

Sonhos em Sequência



Igor Alexandre Capelatto

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES**

IGOR ALEXANDRE CAPELATTO

**SONHOS EM SEQUÊNCIA:
ANÁLISE SEMIÓTICA DO CINEMA SURREALISTA
ATRAVÉS DE SALVADOR DALI, JAN SVANKMAJER E JULIE TAYMOR**

DISSERTAÇÃO de MESTRADO
APRESENTADA AO INSTITUTO DE
ARTES DA UNIVERSIDADE ESTADUAL
DE CAMPINAS, PARA OBTENÇÃO DO
TÍTULO DE MESTRE EM MULTIMEIOS.

ORIENTADOR: PROF. DR. ERNESTO GIOVANNI BOCCARA

CAMPINAS, 2011

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP

C17s	<p>Capelatto, Igor Alexandre. Sonhos em sequência: Análise semiótica do cinema surrealista através de Salvador Dalí, Jan Svankmajer e Julie Taymor. / Igor Alexandre Capelatto. – Campinas, SP: [s.n.], 2011.</p> <p>Orientador: Ernesto Giovanni Boccara. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.</p> <p>1. Dalí, Salvador, 1904-1989. 2. Svankmajer, Jan, 1934-. 3. Taymor, Julie, 1952-. 4. Surrealismo. 5. Cinema. I. Boccara, Ernesto Giovanni. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.</p> <p>(em/ia)</p>
------	---

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: Semiotic analysis of surrealist cinema by Salvador Dalí, Jan Svankmajer and Julie Taymor.

Palavras-chave em inglês (Keywords):

Dalí, Salvador, 1904-1989.

Svankmajer, Jan, 1934-.

Taymor, Julie, 1952-.

Surrealism

Cinema

Titulação: Mestre em Multimeios

Banca examinadora:

Ernesto Giovanni Boccara [Orientador]

Ronaldo Marin.

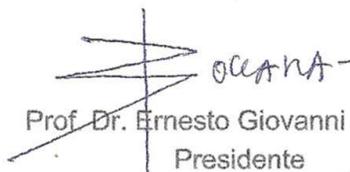
Rosa Cohen.

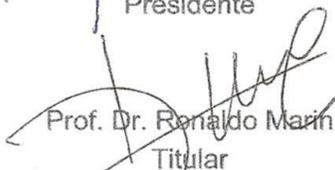
Data da Defesa: 17-11-2011

Programa de Pós-Graduação: Multimeios

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

Defesa de Dissertação de Mestrado em Multimeios, apresentada pelo
Mestrando Igor Alexandre Capelatto - RA 068245 como parte dos requisitos
para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:


Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara
Presidente


Prof. Dr. Ronaldo Marin
Titular


Profa. Dra. Rosa Cohen
Titular

Dedico este trabalho à todas as
pessoas que fazem parte deste filme
surreal no qual sou o protagonista.

AGRADECIMENTOS

Às energias surreais que fluem por este “set” de filmagem repleto de sonhos e anseios. Aos produtores deste “filme” que me guiaram e guiam pelos mais distantes e maravilhosos cenários do conhecimento, da ciência e principalmente da arte.

Ao diretor,

Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara, eterno mestre que com todo seu carisma e sabedoria dirigiu as principais cenas deste filme, possibilitando a construção desta trama que constitui o meu mestrado.

Aos assistentes,

Prof. Dr. Hermes Renato Hilderbrand pela amizade; e por fazer parte do making of deste filme, orientando os processos criativos tanto das análises presentes nesta dissertação quanto do produto final, o longa-metragem *Wonderland*, recorrente deste trabalho.

Prof. Dr. Carlos Roberto Fernandes pela amizade; e pelo conhecimento e paixão pelo cinema que trouxeram observações e detalhamentos que auxiliaram no processo de desenvolvimento dos capítulos e organização das colocações sobre os filmes, diretores e conteúdo estrutural da dissertação.

Prof. Dr. Ney Carrasco, por me ensinar a escutar os filmes e compreender os processos de construção sonora dos filmes.

Aos codiretores,

Prof. Dr. Ronaldo Marin pelo carinho e amizade, por seus conhecimentos compartilhados e por estar sempre apoiando e incentivando tanto na pesquisa, quanto na produção cinematográfica. Por suas colocações na dissertação e principalmente por me apresentar Shakespeare (e *Titus* fez parte deste grande roteiro) de uma maneira única que me fez sentir a mesma paixão que ele expressa pelo dramaturgo.

Profa. Dra. Rosa Cohen, por seus ensinamentos, sua visão artística do conhecimento, por suas colocações e pela força e carinho com seus elogios sempre positivos e incentivadores tanto a respeito da dissertação e do meu trabalho prático (*Wonderland*) quanto à minha pessoa.

Aos produtores,

Meus pais, Ivan e Heloisa, pelo amor incondicional, pelo carinho e força que sempre me deram, por fazerem parte da escrita do roteiro da minha vida.

Meu irmão Iuri e sua esposa Lívia pelo carinho e eterno companheirismo.

E, minha amada Kamilla Mesquita, companheira eterna, que sempre me ajuda em tudo, compartilhando de seu carisma, amor e sua dança. Por estar ao meu lado em todos os momentos de alegria e também nos momentos difíceis. Por toda sua dedicação a esta dissertação e ao processo criativo dela, desde os primeiros passos, quando ainda elaborava o projeto para tentativa de ingresso no mestrado, até os retoques e acertos finais.

