhos, esboços, croquis, manuscritos, registros verbais ou não-verbais, condensam esse movimento de registro conceitual que vai se

²⁰ No Brasil, a partir de 1985, data do primeiro congresso realizado pela Associação dos Pesquisadores do Manuscrito Literário (APML), inúmeras instituições acadêmicas adensaram o corpo de pesquisadores da área. Dentre elas, podem ser citadas: a Universidade de São Paulo (USP), a Pontifícia Universidade Católica (PUC), a Universidade Estadual Paulista (UNESP), a Universidade de Campinas (UNICAMP), bem como as Universidades Federais do Rio de Janeiro (UFRJ), de Santa Catarina (UFSC), da Bahia (UFBA), de Pernambuco (UFPE) e de Ouro Preto (UFOP).

modelando, transformando e cambiando elementos de forma não linear ao buscar pela “permanente maturação” de um pensamento, cujo norte é a concretização do desejo de libertar-se expressivamente daquela experiência perceptual, muitas vezes amorfa.

Em síntese, como apontado e ilustrado até aqui, o que interessa a esse pesquisador é pensar o gesto criativo, antes de tudo, como movimento. Em outras palavras, uma cadeia de significações que somente se revela quando se pensa o artista como aquele que interage com o seu meio, que se apropria dele e lhe entrega algo como (parcela de) resultado, ampliando as possibilidades de que outros possam também compartilhar dessa ação. E de tal forma, pode-se olhar para a criação artística como uma construção, um processo contínuo no qual se considera o produto final como mais uma, entre as inúmeras etapas que antecedem ações e materializações.

O percurso criativo observado sob o ponto de vista de sua continuidade coloca os gestos criadores em uma *cadeia de relações* formando uma *rede de operações estreitamente ligadas*. O ato criador aparece, desse modo, como um processo inferencial, na medida em que toda a ação, que dá forma ao sistema ou aos “mundos” novos, está relacionada a outras ações e tem igual relevância, ao se pensar a *rede* como um todo. Todo movimento está atado a outros e cada um ganha significado quando nexos são estabelecidos (SALLES, 2007, p.88, Grifo nosso).

Assim, é pensado o processo criativo: uma rede composta por diferentes nós que interligados formam um único corpo, a obra. É com tal intuito que se caminhará ao longo desse trabalho, a fim de se percorrer os diferentes territórios da criação - contemplando, nesse caso específico, o cinema -, lançando-lhe olhares que também se movimentam, afastando-se e aproximando-se do objeto de estudo em questão, traçando correspondências a fim de se registrar um percurso investigativo.

Isso porque a concepção metodológica explicitada anteriormente permite observar que existe uma interdependência entre as etapas do desenvolvimento criativo. Sendo assim, privilegiar qualquer uma delas é desatar as conexões que formam a rede da criação. Seguindo tal viés conceitual, pode-se pensar que a última etapa de uma obra - aquela oferecida e/ou entregue à fruição do público - é ao mesmo tempo ponto de chegada e ponto de partida para uma leitura apreciativa, remetendo o crítico de gênese a certa circularidade de entradas investigativas não mais hierárquicas e, no entanto, não menos singulares.

De forma seletiva, o que se propõe no decorrer desses capítulos é observar o comportamento específico da criação em uma linguagem cuja sintaxe dialoga com elementos de naturezas distintas, visuais e sonoras em movimento: o cinema. Desse modo, é a criação

como metamorfose, condensada em distintas formas de materialidade e registro, que passa a ser acompanhada e analisada, sendo possível verificar nos documentos processuais que a vagueza de uma ideia, gradualmente, engrena um “trajeto com tendência” que, como em qualquer processo, clama não exatamente por seu fim, mas pelos “confins do possível” (OSTROWER, 2005, p.43-44). Aproximar e comparar os documentos processuais que abarcam um projeto cinematográfico²¹ é mapear seleções, permutas, acréscimos e supressões que culminam na pregnância²² de uma forma, como numa *gestalt*.

Essa transição entre elementos de linguagens distintas pode ser acompanhada desde a elaboração da parte literária da criação cinematográfica – argumento, escaleta, *storyline*, roteiro – a qual sempre buscará correlatos para a sua materialização: ora mesclando linguagens – verbais e não verbais, como é o caso do *storyboard* - ora encontrando-os em elementos estritamente não verbais - como na luz da fotografia, nos sons e nos ruídos da banda sonora, na maquiagem, nos figurinos e nos objetos de cena, requeridos pela direção de arte, e assim por diante. Para adensar essa discussão, há que se mencionar que o cinema revela ainda um processo criativo pautado pela colaboração de seus agentes, uma vez que cada envolvido oferece as especificidades de seus conhecimentos para a obra em processo, ampliando e transformando o jogo da criação, tornando-o ainda mais complexo. Soma-se a isso o fato de que, mesmo portador de uma linguagem que lhe é própria, a linguagem ora mencionada permite ainda movimentos tradutórios, isto é, transposições que, advindas de diferentes linguagens, passam a habitar o território dos sons e das imagens. É o caso de romances que se transformam em filmes, músicas e pinturas que dialogam com produções cinematográficas, enfim, traduções intersemióticas²³ que apenas são desveladas por esse processo de desconstrução que caracteriza a crítica do processo criativo. Está a se fazer uso do conceito tal qual a formulação de Roman Jakobson e Julio Plaza (1977 e 2010), para quem o

²¹ Um trabalho de crítica de gênese cinematográfica que merece destaque é o realizado pela pesquisadora Josette Monzani, cuja investigação traz seletivo e minucioso *corpus*, composto pelos roteiros do filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha, em que a parte literária da criação (os roteiros) indicia uma ideia que, em constante maturação, move as escolhas operadas pelo cineasta brasileiro. O procedimento metodológico desenvolvido por Monzani norteia esse trabalho.

²² Emprega-se a palavra pregnância de acordo com o seu conceito formulado pela Teoria da *Gestalt*, isto é, processo de elaboração de uma mensagem que busca estruturar-se de forma mais simplificada, clara e objetiva possível.

²³ Para Plaza (2010), tradução intersemiótica é a qualificação de uma “prática artística”. Consiste em uma transmutação de signos - advindos de uma natureza peculiar (sintaxe) - para outro sistema semiótico pelo qual esses últimos passariam a estabelecer uma analogia representativa com os primeiros que lhe deram origem. As particularidades advindas e engendradas dessa “tradução” nos levam a entender que se a obra originada é sempre uma nova produção criativa, isto é, que nessa passagem guarda especificidades e ineditismos, é transcrição (ou recriação) entre códigos específicos de linguagens.

conceito abarca as conexões ou os trânsitos que são estabelecidos entre signos de diferentes linguagens.

Afinal, esse processo dinâmico, “movente”, que caracteriza as etapas do gesto criador, é conceitualmente nomeado por Salles (2007b) de “estética do inacabado”. Em outras palavras, são interconexões que envolvem o criador em seu ambiente de criação, em seu espaço, em seu tempo, nas questões relativas à sua memória, à sua percepção, ao uso e às experimentações de uma gramática (como a que compõe o cinema: sons e imagens em movimento), adquirindo e revelando conhecimentos de diferentes áreas e aprofundando sua relação com o mundo, contribuindo para que se estabeleça um tema e/ou uma inquietação que permearão ou perseguirão sua trajetória, instituindo as bases para a construção de uma poética pessoal.

Desse modo, cabe ao crítico do processo criativo enveredar-se por tais caminhos, permitindo acompanhar os rastros materializados durante o percurso, observando, reconstruindo e contemplando-os de cima, como o mapa de um mundo imaginário que um cartógrafo planifica após desafiar o itinerário de uma longa jornada.

1.2 A geografia da criação

Recorrer às lembranças é uma ação manifesta no processo criativo. As recordações são como um terreno vago, advindo do tempo, cujas evocações carregadas de sensações alimentam a criação.

A partir de suas vivências e experiências artísticas Ostrower (1987) comenta o papel desempenhado pela memória no processo criador. Lembra, inicialmente, que é por meio de suas lembranças que o homem exerce a sua capacidade de atravessar o tempo, interligando essa percepção temporal – passado, presente e futuro – com outros fins que corroborem para reformular os desígnios do fazer artístico. De um ponto de vista operacional, a memória corresponderia à retenção de dados já interligados em *conteúdos vivenciais*. Assim, circunstâncias novas, presentes encontram analogia em uma situação original, reavivando um conteúdo anterior, expandindo-o. A essa capacidade mnemônica - exclusiva e inerente ao homem – e que pode ampliar o espaço (mesmo que virtualmente) da criação, a pesquisadora institui chamar de “geografia humana” (OSTROWER, 2005, p.19).

São novos territórios que irrompem em função da emergência do novo, da insatisfação e da eterna busca pelo sentido da existência e da completude, das verdades não reveladas. Seguindo essa linha de pensamento, concorda-se com o psicanalista Júlio Conte (2001, p.153)

quando este diz que “todo ato criativo implica produção de um conteúdo que rompe com um continente. Ou seja, toda obra criativa significa uma ruptura com o estabelecido”.

Desse modo, funda-se uma ponte, uma vez que o artista também passa a constituir uma relação inusitada com o mundo exterior porque nele tudo pode e passa a convergir em função de possibilidades criativas, operando de forma colaborativa e fortuita para uma coleta perceptiva. Diz Salles (2006, p. 147-148):

(...) aquele que está envolvido em um processo criador está de tal modo comprometido com as obras em construção, que se coloca em condições propícias para encontros dessa natureza. Por um lado, o artista, imerso no clima da produção de uma obra, passa a acreditar que *o mundo está voltado para sua necessidade naquele momento*; assim, o olhar do artista parece transformar tudo para seu interesse. (Grifo nosso).

Nesses momentos até o distante, o absurdo, o inexplorável subitamente vêm à tona. Foi a sensibilização com a morte que possibilitou a Iberê Camargo materializar verbalmente suas lembranças, gerando uma saída para continuar “desejando” a vida. Nesse ato evocativo, as memórias articulam com o tempo e não cessam de se repetir – o desejo que se refaz, a pulsão de vida - e o apego à permanência:

Nós não poderíamos testemunhar o hoje se não tivéssemos *por dentro o ontem*, porque seríamos uns tolos a olhar as coisas como recém-nascidos. (...) só podemos ver as coisas com clareza e nitidez porque temos um passado. E o *passado se coloca para ajudar a ver* e compreender o momento que estamos vivendo (CAMARGO, 2009, p.32). (Grifo nosso)

(...)

Movido pelo obscuro *desejo de permanência* - que é inerente ao homem - elaboro e plasmo a minha visão num esforço sem pausa e sem repouso, para deixar atrás de mim um rastro ainda que perecível (...) como a pegada do homem sobre o pó da terra ou como o simples decalque da mão (CAMARGO, 2009, p.74). (Grifo nosso)

A fala do artista, que vê a vida esvair-se, denota um apelo emocional ao passado. Porém, mais que isso, sua memória é a prova da sua existência e ainda do que lhe resta, antes da falência do corpo. Por isso, há a necessidade em querer resgatá-la e materializá-la, tornando-a perene.

Esses relatos mostram que além de permitir a insurgência do novo, a experiência do criar produz desequilíbrios, interrogações e dúvidas que rompem com um ilusório estado de serenidade e introduzem os conflitos que movimentam a vida. Talvez seja por tal caminho que

se torne possível entender que o desejo movente da criação seja o responsável por abrir as portas desse novo universo em expansão, o qual torna o corpo do criador apto a imergir em experiências mnemônicas. Em outras palavras, pode-se pensar, com Freud, (1908/1996) que o desejo é a força que traz o elemento mnêmico de uma experiência de satisfação. Para o psicanalista, pensar o campo das lembranças é atrelá-lo ao das fantasias, especialmente aquelas cujas origens estão nas recordações da infância.

E é assim que o pensador observa o criador e o diferencia dos demais seres humanos²⁴: um sonhador cuja habilidade é a de lapidar os mais comuns desejos do ser a ponto de reverter a repulsa em fruição. São esses gestos paradoxais e dependentes que movimentam a criação de vida e de morte, das vastas possibilidades e da escolha, da adição e da supressão e todos os demais pares de opostos – que fazem da obra o reflexo do mundo psíquico do seu criador.

1.3 A memória tempestiva: o passado, o presente e o futuro da obra

Eu afirmo que a ‘criação livre’ é uma quimera, porque ninguém não é feito de nada, nem de si mesmo apenas; e a criação não é nem uma invenção do nada, mas um tecido de elementos memorizados, que o criador agencia de maneira diferente e quando muito leva mais adiante. Estou insistindo numa lapalissada. A criação, com toda a sua liberdade de invenção, que eu não nego, não passa de uma reformulação de pedaços de memória (ANDRADE, 1977, p.151).

A criação, impulsionada pelo desejo, move também os tempos e os reconstrói. A memória resgatada não chega imaculada ao presente. Freud (1908/1996) orienta observar as fantasias e os devaneios dos escritores como uma transposição de formas que buscam a satisfação de um desejo. Em suma, um exemplo de que a criação movimenta-se em um percurso infindo, difuso e, por isso mesmo, inusitado. Ademais, há que se mencionar que no desdobramento desse trajeto o território da memória cruza ainda as fronteiras do sensível.

No decurso de um processo criativo, o artista recorre à vagueza de uma ideia em constante maturação. Assim, o literato brasileiro Mário de Andrade (1977), entende o criar como um “agenciamento” da tessitura da memória que operado por seu criador, define um

²⁴ Freud foi um admirador da Literatura, fato este que levou muitas peças literárias a servirem-lhe de instrumentos de análise. Assim, o psicanalista pôde observar a criação apoiando-se em diferentes ângulos: a do criador - quando o autor tornava-se o objeto de sua investigação – e a da criatura- quando as personagens da obra analisada também lhe ofereciam os pretextos para amparar sua teoria. Para Freud, os escritores eram como seus pacientes neuróticos, porém dotados de habilidade para lidar com seus anseios e desejos, revertendo-os em fantasias e criações poéticas.

determinado resultado (aquele e não outro; daí a singularidade de uma obra). A partir da metáfora da trama (tecido), trazida pelo modernista, argumentam-se essas operações. Observando a malha de um tear é possível verificar que cada fio urdido faz a peça tecida se renovar quando a última linha entrelaçada é sempre acrescida por outra, e assim continuamente. A partir dessa figura, o ato da criação pode ser entendido para além de uma prática imediatista, lógica e racional porque a experiência mnemônica do criador – cada fio que constitui a trama - determina os rumos da criação. Retomando Mário de Andrade, os “pedaços de memória” acordam e se renovam nessas evocações, isto é, as lembranças se atualizam no presente. E, então, a obra passa a habitar um *continuum* em que o criador é, ao mesmo tempo, abrigo e espelho de ideias. Assim,

Tudo se passa como se, nesse conjunto de imagens que chamo universo, nada se pudesse produzir de realmente novo a não ser por intermédio de certas imagens particulares, cujo modelo me é fornecido por meu corpo (BERGSON, 1999, p.12).

O século XX acompanhou o despertar das reflexões que o homem empreendeu sobre a sensação e a percepção. Momento em que as mais diferentes áreas do conhecimento notavam a falibilidade do corpo, especialmente a dos olhos, e questionavam um tempo novo e moderno, marcado pela velocidade das máquinas, dos telescópios e microscópios, que se impunham além da capacidade humana. Tempo em que as ciências humanas passaram a observar a improbabilidade de se estabelecer como autêntica a relação daquilo que a percepção capta do mundo e este em si.

Enquanto Sigmund Freud elaborava a teoria psicanalítica, o francês Henri Bergson (1859-1941) inaugurava *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Nessa obra, o pensador questiona os desdobramentos que as lembranças mantêm com um corpo que as captura e as potencializa a partir das relações que estas passam a estabelecer com a consciência do espaço e do tempo. Implicações que interessam ao processo criador e seu decorrente estudo, uma vez que se busca mapear as formas pelas quais certas influências e/ou citações chegam à construção artística, determinando-a.

Ao tentar desvendar o papel desempenhado pela memória, mediante os diferentes comportamentos que as lembranças ocupam no processo cerebral, Bergson volta sua atenção para definir e defender duas formas assumidas pela memorização. Para o filósofo, a apreensão do mundo materializa-se a partir de um conhecimento perceptivo (advindo da matéria) e não estritamente intelectual e pré-determinado (restrito ao cérebro). O corpo é receptor de tais

apreensões do mundo, que não são aleatórias, uma vez que não as armazena, simplesmente, mas exerce uma ação seletiva nesse processo. Desse modo, o corpo acessa essas memórias, todavia não em sua completude.

Do mesmo modo, as relações temporais são construídas a partir da percepção das diferentes etapas de uma consciência de tempo: passado, presente, futuro. Isso advém de uma necessidade que é intrínseca ao ser, que remonta tais percepções que decorrem dos sentidos do corpo e do diálogo que esse trava com os objetos que o circundam. A dinâmica perceptiva entre o corpo e a matéria (aqui compreendida como o conjunto de imagens –objetos e coisas– que rodeiam o ser e com ele constituem o seu mundo) tem na memória o seu regente. Essa última é a responsável por sedimentar as lembranças, como também reconhecê-las a ponto de torná-las ativas (atribuindo-lhes continuidade) e úteis quando recrutadas por qualquer estímulo 'presente'.

A partir desses pressupostos, é possível deduzir as duas formas de memória para Bergson: a primeira, a memória-hábito, é representativa e somente imagina e armazena – é a memória por excelência; e a segunda, que aprende, repete e encena a inicial quando um determinado evento a angaria. A essa última, Bergson dá o nome de imagem-lembrança. Trata-se de uma ação inteligível pertinente à memória, pois é por meio delas (imagem-lembrança) que nasce o reconhecimento.

No entanto, como exposto, o presente constitui-se da relação de recrutamento dessas imagens, em outras palavras, da projeção das imagens-lembrança para constituir um evento atual. A essa imagem reconstituída do passado e que se remodela no presente, Bergson dá o nome de imagem-ação.

Desse modo, a memória é constantemente atualizada, ou melhor, revitalizada, quando revivida pela *experiência*. É inesgotável e acompanha o presente, configurando distintas camadas toda vez que é acessada. Bergson exemplifica esse conceito utilizando-se da figura geométrica do cone facetado, cuja base representa o passado, enquanto o vértice projeta-se para o presente. Assim, o passado progride, a memória transforma-se e o ser é inserido na duração.

Nossa duração não é um instante que substitui outro instante: nesse caso, haveria sempre apenas presente, não haveria prolongamento do passado no atual, não haveria evolução, não haveria duração concreta. A duração é o progresso contínuo do passado que rói o porvir e incha à medida que avança (BERGSON, 2006, p. 47).

Por isso, a defesa de Bergson é um presente que estabelece conexões com todo o passado. A percepção tem na memória uma aliada porque perceber algo significa torná-lo lembrança, conservá-lo como uma parte da existência. A memória, de tal forma, seria essa totalidade de vivências, isto é, uma vez construído o passado este não poderia ser modificado e se retomado não emergiria em facetas ou de forma linearmente temporal.

Trazer tais considerações ao campo da criação é pensar naquilo que torna o processo criativo ainda mais denso e complexo: a confluência dos tempos em incessante conexão com o presente. No entanto, a relação que o criador mantém com seu entorno – com as matérias, dentre as quais, seu corpo é uma delas - é seletiva porque busca organizar essas apreensões de forma estruturada, qualitativa e significativa. Desse modo, articula-se a toda essa exposição que

O objeto que está sendo criado carrega um modo sensível de mediação da realidade que lhe é externa; é a percepção artística que age nessa escuta por meio de todos os sentidos. A percepção é um dos campos de testagem do ato criador: uma forma de exploração do mundo (SALLES, 2007b, p.91).

Trata-se de um momento em que o criador – como abrigo e espelho das próprias memórias – reflete a reciprocidade de sua relação com o mundo circundante, da unicidade de sua experiência, de seus valores e contextos culturais, de suas visões de vida, daí a não separação entre matéria e memória, ou melhor, nas próprias palavras do filósofo francês: "Como imaginar uma relação entre a coisa e a imagem, entre a matéria e o pensamento, uma vez que cada um desses dois termos possui, por definição, o que falta ao outro?" (BERGSON, 1990, p.28)

Dessa maneira, Bergson contribui para pensar o processo criador como um *continuum* de experiências que flui no e com o tempo e que recruta de seus idealizadores não só um tempo que é cronometrado - a título de exemplo, aquele imposto pelos limites e prazos pré-estabelecidos por um edital - mas também um tempo que não pode ser medido, porém vivido. O tempo da criação difere do tempo implícito na obra.

Um tempo que tem um clima próprio e que envolve o artista por inteiro. O processo mostra-se assim como um ato permanente. Não é vinculado ao tempo de relógio, nem a espaços determinados. A criação é resultado de um estado de total adesão (SALLES, 2007, p.32).

Como leitor de Bergson, Franklin Leopoldo e Silva (1992) mostra o conceito bergsoniano de percepção alargada e aprofundada porque a criação trata de penetrar naquilo que é próprio à condição humana como uma totalidade, instaurando a consonância entre o

universal e o subjetivo. O corpo do artista como matéria articula-se entre as matérias, mas a originalidade de sua ação (já que a criação é vista enquanto potência) não se revela pela seleção de imagens que circundam o processo criador, mas no próprio *labor da concepção criadora*.

A originalidade do artista e aquilo que vimos ser o caráter inesperado e inusitado e insuspeitado da arte derivam da *peculiar percepção do artista*. Aí está pois a percepção alargada e aprofundada: nós temos acesso não a ela mesma, mas àquilo que ela produz. A arte enquanto produto é uma realidade; a arte enquanto gênese desse produto é um enigma. Mas mediante a realidade da obra podemos lançar um olhar para a região enigmática em que ela se produz (LEOPOLDO E SILVA, 1992. p.145). (Grifo nosso)

Os documentos processuais permitem adentrar essa gênese, especular a seu respeito. Nesses rastros materializam-se os modos pelos quais a memória é recrutada e a percepção do artista é registrada num simples traço ou numa anotação impressa, muitas vezes traduzida em poucas palavras. Ao passo que tal materialização dispersa o tempo em que a memória pura foi produzida, visto que, seguindo Bergson, a linguagem parece deter o fluxo da realidade (RUSSELL, 2003, p.469), ainda assim, esses materiais organizam essas percepções num espaço. E novamente, citamos Bergson (1999, p.29): “a percepção dispõe do espaço na exata proporção em que a ação dispõe do tempo”.

Cabe ao crítico do processo criativo colocá-las novamente em movimento.

No ano em que *Tempestade* passa a tomar formas, mesmo que o edital exerça a excitação necessária para que a imagem-lembrança torne-se imagem-ação, e recrute a partir dessa intuição outras inferências (a pintura marítima de Turner e as histórias de solidão na canção dos Beatles), a inferência é outra e não mais a mesma gerada no passado, ou seja, no ano de 2002, como comenta o diretor.²⁵ O que se quer dizer é que não é possível chegar de forma precisa à imagem-passado que a serializou e deu continuidade às imagens-lembranças. O que se pode unicamente afirmar é que nessa travessia presente-passado, a imagem-ação buscou reconhecer em uma imagem-lembrança a oportunidade de associá-la e revelá-la.

Ao se referir ao papel da memória no processo criativo, Salles (2007b, p.100) diz que a "criação é uma mistura de esquecimento e de recordação do que lemos." E acrescenta que "lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar com imagens de hoje as experiências do passado. A memória é ação." Nesse processo, imagens são acionadas (recrutadas do passado) e uma ação (transformadora e presente) age sobre essas imagens, numa equação criativa cujo resultado é a imaginação criadora.

²⁵ Fala de Cabral, já citada anteriormente.

No entanto, se “o ser é devir, isto é, contínuo fluxo temporal, que apenas acidental e artificialmente pode ser visto como ponto imóvel ou posição fixa no tempo” (LEOPOLDO E SILVA, 1992, p.144), os recortes de entrevistas de Cabral (cedidas em tempos próximos à execução de seu trabalho) mostram o realizador que ao ser questionado sobre sua criação ficcionaliza o próprio processo - uma vez que em sua fala torna explícito e relevante ressaltar que a figura triádica mar/marujo/amada advém do ano de 2002. Em síntese, isso ocorre porque, em virtude da explicação, o animador adultera as suas próprias lembranças, relacionando-as ao tempo presente.

Essa constatação ilustra a criação como devir, ao passo que também caracteriza a figura do criador inserido em um processo do qual não possui o total controle, nem mesmo as nítidas referências mnemônicas, pois, uma vez recrutada a memória o que dela emerge é outra consciência, um espelhamento daquele fato lembrado numa situação presente.

Dessa maneira, a memória da obra, *sedimentada* nos documentos processuais, caminha paralelamente à memória do artista, que avança e se modifica. No decorrer desse trabalho, portanto, o uso de fragmentos de entrevistas cedidas por Cabral pautou-se na determinação de essas haverem sido publicadas proximamente à época de criação do curta-metragem, em uma tentativa de cotejamento das memórias de artista e obra.

Capítulo 2

- O BARCO E OS NAVEGANTES -



2 O BARCO E OS NAVEGANTES

O que acontece quando o romance é um grande romance e revela-se essa afinidade pela qual alguém em cinema tem uma ideia que corresponde àquilo que era uma ideia em romance? (...) Eis um belo encontro (DELEUZE, 1999).

É em alto mar e em meio à traquitanas espalhadas no contido espaço de um barco que se revela a figura de seu condutor. Seus trajes denotam uma época remota; seu cabelo em desalinho, a condição da inquietude; e o comando solitário, uma altivez que beira a fidalguia.

Há ainda outras orientações visuais: mapas, uma pequena bússola e um insistente traçado cartográfico que o comandante do barco parece refazer a cada olhar direcionado a outra imagem desse espaço. Trata-se de uma fotografia. Nela parece se esconder, por detrás de um capuz, uma face cujos finos traços e as claras madeixas emolduram um rosto feminino.

Assim, o diretor Cesar Cabral apresenta ao espectador os elementos que configuram a narrativa cujo panorama é oferecido em meio a um percurso marítimo, talvez uma viagem em busca da amada. De forma intrigante, ao dedicar-se a um estudo filosófico sobre o amor e suas representações, Furtado (2008) analisa a cultura ocidental e as formas pelas quais o tema passa a ser abordado nas ficções literárias. De tal modo, sintetiza o contexto de suas descobertas ao intitular o capítulo que se destina a esse fim: o amor feliz não tem história. Bem lembrado pelo autor, *Tristão e Isolda* (Richard Wagner) e *Romeu e Julieta* (Shakespeare) são marcos da literatura ocidental que celebram "ao contrário do prazer ou da paz de amar, sobretudo o sofrimento de amar" (FURTADO, 2008, p.68). Inserido nesse universo, Cabral parece fazer jus à tradição ao inserir suas personagens no mesmo sonho dos amores românticos ocidentais.

A fim de se discutir as raízes do amor em eterna consternação, torna-se interessante trazer à baila as investigações do pensador italiano Umberto Eco (2004) sobre a figura feminina e sua posição na época medieval. O autor situa a poesia cortês como uma estratégia de abrandamento das características hostis que marcaram os costumes da classe feudal nesse período. A literatura trovadoresca do século XI denota um perfil singular à figura da mulher: "desejada, mas inatingível, e muitas vezes desejada por ser inatingível" (ECO, 2004, p.161).

A História pode concorrer a explicar tal ocorrência, apontando diferentes vieses. O primeiro está atrelado aos hábitos medievos. Outro ao desdobramento dos dogmas cristãos que viabilizaram certa primazia às questões espirituais em detrimento do prazer carnal. E por

fim, a permuta de vassalagem, que passou do senhor feudal, ausente em virtude das lutas nas Cruzadas, à dama, que seguiu adorada, porém respeitada, devido à fidelidade original.

Do mesmo modo, Eco (2004, p.167) assinala e ilustra que a concepção de amor impossível é fruto de uma leitura que o Romantismo atribuiu ao medievalismo, migrando posteriormente para a poesia, ao romance moderno e à ópera lírica, quando fomentados pelos inúmeros relatos das viagens empreendidas em nome de um amor impossível.

Vem do cancionero de Jaufré Rudel, no século XII, um desses exemplos. Na narrativa, a personagem e a travessia fabulosa ressaltam a postura submissa do amante e a glorificação do amor inalcançável por uma figura desconhecida. Ao citar uma nota anônima, redigida no século XIII, Eco (2004) apresenta algumas informações sobre o príncipe Jaufré Rudel de Blaye. Segundo consta, o medievo tornou-se peregrino e lançou-se ao mar, a fim de juntar-se às Cruzadas. É interessante ressaltar que, como peregrinação, muitos se atreveram a ela como forma de pagamento de promessas ou em busca da concessão de uma graça. O desejo de Rudel era o de encontrar a Condessa de Trípoli, a dama que nunca vira, mas que passara a ser evocada em suas trovas pelo epíteto de “princesa distante”. A lenda ainda menciona que, estando no barco, Rudel contrai uma doença e, enfermo, é levado a um albergue de Trípoli. A notícia foi levada à condessa que logo veio a ele. Já moribundo, o príncipe de Blaye apenas proferiu palavras de louvor por ter sido agraciado por aquela visita, morrendo nos braços da amada.

Em continuidade, há outra viagem em nome de um amor fidedigno que resguarda os atributos dessa insatisfação amorosa e que ainda carrega o peso mítico e apresenta a figura de um barco que, neste episódio, é fantasmagórico. Trata-se da antiga fábula nórdica do “Holandês Voador” ou “O Navio Fantasma”, na qual o compositor alemão Richard Wagner (1813-1883) inspirou-se para uma ópera.

Errante pelos mares com seus mastros negros e velas cor de sangue, o Holandês Voador e sua tripulação encontram-se condenados a navegar pelos mares para sempre. Somente a cada sete anos o navio tem permissão para atracar a fim de que seu comandante tenha a chance de encontrar uma mulher fiel com a qual possa casar-se e desfazer a maldição.

Na composição lírica alemã, o músico romântico²⁶ insere o comandante norueguês Daland, o qual, devido a uma tempestade, ancora em uma baía enquanto ele e os marujos veem surgir no horizonte, o legendário barco. O norueguês saúda o capitão da estranha

²⁶ Segundo Fernando Bicudo (*In*: WAGNER, 1986), Richard Wagner teria tomado conhecimento da lenda do “Navio Fantasma” (“Holandês Voador”) por meio de uma versão feita pelo poeta romântico alemão Christian Johann Heinrich Heine (1797-1856).

embarcação, ao passo que este lhe conta a sua desoladora história ao retirar do navio um baú de tesouros. Daland conta ao holandês que possui uma filha chamada Senta. Interessado no próspero genro rico, o norueguês convida-o a segui-lo.

No entanto, a jovem Senta está prometida ao caçador Erik, mas vislumbra um retrato na parede que suas companhias fiandeiras dizem pertencer ao “Holandês Voador”. A moça encanta-se com a história fantasiosa e põe-se a fazer juras de amor eterno ao desconhecido. Nesse passo, seu pai adentra a casa e apresenta-lhe o estrangeiro, confidenciando-lhe seus desejos matrimoniais. Senta aceita a proposta, mas o holandês descobre sobre Erik. Acreditando ter sido traído, o holandês resolve fugir a fim de poupar a jovem, uma vez que a maldição afligiria também aquela que lhe havia faltado no acordo.

Desesperada, Senta corre atrás do holandês e, acreditando que ele havia partido, joga-se ao mar. O Navio Fantasma mergulha nas ondas e, logo após, no horizonte, reaparecem à superfície as transfigurações do Capitão Holandês e de Senta, abraçados em sinal de seu sacrifício e eterno amor (WAGNER, 1986).

Chevalier e Gherbraant (1999, p.632), ao recordarem a lenda, colocam-na como uma representação simbólica dos “sonhos, de inspiração *nobre* mas irrealizáveis, do ideal impossível”. (grifo nosso) Tal colocação parece concatenar as duas histórias citadas e ainda conduzir a discussão a um campo existencial: da Idade Média ao Romantismo essas viagens empreendidas pelo amor condensam algo além do que um simples deslocamento físico: expressam a jornada e as veredas calcadas pela alma humana que, segundo Bachelard, afirma numa imagem poética a sua presença. (1993, p.06)

2.1 A viagem romântica em *Tempestade*

É dessa forma que a questão deleuziana, que inaugura essa exposição, lança-se ainda mais provocativa: o que leva Cabral a transcriar aspectos da figura do errante no protagonista de sua animação? Quais convenções presentes no imaginário foram transpostas, descartadas, suplementadas, transcodificadas ou substituídas? Que resultados tal apropriação pôde conferir à *Tempestade*?

Para atender aos requisitos previstos no edital desse concurso, Cabral parte da música *Eleanor Rigby*. A canção traça um paralelo entre o dia-a-dia de duas personagens solitárias: a beata, Eleanor Rigby, e o devotado Padre Mackenzie. A música oferece ao diretor os primeiros elementos para a criação do curta-metragem de animação: a solidão e o amor que não se concretizam ao longo da vida.

Esses indícios de tradução intersemiótica, para Plaza (2010, p.45-46), são justificáveis quando pensados como um “sistema de sinais (...) fundamentais para o intercâmbio de mensagens entre o homem e o mundo”, isto é, uma forma de articulação necessária para se esquematizar o real e materializar o pensamento. Ainda lembrando Plaza (2008, p.49), “as qualidades materiais do signo influem e semantizam as relações com seus sentidos receptores, então os caracteres sensoriais, as formas produtivas e receptivas estão inscritas na materialidade do signo”. Efeito do que poderá ser percebido na construção plástica da personagem da animação. Isso quer dizer que, se o amor idealizado se define por uma busca infinda - como consta na *storyline* entregue ao festival²⁷ - os idealizadores da animação também compreendem a necessidade dessa correlação sógnica, um exercício de aproximações que busque a figura ideal para viver tal história de amor.

Numa incessante procura por referências visuais que atendessem às especificidades do concurso (as correlações culturais britânicas), o diretor da animação vai, juntamente com os demais idealizadores, modelando essas personagens ao trazer novas correspondências para essa tradução. Se por um lado, na canção inglesa, é a figura feminina da romântica Rigby que parece centralizar a narrativa, por outro, na animação, é a história contada pelo viés do herói que se sobressai.

É bem certo que uma das justificativas para tal escolha recai no fato de que Cabral, logo de início deve ter pensado no cenário dessa aventura, ou seja, o mar. Os efeitos enevoados e difusos das pinceladas do artista londrino J. M. William Turner (1775-1851), a estética romântica que permeia a trajetória do pintor e a recorrência temática ao mar parecem haver contaminado o encadeamento criativo do animador brasileiro. Opção essa que vem de encontro com os atributos que Gombrich (1999, p.492-494) considerou em Turner: um “encenador soberbo”. Essa habilidade de poder representar com pincel e tinta é o que o crítico aponta como mais expressivo e singular nas obras do pintor romântico; em outras palavras, nas obras de Turner, “a natureza reflete e expressa sempre as emoções do homem”. Talvez venha daí essa persistência do artista em retratar a instabilidade do mar.

Cabe lembrar aqui a tradição aventureira de grandes conquistadores e colonizadores de terras dos ingleses que certamente é do conhecimento de Cabral. Para o norte-americano

²⁷ A pesquisa nos documentos processuais da animação revela um laborioso trabalho dos roteiristas (Cesar Cabral e Leandro Maciel) para chegar à *storyline* entregue aos avalistas do festival. Neles predomina o contexto da solidão e de uma relação amorosa que tende à idealização, como descrevem os próprios realizadores: “o filme é uma fábula a respeito da solidão e distanciamento e de como ela é necessária para que um amor platônico se estruture” (CABRAL, 2011).

Ernest Hemingway (1899-1961), a natureza do mar é o cenário do desafio, da sorte e da perseverança. A mais célebre obra do literato norte-americano apresenta os dois lados da existência humana: a juventude e a velhice, ou, de forma metafórica, a vida e a morte. Para apresentar tais questões, o romance *O velho e o mar* traz a história da relação entre um jovem, chamado Manolin, e um velho pescador, de nome Santiago. Nesse romance não é o jovem aprendiz de pescador que se lança ao mar para desbravá-lo; nem mesmo é intenção do autor deixá-lo acompanhar o velho. Santiago se aventura no mar pensando na possibilidade de iscar um “peixe grande”: mesmo que essa seja sua última tentativa, ele mantém a confiança no seu objetivo. O arriscar-se e as provas da existência, para Hemingway, estão na velhice, sinal da sabedoria.

Em *Tempestade*, essa travessia é vivida também por um homem. Porém, diferentemente da figura do velho Santiago, o comandante do pequeno barco é ainda relativamente jovem, anônimo e de destino incerto. Jovial, talvez, porque Eros (ou Cupido) também o era, simbolizando assim a eterna juventude daqueles que crêem no amor.

Juventude que é requerida - ou fantásticamente transmutada – para a audição dessas narrativas de viagens. De forma semelhante, em “Balada para um Velho Marinheiro” (1797), o poeta inglês Samuel Taylor Coleridge (1772-1834) concede a um senil comandante que perambula por uma festa de casamento o poder de transformar um dos convidados numa criança de três anos, sujeitando-o a ouvir aquilo que esse estranho almirante teria a contar. Em Coleridge, também o mar é responsável pelo engendramento do errante, pela entrada do inusitado no barco (o albatroz) que reconduz o destino dos viajantes, a proximidade da morte e o fado da existência, assim como o contraponto entre o sonho e a vigília. O poema inglês, considerado marco do romantismo naquele país, guarda as características de uma obra atemporal, ou seja, de infinitas leituras.

O percurso da viagem também impõe provas e arma desafios para aquele que busca pelo amor (ou pela amada). Na mitologia grega, foi vencendo as provocações de Vênus que Psique torna-se novamente correspondida por Eros. E o universo mitológico greco-romano procurou de muitas formas discorrer sobre esse sentimento pelo qual o homem é acometido. Deuses e heróis foram os grandes protagonistas dessas histórias, as quais por séculos tornaram-se referências para os clássicos literários.

O anônimo e jovem que conduz o barco na animação não possui os atributos físicos dos deuses, ao contrário, revela esqualidez e desproporção corpórea e, ainda, os traços faciais, como as longas sobrancelhas e o nariz pronunciado, são excessos que o desviam do perfil da beleza clássica greco-romana. Contudo, seu semblante assemelha-se à melancólica e lúgubre

beleza romântica. O que se quer dizer é que tais escolhas, aos poucos, vão emoldurando a personagem do aventureiro solitário em seu barco que, enquanto idealiza a figura do ser amado, faz um resgate e alusão a outra imagem: ao personagem clássico de Miguel de Cervantes, Dom Quixote. É como se o clássico cervantino emprestasse fragmentos de sua constituição ao jovem comandante para atribuir-lhe quixotesca “forma significativa”, em mais uma operação recriadora operada por Cabral e equipe.

Essa proximidade com a personagem literária, ora citada, não se restringe apenas à similaridade visual, mas ancora-se em outras formas, tais como a configuração do amor romântico e a jornada utópica. Bellemin-Nöel (1978, p.12) diz que é por meio da literatura que “tomamos consciência de nossa humanidade, que pensa, que fala”. Em outras palavras, o que o autor afirma é que a literatura, como forma de expressão humana, é aprendizado privilegiado da linguagem do e para o homem. Nela está contido o “domínio sólido”, advindo dos questionamentos do psiquismo humano.

Nesse processo, mesmo que não totalmente consciente, Cabral resgata da figura do Quixote essa “afinidade eletiva”²⁸ capaz de sintonizar o seu processo tradutor: da ideia para a personagem e dessa para a sua *mise-en-scène*.

A fotografia em branco e preto, a que as luzes do farol conferem aparência de sépia, assinala na animação *Tempestade* a distância espaço-temporal entre as personagens. O retrato feminino que o comandante do barco contempla a cada traçado cartográfico evoca a aparência de alguém que está distante, em algum lugar do passado. O fato de que a fotografia também se transforma, isto é, os enquadramentos vão, paulatinamente, tornando-se mais abertos e a figura retratada se distancia e ganha proporções cada vez menores, reforça a incerteza até mesmo da existência da figura feminina retratada e de seu envolvimento com o personagem. E assim, é possível traçar uma analogia com a dama que nunca se vira ou “a princesa distante” que Eco (2004) traz como exemplo em sua elucidação, ou com a amada do Quixote, Dulcinéia²⁹.

A foto antiga dialoga com todos os demais objetos da mesa de navegação, tais como os mapas, a partitura musical, a bússola, o compasso, os relógios. Eles indiciam um propósito de referência ao tempo e ao tema da narrativa. Soma-se a isso a escolha da paleta usada em *Tempestade* que, além de reforçar a ideia de tempo, acrescenta poeticidade à animação

²⁸ Plaza (2010, p.08) utiliza a expressão “afinidade eletiva” para explicar que o processo de tradução carrega dois determinantes: 'escolher e de ser escolhido'. Cabe ao tradutor selecionar aquilo que interessa-lhe, daí a afinidade eletiva, possibilitando a chegada do novo e justificando o 'produzir' ao invés de 'reproduzir'.

²⁹ As associações aqui apresentadas não foram oferecidas pelos idealizadores do curta-metragem, nem mesmo aparecem de forma explícita nos documentos processuais analisados. No entanto, é resultado de uma leitura interpretativa empreendida nessa crítica de processo de criação artística.

atribuindo-lhe, nessa leitura, um novo sentido. As sombras acentuadas, as cores cálidas, de preferência os tons castanhos e dourados, que se misturam ao fundo de matiz azul-pálido, parecem citar também as pinturas românticas da passagem do século XVIII para o XIX, retomando a referência a Turner.

Esse predicativo pictórico que Cabral mistura à *Tempestade* vincula-se ao *je ne sais quoi* (“não sei quê”) cunhado por Rousseau, (*apud* ECO, 2004, p.303) que define no gosto romântico “tudo aquilo que é distante, mágico, desconhecido, inclusive o lúgubre, o irracional, o mortuário”; em outras palavras, uma forma de beleza que não pode ser exprimível com palavras, mas, especialmente, pelo sentimentos gerados no espectador.

Se Cervantes trouxe beleza às terras secas e pobres da Espanha por meio de sua narrativa, Cabral, seguindo esse viés de natureza romântica, procurou transformar uma tormenta num cenário fascinante a ser contemplado. Haja vista os enquadramentos da animação, os quais muito lembram Turner, nos quais o pequeno barco, em meio ao enegrecimento do céu, quase se perde entre as gigantes ondas azuladas que os clarões dos relâmpagos trazem à tona.

A morte e a Beleza são coisas profundas
que contêm tanto azul e tanto negro,
que parecem irmãs terríveis e fecundas
com o mesmo enigma e igual mistério.
(HUGO, 1888, *apud* ECO, 2004, p.302)

Atraente é o poder da tradução, pois torna-se capaz de estabelecer o diálogo entre as linguagens, entre os fatos separados no tempo e no espaço, unindo-os, nessa “transmutação de códigos”, (SALLES, 2007, p.115) conferindo um estado novo às rubricas do passado. Assim, todo tradutor é também leitor e crítico da viagem efetuada pela sua tradução.

Para o poeta e teórico Haroldo de Campos (2004), traduzir é trazer à tona a forma mais atenta de ler. Evoca-se, desse modo, uma espécie de empatia com aquilo que é lido, um “estar no lugar de” e assim, origina-se uma contribuição. O trabalho do tradutor ilumina a obra original, mantém com ela infinda correspondência e por isso é uma criação paralela ou recriação. Nas palavras do autor, traduzir é desmontar e remontar a máquina criativa da obra podendo “acrescentar-lhe”, “como numa contínua sedimentação de estratos criativos, efeitos novos e variantes, que o original autoriza em sua linha de invenção” (CAMPOS, 2004, p.37).

A Literatura construiu inúmeras formas de se falar sobre o Amor, sedimentando-as no imaginário, ora por suas formas narrativas que se aproximam e configuram a ideia de um gênero, ora pelos tipos e motivos que se apresentam de maneiras peculiares, transformando-se

em ícones. São as "rubricas" que Bellemin-Nöel (1978, p.53) diz encontrar nas categorias dos fatos literários e que podem ser chamados de "transliterários", uma vez que formam um universo de que tanto os textos quanto os seus escritores valem-se com intensidade original. Esse autor define aonde quer chegar, de forma a conduzir uma leitura mais centrada e precisa:

Eles [os fatos transliterários] não são o apanágio nem de uma época, nem de uma língua, nem de um indivíduo, nem de um único escrito; sua origem é interminável, sua invenção não poderia ser atribuída a ninguém precisamente. Numa palavra, diremos que eles pertencem com todas as variáveis possíveis ao fundo simbólico da humanidade (BELLEMIN-NÖEL, p.53).

"Trans", pois, não está na obra em si, mas além dela, isto é, o autor se reporta a uma tradição que é compartilhada pela humanidade e se manifesta nas criações artísticas como forças pulsionais que lhe permitem dar forma ao objeto criado. Aqui caberia acrescentar que "a imagem poética é uma emergência da linguagem, [e] está sempre um pouco acima da linguagem significante" (BACHELARD, 1993, p11). Visto por esse ângulo, as várias rubricas que a história da humanidade conferiu ao amor e seus protagonistas nos diversos textos (verbais ou não verbais) - e viagens - são exemplos das investidas humanas acerca de seu próprio fundo simbólico.

Se *Tempestade* guarda muito da natureza romântica é porque a narrativa exigiu de Cabral "uma fuga" para o lúgubre e o irracional, não apenas para cumprir uma revisitação das rubricas românticas deixadas pela literatura ou pela pintura inglesas, mas porque ambas, em suas formas peculiares de emanar o humano, também procuraram trazer à tona o paradoxo prazer e dor, que constitui a relação com o ser amado e, por extensão, com o viver.

2.2 O barco

(...) construo uma imagem sincera, uma imagem que é minha,
tão minha como se eu mesmo a tivesse inventado,
seguindo minha doce mania de acreditar
que sempre sou o sujeito do que penso
(BACHELARD, 1998, p.45).

Durante o percurso de uma viagem, o mundo interior tende a ganhar maior atenção. A angústia que precede à chegada amplia os detalhes que o entorno pode oferecer, destacando-o.

É presumível que, após acompanhar a trajetória da viagem em *Tempestade*, a oscilação das ondas, a textura da água e as luzes dos relâmpagos sejam os primeiros estímulos visuais a serem lembrados, provavelmente pela dinamicidade dos movimentos que desempenham na

mise-en-scène. Contudo, há de se arriscar que o espaço do barco, o qual manteve toda a ação em curso, configure nesse exercício de resgate visual algo mais do que uma vaga lembrança em seu espectador.

Diante da tempestade, a embarcação não configura apenas um projeto náutico, geometricamente projetado para atender suas específicas funções em alto mar. Há muito do barco no marujo e vice-versa, isto é, “cada criatura é seu próprio lugar” (KAPPLER, 1993, p.46). Tal relação pode ser conotada logo nos primeiros minutos da animação. No interior do barco, o pé do comandante abre a portinhola da caldeira e, em seguida, sua esguia figura, sentada em um caixote, põe-se a alimentar o fogo, arremessando para dentro da fornalha um pouco de carvão com o auxílio de uma pá. Ainda sentado, acompanha-se, em plano médio, o movimento deslizante que o leva até a mesa de navegação. No trajeto ele agarra um legume (uma batata) e segue a descascá-la. Ele está diante da mesa e interrompe a atividade. O movimento do barco arremete seu corpo para trás, obrigando-o a manter o equilíbrio e prendendo uma das pernas à mesa. Barco e marujo conjugam-se: seus gestos revelam o barco, despertando e propagando a importância dos objetos que compõem aquele espaço.

Assim, a cena mencionada parece condensar a ideia daquilo a que se propõe discorrer: o espaço que se habita torna-se uma extensão do habitante. Em outras palavras, em *Tempestade* esse lugar carrega, juntamente com o dinamismo da personagem, a mesma resistência à força da natureza, da tormenta, seus ventos e raios. Desse modo, é possível acompanhar durante o processo de criação do barco a ação do imaginário, uma vez que “toda grande imagem tem um fundo onírico insondável e é sobre esse fundo onírico que o passado pessoal coloca cores particulares” (BACHELARD, 1993, p.50).

Da ideia gráfica do diretor de arte, Daniel Bruson, ao trabalho escultórico do modelista, Olyntho Tahara, o barco em *Tempestade* vai se ajustando à intimidade de seu condutor (o comandante), aquecendo e protegendo-o, e assim, faz-se braços a acalantar o herói e a não deixá-lo sucumbir.

Chevalier & Gheerbrant (1999, p.122) mencionam uma passagem, atribuída à Pascal, que afirma que “existe prazer, em estar num navio batido pela tempestade, quando se tem a certeza de que ele não naufragará”. Como figura de segurança e de refúgio, aquela embarcação permite condensar todas as lembranças do acalanto. Não por acaso o diretor, Cesar Cabral, projeta um mecanismo para dar ao barco o movimento que lhe é típico. A equipe projetou um sistema que se estruturava como uma gangorra, a fim de que o *set* - a carcaça da embarcação - pudesse movimentar-se, aludindo ser sacudido pelas ondas.

Igualmente, a estrutura do barco não é aleatória. Trata-se de um rebocador, isto é, uma construção náutica de pequeno porte, cujas partes constituintes parecem esconder a potência e a tarefa grandiosa de sua função: dar apoio, empurrar, puxar ou rebocar demais transportes náuticos, além do resgate humano quando distante de áreas portuárias

Por meio de tais escolhas, é presumível pensar que

O conjunto da obra faz com que o processo de construção de cada uma de suas partes apareça como o ser de um sentido poético que se realiza segundo a causalidade de suas ocorrências (...) Os meios não poderiam estar subordinados aos fins porque os meios são a própria finalidade da obra (GRAÇA, 2006, p.118).

O barco é o local que suporta a experiência solitária do navegante e também o espaço que o abriga nessa viagem. Imerso na ficção, o espectador busca ocupar um lugar naquele estreito ambiente e compartilhar, com o criador, dessa *imagem-princeps*³⁰.

2.2.1 Da vastidão marítima ao retiro no barco

Ao situar a posição do espectador diante do cinema, Baláz (1945, apud XAVIER, 2008, p.85) inicia seu artigo de forma afirmativa: "nós estamos no filme". Para o cineasta a linguagem cinematográfica inovou ao incitar no observador o efeito de "identificação", ou em suas próprias palavras:

a câmera carrega o espectador para dentro mesmo do filme (...) [os personagens] não precisam nos contar o que sentem, uma vez que nós vemos o que eles veem e da forma em que veem (...) os personagens veem com os nossos olhos" (BALÁZ, 1945 apud XAVIER, 2008, p.85).

Em *Tempestade*, o mar - confeccionado com tubos translúcidos revestidos e coloridos com luz - destitui-se de seus antecedentes estruturais e impõe-se mimeticamente. Os clarões dos relâmpagos exibem a face de um vasto mar, convidando o espectador a pedir refúgio naquele pequeno barco que ora emerge, ora parece ser engolido pelo dinamismo das ondas. No barco, o espaço mal comporta seu condutor, dada ainda a figura do comandante que, esguio, parece ser demasiado alto e/ou esguio para a embarcação.

Conte (2001, p.150) resgata certo poder mítico atribuído ao espaço quando relembra que as grandes descobertas – o episódio que deu origem a lei da gravidade, por exemplo - são, em sua maioria, narrativas ambientadas em locais ermos. Não é possível saber com certeza se

³⁰ Para Bachelard (1998, p.50), a *imagem-princeps* é a figura primordial, a essência de uma figura poética que se encontra em um enredo imagético. Nesse caso, acredita-se que o barco configura esse tipo de imagem proposto pelo pensador porque ele se impõe como um convite a imaginar as moradas do ser.

Newton estava realmente sozinho quando a maçã caiu-lhe sobre a cabeça, servindo-lhe de *insight*³¹ para a formulação de sua teoria. É bem provável que algo nesse espaço tenha sido imaginado, conferindo-lhe o atributo da solidão que a busca pelo conhecimento (de qualquer natureza) parece trazer de longa data.

Observando-se a **Fig. 5** é possível notar que Bruson passa a arquitetar o barco, o qual começa a ganhar suas primeiras estruturas de forma tímida no canto inferior direito (**Fig. 5-a**) do papel. Esse pequeno desenho já estabelece dois pontos extremos da embarcação: a fornalha e a mesa de navegação, locais que evidenciam certo dinamismo do comandante naquele espaço. Um desenho “embrião” que “guarda um potencial, ainda não conhecido, de possibilidades a serem exploradas no desenrolar do processo”, nas palavras de Salles. (2006, p.127)

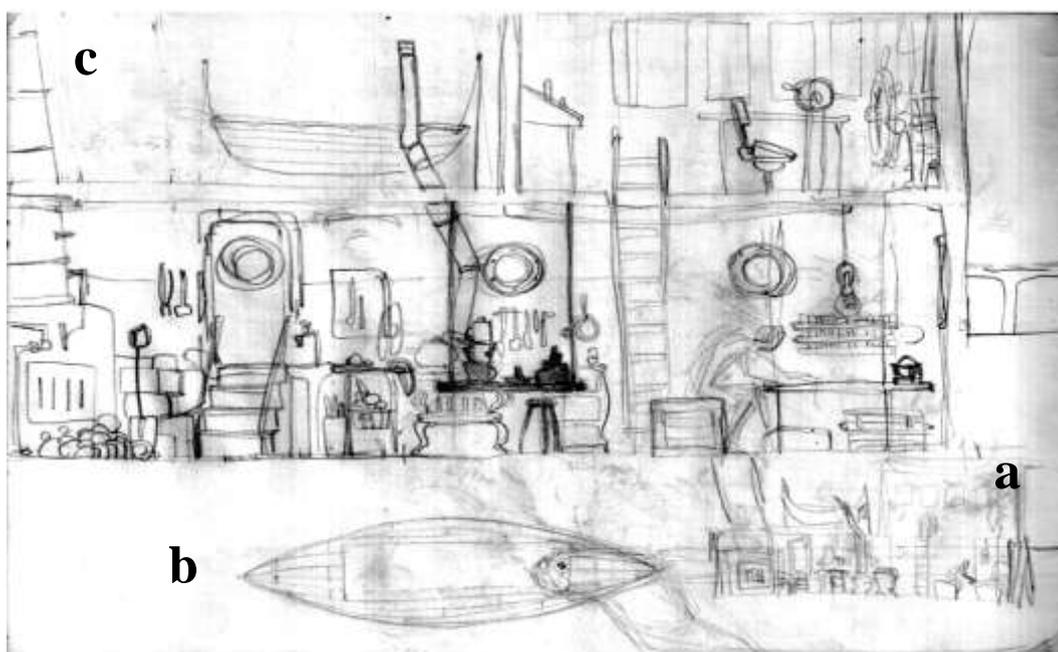


Fig. 5-Interior do barco: espaço repleto de “traquitanas”- esboço de Daniel Bruson
Fonte: Acervo Coala Filmes

Da necessidade de se afastar por alguns instantes daquela representação em desenvolvimento e no intuito de enxergar o todo para retornar às minúcias, talvez o diretor de arte tenha materializado logo ao lado um esboço no qual a embarcação é vista em tomada de cima (**Fig. 5- b**). É provável que, do retorno desse exercício, o desenho então tenha se ampliado (**Fig.5-c**), ganhando as dimensões possíveis do papel, o seu suporte. Um exemplo de que em formas mais expandidas, as experiências podem ser feitas e testadas. No entanto, o

³¹ Para Ostrower (2005, p.66), as tendências ordenadoras da percepção encadeiam-se em projetos lógico-concretos. A essa visão intuitiva a autora dá o nome de *insight*.

que se percebe é que o espaço ampliado ainda guarda muito do pequeno esboço (**Fig.5-a**). Os traços de Bruson não apresentam segurança e nem desígnio. Em seus repetitivos gestos, as linhas titubeiam, se adensam e se sobrepõem. A mesa suspensa, local onde o marujo fará suas refeições, destaca-se ao centro com sombra diferenciada, criando a ilusão de ocupar o primeiro plano. A ideia de reclusão a ser vivida pelo marujo na *mise-en-scène* contamina o universo de possibilidades e recursos necessários à “viagem sem volta”.³² Dessa forma, o ambiente esboçado por Bruson excede em linhas e em formas que vão, pouco a pouco, preenchendo os espaços do papel com a representação de objetos e equipamentos específicos à manutenção do barco e, especialmente, à sobrevivência do marujo.

A insegurança e a vagueza do processo tomam conta desses primeiros registros gráficos. Os sinais deixados pelo uso da borracha - os rastros gráficos - revelam as camadas que foram abortadas. Já alertado por Salles (2006, p.132-133), erros e acasos são elementos construtores e revelam o trabalho artístico diante de um processo falível que o próprio artista estabelece ao designar critérios e princípios a seguir. As linhas esboçadas, mesmo apagadas, indiciam um trabalho repetitivo, uma compulsão criativa em busca da forma desejada.

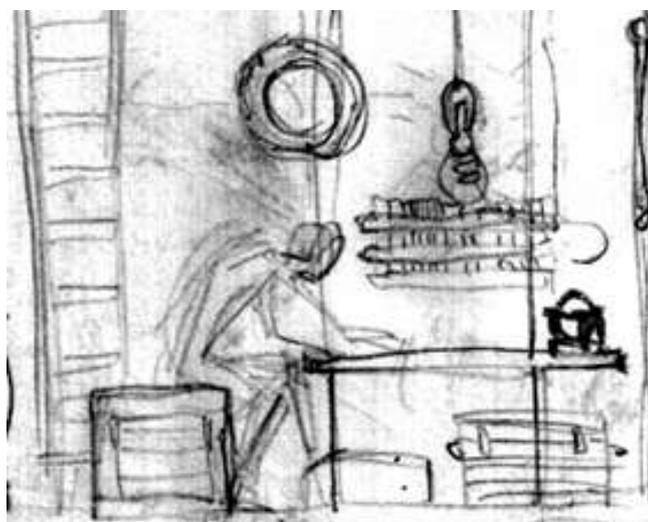


Fig.6- Detalhe do esboço de Bruson para o barco - camadas apagadas com borracha e repetitivos traços à procura da boa forma.

Fonte: Acervo Coala Filmes

Ao analisar os detalhes do esboço (**Fig.6**), percebe-se que a postura do comandante também passa pelas mesmas experimentações. As linhas que delineiam seu dorso ora se

³² A expressão “viagem sem volta” aparece na 3ª versão da *storyline*, datada de 23/10/2009: “Neste curta inspirado livremente na música *Eleanor Rigby*, dos *Beatles*, um marujo navega (...). Segue uma rotina rígida, concentrado no reencontro com sua amada. Mas ele vai fazer uma dura descoberta sobre o amor, nessa viagem sem volta”.

curvam, ora se apresentam retilíneas (possivelmente traçadas à régua). A ideia de volume é afetada por essas mudanças: a figura avoluma-se e depois decresce, demonstrando a “variabilidade do pensamento” de Bruson. A figura de traços incertos, curvada sobre a mesa, parece carregar sobre as costas o peso de todo universo imagético que aquela representação poderia configurar - e todo o peso de sua interioridade ali expressa também. O esboço do marujo agita-se na inconstância dos traços que buscam “o vir a ser”.

Observa-se como essa procura incessante por um espaço gráfico que represente tanto as condições de abrigo, quanto uma alusão às condições psíquicas da personagem, aparecem desde o início nas diferentes formas de materialização das ideias dos realizadores. Isso possibilita pensar que o espaço *no* filme,³³ isto é, o universo dramático de *Tempestade*, que se concentra no barco, carrega muito mais que sua funcionalidade descritiva.

Em outro esboço de Bruson (**Fig-7**), percebe-se a insistência na configuração da forma a partir da ideia de um local de resguardo para o marujo. O diretor de arte sente a necessidade de penetrar na embarcação pela ação do imaginário, fazendo um registro visual do espaço pelo “lado de dentro”. Para isso, mais uma vez, é o contorno da embarcação que impulsiona o exercício do imaginar. Enquanto a forma desejada não se materializa, a necessidade de preencher o ambiente recruta contornos já apreendidos: a silhueta do barco preenche o canto superior direito cedendo espaço para novas concretizações (**Fig.7-a**). A repetição desse gesto parece configurar a solidão que se sente diante do papel em branco, ilustrando que “o esplêndido isolamento nos obriga a pensar nossos próprios pensamentos, e isso implica em suportar a ausência deles até que algo se forme” (CONTE, 2001, p.152).

Entretanto, uma nova composição parece moldar-se. As linhas curvas que se repetem em escalas diferenciadas ao longo da faixa superior do desenho remetem à ideia de abóbadas, estruturando um teto para o barco. O uso da perspectiva afunila a dimensão do olhar e indicia um local em fase de redução. Mais uma vez é possível observar que outros desenhos se sobrepõem. No campo superior do esboço (**fig.7-b**), a preocupação do diretor de arte parece dividir-se com outros detalhes do espaço, por exemplo, o painel de navegação que viria a ser ocupado pelo retrato fotográfico.

Arheim (2007, p.209) menciona que para a geometria são suficientes três dimensões para descrever qualquer objeto em relação à sua localização espacial. No entanto, para a mente humana não existe uma atuação unidimensional, ou seja, o espaço é interpretado em

³³ Marcel Martin (2005, p.247) de forma semelhante institui a diferença entre duas expressões ao falar do espaço no cinema. Para o autor francês, “o ecrã não é uma superfície, mas sim uma abertura e uma profundidade”. Esse pensamento possibilita ao estudioso falar de um espaço *no* filme e *não* um espaço *do* filme. (Grifo nosso)

sua forma plena, o que faz com que qualquer estímulo visual seja compreendido em relação ao espaço global que ocupa.