Aos atores,

Todos os colegas, amigos e companheiros de cinema que por amor e amizade colaboraram direta ou indiretamente com esta dissertação e com o filme *Wonderland*. Não cito aqui o nome de todos, pois os créditos são tão extensos que até mesmo no filme tomam um bom 'tempo e espaço'. Que o cinema sempre permeie em nossas vidas e que possamos realizar muitos frutos e projetar muito sucesso nas telonas.

Por fim, aos patrocinadores,

Teria que citar todos novamente, pois todo carinho, amor, dedicação e esforço de cada um contribuiu película por película, livro por livro, palavra por palavra nesta pesquisa.

À CAPES, cuja ajuda da bolsa-mestrado possibilitou uma dedicação maior às pesquisas, produção do trabalho prático e escrita da dissertação.

E a toda força divina, cuja luz iluminou meus caminhos durante todo este processo.

**“Surrealismo existe na realidade
e não ao lado dela”.**

(Jan Svankmajer)

Resumo

Esta pesquisa tem como objetivo dissertar sobre o Surrealismo e sua influência na sétima arte, ao que chamamos de *Cinema Surrealista*. Levantando questões como as influências deste *cinema surrealista* no panorama da sétima arte, tanto em questões conceituais, estéticas, como no processo tecnológico aplicado ao processo fílmico. Para tal análise utilizamos conceitos semióticos como base para o estudo dos três filmes propostos como ilustração e do processo criativo do filme *Wonderland* – resultado prático desta dissertação. Os filmes propostos são *Spellbound* (HITCHCOCK, 1945 - a “sequência do sonho” criada por Salvador Dalí), *Alice* (SVANKMAJER, 1988) e *Titus* (TAYMOR, 1999), escolhidos após uma triagem, para elucidarem a presença dos elementos surrealistas ao longo da história do Cinema e sua persistência na criação cinematográfica contemporânea.

Palavras-Chave: Dali, Salvador 1904-1989; Svankmajer, Jan 1934-; Taymor, Julie 1952-; Surrealismo; Cinema;

Abstract

This study has his focus on the study of Surrealism and its influence on the seventh art, which we named Surrealist Cinema. Raising influences such as this *surrealist cinema* in the panorama of the seventh art in conceptual, aesthetic questions, as in the technological process applied to the film. For this analysis we used semiotic Concepts as the basis for the study of the three films offered as an illustration and of the creative process of the film *Wonderland* - practical result of this dissertation. The movies proposed are *Spellbound* (HITCHCOCK, 1945 - the "dream sequence" created by Salvador Dalí), *Alice* (SVANKMAJER, 1988) and *Titus* (TAYMOR, 1999), chosen after a screening, to elucidate the presence of surrealistic elements throughout the history of cinema and its persistence in contemporary filmmaking

Keywords: Dali, Salvador 1904-1989; Svanmajer, Jan 1934-; Taymor, Julie 1952-; Surrealism; Cinema;

LISTA DE IMAGEM

- Figura 01 – Salvador Dalí: *A Persistência da Memória* ou *Relógios Moles*, 1931, Nova York, The Museum of Modern Art.
- Figura 02 – Yves Tanguy: *Dia de Lentidão*, 1937, Paris, Musée National d'Art Moderne
- Figura 03 – Igor Capelatto: *Ilustração para os créditos finais do filme “Wonderland”*, 2011.
- Figura 04 – Fotografia de Salvador Dalí no Set de Filmagem da “sequência do sonho” de “Spellbound”, 1945.
- Figura 05 – Fotografia de Jan Svankmajer no set de filmagem de “Alice”, 1988.
- Figura 06 – Fotografia de Julie Taymor no set de filmagem de “Titus”, 1999.
- Figura 07 – Max Ernst: *Pietà* ou *Revolução à Noite*, 1923, Londres, Tate Gallery.
- Figura 08 – Giorgio de Chirico: *A Incerteza do Poeta*, 1913, Londres, Tate Gallery.
- Figura 09 – Salvador Dalí: *Leda Atômica*, 1949, Figueres, Teatre-Museum Dalí.
- Figura 10 – Salvador Dalí: *The Madonna of Port Lligat*, 1949, Milwaukee, Marquette University.
- Figura 11 – Salvador Dalí: *Vênus de Milo com Gavetas*, 1936/1964, Figueres, teatre-Museum Dalí.
- Figura 12 – Salvador Dalí: *Girafe em Feu*, 1936, Basel, Kunstmuseum Basel.
- Figura 13 – Salvador Dalí: *Sonho causado pelo Vôo de uma Abelha em Torno de uma Romã um segundo antes de acordar*, 1944, Madrid, Thyssen-Bornemisza Museum.
- Figura 14 – Salvador Dalí: *Metamorfose de Narciso*, 1937, Londres, Tate Gallery.
- Figura 15 – Luís Buñuel e Salvador Dalí: *Cena do Filme “Um Cão Andaluz”*, 1928.
- Figura 16 – René Clair: *Cena do Filme “Entr’acte”*, 1924.

Figura 17 – Fotografia de Luís Buñuel, Salvador Dalí e Ana Maria Dalí, 1929.

Figura 18 – Salvador Dalí: *Cena do Filme “Spellbound”*, 1945.

Figura 19 – Luís Buñuel e Salvador Dalí: *Cena do Filme “Um Cão Andaluz”*, 1928.

Figura 20 – Salvador Dalí: *Cena do Filme “Spellbound”*, 1945.

Figura 21 – Luís Buñuel e Salvador Dalí: *Cena do Filme “A Idade do Ouro”*, 1930.

Figura 22 – Salvador Dalí: *Cena do Filme “Spellbound”*, 1945.

Figura 23 – Luís Buñuel e Salvador Dalí: *Cena do Filme “Um Cão Andaluz”*, 1928.

Figura 24 – Fotografia de Alfred Hitchcock e Salvador Dalí, 1944.

Figura 25 – Jan Svankmajer: *Cena do Filme “Alice”*, 1988.

Figura 26 – Jan Svankmajer: *Cena do Filme “Alice”*, 1988.

Figura 27 – René Magritte: *A Chave dos Sonhos*, 1927, Munique, Pinakothek der Moderne.

Figura 28 – Jan Svankmajer: *Cena do Filme “Alice”*, 1988.

Figura 29 – Fotografia de Jan Svankmajer, 2000.

Figura 30 – *Exército de Terracota*, Século 3 A.C., China.

Figura 31 – Julie Taymor: *Cena do Filme “Titus”*, 1999.

Figura 32 – Yves Tanguy: *O Jardim Negro*, 1928, Westfalen, Kunstsammlung Nordrhein.

Figura 33 – Julie Taymor: *Cena do Filme “Titus”*, 1999.

Figura 34 – Julie Taymor: *Cena do Filme “Titus”*, 1999.

Figura 35 – Julie Taymor: *Cena do Filme “Titus”*, 1999.

Figura 36 – Fotografia de Julie Taymor e Anthony Hopkins, 1999.

- Figura 37 – Fotografia de Lewis Carroll, 1857, Londres, Portrait Gallery.
- Figura 38 – Angie Lucena: *Uma Wonderland sem Cores*, 2010/2011.
- Figura 39 – Carla Lopes: *Uma Palheta Restrita de Cores*, 2010/2011.
- Figura 40 – Carla Lopes: *Uma Homenagem a Leone*, 2010/2011.
- Figura 41 – Angie Lucena: *Entulhos em Cena*, 2010/2011.
- Figura 42 – Igor Capelatto: *Cenas do Filme “Wonderland”*, 2011.
- Figura 43 – René Magritte: *Tempo Trespasado*, 1938, New York, Bridgeman.
- Figura 44 – Carla Lopes: *Travestindo a Máscara do Coelho*, 2010/2011.
- Figura 45 – Igor Capelatto: *O Coelho Branco*, 2011.
- Figura 46 – Igor Capelatto: *O Coelho e a Persona por detrás da Máscara*, 2011.
- Figura 47 – Igor Capelatto: *Cena do Filme “Wonderland”*, 2011.
- Figura 48 – Igor Capelatto: *Ilustração para os Créditos Finais do Filme “Wonderland”*, 2011.
- Figura 49 – John Tenniel: *Alice no País das Maravilhas*, 1865, Macmillan and Co.

SUMÁRIO

Introdução	1
Projetando Sonhos: optando pelo Cinema Surrealista	3
A Sequencia do Sonho de Dalí, Svankmajer e Taymor	9
A Minha Sequencia do Sonho	11
Sonhos em Sequencia	17
O Acto Surrealista (e o filme como ferramenta de combate no <i>front</i>)	19
O Filme dentro do Filme e dentro de outro Filme	22
O Sonho Surrealista	25
Spellbound	41
O Desejo do Inconsciente	43
Um Dalí Erótico em Spellbound	46
Incisões Surreais: referências a Um Cão Andaluz e A Idade do Ouro	53
Alice	63
Entre ruídos: os primeiros sons em Alice	65
A Paisagem Sonora de Svankmajer	67
Mudanças Abruptas: a voz surrealista	70
A Escuta Surrealista na Paisagem Sonora da Sétima Arte	75
Quebrando as Regras Sonoras	83
Titus	91
Uma Roma Surrealista	93
Penny Arcade Nightmares: metáforas para o arrebatamento de Lavínia	105
Teatro da Morte: um banquete para Tamora	112

Wonderland	125
Recapitulando o Processo Criativo	127
Quem você pensa que sonhou?	129
Entre fuligens e entulhos enferrujados	133
A textura de Wonderland	134
O que estava e o que não estava lá	140
Quando surge um trem rasgando o silêncio	142
Tirando a máscara do Coelho	144
Pausa para o chá, tem uma luz piscando	149
Considerações Finais	153
A Persistência da Memória	155
Numa estação abandonada	159
Bibliografia	163
Referencias Bibliográficas	165
Referencias de Internet	167
Referencias Videográficas	168
Anexos	171
Anexo I	173
Primeira versão do Roteiro de Wonderland	175
Anexo II	191
O Roteiro da cena do Coelho: <i>novos insights</i> durante as filmagens	193

Introdução

Projetando Sonhos: optando pelo Cinema Surrealista

“[o cinema é] um sonho que não é contado, mas sonhado por todos nós ao mesmo tempo, juntos” (COCTEAU apud BERGAN, R., *Ismos: para entender o cinema*, 2010).

A compreensão do Surrealismo muito é feita através da análise de uma estrutura artística considerada a partir de um determinado tempo e local. Desde o princípio do interesse em analisar o Surrealismo, colocamos um dos conceitos importantes desta “linguagem” para confrontar logo de início a representação do Surrealismo como movimento artístico – o não-tempo e o não-espaço. Os *Relógios Moles* (1931) que escorrem pela paisagem desértica de *Salvador Dalí* nos dão essa nítida sensação. Não sabemos onde acontece o derretimento daqueles objetos e muito menos quando (o próprio derreter, ou amolecer por si só representa a atemporalidade). Assim como o eterno horizonte irreconhecível em *Dia de Lentidão* (1937) de *Yves Tanguy*.