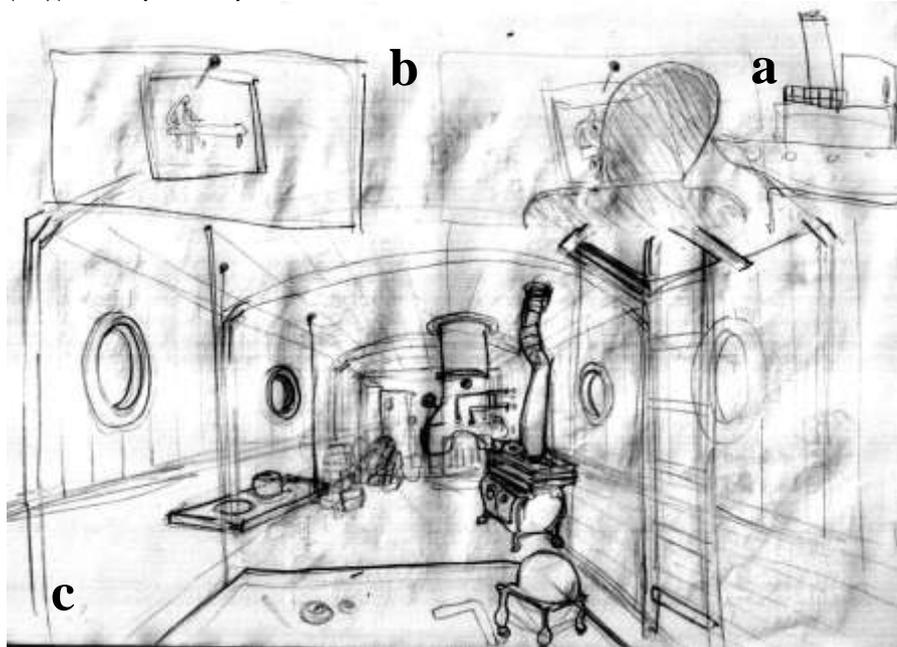


Fig.7- O interior do barco - esboço de Daniel Bruson
Fonte: Acervo Coala Filmes

Esse sistema perceptivo parece adensar-se no cinema. A imersão e seus fundamentos se quebram com a linearidade estabelecida entre o jogo de luz e sombras que, estruturalmente, compõem a representação no cinema. Dessa forma, acompanham-se as ações do comandante desse barco. Os afazeres que o marujo realiza nesse espaço vão pouco a pouco sinalizando a oportunidade e extensão de cada um de seus atos, por mais rudimentares que pareçam: o descascar um legume, o deslizar sobre um caixote, alimentar a fornalha e cartografar a viagem. Todas essas tarefas, acionadas pela memória da direção de arte, advém de um passado primordial que habita nessas figuras e que o processo de criação faz reverberar. Esses pequenos artefatos (o legume, os utensílios domésticos, o caixote, a fornalha, o mapa etc), até então insignificantes e restritos às funções de objetos de cena, despertam a consciência de um ambiente atenciosamente ocupado. Desse modo, a “casa inolvidável” é resgatada para conferir à embarcação a “função original do habitar” (BACHELARD, 1998, p. 25-34). Assim, o barco torna-se casa, uma casa-barco, ao angariar a essência de morada - de morada da alma.

Sabe-se que as embarcações foram grandes moradas dos descobridores e dos viajantes do mar. Na História da Humanidade, elas desempenharam as mais distintas funções e transportavam da popa à proa os objetivos mais diversos: desde as galeras assírias e

egípcias³⁴, armadas de esporão para perfurar o casco dos barcos inimigos aos navios-farol que, ancorados em pontos estratégicos, ofereciam sinalização garantindo segurança à navegação (FOUILLÉ, 1965).

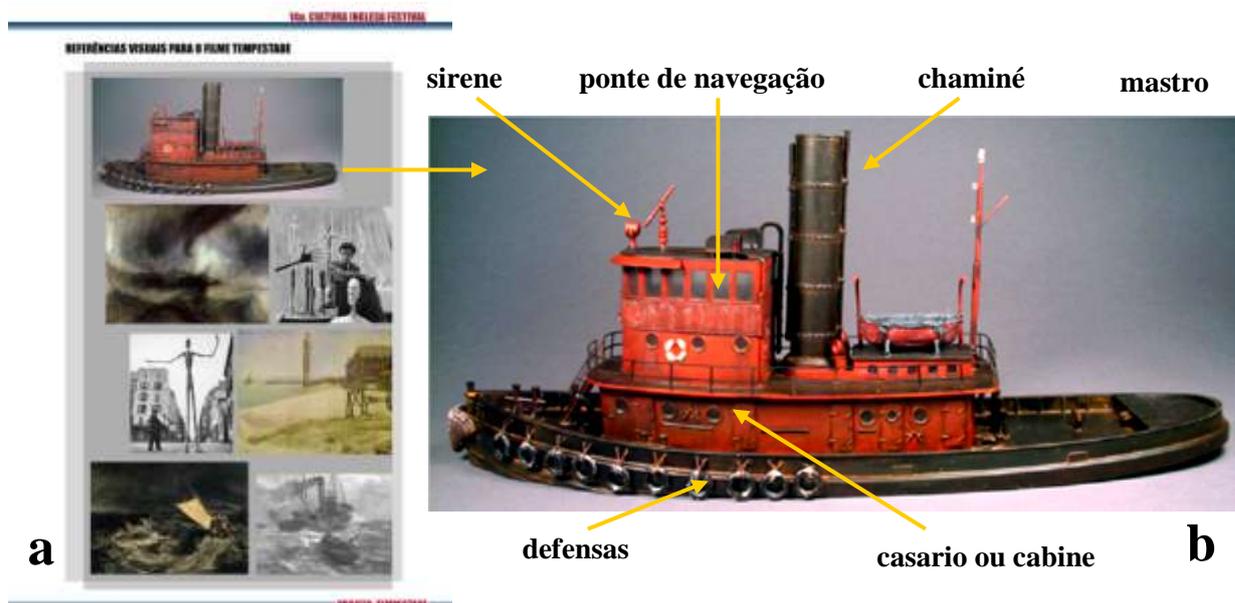


Fig.8- (a) A imagem do rebocador na folha das referências visuais entregue à comissão avaliadora do 14º Cultura Inglesa Festival. (b) Ampliação e indicações da estrutura do barco.

Fonte: Acervo Coala Filmes

Acredita-se que o modelista Olyntho Tahara tenha em muito contribuído e sugerido para a seleção do tipo de embarcação que viria configurar-se em *Tempestade*, utilizando para isso os seus conhecimentos de plastimodelismo³⁵. Dessa maneira, é possível verificar que o estilo do barco flagrado na animação possuiu características bem singulares, as quais dividem seu interior em duas partes, já evidenciadas no desenho de Bruson (**Fig.5**): na parte externa, encontram-se o mastro, a chaminé, a sirene e a ponte de navegação, os quais situados na parte mais alta do barco, distinguem-no das demais embarcações. Essas especificidades que o constituem são próprios dos transportes náuticos denominados rebocadores, como já

³⁴ Segundo o pintor da marinha francesa G. Fouillé (1965), as galeras assírias e egípcias foram as primeiras referências de embarcações passíveis de reconstituição graças às esculturas antigas, descobertas na Mesopotâmia. Datadas de 400 a.C., essas naus chegavam a medir vinte e dois metros de comprimento e eram munidas de dois únicos e extensos remos que lhes serviam de leme, além da grande vela redonda que as caracterizavam.

³⁵ Dá-se o nome de plastimodelismo à atividade de construção (montagem) de miniaturas de embarcações, aeronaves, automóveis, motos, entre outros veículos, e personagens (figuras humanas ou ficcionais) em escala reduzida. A equipe de Cabral contava com a habilidade escultórica de Tahara, modelista que em 1997 recebeu o prêmio de 1o. lugar no 'Salão de Modelismo do Clube Naval' do Rio de Janeiro, fato que denota seu envolvimento com o modelismo náutico. Cf. <http://www.coalafilmes.com.br/olyntho/dragao.html>:

mencionado. Além disso, devido à sua função, o rebocador possui outro componente muito particular e visível: ele é rodeado por defensas, isto é, por estratégias usadas para amenizar o atrito que a embarcação pode sofrer contra o píer ou outros barcos na atracação. A defesa é constituída, geralmente, por pneus velhos distribuídos ao redor do casco, o que erroneamente faz com que aqueles sejam confundidos com boias salva-vidas.

O barco, enquanto espaço cênico construído para a animação, mantém diálogo com aquele que abriga (o ‘marujo’-comandante) e com ele guarda inúmeras correspondências: a fragilidade da forma e a potência de sua função.

2.2.2 A fenomenologia dos objetos

O casario é o espaço de reclusão do viajante. Nele encontram-se os objetos necessários à sobrevivência em alto mar: do mineral para abastecer o motor da embarcação ao vegetal, que igualmente alimenta seu condutor. A fragilidade desse último parece ancorar-se no contêiner que se faz banco, arrastando o protagonista de um lado para o outro. Essa escolha parece configurar-se como uma busca empreendida pelos animadores a fim de tornar menos complexa a animação do boneco no *set*. É possível encontrar nos esboços formas que representam assentos com rodas (**Fig.-7**). No entanto, a simplicidade da escolha reforçou os aspectos psíquicos do personagem. Dessa forma, ao despertar os objetos de suas funções triviais, os realizadores atribuem a esses artefatos discursos próprios. O espaço tridimensional (*set*) modelado por Tahara apresenta-se de forma rústica, com cores sombrias, textura amadeirada e desgastada pelo tempo.

Na parte superior do barco, isto é, na ponte de navegação, o timão amarrado por cordas procura manter a direção do barco. Acredita-se que, de lá, a visão é privilegiada, apesar da intensa tempestade e das altas ondas. O leme parece coordenar todos os movimentos do barco: enquanto preso, o equilíbrio de seu funcionamento parece estar garantido. No entanto, é em sua parte oposta - o casario - que o funcionamento do barco apresentará os primeiros indícios do desajuste: o pavio queimado de uma vela, o enquadramento longínquo da fotografia, o relógio que parou no tempo e a bússola sem direção. Todas essas circunstâncias que os objetos apresentam terão como desenlace o momento em que o comandante é ferido pela lamparina que, ao acertar-lhe a cabeça, tira sua lucidez, por tempo impreciso. Num plano posterior, a simulação de fenômenos naturais reforça a ação do imaginário: raios e trovões funcionam como *fade*, exibindo as cordas estouradas, que até

então se encontravam prendendo o timão. Deduz-se daí a força imperiosa da natureza sobre o homem, temática que norteou o imaginário no período romântico.

Assim, em seguida, a luz da lamparina passeia por seu corpo frágil e estatelado. Se até então, na presumível lucidez de um comando, a luminária partilhou da cumplicidade dos traçados, agora é inquiridora e estabelece uma imaginável passagem de tempo. Ao recuperar a consciência, o marujo depara-se com a desordem em seu entorno (**Fig.9**).



Fig.9- Storyboard- plano após acidente do marujo com a lamparina.

Fonte: Acervo Coala Filmes

Nesse instante, todo o barco discursa, todos os objetos reclamam o estado psíquico daquele que o conduz e a embarcação contamina-se dessa atmosfera. Nos últimos *frames*, a sirene do barco soa, desesperadamente, enquanto se acompanha a gesticulação dos lábios daquele almirante, que, se presume, emite gritos de socorro.

Há de se mencionar que ao condicionar o espaço do barco - dos esboços à modelagem - a ação do marujo manteve-se condicionada a uma atuação de repetição, que culmina em seus afazeres insistentes, como numa espécie de ritual. Ainda, ao observar e comparar a estrutura formal e arquitetônica da embarcação, enquanto nave, é possível estabelecer a similaridade existente entre esta e uma igreja, não restringindo tal proximidade apenas às formas similares, mas ao que o espaço traz enquanto aporte simbólico. Desse modo, é possível presumir que a canção britânica *Eleanor Rigby* tenha oferecido à tradução intersemiótica, em *Tempestade*, mais do que a temática que liga os espaços, um lugar para vivenciá-la. Na música, a igreja é o templo que abriga o solitário Padre Mackenzie e a sonhadora Eleanor Rigby, que convivem no mesmo espaço, partilhando a fé cristã. Assim sendo, quando o diretor Cesar Cabral pronuncia-se dizendo que

Realmente, foi ouvindo uma música dos *Beatles* que pensei na história do curta. A música fala de solidão, de pessoas sozinhas, ali no seu dia a dia. O filme é uma inspiração. *O filme que se transformou em Tempestade não tem nada a ver com a letra da música (...)* (PINHEIRO, 2010).

a afirmação torna-se duvidosa. No entanto, como aponta Ostrower (2005, p.73), quiçá o “próprio conceito de uma inspiração seja equivocado, e dispensável”. O processo criativo ocorre de forma tão vinculada a uma elaboração em curso, em um “engajamento constante e total, embora talvez não consciente”, que a apropriação das formas e conteúdos dele advindo explicam essa “transubjetividade da imagem”³⁶, que não pertence a um ou outro criador, mas à *criação* quando suscita uma imagem poética (BACHELARD, 1998, p.03). (Grifo nosso)

Por meio dessa leitura, pela qual os documentos processuais da criação do barco são acompanhados por apontamentos de uma poética do espaço, percebe-se o quanto esse espaço dramático mantém relações de contiguidade com toda a narração. Diante disso, torna-se possível considerar que o barco impôs mais um desafio à equipe, haja vista que as preocupações destinadas aos estudos do espaço não se restringiram apenas às suas qualidades perceptivas para o *set* de filmagem. A seleção de uma estrutura externa para o barco, que culminou no rebocador, e as relações que o marujo estabeleceu internamente com seus limites, com seus objetos e componentes aludem a uma busca pela essência da morada do ser, então empreendida durante o processo. A condução da criação trouxe à tona a figura de uma casa-barco, ocasionando entre seus realizadores algumas inquietações acerca das possíveis formas de se materializar tal imagem: a morada, o refúgio, o berço, o abrigo e o local de resistência, preocupações essas que foram, paulatinamente, humanizando o espaço do barco para acolher e refletir o conflito vivido por seu protagonista. Lembrando Bachelard novamente aqui (1998, p.21): “só habita com intensidade aquele que soube se encolher”.

Pode-se presumir que a estrutura de uma embarcação como o rebocador contribuiu para reforçar tal condição, instaurando esse espaço homólogo. Nele, personagem e espaço, compartilham traços similares: aproximam-se visualmente por suas cores sombrias e profundas, pelo limpo/reto de suas formas e pela tensão psíquica instaurada em seus deslocamentos e divisões: o devaneio lânguido X a fúria.

Tempestade traz um pouco dessa *anima* conferida às formas inertes do mundo, ao espaço e ao que o constitui, ao que faz imenso e ao que reduz, ao pequeno ou ao vazio quando do devaneio criativo. Assim, essas formas discursam com seu entorno, tornam-se personagens, testemunham; imagens dos objetos: humanizam-se e expressam sensações e sentimentos. Ou, como diria Baláz (1945, *apud* XAVIER, 2008, p.92), ao pensar com um

³⁶ Ao explicar essas imagens singulares que habitam as criações e que suscitam respostas tão similares quanto próprias em seus criadores, Bachelard (1998, p.03) interroga o leitor: “Como esse acontecimento singular e efêmero que é o aparecimento de uma imagem poética singular pode reagir- sem nenhuma preparação – em outras almas, em outros corações, apesar de todas as barreiras do senso comum, de todos os pensamentos sensatos, felizes em sua imobilidade?” Pode estar aí o sentido da transubjetividade da imagem poética.

olho que não é físico, o olho imóvel da câmera cinematográfica extrai dos objetos seus significados: “os objetos são apenas reflexos de nós mesmos (...).Quando vemos a face das coisas, fazemos o que os antigos fizeram quando criaram deuses a partir da imagem do homem e neles imprimiram uma alma humana”.

2.3 O ‘marujo’-comandante

Para os estudos da Crítica Genética, a história de uma personagem não se inicia em sua primeira aparição ou citação na *mise-èn-scene*. A estruturação do perfil, a expressão fisionômica, o figurino são alguns dos pontos que tendem a ser buscados e analisados nos documentos processuais antecessores da obra final por conferirem qualidades únicas a este ser em criação.

Os primeiros esboços, sejam eles indicações verbais ou não verbais, são certidões de nascimento dos personagens, ao apontarem para o primeiro embate que move o realizador: o conflito entre a ideia e a representação. É assim que Salles (2007a) reporta-se a essas anotações e define os “desenhos da criação” como uma reflexão visual e uma obra de passagem. O desenho, como documento processual, configura-se no espaço porque sua alocação dentro do suporte não é aleatória. Respeita limites e se o extrapola tem nesse gesto uma intenção. É um campo de experimentações, de acertos e erros, de buscas e retornos, de vazios e saturações, “um mapa confeccionado para encontrar alguma coisa” (SALLES, 2007a, p.35). Mapa cujo propósito é nortear e criar orientações de caminhos em rede, os quais serão percorridos por uma ideia, principalmente se esta for compartilhada em meio a um processo de criação coletivo. Desenhos de passagem porque não se impõem, ao contrário, permitem que seus autores lhes atribuam modificações, transformando mais uma vez a rota.

Os desenhos revelam tanto a trajetória de uma obra quanto a possibilidade de transcrição intersemiótica. Isto porque os desenhos são pensamentos transcritos de uma música, uma foto, um filme, enfim, das mais diversas linguagens que oferecem subsídios para lhe configurar forma.

No que se refere à seleção de documentos processuais dessa investigação elenca-se uma série de esboços de Daniel Bruson, diretor de arte da produção e o *storyboard* de Juliano Redígolo. Neste material, indicações visuais passam a mostrar os possíveis diálogos entre o desenhista e o diretor do curta-metragem.

Desse modo, parte-se do acompanhamento e do estudo do formato dessas trocas – especialmente, os desenhos a grafite - que interessam nossa investigação tanto por aquilo que denotam quanto por aquilo que ocultam esses mais concisos traços. Em outras palavras, acompanhar desenhos de processo é desmitificar a ideia de que uma produção artística é predefinida. Essa tomada de posição encontra em Arnheim (1981) subsídio teórico, especialmente na publicação em que o investigador desenvolve uma leitura sobre os mais de quarenta esboços do artista espanhol Pablo Picasso: *El Guernica de Picasso: génesis de uma pintura*. Esses rascunhos, realizados pelo artista espanhol no ano de 1937, concretizam a ideia plástica-simbólica que viria configurar o mural “Guernica”, remetendo à história trágica da pequena cidade basca, bombardeada durante a Guerra Civil Espanhola. A semelhança plástica e processual das ideias do pintor, as quais resultaram no mural, assim como a condução metodológica de Arnheim sobre o processo criativo mostram que o ajuste das partes, ao longo de uma trajetória da criação, organiza-se de modo a reelaborar o todo.

É o que ocorre em *Tempestade*. E adianta-se aqui que tal fato não se limita apenas aos desdobramentos que os desenhos de Bruson vão angariando com o amadurecimento de uma constituição plástica para o personagem “marujo” – como será mostrado a seguir -, mas estende-se a todas as escolhas sugeridas pelos idealizadores da animação no decorrer do processo.

Rudolf Arnheim reporta-se a essas “doses de invenção” empregando a expressão “*quantum* de criatividade” (ARNHEIM, 1981, p.25). Tratam-se de diferentes “cargas de energia criativa” que despendidas no processo de criação, materializam-se visivelmente nos esboços e nas anotações empreendidas durante a elaboração de uma obra. No entanto, o historiador alerta para as formas (a aparência gráfica) que evidenciam essa tradução, isto é, que nem sempre essas configurações plásticas são claras, uma vez que para o artista que está imerso em um processo criativo poucos traços são suficientes para que ela possa recordar sua ideia depois. Além disso, Arnheim lembra certa instabilidade e insegurança que norteiam os gestos criativos do artista, e que tornam o próprio processo um constante exercício de experimentação. Desse modo, são essas variáveis gráficas – imprecisas e indefinidas - que tornam árdua a tarefa leitora do crítico de gênese.

A qualidade estrutural dos desenhos de processo, realizados por Bruson para configurar o comandante, concatena tanto a simplicidade de ideias que vão se desdobrando no decorrer de seus gestos gráficos quanto assinalam as inquietações que o moveram para absorver as intenções (ainda que vagas) do diretor Cesar Cabral. Em síntese, uma das principais características que os desenhos de Bruson exhibe é a oscilação sobre as expressões

fisionômicas da solidão humana para a adequação de um perfil. Em outras palavras, os traços do desenhista exploram inúmeras possibilidades para enquadrar a aparência física do protagonista em uma faixa etária que fosse capaz de vivenciar a jornada marítima de modo expressivo e universal.

Sendo a solidão o foco principal do curta-metragem, o diretor passa a orientar a construção da personagem. No entanto, conforme percebemos posteriormente, sua primeira referência visual não partiu da música, nem da pintura. É no documentário *Koyaanisqatsi: life out of balance* (Godfrey Reggio, 1982) que Cabral encontrará a base para a construção do personagem.

Arnheim (2007, p.41) diz que “a interação entre a configuração do objeto presente e a das coisas vistas no passado não é automática e ubíqua, mas depende do fato de uma relação ser ou não percebida entre elas”. Assim, Cabral comenta que as sensações que lhe foram despertadas na primeira vez que assistiu ao documentário lhe vieram à cabeça no processo de criação. Fato que o levou a lançar um novo olhar ao filme, agora com o intuito de captar o efeito angustiante da solidão e transpô-lo para a sua personagem. Ao ser questionado sobre a sequência dos primeiros esboços da personagem argumenta a orientação dada ao desenhista:

Sobre o marujo (1), sim, foi o primeiro estudo que o Daniel fez a partir de informações e conversas que tive com ele; os 2 desenhos da lateral esquerda (mesmo personagem) foram minha referência para o Daniel trabalhar, foram desenhados a partir de um personagem que vi no filme *Koyaanisqatsi*, estava a assistir a esse filme, pois o tinha visto há muito tempo atrás e me lembrava da sensação de solidão que o filme passava. Foi o início das conversas com o Daniel (CABRAL, 2011).

O primeiro esboço (**Fig.10**) de Bruson é o ponto de partida para uma investigação sobre a forma pela qual os traços da solidão vão se hibridizando e condensando na obra, ou seja, são o início da sua materialização.

Ao traçar uma leitura da primeira página de esboços, percebe-se que aquilo que o diretor almeja vai se desenvolvendo visualmente em etapas até ser alcançada por Bruson em diferentes “*quanta* de energia”.

Desse modo, pode-se aproximar o processo criativo da metáfora - trazida por Arnheim (1981, p.69) - dos movimentos cardíacos - sístole e diástole - como fases da criação. O estudioso alemão, em meio a leitura dos esboços de Picasso, percebeu que o processo criativo passava por etapas de contração e esvaziamento - quando o artista suprimia elementos do trabalho em construção, eliminando aquilo que não era essência -, ao mesmo passo que, a

falta de clareza do processo (a “vaga tendência”) também o levava a dilatar suas concepções plásticas ao elaborar inúmeras outras formas e ideias que iam se aglomerando àquelas iniciais. Essas operações conflitantes e, como posto por Arnheim, antagônicas, tratavam-se da dinamicidade que constituía o ato criador.



Fig. 10- Esboço de Daniel Bruson para o marujo (2009)

Fonte: Acervo Coala Filmes.

Ainda recorrendo a Arnheim (1981, p.69, tradução livre):

Posto que o artista pensa por meio das formas por ele mesmo criadas, não é provável que primeiro ele tenha definidas, de maneira clara e abstrata, as ideias que possui acerca da sua criação para, somente mais tarde, buscar a forma visível que seja mais apropriada. Ao invés disso, ele experimentará inúmeras outras formas para indicar o que está pensando, apresentando e conferindo visibilidade para a decorrência desses vários pensamentos.

Evidência essa que pode ser notada na explícita semelhança entre um *frame* de *Koyaanisqatsi* (**Fig.11**) e os desenhos elaborados por Bruson. Uma observação cuidada aponta uma expressão fisionômica voltada para a vetustez.



Fig. 11 *Frame* do filme *Koyaanisqatsi* (1982)

Fonte: <http://www.screentrek.com/images/koyaanisqatsi-middle1.jpg>

Enquanto o desenho (canto inferior esquerdo) apresenta olhos concêntricos que revelam uma reação de surpresa diante do espectador, a imagem do *frame* se contrapõe: direcionados para o canto direito, os olhos parecem oferecer um distanciamento entre o mundo observado e quem o observa (olhar introspectivo). Somente o outro desenho no *layout* indicia o diálogo com a ideia oferecida por Cabral. Nota-se que pequenas referências visuais, como os recursos gráficos utilizados pelos cartunistas, indicam a direção que deve tomar o olhar da personagem. No esboço à direita, as linhas escuras que contornam os olhos da figura acentuam esse encontro.

Ainda nessa folha, especificamente no centro, há uma representação longilínea assemelhada àquelas dos trabalhos do escultor suíço Alberto Giacometti (1877-1966). Tal referência não é aleatória, pois consta dos anexos que Cabral encaminha à comissão que fará a avaliação do projeto.

Deve-se mencionar ainda que, possivelmente, a abordagem inicial dada pelo diretor foi reafirmada ao diretor de arte após os primeiros esboços, uma vez que as inscrições que constam na folha de estudos parecem ser posteriores aos três primeiros esboços, ao revelar novos dados e exigências. No canto inferior esquerdo da folha, estão as seguintes inscrições:

SOLIDÃO:
 ENFRENTAR O MAR, SEM NECESSIDADE DE CHEGAR À AMADA
 POUCOS OBJETOS NO BARCO, MENOS TRAQUITANAS
 ONDAS DO TURNER LEVADAS AO ABSURDO
 SILHUETAR ONDAS E BARCO COM LUZ DO FAROL
 OU RAIOS
 MANTER CURTO!

As anotações mostram o reflexo do diálogo entre Cabral e Bruson e o modo como a direção de arte capta, a partir da fala do diretor, o sentido da solidão que constituirá o personagem: da rotina expressa na falta de objetivos e do desapego pela vida material. No entanto, a evolução dos esboços apontará para a caracterização da solidão na personagem não como predicativo de alguém cuja história de vida é marcada por ela, mas da solidão enquanto condição inerente ao ser humano.

Plasticamente, a figura da personagem ganha pouco a pouco menos traços, os quais se tornam contínuos e mais definidos, trazendo perfis cada vez mais jovens e limpos. É provável que a anotação “manter curto” esteja ligada ao cabelo da personagem, uma vez que os demais esboços partem para a reconstrução estética desse perfil, ora trazendo uma figura de cabelos e barbas em desalinho, ora modelados. Nota-se ainda que os registros manuscritos mostram a interação da personagem com os demais elementos que constituirão a *mise-èn-scene*: o mar, o barco, a relação com a amada, o farol.

Passa-se para um segundo estágio de elaboração: da figuração realística para a estilização. Os estudos (**Fig.12**) mostram uma gama de possibilidades de caracterização da figura masculina, de etnia caucasiana e de meia idade. Formas são testadas: perfis muito longos, barbas, bigodes, cavanhaques, olhos fundos, pálpebras baixas, sobrancelhas delineadas e densas, cabelos volumosos ou bem penteados. E ainda adereços, cachecóis, cachimbo, bonés ou chapéus, suspensórios, botas.



Fig.12- Sequência de esboços-marujo. Daniel Bruson (2009)

Fonte: Acervo Coala Filmes

É interessante notar a busca por uma construção imagética de um personagem tipicamente inglês. Ao descrever as características da aristocracia inglesa do século XIX, Laver (2005, p.158-160) comenta a essência do *dândi*, homem de bom gosto e senso estético

apurado, mas não necessariamente ligado à nobreza. Roupas ajustadas ao corpo, sem muita suntuosidade, *plastron* (quadrados de tecidos enrolados ao pescoço), colete curto, colarinho da camisa virado para cima, cores sóbrias. E acrescenta: “os cabelos eram curtos, mas a moda era usá-los um pouco despenteados, *à la Titus*. Os civis, na maioria, se barbeavam, mas os militares usavam costeletas e, ocasionalmente, bigode”.

O típico perfil do homem que viveu no século XIX, mais especificamente, o inglês vitoriano. A Era Vitoriana ficou assim conhecida por representar o governo da Rainha Vitória (Alexandrina Vitória Regina, 1819-1901) que durou mais de sessenta anos (1837-1901). Com apenas 18 anos, a jovem rainha, erudita e praticante das artes, foi incumbida de conduzir a nação inglesa e marcar econômica, social e culturalmente a história britânica³⁷.

O período é marcado pelo progressivo apogeu da industrialização e da política colonial que transformou o Império Britânico em potência mundial. Do ponto de vista sócio-cultural, a fase histórica vivida pela Inglaterra nesses anos assinala a ascensão da burguesia e do cumprimento de rígidos valores morais. Esses últimos devem muito ao chamado “renascimento religioso”³⁸ vitoriano que fora também de grande impacto para a construção do perfil cultural da época. Em linhas gerais, os vitorianos experimentaram o ceticismo religioso causado pelo contraste entre a postura das igrejas cristãs (católicos e protestantes) e as descobertas e teorias científicas (como a de Charles Darwin, em *A origem das espécies*).

Na literatura e nas outras artes os vitorianos tentaram combinar a exaltação do Romantismo com o passado – ora renascentista, ora medieval – retomando figuras alegóricas, míticas, cristãs, bem como a de magos, cientistas e alquimistas, instaurando nessas produções uma intencional atmosfera enigmática.

Vasconcelos (2004, p.301) lembra que

(...) outras temáticas representativas [pertencentes ao universo vitoriano] são as alegorizações de fundo hebraico, extraídas do Antigo e Novo Testamento, entre as quais se articula a versatilidade do mito do judeu errante, que a Europa perseguiu ao longo dos tempos.

A autora menciona ainda a expressividade das pinturas pré-rafaelitas, especialmente a de Dante Gabriel Rossetti (1828-1882), cujos trabalhos evidenciam “representações do amor cortês e platônico dos finais medievos, em figurações sucessivas da feminilidade arquetípica, sobretudo em recriações de Dante, por entre o extenso imaginário ligado a Beatriz. Pode-se esboçar aqui um diálogo entre a constatação da autora (VASCONCELOS, 2004) e de uma

³⁷ Cf.: <http://www.victorianweb.org/>

³⁸ Cf.: <http://www.victorianweb.org/religion/alholz/a2.html>

referência visual que a direção de arte insere no painel de navegação do marujo, em “Tempestade”. Na diegese, o navegante que cartografa novas rotas, no intuito de encontrar a amada, têm à sua frente uma figura³⁹ que remete ao “Mapa do Inferno”, uma das ilustrações idealizadas por Sandro Botticelli para a série gravuras sobre a *Divina Comédia*, uma alusão à jornada de Dante ao Inferno.”

Seguindo o imaginário vitoriano, a iconografia britânica do período também evidencia a figura do naufrago⁴⁰ e, conseqüentemente, traz à tona os momentos vivenciados em um naufrágio, isto é, evidenciam inúmeras passagens dos perigos no mar. Primeiramente, o marinheiro é estarecido pela colisão do navio contra as pedras ou pela destruição da nau ocasionada pela fúria dos movimentos marítimos ou dos céus escuros e tempestuosos, destruindo a esperança do retorno. Em outro momento, experimenta a queda: o marinheiro atinge a água fria e profunda do oceano que convida seu corpo a um novo desafio. E, o estágio final, em que o navegante, sem mais esperanças, sucumbe à terra em busca de alguma segurança. Há, no entanto, que se notar que essa última responde ironicamente ao suplício: ao se arrastar à terra firme, ao hipotético posto acolhedor, o que ele (o naufrago) encontra é uma ilha deserta e hostil, que lhe traz mais adversidades que alento.

São essas figuras narrativas que ilustram as muitas pinturas realizadas entre os séculos XIX e XX, as quais parecem remeter à ironia do salvamento e à desilusão para com o sentido da existência, face à angústia ou ao tormento (em face à própria figura da tormenta) que se presente à finitude, à fragilidade da vida ou à proximidade da morte⁴¹.

Era essencialmente essa figura que Bruson estava buscando: o ser que se depara com os desafios da existência. A estilização pela qual passam os esboços seguintes denotam essa preocupação, mas ainda outra, a de um personagem que possa viver uma animação, isto é, a configuração que abrande a atroz tarefa que os desígnios da sua história lhe impõe.

A figura esguia (**Fig.13**) ganha notadamente a influência do artista suíço Alberto Giacometti (1901-1965), cujas esculturas extremamente delgadas marcam uma fase de pesquisa da figura humana⁴². Uma vez caracterizada a personagem, passa-se a inseri-la num roteiro visual. Encarregado de criar o *storyboard* da história, Juliano Redígolo desenha a seriação do filme de acordo com as orientações prescritas por Cabral e Maciel. Influenciado

³⁹ A imagem (um dos *frames* da animação) que ilustra nossa articulação é apresentada no terceiro capítulo desse trabalho.

⁴⁰ <http://www.victorianweb.org/art/crisis/crisis2a.html>

⁴¹ A presença e as representações da morte também permeiam o imaginário de Cabral, dada algumas ocorrências notadas nos documentos processuais analisados. No entanto, esse tema será tratado mais adiante.

⁴² A forma alongada, advinda da influência exercida por Giacometti, reforça a semelhança da figura do protagonista a de Dom Quixote, analisada anteriormente.

pelas técnicas do cartum, Redígolo confere ao marujo, no quadro a quadro, expressões fisionômicas e recursos gráficos próprios dos quadrinhos, criando um ar leve à história - já que esta estava destinada a um público na faixa etária dos doze anos.

Ao estabelecer uma leitura visual do *storyboard*, percebe-se que Redígolo apresenta a história de um feliz marujo que entra em cena atribulado com suas funções rotineiras e cujo norte é marcado pela lembrança de uma mulher que se faz presente em sua vida por meio de uma foto pregada acima da mesa de navegação. Diante dos percalços da viagem, o marujo resolve desfazer-se da foto, jogando-a “ao sabor do vento” para seguir, após a tempestade, para a concretização de um final seguro.



Fig.13- Esboço-marujo. Daniel Bruson (2009)
Fonte: Acervo Coala Filmes

A câmera-grafite

Salles (2007a) diferencia as especificidades contidas nos desenhos 'de passagem' ao compará-los com as demais produções gráficas. Em nossa leitura, apoiamo-nos nas ideias da pesquisadora para defendermos que também existem qualidades e funções específicas que caracterizam a tarefa de produzir um filme usando uma 'câmera-grafite'.

É Jungle (2007) quem apresenta o referido conceito de Astruc, ao rever os processos que perpassam suas próprias criações cinematográficas. O ato de condensar o filme numa série de registros visuais assemelha-se à necessidade que a História da Humanidade sentiu,

desde a Antiguidade, de transformar fatos em desenhos seriados. No entanto, esse processo aparece invertido no cinema, uma vez que é a ação futura que será suscitada por essas imagens e não o contrário.

Para o mesmo autor, o “*storyboard* é o desenho da história do filme. Mas já é um desenho contaminado pelo olhar do diretor”(JUNGLE, 2007, p.210).A afirmação supõe uma falsa ascensão desse tipo de anotação em relação à produção captada pelo filme e exposta ao público. Notoriamente, é relevante lembrar que o processo criativo implica etapas as quais se revertem em “contínuos gestos aproximativos-adequações que buscam a sempre inatingível completude” (SALLES, 2006, p.21). Dessa forma, há ressalvas: “o desenho nunca é o filme. Mas, quando se tem o desenho de uma cena na mão, tem-se um fato concreto e não mais uma ideia” (JUNGLE, 2007, p.211). A conversão de uma ideia num roteiro visual propõe, portanto, um olhar aos desenhos de um filme através de uma câmera-grafite. E ainda traz à tona a aproximação de linguagens que, *a priori*, parecem guardar certa distância: a estaticidade das histórias em quadrinhos e a dinamicidade das imagens animadas.

No entanto, esse diálogo entre as diferentes expressões e codificações da linguagem, que aparecem e buscam no cinema formas de manifestação, já eram previstas por Alexandre Astruc, em 1948. Uma de suas contribuições para os estudos cinematográficos é a proposição de aproximações entre a ação literária e a ação cinematográfica de seus autores. Ao abandonar sua condição de entretenimento e deixar de ser comparado às modalidades cênicas, o cinema permite que sua linguagem rume no caminho da abstração, isto é, para uma nova forma de codificação e, conseqüentemente, decodificação de pensamentos. Entendendo a linguagem como forma de articulação na qual um ser humano estabelece relações com outro ser humano, pode-se compreender o termo *camera-stylo* (câmera-caneta). Da mesma forma que o literato manipula sua caneta configurando uma forma à realidade literária, também o diretor de cinema é capaz de forjar com a câmera a realidade cinematográfica. O que Astruc (1948), e seguindo-o, Jungle (2007), assinala é o caráter revelador do cinema que absorve e transforma formas em realidade expressiva.

A análise feita até aqui mostra como Bruson e Redígolo empenharam-se para caracterizar a personagem que seria levada ao *set* de filmagem. Tais escolhas trouxeram a personagem para ser inserida em tal decurso. O acompanhamento dessas fases da produção trouxe a Cabral momentos de avaliação e tensão e, conseqüentemente, o descartar de determinadas ideias em razão de outras. É altamente provável que a sequência de desenhos de Redígolo tenha mostrado a Cabral algo que, na intenção do diretor, encontrava-se na “vagueza da tendência”, seguindo aqui Salles novamente (2007b, p.63).

2.3.1 A tensão psíquica

Os traços que estruturam a personagem mobilizam ordenações de formas simbólicas. Em outras palavras, as escolhas, os acréscimos, os retornos, as ideias abortadas, as insistências e as dúvidas vão se ordenando numa estrutura que tende a revelar um conteúdo expressivo. Os movimentos dinâmicos do impulso criador e de ritmos internos manifestam-se por meio dos gestos do(s) artista(s) e se revelam nas linguagens verbal e não-verbal. Ostrower (1987) diz que a realidade nova trazida à tona por meio da criação é o seu próprio autor. Dessa forma, não há como separar o criador da criatura, a personagem de seus colaboradores.

Em *Tempestade*, o processo colaborativo pôde agregar à figura do marujo um complexo de presenças, as quais contribuíram para formar seu perfil de homem solitário. Cada linguagem específica agregou à personagem atributos que levaram à sua configuração final.

Ao falar sobre como pensamentos se processam na linguagem, Ostrower (1987) diz que o artista é capaz de representar representações e assim, simbolizar ideias e correlações.

Na percepção de si mesmo o homem pode distanciar-se dentro de si e imaginativamente colocar-se no lugar de outra pessoa. Em virtude do distanciamento interior, a expressão de sensações pode transformar-se na comunicação de conteúdos subjetivos. O homem pode falar com emoção, mas ele pode falar também sobre as suas emoções. Estende a comunicabilidade a conteúdos intelectuais. Ele pensa e pode falar sobre os seus pensamentos (OSTROWER, 1987, p.22).

A criatividade é uma força crescente que se alimenta e se renova nos próprios processos através dos quais se realiza. Se os esboços conferiram à personagem o perfil solitário, ao entrar em cena o *storyboard* pôde-se prever sua ação. No entanto, é pelo olhar da câmera que o diretor contribuiu com sua parcela última de ação na obra.

As duas últimas cenas (**Fig.14- P75 e P76**) presentes no *storyboard* são abolidas da animação final. Assim, há uma proposta de filme nos desenhos que não chega a se concretizar. Insere-se uma grande elipse, através de um final em aberto, para que a expectativa de um final 'feliz' não se concretize.



Fig.14- Storyboard *Tempestade* – Juliano Redígolo (2009)

Fonte: Acervo Coala Filmes

A solidão trazida pelo processo criativo de *Tempestade* é aquela do ser humano que se conscientiza de estar 'jogado no mundo', de estar à mercê da Natureza e nada mais. Em meio a pensamentos, a hipóteses e a experimentações o realizador deve ter pressentido o instaurar de uma tensão existencial que, paulatinamente, foi encontrando mecanismos para dar contornos à situação. O marujo que durante parte do processo caminhou só nas mãos de seus idealizadores, vai encontrando aos poucos outros solitários: o mar, o barco, o farol, o relâmpago - e um retrato sem certidão.

2.4 Eleanor

Do universo dos deuses e heróis da Antiguidade Clássica, o poeta romano Ovídio (primeiros anos da Era Cristã) resgata os amores (im)possíveis que as divindades do Olimpo, na competência de seus domínios e forças, ora condenam à separação, ora consentem aos esposais. É por meio de sua obra - *Metamorfoses* - que essas narrativas revelam a origem dos deuses em mitos da criação, nos quais a transmutação é princípio articulador. Entre esses, encontra-se a narrativa do hábil escultor grego que foi capaz de criar, com as próprias mãos, a mulher ideal.

Pigmalião era um exímio escultor. A precisão e o refinamento em demasia, com o qual modelava as formas na pedra, não permitiu que pudesse encontrar nas mulheres gregas os mesmos atributos, levando-o a abominá-las e seguir uma vida isolada. No entanto, o escultor acaba atraído pela própria criação: uma estátua de marfim tão bela que era capaz de enganar os olhos pela verossimilhança. Encantado, Pigmalião acariciava sua criação e a presenteava com flores, contas e pássaros como era costume fazer às moças à época. Então, pede à Vênus que lhe conceda uma esposa que se assemelhe àquela esculpida. A deusa, que ouve suas lamúrias, agracia-o com a metamorfose da imagem de pedra em carne, consumando as núpcias.

Essa e tantas outras histórias primordiais foram postas em evidência quando, na passagem do final do século XIX para o início do século XX, as descobertas e a consolidação da Arqueologia - como área científica - ampliaram as possibilidades de compreensão do indivíduo pela área das Humanidades.

É nesse mesmo período que desponta a construção da Teoria Psicanalítica. Desse modo, interpretando a etimologia do verbete “mito” inicia-se a compreensão entre este e a psicanálise. O termo grego *mithos* tem nas expressões “palavra” e/ou “discurso” correspondências semânticas. No entanto, trata-se de uma fala velada, cuja linguagem é rica em significado, uma vez que tem conotação emocional. A Psicanálise perceberia no mito uma forma de experiência da alma humana, aproximando-o do sonho pela expressão de um conteúdo manifesto e de outro latente. Desta forma, as fontes míticas transformar-se-iam em importantes recorrências para a teoria do pensador Sigmund Freud, cuja teoria nos fornece subsídios para a análise da enigmática *Eleanor*, de *Tempestade*, arquétipo da mulher ideal.

2.4.1 O retrato de *Eleanor*

É a partir da observação dos documentos processuais da animação que se pode notar um intrigante cuidado dos realizadores para com a figura feminina que se faz nela presente, simplesmente por uma antiga fotografia. Inicialmente, trata-se de um processo de tradução intersemiótica (PLAZA, 2010) que perpassa linguagens: da canção *Eleanor Rigby* (*The Beatles*, 1966) à estátua homônima, esculpida por Tommy Steele, em 1982, como se verá.

Acrescenta-se também a opção do diretor Cesar Cabral em omitir os diálogos da animação, fazendo com que outros elementos fossem ressaltados em *Tempestade*. Desse modo, torna-se plausível e aplicável pensar que as imagens em movimento trouxeram o vislumbrar das representações do corpo como formas de pensamento, isto é, a possibilidade

de contemplar na tela a “linguagem rica e colorida do gesto, do movimento e da expressão facial (...) [por meio do qual] o homem tornou-se novamente visível” (BALÁZ, 1923 *apud* XAVIER, 2008, p.78).

Todo esse repertório expressivo-gestual também pode ser notado no curta-metragem. De um lado, o marujo: a estrutura esguia, as longas sobranceiras, o cabelo em desalinho, o nariz retorcido e as gesticulações da boca conferem-lhe os aspectos do romântico sonhador, aludem aos traços quixotescos, bem como ao imaginário vitoriano, como apontado anteriormente, no estudo da figura do comandante. De outro, a imagem da mulher amada, cuja estaticidade fotográfica revela a carga gestual significativa que se concentra no sutil movimento de seu rosto e na delicadeza de seus pés.

Baláz (1923 *apud* XAVIER, 2008, p.78) já havia dado ao cinema o predicativo de “artifício técnico destinado a multiplicar e a distribuir produtos para o espírito humano”. Em detrimento das palavras, vistas como “meros reflexos de conceitos”, o repertório gestual seria capaz de oferecer ao espectador uma “experiência espiritual visualizada imediatamente” (id.ib.)

A fotografia com a qual o marujo interage não é mero artefato, ou seja, não é um simples objeto de cena. E tampouco seria, haja vista que a linguagem permite pensar nos gestos que condensam as operações do dispositivo fotográfico e nos diálogos que se mantêm com esse tipo de imagem. Esse procedimento do/no tempo, no qual o simples gesto do disparador (fotográfico) imprimir (com luz) uma figura numa folha de papel, contém significados que tornam a fotografia uma linguagem carregada de sentido, ampliando suas possibilidades de leitura quando inserida em uma animação.

Ao acompanhar a gênese de *Tempestade*, isto é, ordenar as escolhas, as permutas e os acréscimos que os idealizadores manipulam no processo de criação dessa imagem é que se torna possível atribuir ao anônimo semblante juvenil suas primeiras notas biográficas. A necessidade de uma materialização sensível à vagueza pela qual o processo de criação tende a se iniciar (SALLES, 2007), conduz os realizadores a se reportarem à presença britânica, requisito que configura limite e regulamento à obra. No entanto, ao mesmo tempo em que fixa certa demarcação ao processo criativo, o retorno às delimitações previstas no edital parecem também ampliar possibilidades de novas inferências associativas.

A construção de *Eleanor* em *Tempestade* agregaria ainda outros perfis femininos, concorrendo para conferir à personagem “o ar misterioso” (CABRAL, 2013) pretendido por seu criador. É provável que essa recondução dos idealizadores às normas iniciais tenha sido despertada pelas qualidades gestuais que esses acréscimos poderiam oferecer ao sentido

almejado pela obra. Gestos deflagradores do desejo e manifestação do inconsciente na criação. Sendo assim, torna-se plausível o diálogo com a teoria freudiana, mais especificamente com a obra intitulada *Delírios e sonhos na Gradiva de Jensen*. (1907)⁴³

A história narra a forma pela qual elementos estruturais codificados, *a priori*, numa imagem escultórica - a Gradiva -, vão aos poucos denotando a ação/proposição do inconsciente no intuito da satisfação de um desejo. Na história de Jensen, um pesquisador de arqueologia é motivado pela fascinação que uma estátua exerce sobre ele, levando-o a por em prática uma viagem para a Itália, em busca da fonte original dessa representação, isto é, de descobrir quem teria sido a musa inspiradora daquela antiga imagem.

A condução da leitura freudiana é, de maneira especial, voltada para a explanação da teoria da neurose e para a demonstração terapêutica desempenhada pela Psicanálise em busca da reabilitação (cura) do sujeito, sendo a co-protagonista dessa história (a própria *Gradiva*) a diligente deste papel. No entanto, é o modo pelo qual se manifestam os devaneios do personagem (Hanold) e o caráter ambíguo e transmutado dos códigos gestuais da estátua que interessam à presente investigação: a escultura clássica, ponto de partida do devaneio que desenlaça a trama, concentra nos pés a graciosidade que desperta a atenção do protagonista, o qual, desde então, passa a seguir seus rastros a fim de descobrir seus antecedentes.

A viagem empreendida por Hanold à Pompéia e os acontecimentos que o envolvem à Gradiva transformar-se-ão em pistas que o auxiliarão na atribuição de um sentido aos próprios devaneios. Esses últimos, lembrados pelo próprio Freud, não apenas na referida obra, mas em trabalhos posteriores,⁴⁴ são imprescindíveis ao ato criador. Isto porque o estudo freudiano da Gradiva de W. Jensen traz, nessa perspectiva, a essência “da evolução complexa que leva do disforme e do confuso às formas organizadas” (GRÉSILLON, 2007, p.11), oferecendo-se como consorte metodológico à análise de gênese a qual se propõe.

⁴³ A edição veiculada pela *Standard Edition* traz uma pequena nota na qual pode-se deduzir de que forma o psicanalista entrou em contato com o romance, intitulado *Gradiva*, (1903) do escritor alemão Wilhelm Jensen (1837-1911), o qual foi o ponto de partida para o trabalho psicanalítico. Segundo a referência, Carl Jung (1875-1961), na época discípulo de Freud, teria se interessado pela obra de Jensen e ao perceber certa correspondência entre esta e o método de abordagem freudiana, levou o exemplar ao conhecimento do mestre. Freud, que parece ter desenvolvido tal análise a fim de agradar a Jung teve, posteriormente, a oportunidade de trocar cartas com o literato alemão, levando ao conhecimento deste o seu peculiar exame, que, muito provavelmente, foi motivado pelo cenário em que a história de Jensen se desenrola: a viagem de um arqueólogo à cidade de Pompéia. Freud visitou a cidade italiana em 1902. O local para ele era fascinante, uma vez que o pensador via nele a possível analogia entre o destino histórico que o soterrou (e conseqüentemente levou-o a ser escavado mais tarde, no século XVIII) e os eventos mentais da repressão e da metáfora do “escavamento” pela análise.

⁴⁴ Outro trabalho de importância dentro dos estudos realizados por Freud sobre a temática do ato criador é “Escritores Criativos e Devaneios”, (1907) obra em que o psicanalista aponta as similaridades entre a atividade imaginativa presente nas brincadeiras infantis e os devaneios criativos no exercício poético do escritor.

2.4.2 Os rastros da Gradiva

O escritor alemão, Jensen (1837-1911), narra a história do jovem arqueólogo, Norbert Hanold, que se sente atraído por um baixo relevo, peça advinda, provavelmente, da Antiguidade Clássica. A escultura representava o perfil de uma jovem, cujas vestes esvoaçantes deixavam à mostra o andar gracioso laborado pelos pés em plena passada: um tocava o chão, enquanto o outro se flexionava nas pontas dos dedos, simulando movimento.

Esse pequeno gesto intui o arqueólogo a nomeá-la por *Gradiva*, "a jovem que avança", constituindo, a partir daí, um devaneio que atribui à escultura hipotéticas notas biográficas: seria ela de origem italiana, mais provavelmente de Pompéia, cuja natureza serena e perfeição helenística corresponderiam àquelas desempenhadas pelas sacerdotisas de Ceres (a divindade grega protetora dos lares e dos casamentos).

A problemática instituída por Hanold a partir daquele relevo o levou a questionar os determinantes (se a vida real ou a imaginação) que levaram o escultor grego a modelar Gradiva naquele especial modo de caminhar. Assim, o arqueólogo se lança em uma busca incansável pela origem daqueles passos, desencadeando a observação aguçada que se voltava para os pés das mulheres que encontrava pelo caminho.

Toda essa ansiedade despertou em Hanold uma série de fantasias levando-o às ruínas de Pompéia, uma vez que, em seu primeiro sonho, a Gradiva teria vivido por lá no ano de 79 d.C, data em que as lavas do Vulcão Vesúvio petrificaram a urbe e seus moradores. O arqueólogo dirige-se à Itália, com destino à cidade soterrada a fim de “procurar as pegadas de Gradiva – e ‘pegadas’ no sentido literal, pois com aquele andar peculiar ela deveria ter deixado impressões inconfundíveis nas cinzas de Pompéia” (JENSEN, 1903, p.58, *apud* FREUD, 1996, p.27).

As inferências associativas estabelecidas pelo arqueólogo indicavam a dualidade entre os pólos da imaginação e do raciocínio que, ao operarem juntos, promoveram a possibilidade de vínculos entre o real e a fantasia, designando o que Freud chamou de devaneios.⁴⁵ Em suas palavras, “essa divisão entre imaginação e intelecto o predispunha [Hanold] a tornar-se ou um artista ou um neurótico; ele estava entre aqueles cujo reino não é deste mundo”. (FREUD, 1996, p.24)

Dessa forma, Jensen conduzirá a narrativa de modo que o arqueólogo deixar-se-á levar por seus devaneios ao ponto de encontrar, conversar e até mesmo oferecer flores à Gradiva,

⁴⁵ Cf. *Escritores criativos e devaneios* (FREUD, 1907).

deixando o leitor crédulo de uma presença espectral. Presença essa que será desfeita para ambos, protagonista e leitor, ao passo que os acontecimentos tornar-se-ão percebidos pela personagem-fantasma que se tornará a mediadora da “cura” do arqueólogo. Em instâncias triviais como a divisão de um pequeno pão e o imprevisto tapa sobre a mão da “escultura-fantasma”, Harnold perceberá que ela é na verdade Zoe Bertgang: sua atual vizinha e antiga amiga de infância por quem o arqueólogo em tempos pueris nutriu certa admiração e desejo (um possível amor infantil, segundo Freud), no entanto reprimidos, ou melhor soterrados (como no devaneio inicial).

2.4.3 A gênese de *Eleanor*

Ao retornar à animação, percebe-se que diretor Cesar Cabral procura conduzir a conivente relação entre o solitário comandante e sua a partir de uma narrativa em suspensão: poupam-se dados e descrições.

Nos primeiros *frames*, surge em *fade* a figura do comandante do barco. Ele está sentado à cabine, ao lado do timão, que gira aleatoriamente, enquanto por seu lado esquerdo, uma folha barco. A partir de um enquadramento fechado, a câmera posicionada atrás da cabeça do comandante mostra-o observando essa lâmina de papel. Trata-se de uma fotografia, uma vez que é possível notar o que nela está impresso: o retrato de uma jovem. Em seguida, um novo enquadramento, em plano médio, exhibe o navegante comprimindo a imagem contra o peito.

Pouco se sabe sobre aquele semblante. “A fotografia não explica nada. Ela fascina” (FRAYSE-PEREIRA, 2005, p.100). É presumível que a brandura de sua face e o desejo de acompanhar seu desdobramento na *mise-en-scène* sejam reforçados por um elemento de ordem estrutural: a direção de entrada em cena. Arnheim, (2007, p.25-26) ao analisar a orientação de sentido da varredura visual (no Ocidente), aponta que ao fluir da esquerda para a direita, a leitura privilegia o campo espacial esquerdo. Entretanto, se por um lado a presença da fotografia para a composição do quadro apresenta um forte peso visual, por outro, revela uma “força designadora ‘vazia’ de qualquer conteúdo” (DUBOIS, 1994, p.76), pois não se sabe quem ela é ou o qual a sua história com o comandante, o que causa instabilidade à cena e recruta as repetitivas tomadas que inserem o marujo em seus afazeres, até que esses o conduzam à mesa de navegação e aproxime os dois protagonistas novamente.

Na sequência, vê-se sob o local de trabalho uma vela em primeiro plano, levemente desfocada, exibindo seu pavio queimado. Em virtude da ausência de luz, ele acende o lampião e começa a traçar a lápis uma rota sobre o mapa estendido à mesa. Um *close-up* dirige a

atenção do espectador para o seu dedo indicador enquanto testa o funcionamento da bússola. A agulha do instrumento parece convidar o barco a acompanhar o movimento de uma onda. Nesse convite, ao som das cordas dos violinos e no vai e vem do barco na água, a câmera vai aos poucos enquadrando novamente aquele retrato antigo que exhibe o tímido rosto feminino emoldurado em um capuz.

O comandante entra em quadro e seu olhar, voltado à fotografia, exhibe certa melancolia, em postura contemplativa. Um relâmpago irrompe na cena e o retira do estado de reflexão. Instaura-se certa ambivalência: sua expressão fisionômica permuta da tristeza para a hostilidade. Ele apaga o lampião e afasta-se da mesa.

Essa imagem fotográfica sem dúvida sustenta certa carga misteriosa e fantasmática. Não apenas pelo modo fantasioso com o qual adentra a cena, mas também pelo que expõe - e igualmente oculta. Ao emoldurar o rosto da personagem, a fotografia instaura *o golpe*:⁴⁶ “o que a fotografia não mostra é tão importante quanto o que ela revela” (DUBOIS, 1994, p.179).

O retrato da jovem permanece sem certidão. Embora a expressão de timidez, exposta pela sutileza de um movimento facial, que despreza encarar seu fotógrafo seja captada agilmente em um instante preciso, esses índices apenas caminham para apontar a característica emocional do provável perfil dessa jovem: a introspecção.

Ao encarar um rosto isolado, nos desligamos do espaço, nossa consciência do espaço é cortada e nos encontramos numa outra dimensão: aquela da fisionomia (...) Apaga[-se] toda referência ao espaço quando vemos, não uma figura de carne e osso, mas sim uma expressão ou, em outras palavras, emoções, estados de espírito, intenções e pensamentos [os quais], não são em si mesmos, pertinentes ao espaço, mesmo que sejam visualizados através de meios que os sejam (BALÁZ, 1923 *apud* XAVIER, 2008, p.93-94).

Essa qualidade de aparição, suscitada pela imagem, enquanto fragmento espácio-temporal parece aproximar-se da contribuição que Sontag (2004, p.15) traz ao campo dos estudos fotográficos, quando diz que “as imagens fotografadas não parecem manifestações a respeito do mundo, mas sim pedaços dele, miniaturas da realidade que qualquer um pode fazer ou adquirir”.

⁴⁶ É por meio dessa analogia que Phillippe Dubois (1994, p.162) estabelece alguns pontos de reflexão para se pensar a fotografia como um jogo. Ao elucidar as questões que envolvem o tempo e o espaço na fotografia, trazendo ao campo de discussão “cada um dos seus parceiros - o fotógrafo, o observador, o referente”, o autor refere-se a essa linguagem como “uma partida sempre em andamento”. Os cortes, temporal e espacial, instauram a anuência de um tempo paralisado e o consequente desprendimento desse fragmento do “resto do mundo”. Se a fotografia “é uma verdadeira *fatia* de espaço-tempo” (Dubois, 1994,p.103), olhar para ela é ficar à espera da próxima jogada, isto é, de outras fotografias que venham completar o todo.

No entanto, “num filme, o modo pelo qual uma imagem segue a outra, sua sequência, constrói um argumento que se torna irreversível” (BERGER, 2007, p.34), pois mantém o espectador à mercê do diretor, quadro a quadro.⁴⁷ Inserida no contexto, a fotografia como pormenor dessa ficção, um pedaço de mundo, portanto, aguarda o momento de revelar-se.

Ao acompanhar a *mise-en-scène*, percebe-se que a vida no barco oferece os primeiros sinais de estagnação quando o navegante consulta o relógio estanque. Ele insiste em suas tarefas e a luz do farol garante-lhe um ponto de referência frente à imensidão do mar. No entanto, ele é surpreendido pela violenta força do vento que rompe as cordas que prendiam o timão e o leva à cabine para empreender o reparo.

De volta ao interior do barco, o marujo seria surpreendido novamente: de súbito, um relâmpago clareia o painel onde está a foto e, a partir desse momento, a imagem passa a exibir um novo enquadramento, mais aberto: no lugar do retrato vê-se uma paisagem que exibe uma grande árvore com galhos secos e retorcidos e em seu distante centro está a figura feminina, sentada em um banco e ao lado de uma mala. A dramaticidade da tomada é reforçada pelo som dos violinos que acompanham toda a cena.

Se o campo que o corte espacial oculta tem importância equivalente ao que ele revela, aqui a ficção parece ilustrar tal conceito pela estrutura narrativa. O marujo é surpreendido pela possibilidade de penetrar nesse universo anteriormente omitido pelo corte. “Ele entrou numa miniatura e logo as imagens se puseram a surgir em grande quantidade, a crescer, a evadir-se” (BACHELARD, 1993, p.163).

Ao oferecer um viés de leitura a arranjos primordiais da dialética entre dois pólos distintos - o grande e o pequeno - Bachelard (1993), explica a miniatura como uma figura de projeção da imagem, ou melhor, que as relações que as conotam como tais (mínimas ou imensas) não estão presentes no objeto em si, mas na relevância que esses elementos apresentam para quem os interpreta. “Na miniatura os valores se condensam e se enriquecem” (BACHELARD, 1993, p.163).

⁴⁷ Ao apoiar-se nas ideias de “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (Walter Benjamim), John Berger (2007, p.34) traça nesse texto seu posicionamento acerca da imagem veiculada por meio da reprodução. Para o crítico, quando uma imagem é apropriada, passa a ser conduzida a propósitos distintos daqueles que lhe deram origem. Dessa forma, salienta que é o que faz a câmera cinematográfica ao reproduzir uma pintura: “empresta autoridade ao diretor”, o qual pode manipulá-la “porque um filme se desenrola no tempo e uma pintura não”. Assim, Berger ilustra seu pensamento isolando de uma pintura alegórica um fragmento que se converte em retrato.

Tanto é que, somente ao penetrar na miniatura é presumível uma aproximação com esse referente (do qual a foto emana)⁴⁸ e atribuir ou poder evocar-lhe, a partir de então, por um nome: *Eleanor*.

Como mencionado anteriormente, o diretor da animação, Cesar Cabral, busca na canção *Eleanor Rigby*⁴⁹ (*The Beatles, Revolver, 1966*) um aporte para atender aos requisitos previstos no edital do 14º *Cultura Inglesa Festival*. É a partir desse enquadramento que o processo de tradução intersemiótica (PLAZA, 2010), ganha formas visíveis.



Fig. 15- Escultura *Eleanor Rigby*, de Tommy Steele, 1982, Liverpool

Fonte: <http://www.thecultureclub.net/wp-content/uploads/2009/12/Eleanor-Rigby.jpg>

⁴⁸ Roland Barthes (1984, p.126): “a foto é literalmente uma emanção do referente”. Ao explicar sobre um ponto de sua gênese – a materialização dessa imagem/luz sobre a superfície sensível do papel fotográfico - Barthes utiliza-se de uma imponente metáfora: “a foto do ser desaparecido vem me tocar como os raios atrasados de uma estrela”. A gênese de *Eleanor* também parece configurar essa viagem, que é empreendida pela tradução: sua imagem condensa as transcrições de linguagem (o caminho de seus raios, seus rastros) pela qual sua criação passou.

⁴⁹ *Eleanor Rigby* é a segunda música do álbum intitulado *Revolver* (1966). A canção tem duração de dois minutos e oito segundos e foi escrita por John Lennon e Paul McCartney. Na época, o sucesso do álbum rendeu ao grupo britânico um *single* que trazia a canção junto com a faixa *Yellow Submarine*. Curiosamente, o crítico londrino Bruno MacDonald escreve sobre essa combinação: “As vendas [do álbum *Revolver*] foram impressionantes e a elas se somaram os números do único *single* lançado logo depois, “*Yellow Submarine/Eleanor Rigby*”: num lado, uma música eternamente infantil; no outro, um lamento à base de cordas que, mesmo hoje, não se parece com nada na música pop – ambos, como o álbum do qual se originam, simplesmente brilhantes” (DIMERY, 2011,p.84).

Sabe-se que como ícone da cultura britânica, o grupo musical *The Beatles* recebeu e ainda recebe inúmeras homenagens, especialmente na Inglaterra, sendo essas de distintas linguagens e formas expressivas. A escultura do artista, também britânico, Tommy Steele, é um exemplo⁵⁰. A estátua fundida em bronze, em 1982, leva o nome homônimo da canção inglesa, *Eleanor Rigby*, e encontra-se em meio público, na cidade de Liverpool (**Fig. 15**).

Steele traduziu ao seu modo os traços melancólicos de *Eleanor*. A estátua representa uma jovem sentada em um banco. Singelamente, a imagem inclina o pescoço para baixo e observa um pássaro sob uma folha de jornal. A ave, provavelmente, seria um acréscimo e uma alusão aos grãos de arroz colhidos pela jovem nos casamentos⁵¹. A peça escultórica ainda traz como adereço uma pequena mala que remete ao questionamento trazido pela música ao insinuar que os solitários são viajantes com itinerários definidos⁵².