André Breton afirma em seu *Manifesto do Surrealismo* (1929) que o Surrealismo sempre existiu, desde as primeiras manifestações do homem (de seu inconsciente, de seus desejos e sonhos), encontrando-o nas pinturas rupestres, nos primeiros livros (Breton ilustra como referência os livros bíblicos) e sempre existirá (até que um dia o homem venha a deixar de sonhar).

Na busca de um viés para ilustrar como o Surrealismo continua caminhando em sua mais pura existência mesmo depois que o grupo de artistas que firmou este conceito deixou de existir, encontra-se a sétima arte. Um dos pontos que me chama a atenção é o fato do cinema ser um dos instrumentos mais sólidos que possibilitou (e possibilita) ao Surrealismo propagar sua alma.

Através da análise do *cinema surrealista* observa-se que com a ferramenta filmica, os conceitos surrealistas puderam ser explorados (e ainda o são) das mais diferentes formas. O Surrealismo na sétima arte contribuiu (e contribui) para a transformação do cinema, na sua estética, na sua linguagem (em sua narrativa, tanto na maneira como se transmitem as imagens, como na leitura dos signos), assim como em sua tecnologia (podemos lembrar-nos das técnicas aplicadas por *Man Ray*, *Luis Buñuel* entre outros para criarem efeitos, mais tarde possibilitados pelo uso de lentes e filtros acoplados às câmeras filmadoras, nas quais se utilizavam de vidros diversos – copos, garrafas, cacos, lentes de óculos e lupas – para produzirem sensações de texturas, *blur*, *macro*, profundidade infinita etc.).

Comecei fazendo uma releitura do Surrealismo e da história da sétima arte, observando os pontos de congruência entre estes dois campos de pesquisa. Destaquei alguns dos principais filmes surrealistas, tais como *Entr'acte* (1924), *Um Cão Andaluz* (1928), *Veludo Azul* (1986) entre outros (no final a lista estava enorme) para comporem este panorama e permitirem as análises propostas.

Durante os primeiros estudos desta vasta filmografia, era necessário filtrá-la e definir uma lista mais enxuta que possibilitasse uma melhor dissertação, ao mesmo tempo em que pudesse esclarecer e ilustrar as observações que esta pesquisa abordaria.

Passando novamente pela peneira, ficou mais claro que seria importante destacar filmes que além de trazerem estes tópicos a serem estudados que também representassem algo importante na história do cinema surrealista.

Encontrei uma divisão através da qual separei em três momentos o surrealismo na sétima arte. Escolhi assim, um filme que ilustrasse a primeira fase do cinema surrealista, desde sua origem até a sua

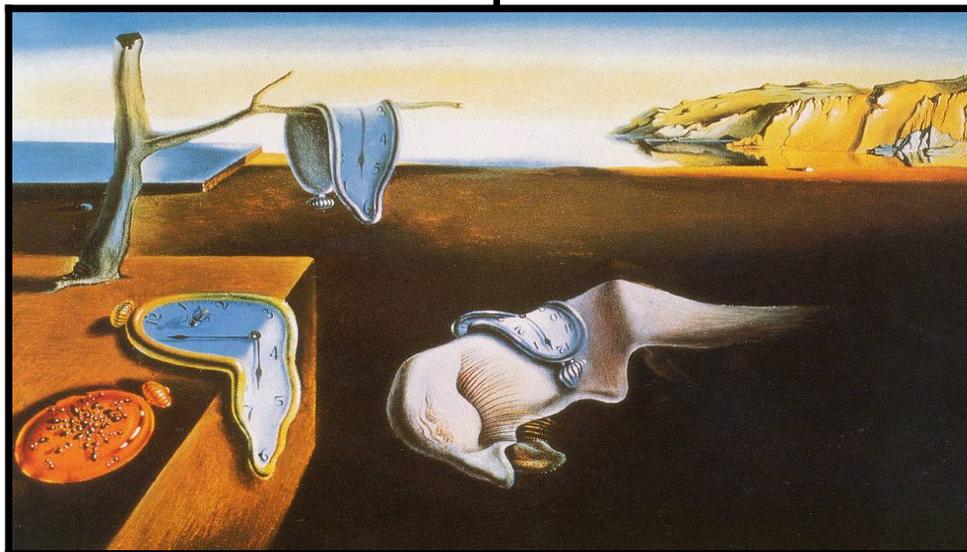
chegada ao *novo mundo*, outro que apresentasse o período em que o cinema surrealista passou a utilizar-se da montagem sonora como atributo criativo e por último um filme que representasse o cinema surrealista em sua fase mais atual (no recorte desta pesquisa, identifiquei uma nova releitura surrealista surgindo por volta dos anos 90).

Antes de comentar sobre estes filmes, é preciso fazer o levantamento dos principais fundamentos que nos levaram a escolha mais refinada destes três filmes. Surgiram três questões surrealistas para a análise.

A primeira questão trata-se de examinar os conceitos de inconsciente, de sonho, de “erotismo” entre outros atribuídos pela psicanálise freudiana, junguiana e lacaniana. Conceitos aplicados na escrita, na pintura, na escultura; sendo que, neste trabalho, analisaremos a utilização dos mesmos na narrativa dos filmes.