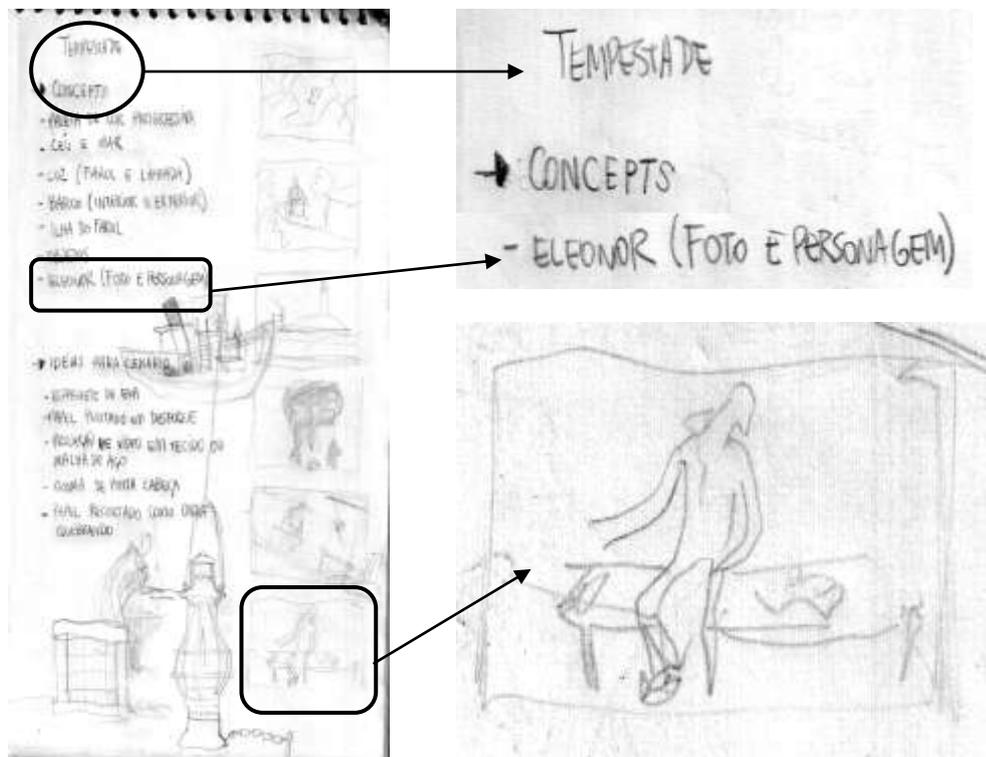


Fig.16 -Pauta (esboço) para discussão do conceito, ideias e cenário em *Tempestade*.
Detalhes da pauta, revelando a silhueta e a anotação textual.

Fonte: Acervo Coala Filmes

⁵⁰ Note-se então que, o espectador, que não acompanhou o processo de criação da animação, tem na 'forma feminina' ali apresentada um índice da Eleanor Rigby da canção.

⁵¹ “*Eleanor Rigby picks up the rice in the church where a wedding has been*” (*The Beatles*, 1966).

⁵² “*All the lonely people/Where do they all come from?/All the lonely people/Where do they all belong?*” (*The Beatles*, 1966).

Desse modo, percebe-se que a escultura britânica oferece subsídios para a criação da imagem da *Eleanor* que viria habitar *Tempestade*.⁵³ Mais recentemente, os documentos processuais da animação vieram a confirmar que a transcrição da escultura para a animação já se encontrava em pauta entre os idealizadores (diretor e direção de arte) (**Fig. 16**), apontando os procedimentos de transcrição da escultura para a fotografia de *Eleanor* e desta para a imagem em movimento.

Em um primeiro momento, pode-se reiterar o curto tempo disponibilizado para o trabalho da equipe e justificar a transposição como uma medida instantânea. Entretanto, é interessante trazer à baila o rearranjo desses códigos e observar que a passagem de uma para outra linguagem tende a revelar elementos significativos para o processo de tradução.

É possível notar previamente que a opção estética de Steele por uma modelagem sem polimento, conferindo à escultura uma superfície quase impressionista, oferecia poucas qualidades plásticas que poderiam ser traduzíveis para o campo bidimensional. Em outras palavras, para ancorar uma ideia fotográfica que partisse da representação tridimensional para sua conseqüente planificação gráfica seria necessário indiciar essa presença do referente (*Eleanor*) “[estabelecendo com ele,] uma relação de conexão real, de contigüidade física, de co-presença” (DUBOIS, 1994, p.61).

Desse modo, ao desenhista seria imposta a tarefa de acrescentar qualidades plásticas à representação pretendida. Assim, *Eleanor* ganharia traços mais definidos, que configurariam acréscimos ao original. Mas antes, é preciso considerar a seguinte suposição: conscientemente ou não, ao materializar a tradução da escultura em fotografia, os realizadores renovaram e salientaram as especificidades que caracterizam ambas as linguagens. Plaza (2010) empreende um minucioso trabalho ao propor distinguir as matizes fundamentais do processo de tradução e apontar suas especificidades. A fim de extrair um mapeamento do processo de tradução intersemiótica que ocorre na animação, observa-se que esse diálogo entre linguagens (música-escultura- fotografia) pode ser considerado, segundo o autor, como uma transcrição entre meios, uma vez que se nota a *transmutação de aparências*. (Grifo nosso)

⁵³ O conhecimento da existência dessa escultura não se deu por meio dos documentos processuais, uma vez que a pasta de arquivos disponibilizada até então pelo diretor não continha nenhum rastro que permitisse chegar a ela. A partir de uma pesquisa empreendida na busca de leituras e contribuições acerca da canção inglesa, a *Eleanor*, de Steele, surge em meio aos inúmeros cliques e endereços eletrônicos consultados.

Na canção inglesa, os signos da solidão e da morte enraízam-se ao de *Eleanor*: seu “sonho” – um mundo distanciado da realidade - resulta em seu inóspito funeral⁵⁴. A presença fantasmática de *Eleanor* se engendra⁵⁵.

Desse modo, Tommy Steele monumentaliza a canção: a linguagem da escultura sedimenta o vínculo que a música exerceu sob o público. A imagem escultórica de *Eleanor*, alocada em meio público, compartilha aquilo que a perfaz: o gesto solitário. Disposta em um extenso banco, que indicia vir a ser ocupado por alguém, a escultura convida o observador a experimentar o toque frígido do bronze.

A animação apropria-se desse vínculo numa tradução icônico-indicial, uma vez que “nesta mudança, tem-se transformação de qualidade⁵⁶ do objeto imediato [a escultura], pois o novo meio [a fotografia] semantiza a informação que veicula” (PLAZA, 2010, p.91): assim como a escultura, a foto petrifica, imobiliza e, fria, qualifica a solidão.

É dessa maneira que Dubois (1994, p.168) lembra uma característica intrínseca à fotografia quando menciona que:

(...) o fragmento de tempo isolado pelo gesto fotográfico, a partir do momento em que é capturado pelo dispositivo, tragado pelo buraco (pela caixa) negro(a), passa de uma só vez, definitivamente, para o “outro mundo [onde] (...) abandona o tempo crônico, real (...) para entrar numa temporalidade nova (...) mas infinita na imobilidade total, congelada na interminável duração das estátuas (...). A petrificação fotográfica não é nada além dessa passagem, infernal e especular (...) É, portanto, disso que se trata em qualquer fotografia: cortar o vivo para perpetuar o morto.

Esse outro mundo, cuja porta é aberta pelo retrato⁵⁷, viria a presentificar a morbidez. Nesse novo enquadramento trazido pela fotografia, *Eleanor* encontra-se miniaturizada,

⁵⁴ *Eleanor Rigby died in the church and was buried along with her name/ Nobody came (The Beatles, 1966).*

⁵⁵ Há que se mencionar as especulações a respeito da suposta existência da personagem. Na década de 1980 foi encontrada uma lápide tumular em cuja inscrição encontra-se a referência a uma mulher, de nome *Eleanor Rigby*, que viveu entre os anos de 1895 e 1939. Coincidentemente, próximo dali, outro jazigo apresenta os seguintes registros: McKenzie (1842-1915). As lápides que se tornaram ponto turístico para os *beatlemaníacos* encontram-se no cemitério de Woolton, em Liverpool, local onde um dos compositores da canção, Paul McCartney, costumava vagar na juventude. Anos depois, em 2008, o próprio músico doa para um leilão um documento do antigo hospital público de Liverpool, no qual se encontra a assinatura “E. Rigby” pertencente a uma menina de aproximadamente 16 anos que trabalhava no local como faxineira. Cf. <http://www.theguardian.com/music/2008/nov/11/proof-eleanor-rigby-existed>

⁵⁶ Plaza (2010) comenta que esse tipo de tradução caracteriza-se pela continuidade entre as estruturas transitivas: original e tradução, ou melhor, o objeto imediato que ao ser apropriado translada para outro meio.

⁵⁷ Dubois (1994, p.248) traz ainda pertinentes considerações acerca do gênero: “Não é de modo algum um acaso, o retrato ter desempenhado um papel central nos primeiros tempos da fotografia. No culto da lembrança dedicada aos seres queridos, afastados ou desaparecidos, o valor cultural da imagem encontra seu último refúgio”.

contudo seu entorno a engrandece. Isso porque a paisagem na qual a personagem se insere é um jardim cujo paisagismo é funesto: uma velha árvore com troncos retorcidos exhibe os galhos estéreis, índices de uma estação - o inverno - que se ancora nos acréscimos visuais trazidos pela indumentária da solitária figura.

Na fotografia, a imagem feminina é portadora de um volumoso cachecol, que unindo visualmente o casaco ao capuz parece abrigá-la numa peça única. Nesse jardim sem flores, *Eleanor* protege-se do mundo exterior ao envolver-se em camadas têxteis. O muro que recorta a composição e a perspectiva dos ladrilhos reforçam a distância e o isolamento em que ela se encontra de seu observador.

Eleanor assemelha-se a uma crisálida e todo o movimento de seu corpo aponta para a introspecção. “O gesto não é só uma projeção exterior da emoção, é também o que a deflagra” (BALÁZ, 1923 *apud* XAVIER, 2008, p.82). Concomitantemente, seus pés anunciam a concordância: não se encontram mais paralelos como apresentados na escultura de Steele, mas flexionados como pudessem fechar-se ou esconder-se em um casulo. Um acréscimo pormenorizado, porém expressivo que a direção de arte introduz na composição, em contiguidade àquilo que se almejava da produção audiovisual, conferindo-lhe pleno sentido.

Parece que as coisas que vemos se comportam como totalidades. Por um lado, o que se vê numa dada área do campo visual depende muito do seu lugar e função no contexto total. Por outro, alterações locais podem modificar a estrutura do todo. Esta interação entre todo e parte não é automática e universal. Uma parte pode ou não ser visivelmente influenciada por uma mudança da estrutura total. (...) Estes são aspectos do fato de que qualquer campo visual comporta-se como uma *Gestalt* (ARNHEIM, 2007, p.59).

Novamente, é possível notar as impressões da solidão norteando as escolhas da direção de arte. A redução do volume, na passagem da imagem escultórica para a fotografia, é outro exemplo. Essa preferência por formas esguias remete à escolha estética que configurou o marujo, a qual buscou nas esculturas de Giacometti a estrutura plástica para essa tradução.

Assim, é possível compreender que o processo de criação passa por experimentações. Esses materiais deixam “transparecer a natureza indutiva e investigativa da criação”, são momentos de “testagem [em] que novas realidades são configuradas, excluindo outras, a partir de critérios que surgem ao longo do percurso” (SALLES, 2010, p.80).

Outro sinal desse percurso probatório pode ser observado no documento processual que mostra uma segunda opção de traje (de época) para *Eleanor*. Tratam-se de quatro

arquivos, elaborados a partir de um programa de edição de imagens (**Fig. 17**). Nele é possível reconhecer a forma da esguia figura feminina em experimentações que variam modelo e cor.



Fig. 17- As experimentações nos trajes de *Eleanor*- arquivos do editor de imagens
Fonte: Acervo Coala Filmes

O quadro (canto superior direito), em branco e preto, traz a silhueta da jovem em recorte que se assemelha ao da animação, ou seja, usando o comprido casaco com botas e capuz. No modelo ao lado (canto superior esquerdo), bem distinto, a imagem porta um vestido, cujo corpo tem mangas levemente fofas, cintura marcada e se abre em uma saia ampla com babados pesando sobre a barra. Ao invés do capuz, o esboço apresenta as mechas de cabelos presas e adornadas com um pequeno chapéu, projetado para frente da cabeça e com algumas plumas. Segundo Laver (1989), essas características remetem ao vestuário feminino do início do século XIX, época em que, como visto, o pintor inglês William Turner produzia suas telas, ou seja, em pleno período romântico. Observando o modelo, é provável que uma das intenções do diretor de arte, Brusson, tenha sido aproximar os protagonistas por meio dos trajes e das concepções estéticas que já norteavam a constituição visual do cenário e do comandante.

No entanto, opta-se pelo casaco que exhibe uma textura próxima da trama de fios espessos como lã e cujo desenho guarda similaridades com o apresentado por Steele em sua escultura. É interessante notar que os terceiro e quarto modelos (canto inferior esquerdo e direito) demonstram um pensamento materializado por meio da cor: o pesado sobretudo azul contrastaria com o capuz e cachecol vermelhos. Por fim, a necessidade de inserir a referência a um tempo remoto, insere os ajustes cromáticos à escala de tons sépia.

Percebe-se que o modelo (canto superior direito) trouxe à tona a possibilidade de outra *Eleanor* vir a habitar *Tempestade*. Não é possível precisar o fato que levou diretor e desenhista, Cabral e Brusson, a abortarem tal ideia. Mas é provável que a relação temporal estabelecida por uma nova presença no processo tradutório tenha sido responsável por essa determinação.

É interessante, nesse momento, voltar ao retrato.

Como visto, a qualidade plástica da escultura de Steele não oferecia elementos suficientes para uma detalhada tradução gráfica, na qual as expressões fisionômicas de *Eleanor* pudessem se compor. Dessa forma, é grande o empenho para que os acréscimos viessem conferir à imagem correlações com o “trajeto de tendência” (SALLES, 2006) que a animação viria a seguir.

Em outras palavras, a face da escultura britânica era pouco expressiva em relação a tais particularidades, devido às concepções estéticas presentes na obra de Steele, não oferecendo assim as correspondências necessárias para uma tradução em que os contornos e a linearidade da forma tornava-se necessária. É nesse momento que Cabral resgata outra personalidade da história artística britânica para dialogar com sua obra.

Dentre os arquivos contidos na pasta eletrônica dos documentos processuais de *Eleanor* encontram-se duas fotos da escritora inglesa Virginia Woolf. Sabe-se que a literatura de Woolf é marcada por momentos introspectivos⁵⁸. Talvez tenha sido essa característica a despertar a atenção do fotógrafo George Charles Beresford (1864-1938), ao preparar a série de retratos fotográficos da escritora inglesa. A acuidade visual do fotógrafo alcançou dois pontos: um, estrutural, no qual a luz ressalta e contorna os finos traços da face de Woolf; o outro, semântico, ao desprezar encarar o observador o olhar da artista alude às qualidades estéticas de sua obra.

⁵⁸ Frayse-Pereira (2005, p.107) apropria-se de um fragmento de *Orlando* (Virginia Woolf, 1928, trad. Cecília Meireles. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978) para, à luz da fenomenologia merleau-pontyana, mostrar como o personagem que intitula a história e a Rainha Elizabeth I estabelecem de fragmentos do visível (a mão da rainha, vista pelo primeiro, e a cabeça inclinada, vista pela segunda) a dedução do invisível.

No intuito de conferir um “ar misterioso”⁵⁹ à *Eleanor de Tempestade*, Cabral orienta a direção de arte a apropriar-se desses retratos, que para ele funcionam como uma matéria em potencial. Portanto, pode-se perceber o quanto a imagem fotográfica da jovem na animação guarda de similaridades com os retratos captados por Beresford. A orientação facial, o semblante sereno e introspectivo, o penteado que emoldura o rosto e os traços fisionômicos finos e delicados de Woolf deflagraram a percepção artística do diretor, consolidando a sua vinculação à essa rede da criação. Em outras palavras, o que se quer mostrar é que mais uma vez a presença britânica, prevista no edital, emerge demonstrando que o processo de criação é relacional e não linear e que elementos de interação são retomados invariavelmente constituindo dinâmicas interconexões (SALLES, 2006, 2010).



Fig.18- Retratos fotográficos de Virgínia Woolf, por George Charles Beresford (1902) - como documentos processuais de *Eleanor*

Fonte: www.npg.org.uk/collections/search/person/mp04923/virginia-woolf-nee-stephen

Na figura a seguir (**Fig.19**), a manipulação de um dos retratos de Woolf procura aproximar-se da percepção que Cabral obteve ao intuir trazer o perfil da escritora britânica para a animação. Ao ser espelhado e convertido para a escala tonal de sépia, apresenta-se uma comparação, propondo ilustrar a hipótese encontrada pelo diretor para acrescentar traços onde a escultura de Steele deixava a desejar.

⁵⁹ Em um dos e-mails enviados, Cabral comenta que intuía conferir um “ar misterioso” a sua personagem (CABRAL, 2013).



Fig. 19- Comparação entre retratos: Woolf (por Beresford) e *Eleanor* (por Bruson)

“Há muito menos liberdade e arbitrariedade na vida mental do que tendemos a admitir” (FREUD, 1996, p.20). Desse modo, Freud situa os sonhos como representações do desejo do sonhador/criador. Sobretudo, o pensador ainda amplia essas possibilidades, apontando que esses sonhos podem configurar uma expectativa ansiosa, uma reflexão ou mesmo uma intenção que procura incessantemente vir à tona por meio de novas formas e materializações.

A concretude de um desejo é o elemento nortear que aproxima as histórias narradas no decorrer desse subcapítulo. Pigmalião, de Ovídio, traz a metáfora da criação, vista sob os olhos de seu criador: a impressão de se conferir vida à materialidade que deixando modelar-se pelas mãos do criador passa a estabelecer com aquele relações de afeto. Igualmente, ocorre com Hanold, de Jensen. Esses personagens ocultam seus objetos de desejo por detrás das fronteiras entre o real e o imaginário, a carne e a pedra. São os esconderijos do desejo.

Ao tomar a *Gradiva* de Jensen como objeto de estudo, Freud apontou que as interconexões que movem a constituição de um devaneio (criativo) reportam-se também às experiências do passado. Poder-se-ia lembrar aqui o papel que as lembranças exercem no processo de criação. Ao estabelecer nexos nem sempre conscientes, nem equacionados com objetivos imediatos, agrega à inteligência associativa novos territórios que ampliam a geografia tipicamente humana da memória (OSTROWER, 2005, p.18-19). Ampliando ainda mais o alcance dessa colocação, pode-se dizer que “nesse sentido, o espaço da cultura pode

ser definido como um espaço de certa memória comum, isto é, um espaço dentro de cujos limites alguns textos comuns podem se conservar e ser atualizados” (SALLES, 2006, p.66).

O processo de criação de *Eleanor* em *Tempestade* concatena, portanto, as expectativas que giraram em torno da produção como uma reorganização global: a inclusão da cultura britânica, a canção e a pintura enquanto pontos de partida, suas personagens, a temática da solidão e a questão da vida enquanto viagem, gerando um campo de atuação em pleno dinamismo. Se o retrato de *Eleanor* em *Tempestade* apresenta-se *esculpido* pelas linguagens que o engendram e permite que associações ramifiquem sua leitura é porque ali desvenda-se, assim como nas palavras de Bachelard (1993, p.07), que “na ressonância ouvimos um poema; na repercussão o falamos, ele é nosso”. A imagem poética da *Gradiva*, de Hanold - assim como a *Eleanor*, de Cabral e equipe - é capaz de despertar a alma do leitor ao transportá-lo à origem da enunciação.

Capítulo 3

- AS FORMAS DA TEMPESTADE -



3. AS FORMAS DA TEMPESTADE

3.1. A luz do farol

Tudo o que brilha vê (...)
A lâmpada vela, e portanto vigia.
Quanto mais estreito é o fio de luz, mais penetrante é a vigilância.
(BACHELARD, 1993, p.50)

Desde a Antiguidade Clássica, as relações entre tempo e espaço são pensadas como matéria fragmentada, divisível. Os antigos gregos, designando as forças cósmicas entre suas divindades, pensaram e dividiram o tempo qualitativamente, segundo especificidades humanas. Desse modo, atribuíram à esfera do Tempo dois deuses, duas palavras: *Chronos* e *Kairós*. O primeiro era representado como um velho tirano, o Senhor do Tempo - como também era conhecido - carregava a metáfora do infanticídio (devorava os próprios filhos) para apossar-se de um controle temporal que se estendia desde o nascimento à morte. O segundo era um jovem atleta que, segundo conta o mito, portava em sua cabeça calva apenas um topete que se projetava para frente – pelo qual e, somente por ele, podia ser agarrado - além de asas nos ombros e joelhos. Ágil, era inalcançável.

Por um lado, os gregos instituíram um deus controlador e implacável, que definia o destino de seus próprios filhos. Vêm dessa raiz, palavras como o cronômetro, instrumento medidor que não deixa escapar um só segundo. *Chronos* é a representação de um tempo calculável e linear. Por outro, uma figura indiferente à previsibilidade, *Kairós* é um tempo que não se mede pela quantidade, mas por sua força potencial e pela intensidade de sua duração, sendo, dessa maneira, não-linear.

Reportando-se ainda à Antiguidade, mais precisamente recordando o pensador Zenão de Eléia (495 - 430 a.C.), o tempo ainda é elemento para se pensar tal fragmentação. Na constituição de um de seus paradoxos, o filósofo apropria-se da imagem de uma flecha que, ao ser lançada em linha reta, movimenta-se de um ponto a outro em total repouso. Para Zenão, a seta disparada vai atingindo o espaço e ocupando sempre a mesma posição, o que implicaria dizer que só há percepção de tempo porque o objeto deslocou-se de um ponto a outro e, por isso, tempo e espaço passam a ser indissociáveis. A complexidade do paradoxo de Zenão atraiu, posteriormente, poetas e pensadores, como o filósofo francês Henri Bergson.

Mas, enquanto Zenão dispunha apenas do olho nu para tecer sua teoria, Bergson vivenciava a mecanização do olho humano e os avanços nos estudos da ótica. Os

experimentos fotográficos de Eadweard Muybridge (1830-1904) já haviam revelado a fragmentação do tempo e do movimento, numa época em que se vislumbrava a velocidade das máquinas e dos veículos de transporte, como os automóveis e os trens⁶⁰. Desse modo, mediante o advento da fotografia, a própria pintura já não era a mesma: a representação do movimento, conquistada pelas câmeras fotográficas, exigiu mudanças e imagens se sobrepunham para alcançar os mesmos efeitos. As vanguardas europeias mostraram a revolução trazida pelo aparato fotográfico, impondo à pintura questionar a própria sintaxe.

Assim, a história da visualidade conta como o homem - o qual persistiu sobre formas de representação do tempo e do espaço - ao buscar exercer certo controle sobre eles, a fim de medi-los ou flagrá-los, encontrou nas “máquinas”, as que ele próprio construiu (ou aquelas nas quais ‘ele se transformou’), um novo mecanismo mimético.

O cinema conferiu ao homem a ilusão desse comando do mundo “real” ao transformar sua visão (de)codificadora em um aparato para (re)produzir imagens e articular sentidos: o cine-olho, proferido pelo cineasta russo Dziga Vertov.

(...) o cine-olho vive e se move no tempo e no espaço, ao mesmo tempo em que colhe e fixa impressões de modo totalmente diverso daquele do olho humano. (...) Nós não podemos melhorar nosso olho mais do que já foi feito, mas a câmera, ela sim, pode ser indefinidamente aperfeiçoada (VERTOV, 1923 *apud* XAVIER, 2008, p.253-254).

Assim, com a criação da teoria do olho mecânico Vertov inaugurava um novo pensamento para a visualidade (a partir do aparato cinematográfico), ou melhor, um novo homem, que conectado ao olho vítreo da câmera tornava-se uno para, desde então, registrar a vida, o movimento, os sons, o espaço e o tempo, e organizá-los por meio da montagem.

Obviamente, a ideia de montagem advém de outras artes como a literatura, a pintura e, igualmente, o teatro, que divide sua narrativa em atos e cenas para possibilitar a representação de diferentes percursos espaço-temporais; a presença desse elemento de ordem estrutural (a montagem) em outras linguagens mostra que a ideia de uma ordem articulatória nas artes antecede ao próprio cinema. Mas, é nesse último que a montagem vincula-se a inúmeros outros determinantes que vão desde a divisão de trabalho da equipe à produção de sentidos, encadeando questões de ordem técnica às concepções estéticas. Além do mais, discorrer sobre a montagem no cinema recruta também a sua história e as especificidades daqueles que a praticaram e teorizaram.

⁶⁰ É interessante mencionar que a exibição da Chegada do Trem à Estação Ciotat, dos irmãos Lumière, foi exibida um ano antes da publicação da obra **Matéria e Memória**, de Henri Bergson.

E é justamente essa correlação entre técnica e estética que se procura mostrar nessa análise, a fim de demonstrar que escolhas processuais angariam, reforçam e apontam caminhos para o “trajeto com tendência” que a obra tende a seguir. Apropriando-se do conceito de Marcel Martin (2005, p.167), que vê a montagem como “a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e de duração”, torna-se possível conduzir uma leitura desses procedimentos técnicos que inferem sentido à totalidade da obra, conferindo-lhe um ritmo ao inseri-los num sistema harmônico, ideias essas defendidas por Eisenstein que via na montagem mais que um recurso, mas uma ferramenta provocativa capaz de avivar conexões intelectuais.

Para o cineasta russo, o objetivo e a função da montagem encontram-se no

(...) papel que toda obra de arte se impõe, a *necessidade da exposição coerente e orgânica do tema, do material, da trama, da ação*, do movimento interno da sequência cinematográfica e de sua ação dramática como um todo. Sem falar no aspecto *emocional* da história, ou mesmo de sua lógica e continuidade, o simples ato de narrar uma história coesa foi frequentemente omitido nas obras de alguns proeminentes mestres do cinema, que realizam vários gêneros de filmes. O que precisamos, claro, é não tanto da crítica individual desses mestres, mas basicamente de um esforço organizado para recuperar o exercício da montagem, que tantos abandonaram. Isto é ainda mais necessário a partir do momento em que nossos filmes enfrentam a missão de apresentar não apenas uma narrativa *logicamente coesa*, mas uma narrativa que contenha o *máximo de emoção e de vigor estimulante*. (EISENSTEIN, 2010, p.13-14, grifos do autor)

e assim manipular espaço e tempo em favor da emergência de significações.

O cineasta e crítico francês Jacques Aumont (*et.al*, 2011, p.54) retoma a práxis cinematográfica e atenta para as qualidades técnicas dessa realização. Para ele, “a montagem consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção - sendo a finalidade das três operações obter, a partir de elementos a princípio separados, uma totalidade que é o filme”.

Essas particularidades atribuídas à montagem já mostram como a linguagem cinematográfica propôs-se a conduzir narrativas de modo a levar o espectador a refletir e imergir em tempos distintos: o *cronos*, trazido pela diegese (tempo da exibição) e o *kairós*, trazido pela narrativa e pela estética do filme, o qual, muitas vezes vivenciados por seus personagens estendem-se à recepção.

Tempestade indicia os diferentes tempos da criação: primeiramente, aquele calculado e estimado em horas e dias pela equipe de animadores, uma vez que a técnica do *stop motion* exige o meticuloso manejo dos movimentos dos bonecos, cuja dinâmica da captação torna-o

inverossímil ao tempo do gesto “real” no momento de sua execução; e, aquele, cujo próprio esforço técnico fez prolongar para ser exibido na tela, contradizendo a fragmentação em minutos que a sua duração, enquanto obra em contemplação, prevê. Se a noção do tempo é um paradoxo, o cinema parece convenientemente ilustrá-lo.

3.1.1 O tempo, os tempos e a (re)construção de *Tempestade*

*O que é, por conseguinte, o tempo?
Se ninguém me perguntar eu o sei;
se eu quiser explicá-lo a quem me fizer essa pergunta,
já não saberei dizê-lo
(AGOSTINHO apud NUNES, 1998, p.16).*

Assistir a *Tempestade* é lançar muitas questões à fábula do navegador que, viajando solitário, leva em meio aos seus pertences um mapa e uma fotografia. Não há pistas sobre seu ponto de partida, menos ainda do porto que o receberá. Acompanha-se apenas o barco, já lançado em alto mar, ser conduzido por um navegante que pouco revela suas origens; nem mesmo há pistas deixadas pela oralidade, pois a ausência de diálogos omite tal informação. A insistência nos traçados cartográficos sobre um mapa inexato e, como não bastasse, o retrato feminino que o acompanha é tão misterioso quanto o motivo que o impulsiona nessa viagem. Mas a relação que mantém com os objetos e com o próprio espaço do barco é ainda insuficiente para caracterizar o tempo na diegese, cujos ritmos são empreendidos pela montagem. No curta-metragem *Tempestade*, a vagueza de definição desse elemento narrativo (o tempo) e a ausência de uma ordem nas camadas do passado despertam a angústia (primeiramente, no protagonista e, depois, no espectador), por falta da orientação espaço-temporal.

A sequência cíclica – a repetição da tomada inicial nos trechos finais do filme – proporciona ao espectador questionar o tempo narrativo do curta-metragem. A viagem marítima é contada a partir do ponto de vista, ou melhor, das recordações do comandante. As repetições de seus atos – desde as tarefas 'domésticas' às manobras no barco – buscam traçar as suas lembranças, que se fragmentam pelos lapsos temporais: o barco perdido em meio à tempestade marítima e que circunda o farol; o instante em que fica desacordado; a fotografia da jovem que não faz mais sentido. Em outras palavras, acompanhamos a trajetória segundo uma ordem de importância dada àquelas referências, isto é, aquelas imagens conduzem à outra revelação: a de um tempo metafísico que sustenta a vivência do comandante. É na

ambiguidade dessas instâncias que voltamos a essa figura, percorrendo todo um circuito temporal que coloca o farol no lugar de um ponteiro de relógio, ou seja, estabelecendo com ele a possibilidade de se contar as voltas dadas pelo barco e medindo, pelo percurso do espaço, o tempo.

A montagem da animação insiste em mostrar, repetitivamente, o trabalho angustiante desse navegante solitário que volta a sua mesa em inúmeros momentos para traçar linhas e mais linhas sobre um mapa. Acompanhando *frame a frame*, é possível deduzir uma intenção: deixar o espectador ciente do ávido lide da navegação. Após várias investidas nesse aspecto é que o fecho de luz do farol incide sobre a carta geográfica. O comandante, ao olhar pela escotilha, o enxerga à distância. Retornando sua atenção ao papel, ele circula o desenho que representa essa figura. Um farol é sempre referência em uma tempestade em alto mar.

Na sequência, assinala no mapa uma faixa do continente, reafirmando sua posição. O barco todo passa a ser contaminado pelos raios dessa luz que, igualmente, iluminam o retrato feminino. Nesse momento, o timão ainda está amarrado. O barco navega deixando o farol para trás, enquanto as ondas exibem sua força. Essas pequenas cenas de *Tempestade* permitem inúmeras alusões. Toma-se aqui uma delas: a fruição que ilumina a obra⁶¹.

Ao trazer à luz as tramas do pensamento, Salles (2006, p.119) retoma o papel do crítico de processo apontando que “na presença de uma imagem que sonha, é preciso tomá-la como um convite a continuar o devaneio que a criou”.

O crítico genético, ao tornar-se o “montador” dessa história, coletando, selecionando e ordenando as partes e os documentos do processo, também contribui com a criação ao estabelecer nexos entre os fragmentos. A tarefa do crítico genético não é mecânica, ela ilumina o processo. Nas belas palavras de Salles: “O crítico genético narra as histórias das criações” (2007, p.19).

No trabalho de estabelecer diálogos entre os vestígios deixados pelo artista, a crítica de processo também se faz recepção e resgata a memória pessoal para estabelecer coerências, permitindo que as redes de conexões também se ampliem. “A capacidade de interpretação envolve o poder de estabelecimento de relações, pois o que é oferecido para o usuário são sugestões de associações, que podem ser portadoras de novas ideias a serem incorporadas pelo texto” (SALLES, 2006, p.121).

⁶¹ A montagem também provoca outros questionamentos: por exemplo, a postura do comandante sentado ao lado do timão, nos *frames* que iniciam e encerram a animação, assemelha-se à da fotografia de *Eleanor* sentada no banco.

Quando ao crítico genético atribui-se a tarefa de estudar os documentos processuais, acredita-se que também se aplica ofertar sua subjetividade, iluminando o que já foi realizado, dedicando uma “luz” ao não dito, não expresso: ao invisível. Desse modo, ao percorrer o processo criativo de uma obra, surgem e se fazem necessárias possibilidades de se intuir aquilo que falta.

Desse modo, parte-se de outro discurso proferido por Cabral durante uma entrevista, tornando-se novo alvo de investigação. O diretor fala de seu processo criativo ressaltando uma produção de caráter mais artesanal, em que as interferências das novas tecnologias sejam mais implícitas que explícitas.

Eu tentei ressaltar ao máximo essa *condição da animação Stop Motion* (...) Mas, na verdade, tudo tem a cara de animação *Stop Motion*, que é *físico*. Talvez pensando um pouco mais agora, é uma coisa de *propósito, artesanal*, que o *Stop Motion* tem. *O filme busca muito isso, não ser computador* (PINHEIRO, 2010).

No entanto, há nesse discurso um equívoco: a própria história da animação ressalta sua essência técnica. Estudiosa do cinema de animação, Graça (2006), menciona que o autor do filme animado reclamaria este "experenciar" do real, prévio às linguagens, que acontece nas franjas da consciência e da percepção, pela implicação do próprio corpo, por meio do gesto e da memória cinestésica, como origem da articulação de elementos e modos que darão substância a seu filme. O filme ratificaria a experiência pressentida, torná-la-ia comunicável ou *quase* (GRAÇA, 2006, p.139, grifo da autora).

Se, por um lado, o criador reclama a oportunidade de manipular a criação, por outro Barbosa Júnior (2005) destaca os reflexos que o encantamento pela narrativa causa na recepção, inibindo-a de pensar sobre o processo que desencadeou aquele efeito. Diz o especialista em cinema de animação:

Ficamos tão encantados com a trama, a cor, a luz, os personagens, o movimento, que relutamos em acreditar como foram produzidos (...) A tecnologia que está por trás passa a não ter a menor importância. Vale a emoção, o significado, a experiência da fantasia (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.118).

Entendida nesse sentido, a fala de Cabral ressalta os efeitos pretendidos na recepção e, por isso, não há como atrelar à intenção por essa produção de sentido previamente planejada uma condução técnica e processual.

Visto isso, é possível voltar à análise e perceber que a imersão em uma produção audiovisual permite partilhar vários tempos da criação: aqueles aos quais a produção está

inserida (cronometrados, medidos e fragmentados), os da narrativa (que apresenta o tempo em fluxo particular) e o da recepção (que realiza a simbiose dos tempos). Torna-se possível retornar ao paradoxo de Zenão de Eléia: o tempo pode ser fragmentado.

Em entrevistas, Cabral comenta o laborioso trabalho dos animadores quando menciona que "(...) fazer animação não é barato. Sempre é muito caro, muito demorado, tem de ter uma equipe muito grande."⁶² Em outro momento, quando é pontualmente questionado sobre o tempo de execução, o diretor diz: “Esse filme é curto, tem oito minutos, [porém] foram alguns meses [de trabalho]. Mas a gente conseguia fazer cinco ou seis segundos do filme por dia; às vezes, só dava para fazer dois segundos”⁶³.



Fig. 20- Frames 1'55'', 3'36'', 5'20'', 6'34'':
o relógio em *Tempestade* e o tempo em suspensão.

Por outro, na narrativa em questão a percepção temporal é também desconstruída. Um exemplo está em seu desfecho quando o condutor prova do prazer de perder-se, tirando o espectador de sua zona de conforto com um final em aberto para a animação, permitindo que novas subjetividades agreguem inusitadas camadas ao filme. Assim, o tempo *khronos* é

⁶² Entrevista concedida e publicada In: PINHEIRO, A. **Revista Brasileiros**. A tempestade criativa de um animador. Net. Rio de Janeiro, 2010, Seção o lado B da notícia.

⁶³ Entrevista com Cesar Cabral cedida à Gabriela Romeu e publicada no Jornal **Folha OnLine**, em 30 de abril de 2010. Disponível em: http://blogdafolhinha.folha.blog.uol.com.br/arch2010-04-01_2010-04-30.html#2010_04-30_20_14_18-132516387-0.

menos importante que o tempo angariado por uma experiência *kairós*. Em outras palavras, poder-se-ia dizer que *Tempestade* trata do distinto tempo da existência, e não daquele que pode ser medido, cronometrado; haja vista que o relógio que o 'marujo' leva consigo é sacudido e lançado à fornalha, logo após dar sinais de mau funcionamento (os ponteiros não saem do lugar). Do mesmo modo, a desorientação de uma referência espacial ancora a ideia, visto que a bússola também deixa de funcionar. Dessa forma, não há direção, não há rumo.

Soma-se a isso que caracterizar o tempo narrativo é uma preocupação dos idealizadores desde a elaboração da parte literária do curta-metragem. Os roteiristas, Cabral e Maciel, investem em diferentes imagens e durações temporais na preparação do roteiro. Desse modo, a noção de tempo varia: da história que se passa em uma noite ou se estende por mais cinco ou vinte anos; à história que é contada por *flashbacks*, pensada como uma sequência de *fades* ou pela permuta de espaço e objetos, como é o caso da figura do caixote (no barco) que passaria a ser substituída pela cadeira de balanço (em outro ambiente). Esses pressupostos denotam o tempo como uma matéria para a criação. Ele pode ser dominado, moldado, manipulado, como mostram os excertos a seguir:

Leandro, aqui temos 2 caminhos a escolher:

- 1- *o filme se passa numa noite só até q ele perceba que a garota se distanciou do barco, depois teremos q fazer uma sequencia de fades para mostrar que ele está tentando rotas alternativas (essa é nossa idéia inicial)*
- 2- *Passam se dias de navegação até que ele perceba que a garota diminuiu na foto, assim temos a vantagem de que ele passou pelo farol a algum tempo, e reforça q o farol é o ponto culminante/centro do descaminho. Se optarmos por isso, talvez tenhamos que construir novas situações (era aquilo que estava te falando hj, sei lá, agora ele nao está mais no caixote, está sobre uma cadeira de balanço lendo um livro...sei não, acho q por um lado aumenta o filme por outro complica a estória principal*

I) FINAL À LOST

O marujo se perde no tempo. Através da narração explicamos que a viagem dele deveria durar um total de 5 anos, mas quando ele chega à ilha, descobre que 20 anos se passaram. Há uma lápide com a foto da mulher dele, e outra com ele próprio. Aterrorizado, ele retorna a alto mar.

Excertos contidos no documento de texto para o roteiro.

Esse “ressaltar” da técnica do *stop motion* a que se refere o diretor é isso: controlar o tempo em suas dimensões. Cabral e a equipe de montagem buscam modelar o tempo no quadro a quadro e então conferir movimento a essas imagens. Em outras palavras, quando ele

diz tentar ser natural, reporta-se, provavelmente, às qualidades da linguagem cinematográfica ao apropriar-se da máquina e de uma percepção temporal – e de sofisticados editores de imagem - para fazer a constituição que é própria do tempo no cinema: a fragmentação e a inserção desses excertos temporais numa ilusão perceptiva, do repouso ao movimento. Nesse sentido, ao mesmo tempo em que a montagem parece exercer uma função metalinguística também reforça o conceito poético pretendido pela narrativa.

Nesse diálogo pode-se lembrar Epstein, quando este se refere ao novo tempo imposto pela criação cinematográfica: a aceleração vivifica e espiritualiza e o retardamento mortifica e materializa. Em suas palavras:

Quando a projeção é ainda mais lenta, toda substância viva retorna à sua viscosidade fundamental, deixando vir à tona sua natureza essencialmente coloidal. E finalmente, quando não há mais movimento visível num tempo bastante dilatado, o homem torna-se estátua, o vivo confunde-se com o inerte, o universo involui num deserto de matéria pura sem traço de espírito (EPSTEIN, 1921 *apud* XAVIER, 2008, p.292).

Nessa síntese espaço-temporal, pensada por Epstein, encontramos todos os elementos da narrativa de viagem que constitui *Tempestade* percorrendo sobre um tempo único e particular, porém compartilhado com a recepção. O que se quer mostrar é que o farol, o espaço do barco, a instabilidade dos movimentos do mar, a mudança de enquadramento do retrato feminino, os sons e ruídos concatenam, como dito por Nunes (1988), uma “sintonia com um monólogo interior”. Em suas palavras:

O *monólogo interior* sintoniza a palavra com o pensamento fluente, espontâneo, reflexivamente encadeado, do personagem, seja o encadeamento intelectual e lógico, seja afetivo e ilógico, no rastilho de imagens ou ideias associadas (...) tematiza[ndo] o tempo, com a intenção de retê-lo no presente imóvel de uma súbita iluminação ou *epifania* para a consciência individual (NUNES, 1988, p.64, grifos do autor).

Desse modo, a análise conduz a leitura da montagem vista sob um ritmo narrativo particular: o de seu protagonista, uma vez que apresenta a relação deste com o espaço no qual está inserido e as relações de tempo que ele estabelece com o seu entorno e seus pensamentos.

Essa incerteza temporal estabelecida pelos objetos que medem o tempo e o espaço da diegese (relógio, bússola, instrumentos de navegação) podem, nesse sentido, ancorar também a relação com um tempo *kairós* vivido pelo navegante. O estado de repouso em que se encontra o marujo, tanto quando é apresentado na tela nos *frames* iniciais do curta-metragem, quanto nos instantes finais, revelam um estado de retorno à imobilidade.



Fig. 21- *Frames 31' e 7"33'*: o marujo e o eterno retorno

Em continuidade a tal leitura, seria a entrada da fotografia de “Eleanor” no barco a sinalização de um ponto de partida para o devaneio da figura do viajante que, desde então, possuiria uma matéria para sonhar.

Desse modo, assim como a tempestade na *mise-en-scene* faz o barco girar em torno de seu próprio eixo, o tempo narrativo também é cíclico e em abismo, pois revela suas peculiaridades, isto é, aponta para seus diferentes valores. O monólogo interior do marujo, que reflete um tempo *kairós*, vai contaminando o tempo *cronos*, que conduzia a narrativa junto aos primeiros movimentos do marujo no barco.

Atenta ainda para esse eterno retorno um tempo que não é mais linear, mas que, por isso, pode-se aproximar da figura da espiral. Assim, é das palavras de Newton Bignotto (1992, p.188) que se pode extrair um excerto para se pensar nesse tempo que não apenas se inscreve, mas que se aprofunda ou se espirala:

(...) de um lado, acreditava que o mundo repetia o passado e reencontrava a antiga virtude, de outro, via o universo escorregar entre seus dedos, expandindo-se ao infinito e transformando-o numa criatura insignificante diante da grandeza do tempo e do espaço (BIGNOTTO, 1992, p.188).

Assim, em *Tempestade*, os idealizadores procuraram modelar a temporalidade e revelar seus valores, conferindo assim diferentes entradas de análise, desde sua produção até os efeitos produzidos na recepção⁶⁴. Leituras que não se encerram, pelo contrário, reportam ao infindo questionamento sobre o tempo.

⁶⁴ Adiante, a análise ainda empreenderá estabelecer uma relação da montagem com a trilha musical de Philip Glass.

3.2 Trajeto e acaso

*(...) o mundo dos viajantes,
a urdidura de encontros, experiências vividas,
paisagens... que são as viagens (KAPPLER, 1993).*

A maior parte da produção literária universal traz a viagem como símbolo da aventura e da busca, independente daquilo que venha deflagrar sua aspiração: desde um tesouro a uma fonte de conhecimento, sejam estes concretos ou espirituais. Sem ponto de partida, nem chegada e em meio à fúria dos ventos, o barco em alto mar busca dominar certa condução imposta pelas ondas. Operando como num centro de comando, diante das profundezas das águas, o 'marujo' recrutou relações de ordem no espaço do barco, desdobrando, organizando e ordenando ações que se moviam em prol da satisfação de um desejo sutilmente revelado: o reencontro amoroso. Apesar disso, o rompimento da corda que prendia o leme e, portanto, mantinha o curso do barco, tomou-lhe de assalto. Numa viagem, imprevistos podem mudar rotas, corroborando para descobertas fortuitas.

No mergulho às profundezas da criação emergiram as reminiscências do passado, ou seja, as percepções extraídas das experiências vividas por cada um de seus idealizadores, que por mais fluído que seja o território da criação, ainda assim, agregaram formas a esse “trajeto com tendência”. Como posto anteriormente, ao iluminar lembranças, as conexões estabelecidas pelo processo de criação apresentam uma confluência de leituras, de possibilidades, de subjetividades. Dessa maneira, é pertinente lembrar a simplicidade com a qual a artista plástica e pesquisadora, Fayga Ostrower (1987, p.09) trata o ato criativo: “Criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo.”

Simples e marcante, a frase impõe pensar a criação como um processo de ordem e de configuração lógica. No entanto, o processo criativo que caminha em um constante conflito-prazer e desprazer, fragmento e todo, acabado e inacabado – e que tende a seguir a instabilidade do movimento da criação, fica ainda suscetível a sofrer em seu percurso as marcas do acaso.

E seguindo por esse caminho, talvez seja essa mesma percepção que tenha levado Ostrower a publicar anos depois de suas investigações acerca dos “Universos da Arte”- título que junto à “Criatividade e Processos de Criação” demarcam os territórios da criação artística por meio de justificativas estéticas, históricas e psicológicas do processo criativo - indagações

a respeito da imprevisibilidade da criação, percorrendo as incertezas e as arbitrárias perguntas que inauguram o seu livro:

Meras coincidências? Incidentes fortuitos? Mas é assim que surgem os acasos significativos e de modo tão puramente circunstancial incendeiam nossa imaginação? Talvez. E talvez seja mais do que apenas isto. Pensando bem, até parecem uma espécie de catalizadores potencializando a criatividade, questionando o sentido de nosso fazer e imediatamente redimensionando-o. Talvez contenham mensagens, propostas nossas endereçadas a nós mesmos. Não captaríamos, nesses estranhos acasos, ecos do nosso próprio ser sensível? (OSTROWER, 1999, p.01)

Partindo de tais pressupostos, observamos um acaso mudar a rota de *Tempestade*. Trata-se da escolha da trilha musical que, *a priori*, parecia aos realizadores, suficientemente, definida nas primeiras anotações e registros do processo. Todavia, um imprevisto surpreende a equipe instaurando uma nova tensão. Dessa maneira, a percepção do criador parece captar naquilo que é incalculável as possibilidades de um inusitado encontro quando a criação é mais uma vez posta diante de um novo desafio.

3.2.1 Um acaso tempestivo: concerto para aquietar a alma

Na mesa de navegação do marujo, uma notação musical parece apontar para o andamento de um conflito entre pares, oferecendo as primeiras pistas dos propósitos de Cabral para esse diálogo entre som e imagem. Nesse local, o diretor de arte insere uma partitura musical - que fica posicionada ao lado do retrato da bem amada, uma reprodução do “Inferno de Dante”, por Sandro Botticelli⁶⁵, entre alguns mapas e outras anotações. A imagem em que aparecem os pentagramas musicais é uma bricolagem feita em editor de imagem digital, na qual a letra da canção inglesa *Eleanor Rigby* passa a ser traduzida em notas, mas portando sinais do desgaste pelo tempo.

⁶⁵ A referida obra de Sandro Botticelli, executada em *silverpoint* (caneta) sobre pergaminho e pintada à têmpera, é parte de uma série de ilustrações produzidas entre os anos de 1480 e 1490, para a **Divina Comédia**, de Dante Alighieri. Cf.: <https://victoriajhume.files.wordpress.com/2012/12/the-abyss-1.jpg>



Fig. 22- Frame do filme e detalhe da partitura manipulada especialmente para a animação.

A constante referência à canção dos *Beatles* - que tanto aparece impressa nos documentos processuais da animação quanto nas notas de divulgação feitas pela mídia na época de seu lançamento⁶⁶ – sustentava a ideia de um projeto que precisou tomar outro rumo durante sua elaboração: o uso da canção britânica como trilha musical precisaria ser reavaliado pela equipe.

Em entrevista à redação do informativo *Cultura Paulínia*, que cobriu o 3º Festival de Cinema, realizado na cidade em que a animação recebeu o prêmio de melhor direção, Cesar Cabral e a produtora executiva Carol Scalice comentam sobre esse determinante que produziria um novo sentido ao trabalho mediante a impossibilidade de inserir a canção londrina, uma vez que a ideia infringiria o orçamento destinado à produção audiovisual. No entanto, seria o acaso o responsável por apresentar a peça musical *Violin Concerto n.1*, escrita em 1987, pelo compositor americano Philip Glass, ao diretor Cesar Cabral, fato esse que viria estabelecer novas rotas para a animação.

Seguem trechos do depoimento dos idealizadores:

Cesar Cabral- Estava ouvindo a *Rádio Cultura* e pesquisei depois para saber de quem era a música que tinha ouvido [sobre a composição de Philip Glass]. Fui montando as cenas com a música para sentir se funcionaria e começamos a negociar os direitos.

Carol Scalice- Tentamos usar os *Beatles* a princípio, mas só para gravar custaria algo em torno de R\$250 mil. No caso do Philip Glass expliquei que

⁶⁶ Reportamo-nos desde as entrevistas cedidas por Cesar Cabral para a imprensa (dentre os meses que se estendem da produção ao lançamento) até as notas de divulgação publicadas pelos festivais nos quais a animação concorreu, materiais esses que configuram o *corpus* dessa pesquisa.

era para um curta e a gravadora e o empresário dele foram gentis e acabamos pagando algo em torno de US\$ 800 dólares.

Ao discutir o impacto que imprevistos podem impor àquele “trajeto com tendência” seguido por uma criação artística, Cecília Almeida Salles (2007, p.33-34) menciona de modo metafórico o poder do acaso sobre uma obra:

A rota é temporariamente mudada, o artista acolhe o acaso e a obra em progresso incorpora os desvios. Depois desse acolhimento, não há mais retorno ao estado do processo no instante em que foi interrompido.

Desse modo, é necessário levar em conta que a inserção do concerto de Philip Glass, em *Tempestade*, não pode ser analisada a partir do pressuposto de que foi criada para atender a uma produção de sentido previamente arquitetada pelos montadores (Cesar Cabral e Fernando Coimbra). A peça inserida no curta-metragem, cuja execução escolhida foi a executada pela sinfônica irlandesa *Ulster Orchestra*, advém à criação como saída ao enfrentamento de um obstáculo ao mesmo tempo em que permite a possibilidade do surgimento de uma nova obra.

Em outras palavras, se como dito por Salles o retorno às ideias inaugurais da obra é irreversível, é possível dizer que *Tempestade* é outra. Dessa maneira, o “despertar”-pronunciado pelo diretor na entrevista – ilustra a provocação que um novo trabalho vem impor como desafio a seu criador: “Fui montando as cenas com a música para *sentir* se funcionaria”. (Grifo nosso).

Esse “sentir” dito por Cabral, conduz a pensar naquilo que a própria estrutura musical da obra de Glass viria a acrescentar para a obra. Ou seja: qual a função que a trilha musical desempenha em *Tempestade*? Como os elementos de sua sintaxe articulam-se aos visuais? Que elementos da música elevaram a percepção de Cabral a traçar correspondências entre o concerto e a narrativa? Que valores a trilha musical acrescenta à narrativa?

Desse modo, pode-se estabelecer a hipótese de que a inserção da trilha musical, mais precisamente os excertos escolhidos – explanados mais adiante - e a decorrente montagem, também tenham contribuído para atender e reforçar os propósitos do diretor.

3.2.2 A música no cinema: os diálogos entre som e imagem

Se o número de pesquisas no país (e consequentes publicações) acerca do cinema de animação é limitado, é de se imaginar que investigações mais precisas, como as que se

referem ao uso do som nessas produções ou, de forma mais específica, a trilha musical na animação, configurem ainda uma lacuna nesse campo de estudos.

De caráter global, a contribuição do pesquisador Barbosa Júnior (2005) para a área do som na animação, centraliza-se na apresentação dos experimentalismos europeus⁶⁷ do século XX e no reconhecimento de Walt Disney como “o verdadeiro precursor” (mas, não o primeiro) da sincronização imagem-som no cinema de animação (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.104). Em geral, o trabalho levanta a historiografia da animação, reforçando o caráter mágico e técnico que pauta o desdobramento dessas produções ao longo de sua evolução.

Ao observar a função desempenhada pela música na filmografia clássica, ou melhor, tomando como objeto de estudo o melodrama hollywoodiano, a estudiosa americana Claudia Gorbman (1987) segue as composições do compositor Max Steiner para ilustrar e argumentar sua tese de que a música no cinema ancora e vincula de maneira prazerosa (e quase inconsciente) a narrativa ao espectador.

A partir de seu objeto de estudo, Gorbman pontua que era corrente na cinematografia clássica selecionar os mais adequados momentos de inserção da trilha musical a fim de não comprometer a imersão do espectador. Em outras palavras, uma súbita interrupção da música poderia provocar um sentimento de perplexidade estética no ouvinte, desfragmentando a linguagem cinematográfica ao revelar o aparato tecnológico que mantém a relação imagem-som, comprometendo o papel “inaudível” previsto para a música a narrativa (GORBMAN, 1987, p.77). Desse modo, a música não poderia concorrer com as demais produções sonoras decorridas de uma cena (como é o caso da voz humana). Sua função seria acoplar-se a uma ação, dramatizando-a e conduzindo a atenção do espectador para a ação dramática.

A partir de sua observação, Gorbman (1987) estabelece sete “regras” ou princípios de composição, mixagem e edição⁶⁸. Segundo a autora, a grande maioria dos filmes de narrativa clássica ausenta a visibilidade da fonte sonora em produções cuja música é predominantemente não diegética (“invisibilidade”). Esse princípio facilita o uso da música em subordinação à narrativa, isto é, fica vinculada aos diálogos ou as imagens (“inaudibilidade”). Igualmente, a presença musical pode conduzir o entendimento emocional da narrativa, ou seja, a música passa a determinar sentimentos e enfatizar emoções específicas

⁶⁷ A obra de Alberto Lucena Barbosa Júnior é referência nos estudos brasileiros sobre animação. Em seu trabalho, o autor cita duas importantes experiências sonoras para a história da animação: a primeira, a de Oskar Fischinger (sucessor de Walther Ruttmann) que dentre as engenhosidades técnicas a ele atribuídas está o método para criação sintética de som no filme, e a outra, o sistema estereoscópico de som e a animação sintética do som, ambos atribuídos a Norman McLaren. Somam-se a essas, uma breve história da evolução da indústria Disney.

⁶⁸ São eles: *invisibility*, *inaudibility*, *signifier of emotion*, *narrative cueing* (*referential/narrative, connotative*), *continuity*, *unity* e, por fim, a autora considera que as regras, por ela previstas, podem ser “quebradas”, no entanto, tal “violação” estaria a serviço de outros princípios (GORBMAN, 1987, p.73).

("significante de emoção"). Há ainda que se mencionar a possibilidade da música suscitar a memória cultural e geográfica do espectador, fazendo-o estabelecer conexões entre a trilha musical e as localizações espaço-temporais ("pista narrativa"). Em diálogo com os demais elementos da narrativa, a música funciona ainda como meio de ligação e ancoragem (*bonding, ancrage*), ora preenchendo e dando ritmo aos possíveis "espaços vazios" deixados pela imagem ("continuidade"), ora homogeneizando-os ("unidade"). No entanto, Gorbman estabelece ainda um último princípio, o da flexibilidade, pelo qual prevê que a música no filme pode violar quaisquer umas das regras citadas acima, desde que o intuito desse descumprimento esteja a serviço de uma delas ou venha reforçá-la.

Essa interdependência entre som e imagem possibilita trazer à baila mais contribuições, sendo uma delas o conceito de "valor acrescentado". Trata-se de uma ideia elaborada pelo compositor francês Michel Chion que, dentre os inúmeros estudos que realiza sobre a música, dedica também alguns deles, especialmente, a investigar o papel do som no cinema. Eis a concepção em suas palavras :

Por valor acrescentado, designamos o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre "naturalmente" daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem. E até dar a impressão eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que na verdade ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê (CHION, 2008, p.12).

É a partir dessa definição que o pesquisador francês analisa a forma pela qual a trilha musical cria no cinema uma emoção aproximada à situação exibida na tela, podendo falar de "música empática". Para Chion, essa "empatia"⁶⁹ oferecida da música à imagem é resultado de um encontro que se estabelece por meio de conexões com os códigos culturais, sejam eles relacionados aos sentimentos humanos ou aos movimentos.

Esses aportes teóricos possibilitam pensar a música no cinema como uma estratégia capaz de manipular o nível semântico e afetivo da narrativa. Desse modo, será a partir de tais bases que o objeto de estudo desse estudo será investigado.

3.2.3 Ouvindo (a) *Tempestade*

⁶⁹ Para Michel Chion a música empática é aquela que oferece ao espectador/ouvinte a possibilidade de participar do clima emocional da cena, isto é, a partir de códigos culturalmente estabelecidos, como os de tristeza ou alegria - por exemplo- experimenta-se o sentimento que o outro (personagem) vivencia na diegese.

Em *Tempestade*, a montagem executada por Cabral e Coimbra organiza a apreensão sonora do espectador de maneira a enfatizar dois momentos distintos:

- 1) Os ruídos dos afazeres domésticos que advém dos objetos cotidianos (talheres, caldeira do barco a vapor, arrastar do caixote que serve como banco, friccionar do lápis sobre o papel, entre outros) e os sons dos fenômenos naturais (o vento, a chuva, os trovões, o marulho);
- 2) A trilha musical que é ressaltada em determinados trechos da narrativa.

No primeiro caso, podem ser chamados de “sons-território” (CHION, 2008, p.64) porque abarcam a ambiência do barco e reforçam - pela escolha do diretor em isolá-los acusticamente em determinados segmentos - a solidão vivida pelo marujo naquele espaço.

No que se refere à trilha musical, ela irrompe em momentos particulares da narrativa: na abertura (que também exerce papel de prólogo) e nos créditos finais; nas três ocasiões em que o comandante olha para a fotografia de “Eleanor”, isto é, quando se revela que ele tem uma amada; no instante seguinte, logo após o conserto da leme, em que o enquadramento da foto é modificado e, finalmente, nos momentos finais em que a tempestade parece agravar a situação de controle do barco.

Como mencionado, a trilha musical do curta-metragem é uma música pré-existente. Trata-se do concerto para violino escrito por Philip Glass, em 1987, o qual é composto por três movimentos distintos.⁷⁰ Em *Violin Concert n.1*, o compositor americano mantém em sua peça musical as características do concerto clássico, o qual, dividido em três movimentos distintos, condensaria as seguintes particularidades estruturais:

- o primeiro movimento de andamento rápido, geralmente na forma de uma sonata, é uma dupla apresentação: uma para a orquestra, outra para o material instrumental (instrumento para o qual o concerto foi escrito);
- o segundo de andamento vagaroso, exhibe o tema do material instrumental em tom correlato, introduzindo variedade nessa exposição fazendo-a ganhar interesse;
- e o terceiro, muito rápido, (geralmente) usado na forma de rondó, em que seguem as partes de desenvolvimento e recapitulação do tema, sendo executadas por orquestra e solista (BENNETT, 1986, p.52).

Segundo Roy Bennett (1986), essa estrutura musical revela o concerto como uma espécie de luta: de um lado a massa sonora de instrumentos de vários naipes - a orquestra-, do

⁷⁰ Philip Glass é conhecido no universo contemporâneo cinematográfico por suas construções sonoras marcantes. Sua formação musical sofreu influências diversas: desde a música popular americana, o jazz, o *rock n'roll* até os mais distintos padrões da música indiana, obtidos quando Glass estudou com Allá Rakha e Ravi Shankar. A repetição ou serialismo de trechos, a suspensão temporal e a transformação lenta dos movimentos são particularidades de suas obras que criam um ritmo quase hipnótico e, ainda, aproximam Glass da música minimalista.

outro o timbre específico do instrumento solista. É provável que essas especificidades e andamentos contrastantes – moderadamente rápido: lento: rápido - tenham motivado a percepção do diretor Cesar Cabral, que os empregou na intenção de produzir sentido seguindo a estrutura narrativa do curta-metragem.

Coincidência ou não, os documentos processuais da animação, mais especificamente os que se referem à direção de arte, apontam uma relação com outra produção cinematográfica em que Philip Glass é autor da trilha musical. O documentário *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982), ou melhor, um dos *frames* do filme aparece nos primeiros estudos que o diretor de arte, Daniel Bruson, fez para o comandante.⁷¹

Não é tarefa fácil (ou até mesmo possível) procurar estabelecer ligações entre essa percepção sonora, a memória auditiva do diretor e o “despertar” estético que parece concorrer para justificar tal aproximação entre as duas composições de Glass: aquela, que o diretor escutou quando assistiu ao documentário de Reggio (*Koyaanisqatsi*) e o concerto para violino ouvido na Rádio Cultura. O fato é que *Violin Concert n.1* parece ter atendido ao trajeto com tendência⁷² para o qual o projeto caminhava.

Excertos dos três movimentos da obra foram usados por Cabral e Coimbra na montagem. Somente após a audição total da peça do compositor americano e sua posterior (e minuciosa) comparação com a trilha do curta-metragem é que se pode notar e averiguar como a montagem operou com esses três fragmentos. Em outras palavras, o concerto angaria a atmosfera emocional da narrativa a ponto de fazer com que o espectador/ouvinte perca o sentido tonal e rítmico dos distintos movimentos da peça e, ao mesmo, tempo crie (inconscientemente) uma ligação/unidade entre eles. È possível atribuir às características da música minimalista essa imersão sonora que lança o espectador/ouvinte a plausíveis estados mentais hipnóticos: um material sonoro mínimo- o violino, a ênfase em uma harmonia tonal, a redução a notas essenciais, a repetição de frases musicais curtas e as variações mínimas entre um motivo e outro.