A segunda questão trouxe um estudo mais refinado do som no cinema, a partir da análise do uso do som como elemento não somente estético, mas como linguagem a qual se passou a atribuir conceitos surrealistas. Jan Svankmajer (in: HAMES, Peter. *The cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy*. 1998) nos coloca que ao atribuir conceitos surrealistas ao som de seus filmes, “pode-se explorar um novo campo de sensações, no qual o ouvido passa a fazer parte da compreensão dos signos filmicos”.

A terceira questão trata do *hibridismo* artístico, mostrando que o Surrealismo não é um gênero ou estilo, como abordam alguns teóricos ou críticos, a exemplo *Um Cão Andaluz* de Luis Buñuel e Salvador Dalí, que se utiliza da linguagem do impressionismo, do expressionismo e do romantismo para construir um filme de caráter surrealista.



[Figura 1]
Salvador Dalí
“A Persistência da Memória (a.k.a Relógios Moles)”
ano: 1931
Óleo sobre Tela
24,1 x 33 cm
The Museum of Modern Art, Nova York



[Figura 2]
Yves Tanguy
“Dia de Lentidão”
ano: 1937
Óleo sobre Tela
92 x 73cm
Musée National d'Art Moderne, Paris.

A Sequência do Sonho de Dalí, Svankmajer e Taymor

Além de trazer o contexto histórico da entrada do *cinema surrealista* no 'novo mundo', o que me chamou a atenção para a escolha de *Spellbound* (1945), filme dirigido por *Hitchcock*, não foi somente o fato de ele apresentar a “sequência do sonho”, cena criada por *Salvador Dalí*, mas o fato de que nesta cena observamos diversos destes elementos que a psicanálise propunha analisar. Dentre os filmes surrealistas que compunham a primeira leva do cinema surrealista na América, a cena daliniana, apesar de ter apenas dois minutos e quarenta segundos, era a que melhor expressava o uso dos conceitos freudianos (e também junguianos e lacanianos).

O segundo filme escolhido, *Alice* (1988), de *Jan Svankmajer*, foi escolhido no momento em que eu, como grande admirador dos contos de *Lewis Carroll* sobre Alice e o País das Maravilhas, estava assistindo a diversas adaptações cinematográficas destes contos. Ao ver a obra de Svankmajer (e o que me atrai neste filme é a magia dos bonecos, do surrealismo visual e da criatividade e originalidade do autor), de alguma forma, eu tinha que inseri-la em minha pesquisa. Quando buscava algum filme que pudesse ilustrar o processo sonoro surrealista no processo de construção fílmico, logo descobri onde encaixar *Alice*. Outro ponto que muito chamava a atenção neste filme era o som, a paisagem sonora construída através dos sons dos próprios objetos presentes em cena, assim como o fato de que Alice deixava de ser apenas uma personagem dentro de uma trama contada por um narrador onipresente, como ela própria se tornava a narradora do conto/filme.

O terceiro filme, *Titus* (1999) de *Julie Taymor* já interessava-me alguns anos antes de iniciar esta proposta de dissertação, quando participei de uma disciplina na pós-graduação na qual era proposto o estudo de obras de *William Shakespeare* através das adaptações fílmicas das mesmas. Entre os filmes analisados, estava *Titus*. A princípio a trama não me chamava tanto a atenção (mas logo passou a ser uma das peças que mais me fascinam) mas ver aquelas imagens surreais me instigavam a vontade de estudar aquele filme e aquelas personagens. Com o aprimoramento do estudo do surrealismo, ao longo destes últimos anos, e mais precisamente com esta dissertação, comecei a observar tantas referências surrealistas em *Titus*, que o filme de *Julie Taymor* me pareceu ser a chave ideal para fechar o estudo sobre *cinema surrealista* - no meu ponto de vista, este é o filme [ou um dos filmes] que melhor consegue expor o maior número de conceitos e propostas surrealistas dentro de uma mesma obra.

A Minha Sequência do Sonho

**“Lewis Carroll: 'Alice era apenas uma criança mimada quando lhe dei Wonderland”
(trecho do roteiro de *Wonderland*)**

Estudando o Surrealismo, elemento presente em alguns curtas-metragens de minha autoria, assim como a vida e obra de Salvador Dalí, não poderia deixar de propor como conclusão desta dissertação a elaboração de um filme (a princípio um curta-metragem que depois se tornou um longa-metragem) que trouxesse os elementos estudados nesta pesquisa.

Assim, surgiu *Wonderland*, a minha versão dos contos de Lewis Carroll (*Alice no País das Maravilhas e Alice Através do Espelho*) que juntamente a peça *Titus Andronicus* foram os textos literários que me trouxeram os primeiros *insights* criativos e que permitiram inserir dentro do roteiro que estava sendo criado, elementos de Dalí, Shakespeare e Julie Taymor.

Nesta dissertação, a proposta foi transcrever o meu diário de bordo, o qual mais se parece com uma Caixa de Pandora (no capítulo sobre *Wonderland* explicarei mais sobre esta analogia mítica) e analisar cada signo presente em meu processo criativo, relacionando-os com os elementos surrealistas e as obras estudadas no decorrer desta pesquisa.

“Alice: 'Como? Eu não sei de torta alguma. Eu não comi nada além de biscoitos e cogumelos!’

Chapeleira: 'Eu vi com meus próprios olhos, e com outros olhos que peguei emprestados.’

(Alice olha para júri vermelho que está gritando e apontando para ela acusando-a).”