Essa competência delegada pela música também é apontada por Gorbman (1987). Aliás, é chamada de “regra de ouro” pela estudiosa que se reporta a um princípio de montagem já assinalado pelo musicólogo russo Leonid Sabaneev (1881-1968). Segundo tal sistema, um espectador/ouvinte possui uma memória de sentido tonal de aproximadamente

⁷¹ A referida citação pode ser conferida no segundo capítulo desse trabalho, mais especificamente no subcapítulo “O marujo-comandante”.

⁷² Seguindo nossa argumentação, vale ressaltar que para Cecília Almeida Salles (2007) o ato criador segue um movimento dialético entre rumo e vagueza que move o pensamento criativo de modo a permitir constantes transformações. O trajeto com tendência é a confluência do desejo e dos acasos.

quinze segundos de duração. Isto quer dizer que, na montagem da trilha musical, se a música permanecer ausente da narrativa por mais de quinze segundos, o compositor poderá alterar o seu tom, ou incluir outro, na faixa seguinte sem que isso afete a percepção sonora do espectador/ouvinte. No entanto, se a duração entre esses for menor que o tempo requerido há a necessidade de manutenção do mesmo tom (GORBMAN, 1987, p.90).

Em síntese, os ruídos ou “sons-território” que remetem ao espaço solitário do barco fazem esse papel de “desviar” a percepção do espectador/ouvinte para permitir que os diferentes excertos do concerto possam articular-se na narrativa de acordo com os seus andamentos, sem que o espectador/ouvinte perceba suas particularidades tonais. Em outras palavras, ao conferir atmosferas emocionais aos trechos narrados, a montagem da trilha musical faz com que percepção sonora do espectador/ouvinte recorra sempre a uma música que “ilusoriamente” parece manter as mesmas qualidades. A tabela abaixo ilustra como a montagem operou com os três movimentos do concerto no decorrer da narrativa:

I M A G E M	Abertura/ Prólogo	Primeiro Ato:		Segundo Ato:			Terceiro ato:		Créditos finais
		Apresentação do personagem		Crise			Clímax e Resolução (?) do problema		
S O M	Concerto Mov. 2	Ruídos	Concerto Mov. 1	Ruídos	Concerto Mov. 1	Ruídos	Concerto Mov. 3	Ruídos	Concerto Mov. 3

Fig. 23- Tabela/Síntese da estrutura narrativa de *Tempestade* com anotações da banda sonora

Como notada na tabela acima, a trilha musical de Glass abre os créditos iniciais do curta-metragem, trazendo com ela a referência ao festival patrocinador (o logotipo do *14º Cultura Inglesa Festival*) e à Produtora Coala Filmes. Essa última é destacada pela luz que alude a um raio e pela sonoridade de um trovão, fazendo a marca destacar-se do fundo negro da tela. Em seguida, de um *fade in* a silhueta do comandante surge, junto aos ruídos do ranger da leme de um velho barco. A trilha musical na abertura funciona também como prólogo - o motivo musical é apresentado junto à luminosidade dos raios - e executa os minutos iniciais do segundo movimento da composição de Philip Glass que, sem corte, acompanha toda essa trajetória de apresentação.

Desse modo, é possível entender que essa entrada pode ser vista como uma marcação narrativa referencial, assinalada por Claudia Gorbman (1987), devido ao paralelismo

estabelecido entre os significantes visuais e sonoros da passagem acima mencionada: a trilha musical é brevemente acompanhada pela referência luminosa do raio e encerra-se com o som de um trovão. Nessa consonância, a imagem oferece os subsídios de interpretação da música, isto é, ao apresentar o tema – tanto pela imagem quanto pelo som (instituído pelo 2º movimento, cujo tema será repetido no decorrer da história) – a abertura passa a funcionar como prólogo.

Em outro momento, Claudia Gorbman também pontua que uma das funções da música no cinema é oferecer “pistas narrativas” (*narrative cueing*, 1987, p.82). Em outras palavras, a ausência da música e a entrada do som grave do trovão avisam que a diegese irá começar.

Logo após, é mostrado o marujo em seus afazeres cotidianos. A banda sonora enuncia as pistas de que se trata de um navegante solitário: ouvem-se apenas os ruídos da caldeira abrindo a porta, do assoalho de madeira sendo friccionado pelo caixote que desliza no barco e o ranger da embarcação.

Pode-se dizer que os excertos do concerto de Glass em *Tempestade* também sinalizam um ponto de vista (*point of view*, GORBMAN p.83). Isso pode ser notado quando o comandante olha para a foto de “Eleanor”. Na diegese, enquanto a imagem da bússola faz a mediação, ligando o seu corpo (seu olhar) à imagem de Eleanor, ouve-se o solo do violino. É interessante traçar uma comparação entre os movimentos do concerto e depois notar a seleção feita por Cabral e Coimbra para a montagem da trilha musical. Estabelecendo o critério da altura como parâmetro, as passagens em que a figura feminina é apresentada ao espectador instauram as notas mais agudas - características do 1º movimento do concerto, que em questão, corresponde ao trecho de execução em que o material instrumental é apresentado. A partir desse momento, a música acrescenta um “valor” à narrativa, representando o que “não tem visibilidade”. O som das cordas parece *preencher* angustiantemente o espaço do barco e enunciar, junto ao conteúdo visual, que se trata de uma viagem solitária e de uma (possível) morte no mar, ancorando o conflito do segundo ato. Em outras palavras, o som agudo do violino é a manifestação da angústia do comandante, perdido em meio à tempestade. É esse valor sentimental que a música agrega ao personagem e que, ainda, Michel Chion (2008, p.14) explica como “empático”.

Há que se ressaltar que o fragmento musical (início do movimento n.1) cumpre duas funções: além de inserir na curta-metragem a atmosfera angustiante do desejo inalcançável, representa também o próprio objeto de desejo (viver/Eleanor), tornando-se assim, seu tema a partir da correspondência que é estabelecida entre os solos de violino e suas ‘aparições’. Estas

últimas entendidas também em seu sentido fantasmagórico (vide 1'32" e 3'55"). Nada se sabe sobre aquela imagem. Intuir sobre ela passa a ser uma tarefa para o espectador/ouvinte.

Como prevê Gorbman (1987, p.80), ao lembrar a estratégia clássica do uso da música atrelada à presença da mulher distante ou inalcançável, característica do “bom objeto do Romantismo”, a “aparição” de Eleanor ganha no segundo trecho as *notas mais agudas*, cuja similaridade à *curva dramática da estrutura narrativa* pode ser também atribuída:

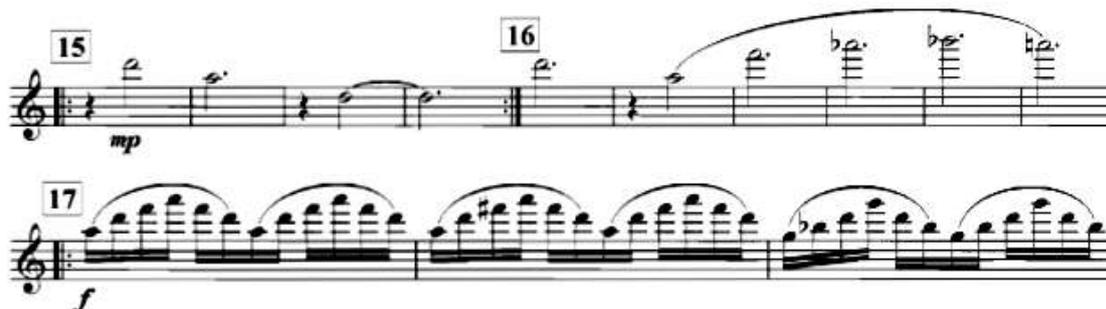


Fig. 24- Trecho da notação musical *Violin Concert n.1*, de Philip Glass, 1987.

Dessa maneira, a segunda aparição da antiga fotografia – sempre acompanhada pelo timbre de cordas em *vibrato*⁷³ – indica as primeiras adversidades atribuídas àquela imagem: junto às primeiras notas friccionadas pelo arco, o enquadramento de Eleanor altera-se e a figura fica ainda mais distante, ou seja, a silhueta passa a figurar do retrato para uma paisagem frígida e sombria. Instaura-se a *crise*.

Desse modo, da mesma forma que as ligaduras de fraseado da partitura (fig.1) indicam a execução das notas em conjunto, o espectador/ouvinte pode-se colocar diante de uma leitura sonora similar: poder-se-ia dizer que os sons das cordas estridentes do violino passam a representar Eleanor/solidão/morte: o *ponto de tensão da trama*. A mudança de enquadramento da foto é acompanhada pela transformação (ou ligação) operada pelo ponto de vista do espectador. Em outras palavras, os excertos da composição musical de Glass aproximam as imagens do anônimo rosto feminino com a tempestade em alto mar: ela é similar àquela travessia marítima que, paulatinamente, torna-se perigosa e reveladora.

Esse seria um suposto comentário do espectador/ouvinte, pois a imagem não o diz. Apoiada sobre uma abordagem de caráter psicológico, Claudia Gorbman (1987, p.63) fala sobre essa “ligação” (*bonding*) operada pela trilha que é capaz de proporcionar uma

⁷³ De acordo com Ribeiro (2005,p.69) *vibrato* é o modo de execução ou “emissão sonora com rápida alternância de frequências contíguas que, nos instrumentos de cordas, se consegue fazendo-se os dedos da mão esquerda oscilarem rapidamente sobre a(s) corda (s) que esteja (m) sendo acionada(s), e aproximando, assim, a emissão acústica, da emocionalidade própria do canto.

identificação desse receptor com a cena, levando-o a crer que as “pseudo-percepções” do filme correspondem com as dele.

Na sequência, enternecido pela alucinação, o marujo mal pode ouvir o ruído do pêndulo da lamparina que desliza contra a sua frente, acertando-o. Seguindo a trama, chega-se ao *clímax* da narrativa, momento em que a montagem opera com uma sequência de cortes, conferindo ritmo acelerado e dramático. Não aleatoriamente, Cabral e Coimbra inserem o excerto do concerto de andamento mais rápido. O terceiro movimento passa a ancorar a diegese. Mas os idealizadores ainda reforçam o embate instituído na cena: os “sons-território” (do barco e dos fenômenos naturais) passam a concorrer com a trilha musical. Desse entrave, entre o campo sonoro diegético e o não diegético, intui-se (ou aplica-se a possível leitura) que a cadência sonora não diegética que acompanhou o desenrolar de toda a viagem conota a condição emocional do personagem. Em outras palavras, a tempestade não é apenas um fenômeno natural que agita o espaço exterior do barco, mas também a circunstância psicológica do marujo.

E mais uma vez, o espectador/ouvinte opera a ligação (*bonding*), aceitando e atribuindo o último compasso sonoro ao universo metadieético do protagonista: a tempestade interior, aquela que move a existência humana. Em síntese, ouvir *Tempestade* é preencher os vazios que a imagem não revela: um barco em alto mar, sem ponto de partida nem chegada; um retrato anônimo; a servidão a uma trivial rotina de afazeres.

Violin Concert n.1 de Philip Glass chega à *Tempestade* por acaso, mas sua inserção como trilha musical na animação torna-se pontual e reforça as pretensões de seu diretor. Desse modo, a montagem ressalta uma aproximação com a narrativa clássica. A música interpreta a imagem e permite ver aquilo que sem ela não seria possível ou poderia ser interpretada de outra forma.

Apoiando-se nos pré-estabelecidos códigos culturais, a montagem sustenta as seleções e inserções dos três distintos andamentos do concerto de Glass, concorrendo para a apresentação de uma estrutura clássica de narrativa, como apontada na tabela presente desse estudo.

A partir disso, é possível dizer que as qualidades expressivas advindas do concerto - os diferentes andamentos, as "lutas" entre o solo do violino e os demais naipes - despertaram e elevaram a percepção de Cabral e Coimbra para a possibilidade de se estabelecer essa ancoragem, fazendo a música “funcionar”, isto é, agregando valor à cena. Em outras palavras, as sintaxes sonoras e visuais entram em diálogo, auxiliando-se mutuamente.

O resultado foi a inserção de uma atmosfera emocional pautada pela angústia e pela melancolia, típico do período romântico, o que acabou requerendo do espectador/ouvinte boa parcela de contribuição.

Por fim, há que se mencionar, a especificidade do material instrumental do concerto de Glass que 'inconscientemente' chamou a atenção de Cabral para "sentir" e experimentar essa "funcionalidade" na narrativa. Ali, trata-se de um detalhe informativo com uma evidência metafórica. No interior do violino, há uma pequena peça responsável por transmitir a sonoridade do instrumento, mas que ainda, apesar de grande esforço, pode ser regulada de acordo com aquele que o faz tocar: a alma⁷⁴.

3.3 O mapa: considerações cartográficas

Um mapa é um símbolo cartográfico. Um registro que contempla uma tradução, visto que, aquele que o faz vivencia primeiramente a experiência perceptiva de um espaço tridimensional para depois planificar essas relações bidimensionalmente.

Nesse trabalho, a figura do mapa advém de duas instâncias: a primeira, oferecida pela narrativa de viagem e, a segunda, pela proximidade das traçadas cartográficas com o conceito de rede. Em outras palavras, assim como um mapa não dita uma rota exata - mas propõe inúmeras reconduções dos trajetos, impondo também ao desbravador alguns limites e caminhos necessários a trilhar - a noção de rede também advém de relações de câmbio estabelecidas entre lugares, entre nós.

A possibilidade de se associar o mapa ao conceito de rede e ambos ao processo criativo é sugerida por Salles (2006, 2007b), uma vez que a pesquisadora entende o percurso criador como uma ação não linear, isto é, uma construção que se interliga a inúmeros fatores recorrendo a associações que afetam o desdobramento da obra, transformando-se, paulatinamente. Desse modo, como proposto durante todo trajeto dessa pesquisa, o processo criador, visto sob a ótica do inacabamento, implica também pensar o surgimento da obra em decorrência da seleção de um percurso em detrimento de outros que vão sendo descartados. O crítico do processo de criação artística, ao seguir os rastros deixados em documentos processuais, segue tais pistas, refazendo o caminho, de modo a delinear uma nova trilha naquelas veredas criativas. Nas palavras da autora:

⁷⁴ Dá-se o nome de alma a um pequeno pino de madeira que se encontra alocado no interior do violino. Essa pequena peça, porém vital, é responsável por garantir o apoio entre as placas de cima e de baixo do instrumento, além de sustentar a pressão das cordas e transmitir as vibrações e sonoridades (especialmente as agudas). Cf.: <http://indimagens.no.sapo.pt/alma.JPG>

O artista entrega-se ao trabalho de cada fragmento com dedicação plena, e esse trabalho, por sua vez, é sempre revisto na sua relação com a totalidade da obra. Essa constatação tem consequências para o observador de processo: o movimento de seu olhar deve nascer do estabelecimento de relações entre os vestígios. É no estabelecimento de relações entre os gestos do artista que se percebe *os princípios que norteiam aquele processo* (SALLES, 2007b, p.77-78, grifo nosso).

Esses princípios norteadores foram aclarando-se de modo descompassado, colocando em conflito a linearidade dos tempos da criação – o cronometrado tempo da execução, ditado pelos limites impostos pelo prazo e o tempo vivenciado e relativo de que cada um dos idealizadores que, conduzidos pelo diretor, distintamente chegavam às comuns concepções que nortearam todo o trabalho coletivo. À medida que a leitura desses rastros e das marcas deixadas nos documentos recrutava associações (e algumas vezes até momentos intuitivos), a figura da rede solidificava-se como trama de ideias, estabelecendo nós e urdindo os gestos criativos.

Para compreender essa espécie de contra-senso criativo, em que sincronia e diacronia caracterizam essa estrutura de pensamento, recorre-se à gênese e aos desdobramentos do conceito de rede, trazidos por Musso (2004). O filósofo francês aponta para o emprego metafórico do termo *rede*, reportando-se à Antiguidade Clássica para explicar seu surgimento atrelado ao imaginário mitológico da tecelagem e do labirinto, bem como à simbólica estrutura do organismo vivo, advinda dos primevos estudos da medicina.

Dessa maneira, mesmo que díspar, a ideia de rede como renda ou como o sistema reticular, presente no corpo humano, trazia a visibilidade da figura para traçar analogias com sistemas mais abstratos, dando início a configuração do conceito como um receptor epistêmico. A partir disso, o cérebro, a circulação sanguínea e até mesmo o Estado-Nação passariam a ser vistos como paradigmas da rede, ocasionando ao verbete o peso de modelo racional. A relação rede-corpo só viria a ser desfeita no século XIX quando a ideia passa a não mais sinalizar a parte interna de um sistema (o corpo), mas, diante desse afastamento, ser construída fora dele, passando do “estágio de conceito ao de percepto, ou mesmo de preceito” (MUSSO, 2004, p.37).

Ainda para Musso (2004) a rede passa a ser vista como novo paradigma de raciocínio porque abarca três níveis de significação:

(...) em seu ser, ela é uma estrutura composta de elementos em interação; em sua dinâmica, ela é uma estrutura de interconexão instável e transitória; e em sua relação com um sistema complexo, ela é uma estrutura escondida cuja

dinâmica supõe-se explicar o funcionamento do sistema visível (MUSSO,2004, p.32).

Ampliando tais questões, recorre-se ao filósofo francês Bruno Latour (1947-), que parte da ideia de rede como uma estrutura que se faz presente nos modos de interação do homem com o mundo (e vice-versa) e na constatação de que tão imbricadas e heterogêneas são essas relações que essas conferem a invisibilidade de tantos e diversos elementos dentro de um sistema.

A título de exemplo, é declarando-se como um “usuário frustrado” das bibliotecas francesas, que o pensador observou esse local além de sua obviedade, ou seja, mais que um abrigo para signos verbais que ao se enfileirarem de estante em estante, condensavam uma *coleção*. Latour cita essa primeira impressão que se tem da biblioteca ao lembrar que “ela parece vazia e frágil a partir do momento em que se procura ligar os signos aos mundos que os rodeiam” (LATOUR, 2013, p.39).

No artigo *Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções*, trabalho que integra o conjunto de reflexões filosóficas, estéticas e políticas sobre a comunicação em rede, o pensador francês apresenta o conceito de “centro de cálculo”. Seu interesse não reside apenas em mostrar as conexões que levam um texto ao outro (como ocorre em uma biblioteca, um dos locais escolhidos para sua elucidação), mas o *caminho* que esses primeiros levam do mundo até chegar nessa última forma inscrita.

É também por meio da metáfora da viagem que o estudioso francês define o que é “informação”. Não como signo, mas como *relação*, isto é, aquilo que se estabelece entre dois lugares: de um ponto, a fonte em sua suposta origem, e do outro, a sua *inscrição*. Nesse sentido, Latour passa a interpretar o *corpus* ilustrativo de sua exposição: o desenho do artista francês Pierre Sonnerat (1971) e o desenho industrial de uma engrenagem, as aves empalhadas no museu, a representação impressa de uma sequência de DNA, mapas geográficos e meteorológicos, as sinalizações espaciais do meio urbano, o local de trabalho (*war rooms*), de Winston Churchill. Objetos de estudo que, *a priori*, parecem não estabelecer nenhuma relação entre si, até que o pensador aponte nesses aquilo que os estruturam: a compatibilidade com as variadas inscrições advindas de fontes diversas.

Mas uma imagem muito peculiar chama a atenção na diagramação trazida por Latour. Trata-se de uma figura que se divide em duas partes. No fragmento superior o desenho de uma paisagem em sua confluência de traços e hachuras que alude aos acidentes geográficos daquele local: ora planícies e lagos, ora vales e montanhas. A geografia traduzida em linhas parece estender-se além do recorte da imagem. Na parte inferior, um cartógrafo entrega-se à

clausura de seu gabinete e debruçado sobre a mesa vai inscrevendo de modo bidimensional as impressões que a retina captou e interpretou nas três dimensões dessas formas. A divisão do quadro – a representação tridimensional acima e o mapa abaixo - conduz a leitura de que a imagem da paisagem habita os pensamentos daquele desenhista durante a execução de seu trabalho.

Mais interessante ainda é a relação de poder que o desenho desperta em Latour ao diferenciar as posições do viajante que percorre os espaços e do observador que lê os mapas. “Inversão propriamente fantástica, pois aquele que seria dominado, na paisagem desenhada ao fundo, torna-se o dominante assim que entra em seu gabinete de trabalho e desdobra os mapas para rasurá-los” (LATOURE, 2013, p.47). Aquela imensidão pôde dessa maneira, ser manipulada, traduzida, contida pelas hábeis mãos do cartógrafo num conjunto de traços, cores e legendas.



Fig.25- O cartógrafo
Fonte: LATOUR, 2013, p.47

É nesse ponto que o conceito de rede, elaborado pelo também sociólogo francês, desdobra-se num movimento de pertencimento recíproco. Em suas palavras:

Por serem todos planos, os mapas podem ser sobre-postos, e permitem, portanto, comparações laterais com outros mapas e outras fontes de informação, que explicam esta formidável amplificação própria dos centros de cálculo. (...) A partir do momento em que uma inscrição aproveita as vantagens do inscrito, do calculado, do plano, do desdobrável, do acumulável, do que se pode examinar com o olhar, ela se torna comensurável com todas as outras, vindas de domínios da realidade até então completamente estranhos. A perda considerável de cada inscrição isolada, em relação com o que ela representa, se paga ao cêntuplo com a mais-valia de informações que lhe proporciona esta compatibilidade com todas as outras inscrições (LATOURE, 2013, p.48).

O que Latour sustenta nessa ideia de sobreposição de mapas é também a transversalidade presente entre o mundo das coisas e o mundo dos homens, isto é, que grande parte das informações que se obtém advém de uma mediação que não-humanos (máquinas, dispositivos, outros objetos) estabelecem com os humanos. Em outras palavras, seria interessante ilustrar a afirmação com outra frase do próprio pensador, a qual ressalta esses caminhos e modos pelos quais as informações chegam, transformando-se em outras matérias, sendo mediadas por aparatos técnicos e não se restringindo apenas a linguagem: “Se desejamos entender como chegamos [a determinado local, quando manuseamos um mapa, por exemplo,] às vezes, a dizer a verdade, devemos substituir a antiga distinção entre a linguagem e o mundo por essa mistura de instituições, formas, matérias e inscrições.” (LATOURE, 2013, p.61).

A teoria poderia sustentar outra argumentação para a intrigante frase de Cabral, já apontada e discutida no início desse capítulo, na qual o diretor ressalta a condução de um processo criativo mais artesanal e menos tecnológico. Relembrando a orientação dada por Barbosa Júnior (2005, p.118) de que “a tecnologia que está por trás [de uma produção audiovisual] passa a não ter a menor importância”, ocasionada pelo encantamento proporcionado pelos meios e técnicas, a questão pode ainda ser pensada sobre outro prisma. Raras são as vezes que se notam as redes heterogêneas existentes por trás dos produtos e objetos. A tendência à unificação impede que se possa perceber a complexidade de interações que perfazem o percurso criativo. Em *Tempestade*, além dos signos que buscam seus correspondentes em distintas sintaxes- igualmente existem a correlação entre diferentes

interfaces⁷⁵: dos mais rústicos meios como o registro gráfico em papéis, aos mais avançados como nas produções filmográficas (a citação de outros filmes); a presença da transmissão por rádio (meio facilitador da escolha da trilha musical); o correio postal eletrônico (*e-mail*, pelo qual os idealizadores trocaram mensagens durante a execução do curta-metragem); *softwares* para edição de imagens e vídeos, entre outros. Ao pensar na mediação estabelecida entre os meios humanos/não-humanos vale lembrar a frase proferida pelo semioticista e estudioso do ciberespaço, Steven Johnson, que vê no trabalho do artista correspondências com as tarefas de um engenheiro quando nos propõe a "(...) pensar que a vida de Leonardo da Vinci ou de Thomas Edison seriam suficientes para nos convencer de que a mente criativa e a mente técnica coabitam de longa data" (JOHNSON, 2001, p.08).

Assim, o ato criativo carrega também outras redes, outras informações do mundo, que se justapõem ou sobrepõem. São recortes de distintos lugares e de distintas matérias e materiais (advindas de fontes humanas ou não) que se acoplam a outras, “registrando a transição entre o mundo das matérias locais e o dos signos móveis e transportáveis para qualquer lugar” (LATOURE, 2013, p.41). E conseqüentemente, para outros tempos.

Retomando algumas ideias, o conceito de rede, pensado por Bruno Latour, remete a alianças, fluxos e mediações que o paradigma instituído pela modernidade instituiu entender apenas como ruptura e ineditismo. Se até então, pôde-se pensar o processo criativo de *Tempestade* pautado na direção conduzida por Cesar Cabral, bem como nas especificidades do pensamento e nas contribuições de seus colaboradores – a linguagem verbal do roteirista, Leandro Maciel; a linguagem gráfica de Daniel Bruson e Juliano Redígolo na direção de arte e no *storyboard*, respectivamente; ou mesmo, a linguagem tridimensional do modelista Olyntho Tahara, citados apenas como exemplo - Latour conduz essa leitura além, para movimentos paradoxais, tais como a ampliação e a redução que são movidas por um passado que coexiste com o presente.

Num primeiro momento, o pensador francês mostra que a rede não se reduz a um único ator, mas é composta de elementos heterogêneos que estão em conexão - sejam eles humanos ou não-humanos, como visto. Desse modo, as matérias, os suportes, as ferramentas e os procedimentos de um trabalho criativo extrapolam seu *status de modus operandi* porque se tornam responsáveis pelas interações que carregam as mediações entre lugares, isto é,

⁷⁵ Entende-se por interface qualquer ferramenta, dispositivo ou meio que transforma a maneira de criar ou movimentar informações. Nosso propósito encerra-se com essa rápida exposição, uma vez que não é objetivo desse trabalho alongar-se nessa questão, apenas apontar a possibilidade de olhar o processo criativo a partir do diálogo (entre redes heterogêneas) que o pensamento contemporâneo oferece aos estudos da comunicação e, por conseguinte, sugeri-los para pensar também como a criação artística se insere nesse tempo.

funcionam como veículos que possibilitam o engendramento das transformações entre esses elementos que se articulam e se afetam mutuamente.

Logo depois, num segundo momento, o modelo rede de Latour traz ainda um paradoxo porque o pensador francês mostra que nada pode ser reduzido a outra coisa, ao mesmo tempo em que tudo pode ser traduzido. Desse modo, são oferecidos alguns de seus exemplos. Inicialmente, a experiência do francês Pierre Sonnerat (1971), visitante-explorador da Costa da Nova Guiné, cuja tradução plástica daquilo que o artista pôde conferir com seus olhos nus, é o espelhamento da ação tradutória do próprio Sonnerat, isto é, a gravura mostra o artista desenhando enquanto seus modelos, as espécimes da periferia tropical, exibem suas formas e peculiaridades. E, logo depois, a do cartógrafo que planifica no mapa suas explorações geográficas concretas. Em ambos os casos, o desenho e o mapa, não são a Costa da Guiné, nem os territórios percorridos pelo cartógrafo, uma vez que os primeiros não podem ser reduzidos aos segundos, no entanto, são formas tradutórias das experiências desses novos atores, desenhista e cartógrafo.

Pensar a rede é vislumbrar diálogos e interações não hierárquicas, autônomas, independentes que se cruzam ou se sobrepõem, mas que ainda indicando possíveis diretrizes constrói-se pelo contínuo rearranjo daquilo que a constitui.

Nessa direção, durante a leitura do processo de criação de *Tempestade* inúmeras associações foram estabelecidas ao processo. Algumas explícitas nos próprios documentos processuais, outras ainda implícitas e reveladas durante o percurso de investigação por meio dos materiais ligados indiretamente ao processo. Há ainda que se notar que a trajetória possibilitou perfazer ou refazer um caminho de citações que se reportam às matérias sonhadas (devaneios) por inúmeros criadores no decorrer da produção artístico-literária, como é o caso da viagem, da figura do errante, do amor romântico, do mar, da tempestade. Tal caminho apontou como essas imagens carregam a memória das apropriações e transformações quando respondem ao chamado do presente, que no referido caso manifestou-se a partir de um dos requisitos previstos no edital: contemplar elementos da cultura britânica.

Podemos então sintetizar, a partir de uma estrutura sugerida por Latour, essas interrelações que fazem de *Tempestade* uma produção que paradoxalmente abarca tantos universos, quanto materializa, entre tantos, suas peculiaridades constitutivas, aproximando pensar o curta-metragem dos laboratórios, das bibliotecas e das coleções analisadas por aquele autor.

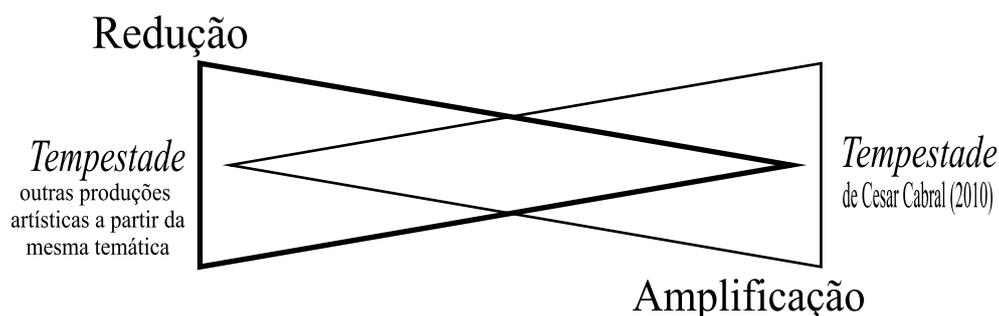


Fig. 26-Esquema baseado no modelo oferecido por Bruno Latour (2013, p.43)

Seguindo a teoria latouriana, não há como deixar de retomar a tese do tempo em Bergson, a fim de pensar como a rede da criação em *Tempestade* recruta imagens a partir do “chamado do presente”. Aqui, lembramos da icônica figura do cone de Bergson para contemplar duas argumentações: a estrutura geométrica cônica que interessa à proposta cartográfica desse estudo, bem como a inserção do curta-metragem de Cabral num sistema inferencial que possibilita ligar a estrutura criativa da obra às demais imagens que a própria produção veio requerer do passado, estabelecendo as conexões que configuram a rede.

Ainda, revisitando Bergson, quando uma imagem é rememorada, carrega um diferencial quantitativo estabelecido pela transição que transcorre da percepção à memória,⁷⁶ isto é, quando chamada ao presente o que ressurge é aquela imagem em sua forma reduzida se comparada à sua aparição original.

Bergson sintetiza suas ideias a partir da figura de um cone. Nessa representação, o plano (representado por um paralelogramo) é o momento atual. O ponto S é o devir, isto é, o movimento incessante do tempo, que assinala a sua passagem em camadas que vão se sedimentando, ou melhor, fazendo o passado avançar (A-B, A'-B', A''-B'...), mas que, no entanto, não permite que tal vértice atinja o plano.

A figura geométrica de Bergson possibilita a aproximação com outra figura: a espiral que, para Chevalier e Gheerbrant (1999, p.398), é um “*leitmotiv* constante”. Foi reportando-se às estratégias de aquisição de conhecimento no século XVI, que Michel Foucault lembrou-se do princípio de similitude que levava o homem a associar repetidamente as formas do mundo. Em sua explicação, o homem era imagem especular da natureza que o continha, daí a expressão célebre de que “o mundo enrola-se em si mesmo” (FOUCAULT, 2000, p.22).

⁷⁶ No primeiro capítulo apresentamos as principais ideias bergsonianas que permeiam a argumentação aqui desenvolvida.

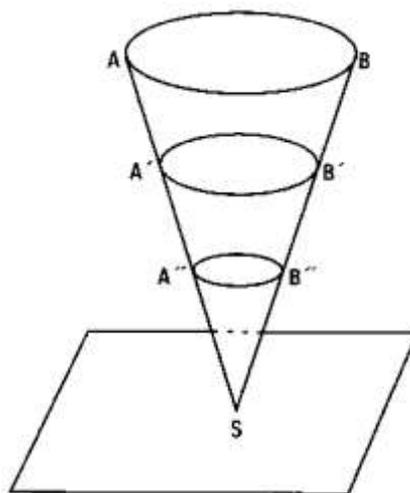


Fig. 27- O cone de Bergson
Fonte: BERGSON, 1999, p. 178

Uma determinação técnica da montagem de *Tempestade* insere o espectador em uma espécie de ciclo de fatos. Em outras palavras, o uso do *reverse motion*⁷⁷ na tomada final instaura duas possibilidades de interpretação:

- A animação apresenta o devaneio do protagonista: a duração imposta pela sequência de ações do comandante – as quais se acompanham durante toda a narrativa - são os devaneios do mesmo. Nesse sentido, o espectador acompanha uma narrativa em expansão, isto é, acessa-se os pensamentos que o encontro ou a busca àquela imagem poderia causar;
- A linearidade da narrativa e a tomada de decisão: volta-se ao espaço inicial da narrativa e é lá que, diante de suas conclusões, o comandante decide abandonar-se ao acaso e joga a fotografia, assim como o mapa, para fora do barco.

Para o geógrafo Ruy Moreira (1993, p.37-38):

[...] as formas saem umas das outras, a vida da matéria sem vida, a matéria sem vida da matéria viva, num mundo que dialeticamente ora é equilíbrio e ora desequilíbrio, ora ordem e ora caos, um saindo do outro, um e outro sendo o ser e o não ser de um devir em que o real não é nem um nem outro e ao mesmo tempo é um e o outro, o equilíbrio dando a luz ao desequilíbrio e o desequilíbrio dando a luz ao equilíbrio, a ordem ao caos e o caos à ordem, a sucessão de mediações dele fazendo o real-concreto do qual a senso-percepção só alcança a forma, confundindo-o com um mundo de formas.

⁷⁷ *Reverse motion* é o nome dado a um efeito cinematográfico no qual a ação filmada é exibida em modo inverso, isto é, de trás para frente (ou vice-versa, segundo os propósitos do diretor e das exigências prevista para uma cena).

São essas suposições que fomentam pensar a figura da espiral, como a manifestação de um movimento criativo que se curva constantemente sobre determinados pontos, fazendo-os progredir e alongar para fora e para dentro.

Segundo Janos (2009, p.277), “uma curva que se desenrola de um ponto central e vai progressivamente se afastando deste ponto é chamada espiral”. E o matemático, ainda completa “a espiral é uma curva que gira em torno de seu centro”.

Com a imagem da espiral é possível aproximar o movimento da criação que retorna ao seu eixo de partida; não regressa, contudo, ao mesmo ponto de início, mas mantém com ele uma relação harmônica podendo a partir de então ampliar suas dimensões. Há uma relação de dependência e singularidade, numa mesma forma.

O universo se ordena numa geometria simbólica e segundo uma escala de valores que atribui um lugar a cada elemento, tanto espiritual quanto material. Se esse lugar é nitidamente determinado, o elemento ao qual ele é atribuído, por sua vez, é simultaneamente uno e múltiplo: ao mesmo tempo em que é ele mesmo, é parte do Todo e abriga em si as qualidades e os segredos deste. Entre o mundo e ele há afinidades, correspondências. Por isso, quando nos interessamos por determinado domínio da criação, é com o universo inteiro que nos havemos (KAPPLER, 1993, p.14).

Foi no século XVI que matemático Jacob Bernoulli ficou encantado ao descobrir a curva que mantém certa correspondência de distância com sua origem, isto é, remetendo a amplitude de suas curvas a um ponto comum. A admiração do matemático levou-o a usar a expressão latina *spira mirabilis* (espiral maravilhosa) àquela expressão matemática que constituía a espiral logarítima.

E da mesma forma, também os fenômenos naturais se comportam: desde os braços pelos quais se estendem as galáxias, como a própria Via Láctea, ao crescimento dos seres e seus desdobramentos (moluscos, teias de aranhas). Ainda é interessante pensar que a visão panorâmica da formação de fenômenos atmosféricos, como as tempestades, seguem o padrão de ordenação de uma espiral logarítima (JANOS, 2009, p.279).

Apresentada a forma, resta-nos mostrar a cartografia desse processo, na qual os elementos expostos no decorrer dessa pesquisa são apresentados linearmente, passando, logo após, a se sobreporem a fim de formar um sistema híbrido,⁷⁸ configurando visualmente o modo de interação daqueles num sistema próprio.

⁷⁸ Para Latour, os híbridos são formas politemporais (KASTRUP, 2013, p.89).

É possível aproximar nessa sequência o conceito de diagrama para Peirce, isto é, um sinônimo que o pensador americano elaborou a partir de um desdobramento do ícone. Em poucas palavras, o diagrama peirciano, definido como ícone, é a imagem que guarda semelhanças estruturais com o seu objeto.

Retomando os níveis de significação proposto por Musso (2004), a estrutura da *espiral* como forma visível para constituição da cartografia do processo, justifica-se nos três níveis de significação:

- a forma escolhida é capaz de abarcar uma estrutura em que o tema e as temáticas apresentem-se em interação (viagem- mar- errante- solidão- amor romântico);
- sua estrutura confere instabilidade para a figura (as elipses, as camadas de profundidade) - metáfora do processo criador - assim como as diversas camadas que espacializam a forma e remetem às inferências associativas explícitas ou implícitas recrutadas pela memória do criador e/ou coletiva;

enfim, confere sentido à dinâmica do processo criativo e torna-se significativa mediante a própria simbologia que a forma carrega.

De modo linear (como os fios que urdem uma trama), procuramos relacionar os principais temas que constituem o curta-metragem, relacionando-os com suas funções na narrativa, procurando ainda apontar uma cronologia para as citações que essas recrutaram do passado:

MAR: lúgubre, irracional, mortuário, William Shakespeare, J.M. William Turner, Ernest Hemingway, Samuel Taylor Coleridge: o espaço na narrativa de *Tempestade*.

VIAGEM: peregrinação, metáfora, existência humana, paradoxo: vida e morte, a ação narrativa de *Tempestade*.

MARUJO-comandante: peregrino, errante, solitário, Jaufré Rudel, *Dom Quixote*, *O velho e o mar*, *Balada para um Velho Marinheiro*, perfil vitoriano, naufrago, Padre Mackenzie: o protagonista de *Tempestade*.

ELEANOR: Condessa de Trípoli, Princesa Distante, Senta, Dulcinéia, *Eleanor Rigby*, Virgínia Woolf : Eleanor, a solitária e enigmática co-protagonista de *Tempestade*.

BARCO: *Holandês Voador*, *Navio Fantasma*, projeto náutico, embarcação rústica, extensão do corpo do marujo, espaço acolhedor, acalanto, ermo, refúgio, segurança, resistência, casa inolvidável, rebocador, útero: o espaço cênico de *Tempestade*.

ACASO: Eros (a jovialidade do amor), romântico, atemporal, prazer e dor: o foco narrativo que une os elementos da história trazida por *Tempestade*.

TEMPESTADE: apocalíptica, cíclica: tempo narrativo e metáfora de um processo criativo que homonimamente nomeia a animação pesquisada.



A cartografia do processo criativo de *Tempestade*

Considerações finais

Como cada um de nós era vários,
já era muita gente
(DELEUZE; GUATTARI, 2000, p.10).

Tempestate. Termo latino que significa “época ou lapso de tempo”, uma vez que tem em sua raiz o próprio *tempus*, o tempo.

A tempestade é a fúria dos ventos. Estrutura-se quando gotículas de água, presentes nas densas nuvens, são brandidas e carregadas junto a partículas elétricas resultantes do choque entre as nuvens. Assim, o fenômeno atmosférico carrega em sua formação a instabilidade dos elementos que a formam: o ar em movimento, a água e a energia que agita os primeiros (ar e água). No entanto, há ainda que se mencionar que a tempestade é marcada por uma forte precipitação que deixa marcas, rastros e sinais por onde passa. Não por menos, essa ocorrência natural intrigou a humanidade por séculos (e ainda intriga), dada a sua forma avassaladora, imponente e fabulosa.

Ao penetrar o imaginário, a tempestade também desperta entre os homens algumas inquietações equivalentes. Basta lembrar a forma colérica com a qual Shakespeare apropriou-se dela para falar tanto de sua ansiedade, enquanto ser criador, quanto de seu próprio tempo:

Fiz apagar-se o sol ao meio-dia, chamei os ventos revoltados, guerra suscitei atoadora entre o mar verde e a abóboda azulada, o ribombante trovão provi de fogo (...) Ao meu comando, os túmulos faziam despertar os que neles repousavam, e, abrindo-se, deixavam-nos sair, tão forte era minha arte ((*SHAKESPEARE, palavras de Próspero, em A Tempestade, Ato V, cena I*).

É extenso o repertório da genealogia de seres moldados pela mão humana e/ou transformados por forças sobrenaturais. Vale apropriar-se mais uma vez das palavras da artista plástica Edith Derdyck (2001), cujas ideias sintetizam o encantamento que o ato criativo exerce naquele que busca compreendê-lo: a ação criadora é um "caldeirão alquímico" que materializa movimentos em direção ao mundo.

Percursos que afetam e são afetados quando conflitos – com o “eu”, com o outro, com o entorno - se instauram. Assim como nas tempestades, o ato criador coloca partículas de matéria em movimento para depois deixar que precipitem, possibilitando movimentos recíprocos: do mundo ao criador, do criador ao mundo.

Acredita-se que o cinema como exemplo de produção coletiva viabiliza a possibilidade das “múltiplas interações com o outro” (SALLES, 2010, p.156), fato que amplia a rede de interconexões presentes na obra, já discutidas e apresentadas nos capítulos anteriores. Lembrando Salles (2010, p.156), a criação vista como “um percurso não linear e sem hierarquias” insere o criador num campo de trocas significativas, de interações que proliferam novas possibilidades, isto é, “ideias se expandem, percepções são exploradas, acasos e erros geram novas possibilidades de obras”.

Em um plano visual e associativo, o percurso tomado por essa investigação permitiu planificar essa cadência – tempestiva e tempestuosa - que caracterizou o processo criativo analisado, como num mapa, ou melhor, como no exercício de um cartógrafo.

Em outras palavras, a repercussão que a imagem poética da tempestade trouxe à criação pôde ser ainda observada quando posta em verbo pelo próprio criador:

14) Ajeita o mapa, marca sua nova posição, de volta ao ponto original. Revelamos que, largado embaixo da mesa com o mapa e as coordenadas, há outros mapas, todos com trajetórias diferentes, mas que de alguma forma se aproxima da ilha e desvia (uma espiral, um ziguezague, etc).

Excerto de um dos roteiros da animação.

Insistindo em nossa argumentação, recorreremos ao testemunho do artista plástico Iberê Camargo (2009. p.76) que complementa: "no ato criador, sou arrastado por impulsos que se desencadeiam como vendavais vindos não sei de onde. Vislumbro e persigo miragens interiores, que jamais consigo reconhecer na face da obra criada".

Ainda assim, como bem apontado por Kappler (1993, p.05):

As estruturas do universo têm ‘correspondências’ surpreendentes com as estruturas mentais: estas últimas frequentemente são tributárias das primeiras. São elas que determinam os locais onde o imaginário desabrocha.

Ao retomar o trajeto da gênese criativa, especialmente os roteiros, os argumentos, as *storylines* e o *storyboard*, assinalou-se a dinâmica que configurou a criação de *Tempestade*. São essas suposições que fomentaram pensar a figura da espiral, como a manifestação de um movimento criativo que tangenciava pontos comuns, criando camadas, espiralando-se: o ir e vir em busca de uma obra que tomava forma, mas que utopicamente não se concretizava, visto que a criação é sempre movida pelo desejo, o eterno insatisfeito. Assim também foram as marcas deixadas pelo diretor Cabral e o roteirista Maciel durante a elaboração do roteiro do curta-metragem.

Retomando o trajeto do barco em alto mar, foi possível perceber similitudes desses desdobramentos na própria diegese: em meio à tempestade, girando em torno de seu próprio eixo (o eixo da criação), o barco voltava sempre ao mesmo ponto, correspondência reforçada pela comparação entre *frames* : o *start* da narrativa repetia-se em seu desfecho. No entanto, nenhuma volta era a mesma: a ação diferenciava-se porque se prolongava no/com espaço, o qual, uma vez percorrido pelo protagonista e segregado por nossa experiência perceptual ia, paulatinamente, conferindo significações e mensurando o tempo, permitindo pensar na máxima bergsoniana de que “o passado avança sobre o presente”.

Seguindo a ilusão proporcionada pela montagem, *Tempestade* trouxe indícios de metalinguagem porque remetia à criação cinematográfica como um gesto manipulador do tempo e do espaço. É nessa direção que Graça (2006, p.167), fala do gesto animador como uma ação para conhecer e dar corpo àquilo que, em si, está em transformação pela presença e passagem da vida, pela relação que estabelece com o mundo no próprio exercício de sua humanidade singular, e que, naturalmente, ainda não tem nome ou aparência objetiva, mas que deseja manifestar-se em linguagem. Nessa direção, Baláz coloca que "Se, por conseguinte, o cinema aumenta as possibilidades de expressão, também alargará o espírito que ele pode expressar" (1923, *apud* XAVIER, 2008, p.81).

A tais questões também se atrela o conceito de cartografia , isto é, de um método que não se fecha em si mesmo (não é circular, menos ainda linear), mas que se permite ser contínuo e tangencial porque o próprio cartógrafo (ou se quisermos estender essa colocação à figura do crítico de processo criativo) é um ser em constante construção. Vale aqui retomar o pensamento heraclitiano que propositalmente introduz nossa investigação e ciclicamente o enlaça: os seres são mutáveis porque tudo o que os rodeia está em constante transformação.

Foram essas concatenações, essas figuras que pareciam emergir de premissas de leitura que suscitaram nossa proposição: resgatar de *Tempestade* uma forma concreta capaz de materializar todo o processo criativo e apontar os movimentos de sua trajetória. Pautando-se pela metáfora da viagem, os índices apontaram o mapa.

O mapa (...) contribui para a conexão dos campos; (...) é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. (...) Um mapa tem múltiplas entradas contrariamente ao decalque que volta sempre “ao mesmo” (DELEUZE; GUATTARI, 2000, p.21).

O mapa, assim como o diagrama, registra uma visão panorâmica. Em outras palavras, no trabalho do cartógrafo, o mapa não é a paisagem em si, mas uma imagem que o representa e o substitui. Para Deleuze e Guattari (2000, p.21) “a cartografia surge como um princípio do rizoma que atesta, no pensamento, sua força performática, a sua pragmática, um princípio inteiramente voltado para uma experiência ancorada no real”. Daí pensar e aproximar o trabalho cartográfico ao conceito de diagrama.

Desse modo, a cartografia do processo possibilitou condensar a rede sógnica de *Tempestade* em seu único substituto, isto é, um desenho que se fez ícone daquele percurso. Em sua forma, a figura passa a delinear a cadência da criação. Arnheim já havia nos orientado a pensar os movimentos criativos seguindo a analogia da sístole e da diástole cardíaca, seguindo os *quanta* de energia despendidos pelo artista em seus gestos, rastros e manuscritos. E, assim, o desenho do processo assinala o pulsar de uma obra em criação, trazendo um modo para se vislumbrar a leitura do processo transcriativo realizado por Cesar Cabral e equipe.

Retomando aqui Latour, “se tudo o que há é interação”, ainda é possível dizer que as tempestades que habitaram (e ainda habitam) o universo imagético de tantas obras, no decorrer dos tempos, precipitaram-se nas manifestações artístico-culturais daqueles (artistas e literatos) que ouviram o “chamado do presente”; muito do que há nelas fazem morada em *Tempestade*, pois o passado empurra o presente. Naquilo que institui no tempo e no espaço, mais precisamente, naquilo que o curta-metragem de animação configurou em seu ano de lançamento (2010), a produção sedimentou mais uma camada, trazendo uma possibilidade de olhar a criação como uma geosfera.

A partir dos territórios que percorreu a imaginação criadora do diretor Cesar Cabral e de sua equipe, essa trouxe à tona a jornada que se contempla em *Tempestade*. No entanto, da mesma forma que a figura da tempestade despendeu de seus realizadores a energia necessária à criação, ela há ainda de mover e remover outras infindas camadas, ou, seguindo o leitor freudiano Belemín-Nöel, “transliterar”.

REFERÊNCIAS:

ANDRADE, Mário de. **O banquete**. Texto estabelecido por Jorge Coli e Luiz Dantas. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1989.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. Trad: Ivonne Teresinha de Faria .São Paulo: Thomson Learning, 2007.

ASTRUC, Alexandre. **The Birth of a New Avant-garde: La Camera-Stylo** (1948). Disponível em:

<http://soma.sbccc.edu/Users/DaVega/FILMST_101/FILMST_101_FILM_MOVEMENTS/FrenchNewWave/cameraStylo.pdf> Acesso em: 08 ago. 2011.

AUGUSTO, Maria de Fátima. **A montagem cinematográfica e lógica das imagens**. São Paulo: Annablume, 2004.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável** [cinema e pintura]. Trad: Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação da matéria. Trad: Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BACHELARD, Gaston. **A chama de uma vela**. Trad: Glória de Carvalho Lins. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Trad: Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 3.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**: nota sobre a fotografia. Trad: Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BELLEMIN-NÖEL, Jean. **Psicanálise e Literatura**. Trad: Álvaro Lorencini e Sandra Nitrini. São Paulo: Cultrix, 1978.

BENNETT, Roy. **Uma breve história da música**. Trad.: Maria Teresa Resende Costa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986.

BERGER, John Berger. **Modos de ver**. Trad: Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**: ensaio sobre a relação do corpo com a matéria. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CABRAL, Cesar. /Online. Re: documentos processuais -fotografia/figura feminina [mensagem pessoal] Mensagem recebida por danramos98@hotmail.com em 05 fev. 2013.

CABRAL, Cesar./Online. Re:curta-Tempestade [mensagem pessoal] Mensagem recebida por danramos98@hotmail.com em 01 ago. 2011.

CAMARGO, Iberê. **Gaveta dos guardados**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem e outras metas**: ensaios de teoria e crítica literária. São Paulo: Perspectiva, 2004.

CHAUÍ, Marilena. Laços do desejo. In: NOVAES, Adauto (org.). **O desejo**. São Paulo: Companhia das Letras; Rio de Janeiro: Funarte, 2006, p.19-66.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos** (mitos, sonhos, costumes, gestos, figuras, cores, números). 14.ed. Trad: Vera da Costa e Silva [*et.al.*] Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1999.

CHION, Michel. **A audiovisual**: som e imagem no cinema. Trad.:Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda., 2008.

DELEUZE, Gilles. O ato de criação. Trad: José Marcos Macedo. In: **FOLHA DE SÃO PAULO**. Caderno Mais!. p.4-5. 27 jun.1999.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. Trad: Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Vol. 1, São Paulo: Editora 34, 2000.

DERDYCK, Edith. Ponto de chegada, ponto de partida. In: SOUSA, Edson Luiz André (*et al.*). **A invenção da vida**: arte e psicanálise. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2001, p.14-21.

DEWEY, John. **Reconstrução em Filosofia**. Trad. António Pinto de Carvalho e Anísio Teixeira. 2.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

DIMERY, Robert. **1001 discos para ouvir antes de morrer**. Trad: Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

DUBOIS, Phillipe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Trad: Marina Appenzeller. Campinas/São Paulo: Papyrus, 1994.

DUCHAMP, Marcel. O ato criativo. In: BATTCKOCK, Gregory. **A nova arte**. 2.e.d. Trad. Cecília Prada e Vera de Campos Toledo. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 2013.

ECO, Humberto. **História da Beleza**. Trad: Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2004.

FRAYSE-PEREIRA, João A. **Arte, dor**: inquietudes entre Estética e Psicanálise. Cotia/São Paulo: Ateliê Editorial, 2005.

FREUD, Sigmund. Delírios e Sonhos na *Gradiva* de Jensen (1907). **Edição Standard Brasileira de Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. (ESB), (Vol. 9). Trad: Jayme Salomão (dir.geral). Rio de Janeiro: Imago, 1996, p.15-87.

FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneios (1908). *In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas e Completas de Sigmund Freud.* (ESB), (Vol. 9). Trad: Jayme Salomão (dir.geral). Rio de Janeiro: Imago, 1996.

FREUD, Sigmund. Inibição, sintoma e angústia (1926). *In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas e Completas de Sigmund Freud.* (ESB), (Vol. 20). Trad: Jayme Salomão (dir.geral). Rio de Janeiro: Imago, 1996.

FOUILLÉ, G. **História das embarcações.** Trad: H.J.Gadret. Rio de Janeiro: Editora Freitas Bastos, 1965.

FURTADO, José Luiz. **Amor.** São Paulo: Globo, 2008.

GOMBRICH, Ernest. **História da Arte.** 16.ed. Trad: Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S.A.,L, 1999.

GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies: Narrative Film Music.** Bloomington: Indiana University Press, 1987.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada.** São Paulo: Editora Senac, 2006.

GRÉSILLON, Almuth. **Elementos de Crítica Genética: ler os manuscritos modernos.** Trad: Cristina de Campos Velho Birk [*et.al.*]. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação.** Trad. Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. 9.ed. São Paulo: Cultrix, 1977.

JANOS, Michel. **Matemática e Natureza.** São Paulo: Editora Livraria da Física, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JUNGLE, T. Câmera-grafite, o desenho no cinema. *In: DERDYK, E. (org.) Disegno. Desenho.Desígnio.* São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007, p.207-213.

KAPPLER, Claude. **Monstros, demônios e encantamentos no fim da Idade Média.** Trad: Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

KASTRUP, Virgínia. A rede: uma figura empírica da ontologia do presente. *In: PARENTE, André (org.) Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.* Porto Alegre: Sulina, p.80-90.

LATOUR, Bruno. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. Trad. Marcela Mortara. *In: PARENTE, André (org.) Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.* Porto Alegre: Sulina, 2013, p.39-63.

LAYER, James. **A roupa e a moda: uma história concisa.** Trad: Glória Maria de Mello Carvalho. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

LEOPOLDO E SILVA, Franklin. Bergson, Proust: tensões do tempo. *In*: NOVAES, Adauto (org.). **Tempo e História**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Trad: Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MONZANI, Josette. **Gênese de “Deus e o Diabo na Terra do Sol”**. São Paulo: Annablume/FAPESP; Salvador: Centro de Estudos Bahianos da UFBA e Fundação Gregório de Mattos, 2005.

MUSSO, Pierre. A filosofia da rede. Trad. Marcos Homrich Hickmann. *In*: PARENTE, André (org.) **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2013. p.17-38.

NADER, Cid. 17º Festival de Cinema e Vídeo de Cuiabá (Cinequanon). *In*: Cinequanon.art.br (*home site*). Disponível em: http://www.cinequanon.art.br/gramado_detalle.php?id=707&id_festival=105 Acesso em: 20 out.2013.

NIN, Joana. Experimentações de curta metragem. **Revista Filme Cultura**. Rio de Janeiro: Centro Técnico Audiovisual (CTAv), n.54, maio, 2011, p.90.

NOVAES, Adauto. O fogo escondido. *In*: NOVAES, Adauto (org.). **O desejo**. São Paulo: Companhia das Letras; Rio de Janeiro: Funarte, 2006, p.11-18.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. 4.ed. Rio de Janeiro : Campus, 1999.
RIBEIRO, José Alexandre dos Santos. **Sobre os instrumentos sinfônicos e em torno deles**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 19.ed.Petrópolis: Vozes, 2005.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 2.ed.São Paulo: Perspectiva, 2010.

PINHEIRO, A. **Revista Brasileiros**. A tempestade criativa de um animador. Net. Rio de Janeiro, 2010, Seção o lado B da notícia .Disponível em : <http://www.revistabrasileiros.com.br/secoes/o-lado-b-da-noticia/noticias/1731/> Acesso em: 19 ago. 2011.

RIVERA, Tânia. **Cinema, imagem e psicanálise**. 2.ed.Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

RUSSELL, Bertrand. **História do Pensamento Ocidental**. 3.ed. Trad. Laura Alves e Aurélio Rebello. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

SALLES, Cecília de Almeida. **Arquivos de criação: arte e curadoria**. Vinhedo, SP: Editora Horizonte, 2010.

SALLES, C.A. Desenhos da Criação. *In*: DERDYK,E. (org.) **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007a, p.33-44.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 3.ed. São Paulo: Annablume, 2007b.

SALLES, Cecília de Almeida. **Redes da criação: a construção da obra de arte**. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.

SCHAMA, Simon. **O poder da arte**. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

SHAKESPEARE, William, 1564-1616. Obras completas de Shakespeare. Trad. Carlos Alberto Nunes. São Paulo: Melhoramentos, s.d.. v.1

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia**. Trad: Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação**. Trad: Marie-Anne Kremer e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

TESSLER, Elida. A espera de um futuro incerto: o escorrimento do tempo e sua cor úmida. *In*: SOUSA, Edson Luiz André (*et al.*). **A invenção da vida: arte e psicanálise**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2001, p.91-105.

THE VICTORIAN WEB (*home site*). Literature, history, & culture in the age of Victoria. Disponível em: <http://www.victorianweb.org/>. Acesso em: 11 out. 2013.

VASCONCELOS, Filomena. Histórias e tempos revisitados em expressões da arte vitoriana. *In*: **Atas do Colóquio Internacional de Literatura e História. Portugal**: Universidade do Porto, 2004, vol.II, p.297-304. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/6854.pdf>. Acesso em: 05 de maio de 2014.

VASSALO, Márcio (org.). **Mario Quintana: para viver com poesia**. São Paulo: Globo, 2008, p.34.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. 4.ed. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2008.

WAGNER, Richard. **O Navio Fantasma**. Trad: Aulyde Rodrigues; Andréa Kaplan. Série Grandes Óperas. Rio de Janeiro: Salamandra, 1986.

Discografia:

BEATLES, The. *Revolver*. Inglaterra: Parlophone, 34'58, 1966.

Filmografia:

DOSSIÊ RE BORDOSA. (curta-metragem) Cesar Cabral, Santo André, São Paulo: Coala Filmes, cor, 2008.

KOYAANISQATSI: *life out of balance.* Godfrey Reggio. EUA: MGM, cor, 1982.

FICHA TÉCNICA**Categorias**

Curta-metragem/Animação/Sonoro/Ficção

Material original

35mm, Cor, 10min.

Data e local da produção

Ano: 2010

Início de filmagem: dezembro de 2009

Final de filmagem: abril de 2010

País: BR

Cidade: Santo André

Estado: São Paulo

Data e Local de Lançamento

Data: 26 de abril de 2010

Local: unidades da Cultura Inglesa Santo André, unidades da *Entry* de Mauá e de Diadema.

Exibição especial: 05 a 23 de maio de 2010 (unidades da Cultura Inglesa)

Sinopse

Um marujo solitário navega por oceanos tumultuados e tempestades, em busca do reencontro com sua amada. Segue uma rotina rígida de afazeres até que mudanças inesperadas na rota alteram seu destino.

Prêmios

Melhor produção na área de Cinema Digital – 14º Cultura Inglesa Festival

Melhor Direção – 3º Festival de Cinema de Paulínia

Melhor Filme – 17º Festival de Cinema e Vídeo de Cuiabá

Melhor Som - 17º Festival de Cinema e Vídeo de Cuiabá

Menção Honrosa - 32º Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamerica

Seleção oficial *Sundance Film Festival*

Melhor curta-metragem – XV Cine PE

Melhor fotografia – XV Cine PE

Melhor direção de arte – XV Cine PE
 Seleção oficial do Festival de Annecy 2011
 Melhor Curta Metragem de Animação – Grande Prêmio do Cinema Brasileiro 2011
 Primeiro lugar no Festival Baixada Animada
 Menção Honrosa - 7º Curta Ourinhos
 Melhor Filme – I Festival Brasil *Stop motion* 2011 (Recife).
 Melhor Fotografia – I Festival Brasil *Stop motion* 2011 (Recife).
 Melhor Montagem - 6º Encontro Nacional de Cinema e Vídeo dos Sertões
 Melhor Direção de Arte - 6º Encontro Nacional de Cinema e Vídeo dos Sertões
 Melhor Animação - 2º Festival de Cinema Curtamazônia / 2011
 Melhor Fotografia - 2º Festival de Cinema Curtamazônia / 2011
 Melhor Trilha Sonora - 2º Festival de Cinema Curtamazônia / 2011
 Melhor Música - 9º Festival de Cinema de Maringá / 2012

Dados de Produção

Direção e Animação: Cesar Cabral
 Produção Executiva: Carol Scalice e Cesar Cabral
 Direção de Fotografia: Alziro Barbosa
 Direção de Arte: Daniel Bruson
 Bonecos e Cenários: Olyntho Tahara
 Direção de Produção: Anália Tahara
 Roteiro: Cesar Cabral e Leandro Maciel
 Montagem: Cesar Cabral e Fernando Coimbra
 Edição de Ambientes e FX: Claudio Augusto Ferreira e Fernanda Nascimento
Foley: Guta Roim e Rosana Stefanoni
 Direção de Pós-Produção: Daniel Bruson
 Coordenação de Pós-Produção: Monique Kovacic e Rodolfo Lofredo
 Assistente de Direção: Monique Kovacic
 Assistente de Animação: Luciana Facury
 Assistente de Produção: Elza Dantas
 Assistente de Cenários e Bonecos: Anália Tahara
 Chefe de Elétrica: Flávio Nascimento
 Assistente de Elétrica: Mariana Bardan
Storyboard: Juliano Redígolo
 Composição e tratamentos: Rodolfo Lofredo e Rodrigo Igreja
 Máscaras e Rotoscopia: Giuliano Di Girolamo
 Colaboração em Montagem: Leandro Maciel

Megacolor

Supervisão Geral: David Trejo
 Gerente de Atendimento: Silvia Levy
 Assistente de Atendimento: Cláudia Reis e Regiane da Cruz
 Coordenação de Produção: Jony H.H. Sugo
 Supervisão de Revelação: Jony H.H. Sugo
 Supervisão de *Transfer tape to film*: Joaquim R.Santana
 Assistente de Operação: Reginaldo Veloso
 Operador de *Color Analyses*: Nório Oshikawa

Montagem de Negativo: Cristina de Camargo e Paulo Ferreira de Lima

Estúdios Mega

Gerente de Pós Produção: Adenilson Muri Cunha

Coordenação de Operação: Sabrina Comar

Assistente de Coordenação: Robson Schunck e Marina Herrador

Atendimento: Talita Meireles

Mixagem: Estúdios Mega

Consultor Dolby: Carlos B.Klachquin, ABC

Estúdios Quanta

Diretora Comercial: Edina Fujii

Secretaria: Rosa Tsuyama

Trilha Sonora: *Violin Concerto nº1* by Philip Glass (1987). *Performed by Ulisses Orchestra*

Patrocínio: 14º Cultura Inglesa Festival