(trecho do roteiro de *Wonderland*)



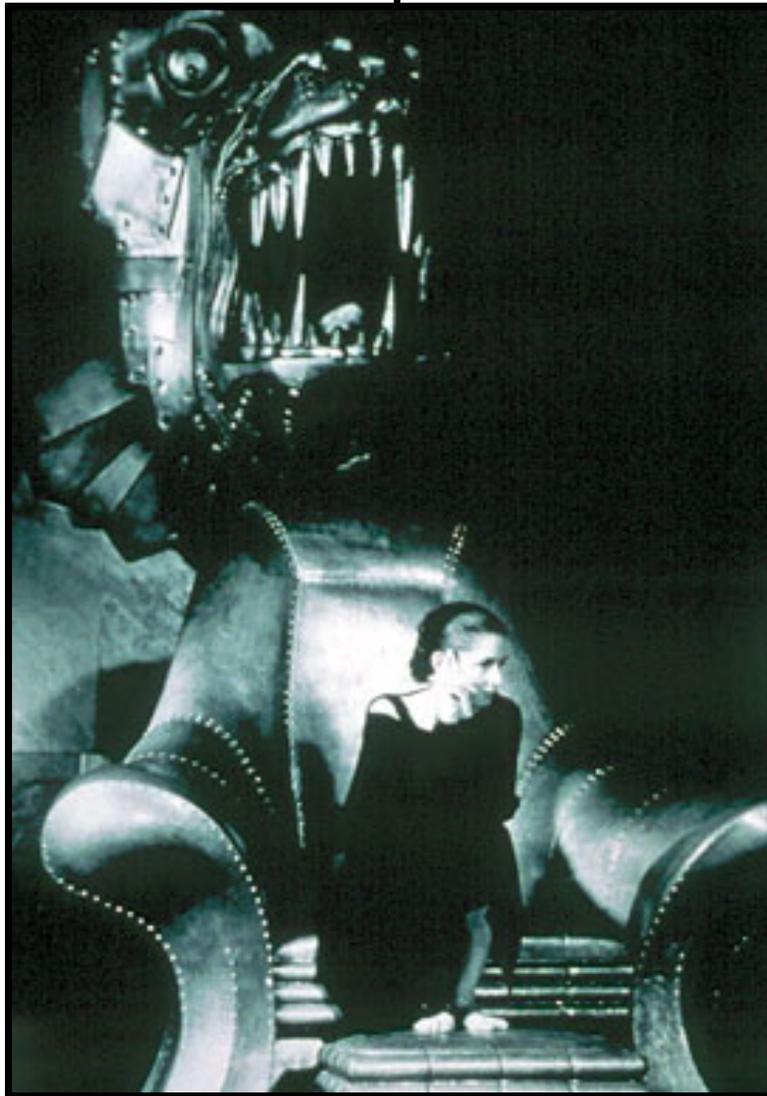
[Figura 3]
Igor Capelatto
ilustração para os créditos finais de “Wonderland”
ano: 2011
caneta esferográfica sobre papel sulfite
12 x 10cm



[Figura 4]
Salvador Dalí
set de filmagem da *Sequencia do Sonho* de “Spellbound”
ano: 1945



[Figura 5]
Jan Svankmajer
set de filmagem de "Alice"
ano: 1988



[Figura 6]
Julie Taymor
set de filmagem de "Titus"
ano: 1999

Sonhos em Sequência

O Acto Surrealista (e o filme como ferramenta de combate no *front*)

“O mais simples acto surrealista consiste em ir para a rua com pistolas em punho e disparar ao acaso para a multidão o mais possível. Qualquer pessoa que nunca tenha tido o desejo de lidar desta forma com o ignóbil princípio actual da humilhação e estultificação pertence obviamente a essa multidão com a barriga à altura das balas” (BRETON, apud KLINGSÖHR-LEROY - 2007).

Uma rua pouco iluminada, o frio da madrugada, gotas de orvalho sobre o velho paletó de lã, as mãos trêmulas e as pálpebras quase fechadas. Uma respiração pesada e os passos densos e lentos sobre as folhas que caíam intensamente. Eis que puxa uma arma e atira contra as obras expostas por uma sociedade burguesa e burocrática dentro de uma galeria de classe. Este é o cenário para o qual nos transportamos neste momento. Ao fundo a Torre Eiffel, à frente um grupo de jovens destinados a enfrentar os valores impostos por esta sociedade, numa tentativa constante de negá-los.

O ano é 1924, estes jovens sentiram-se na necessidade de organizar seus anseios perante este novo universo artístico que viriam a apresentar ao mundo. Liderados pelo escritor e poeta André Breton, estes jovens artistas migravam de um mundo regado por normas estéticas e conceituais para uma dimensão artística livre de dogmas. Dimensão essa que Breton nomeia de Surrealismo, palavra criada em Paris, anos antes (em 1917) pelo escritor Guillaume Apollinaire.

Para Apollinaire, Surrealismo é “um tipo de super-realismo” (BRADLEY, 2001), e este super-realismo foi empregado por Breton para “descrever as práticas literárias e artísticas dele próprio e de seus amigos” (BRADLEY, 2001). Breton então publica o *Manifesto do Surrealismo*, no qual firma a fundação teórica do Surrealismo como movimento organizado.

É comum pensarmos em movimento artístico como algo que teve um começo e um fim e que determinou certas características comuns marcantes de uma época. No entanto, o Surrealismo rompe com esta barreira, visto que dentro de seus princípios, permite que toda possibilidade estética seja empregada em sua construção artística. Por esta razão talvez, que os jovens escritores e pintores convidaram artistas de outros campos (ou eles próprios experimentaram outras ferramentas artísticas) para atravessarem as portas de vidro dos cafés nos quais se reuniam; para trocarem experiências e apresentarem suas criações.

Talvez por atingir quase, se não todas, as dimensões artísticas, que o Surrealismo, assim pode-se dizer, *não teve seu término*. Como sua experimentação alçara inúmeros artistas, o Surrealismo se propagou por muitos países, por todos os continentes e criou fortes raízes que permeiam até os dias atuais.

Um dos veículos mais importantes que conduziram o Surrealismo por muitos e muitos anos e que hoje é um dos responsáveis por mantê-lo aceso não é outro, senão o Cinema. A sétima arte apresentou aos surrealistas uma forma perfeita de proclamar todos aqueles valores fundamentais ao movimento, dentre eles, dimensões até então pouco exploradas: o sonho, o inconsciente, o maravilhoso, a loucura, os estados de alucinação (FERRARAZ, 1998).

Para os irmãos Lumière, o cinema o qual tinham imaginado e desenvolvido, era senão, uma nova experiência científica de animar fotogramas – colocar as fotografias em movimento gerando um realismo absoluto – e que não duraria por muito tempo. Entre uma seção e outra, as portas das salas fechadas, a escuridão tomando conta do ambiente, ouvia-se por entre as conversas do público burguês, comentários dos jovens artistas surrealistas. Para muitos, o trem dos irmãos Lumière “saindo da tela” iria atropelá-los, mas para estes jovens, o trem carregava inúmeras possibilidades criativas. Eis que

numa seção estava René Clair, noutra Luis Buñuel e então, os artistas surrealistas deslumbrados com a técnica de se animar películas iniciaram sua jornada pela sétima arte.

O cinema queimava seus pneus por uma rua movimentada e mostrava-se apenas como ferramenta tecnológica, carregando como passageiro um conceito que tomava conta da sua elaboração, a narrativa linear, forma pela qual as pessoas estavam condicionadas a pensar. Porém a narrativa surrealista, veio na contramão, regida pela aleatoriedade, pelo acaso, pelo rompimento de normas gramaticais, pela livre expressão singular de cada artista. Assim, no front, enfrentavam-se, o cinema linear e o cinema avantgard (posteriormente chamado de cinema surrealista).

O Filme dentro do Filme e dentro de outro Filme

”A semiótica é a ciência dos signos e dos processos significativos (semiose) na natureza e na cultura.” (NÖTH, 2003)

Em uma análise fenomenológica dos signos na sétima arte, podemos encontrar uma sucessiva imersão de signos expoentes de um processo criativo, proveniente de sensações primárias (primeiridade), estas em caráter bruto de imagem. A imagética, envolvente do meio, onde se encontra o objeto, transita da sua primeira instância, o próprio objeto, elemento emocional do filme, que compreende o primeiro aureolo, cingindo um momento sensitivo, o que nos punge no filme, o que intenciona e nos desperta sensações primeiras, ainda que nativas, para uma segunda instância (secundidade) na qual circunda este momento dos sentidos e submerge nesta imagética inicial trazendo a experiência do sujeito. O conhecimento traduz estas sensações primárias numa tentativa de decifrar o signo e criar o objeto.

Signo, do grego *secnon*, denomina-se parte. O não-todo deste meio, da imagem, exige uma busca de traduções através do processo de semiose¹ repercutindo numa tentativa de transformar o signo em um todo. Esta busca infundável conduz o sujeito-interpretante a uma necessidade de construir o todo, o 'completo'. Haveria então, numa terceira instância a morte do signo. Impossível de se tornar um todo, esta busca se frustra, e nesta frustração, o sujeito se vê diante de novos signos gerados por este primeiro signo.

O filme apresenta uma imagem, ou uma hereditariedade de imagens, que em um primeiro contato causa ao interpretante uma sensação primária, os olhos veem, os ouvidos ouvem. Pode-se dizer que o paladar degusta, o olfato sente cheiros, nossas terminações nervosas sentem frio, calor, dor,

¹ Semiose: 'todo processo em que algo (veículo significativo) funciona como sinal de um *designatum* (aquilo a que o sinal se refere), produzindo um determinado efeito ou suscitando uma determinada resposta (interpretante) nos agentes (intérpretes) do processo' (SILVA, 1986, p.181).

mesmo que o filme não tenha esta capacidade, pois é uma foto em movimento, uma pintura animada, projetada numa tela que não é possível de simular cheiro, calor, frio ou sabores. Para tais sensações destes sentidos, o interpretante aciona sua memória sensorial, ele está então nesta segunda instância, pois se utiliza de sua experiência para decodificar estes sentidos.

Quando o sujeito captura todos os signos e tenta unificá-los em um todo, tentando dar um sentido totalitário ao filme - o 'unos da obra' segundo o cineasta Jean Renoir em *O Passado Vivo* (1991) - ele se depara então com a frustração. 'O filme não apresenta o unos, assim como qualquer obra de arte', o que acontece é o surgimento de um novo signo, talvez um signo maior, que envolva estes signos primeiros, mas que é capaz e vai gerar novos outros signos.

O signo, dentro do signo, dentro de outro signo e assim por diante. O 'filme dentro do filme e dentro de outro filme', como propõe Renoir. Compreendem-se novas sensações. As primeiras sensações, atribuídas por Peirce a terminologia de *primeiridade*, retornam-se neste momento, quando estamos numa *terceiridade*, instante das interpretações acionadas à vivência do interpretante, num âmbito mais intelectual, e talvez ativando informações do inconsciente, memórias já não mais mecânicas, como da segunda instância, ou *secundidade*.

Através desta experiência própria, cada interpretante cria e recria uma interpretação particular do filme, interpretação esta que logo no primeiro contato, nas primeiras sensações, se diferencia da significância proposta pelo autor do filme. Renoir lembra ainda que 'o significado das imagens no filme vêm inicialmente do autor, mas passam pela mão do diretor de fotografia, pelo figurinista e até mesmo pelo compositor da trilha sonora (...) pois a música nos acessa o sentido da audição e traz lembranças, interpretações ou estranhezas que nos fazem entender de uma maneira ou de outra a imagem visual' (RENOIR, J. *O passado vivo*, 1991).

“Para a semiótica [de Greimas e de seus seguidores], a produção cinematográfica não é uma reunião de 'pedaços', mas um 'sistema de relações' que resulta em um 'todo de sentido'” (LOPES e HERNANDES, 2005, p2)

Qual a primeira sensação que estes signos nos causam? Renoir coloca a seguinte indagação: 'como interpretar um elemento dentro de um filme?'. Tomemos como elemento a palavra signo, e tomemos como primeira tentativa de resposta, pensamentos de Deleuze²: 'a compreensão de um objecto em um filme, ou de um acto, depende de como nossos sentidos e memórias são afectados, e cada indivíduo afecta-se de uma maneira pessoal'. Por isso, como colocamos, cada obra, no caso, filme, terá uma interpretação única para cada sujeito-interpretante.

Nilton Hernandes (LOPES e HERNANDES, *Semiótica: objetos e práticas*, 2005) coloca que 'filmes são semióticas sincréticas. Manejam vários conjuntos significantes – músicas, ruídos, falas, gestos'. Conjuntos estes colocados por Renoir (RENOIR, J. *O passado vivo*, 1991) como 'elementos entrelaçados que compõem movimentos e geram sentidos'. Numa possível introspectiva imersão dentro de um filme, conduzimo-nos a inúmeros e infinitos signos, os presentes numa primeiridade e os gerados dentro da transição, numa possível ruptura entre a secundidade e a terceiridade. Renoir fala do 'significado geral do filme' e acrescenta 'o significado de cada objeto reflete no significado geral e o oposto também'.

Talvez seja esta a pergunta que Eisenstein tenha tentado responder ao longo de sua carreira como cineasta, escritor e filósofo, 'qual o sentido do filme?'. O mais próximo que se aproximou de uma possível resposta, segundo o próprio Eisenstein, foi: 'o conjunto de significantes, de sensações e significados conduzindo a uma significação maior, mas que no final retoma signos iniciais e gera novas interpretações' e então 'somos obrigados a assistir novamente o filme numa tentativa frenética de encontrar uma resposta pronta, direta e universal'.

² <http://www.iep.utm.edu/deleuze/#SH6b>. Acesso em: 24 de maio de 2010.

O Sonho Surrealista

“(...) em sonhos, o homem é livre para cometer os crimes mais hediondos; o sonho é embrionário, porque dá ao homem o abrigo trépido e a imunidade do útero” (DALÍ, 1992, p.20).

O processo imagético cognitivo expressado pelo inconsciente transcende a retórica do signo rompendo as barreiras de sua mensagem dicotômica, vazando por entremeios de sua funcionalidade de portador da mensagem ou de fragmento dela, gerando outros significados e propriedades para a imagem composta no universo dos impulsos elétricos. Esta imagem outrora simbólica e expressada por meio de significações é induzida no campo material tornando-se palpável, do seu real imaginário passa para um real tátil. Enfrentam-se dissonâncias e ressonâncias de suas múltiplas interpretações. É necessário entender que o universo do signo não está desassociado dos sentidos perceptivos que são capazes de compreender o campo das imagens como um espaço concreto, uma arquitetura que pode ser tocada. Ao libertar-se das exigências da lógica e da razão, encontramos uma zona de vizinhança com a natureza da órbita do Surrealismo.

O empirismo da *escrita automática* transbordava em um caos que não conseguia se resolver. Talvez fosse o método máximo, pensado por Breton, em um plano de escrita que se permitisse abrir, ao aleatório, as imagens do inconsciente e transpô-las em palavras sobre uma folha em branco. O desejo humano na sua mais profunda intensidade era o que se previa com este método que se comunicava através de palavras compostas sem um sentido gramatical, sem uma rítmica poética, era admitido que o acaso imperasse. O que se pretendia era o contato direto com o inconsciente sem uma significação imediata, apenas a livre associação de imagens e palavras que dele brotavam.

A interpretação, ou análise do oculto presente no sonho, proposta por Sigmund Freud³, mesmo que deixada à mercê de um segundo plano, ao observador da obra, fora um dos motivadores que vieram a trazer aos artistas surrealistas um outro espírito artístico, repleto de novas possibilidades, de novos *insights*. O sonho abriria as portas do inconsciente, como Max Ernst⁴ propôs ao apresentar sua obra ‘Revolução à Noite’ (*figura 7*), o que vinha de confronto direto com a dinâmica de Breton.

Ao apresentar a psicanálise de Freud ao universo do surrealismo – através de ‘A interpretação dos sonhos’⁵ (1900) – almejava-se que o caos do inconsciente tomasse alguma forma, não somente ao aleatório, mas que pudesse ser explorado na sua interpretação, também pelo próprio artista, que ao entendê-lo, assim melhor compreendesse alguns dos signos nele presentes e então dialogar com inúmeras outras sensações da arte. Ernst não acreditava que o surrealismo deveria estar apenas no campo de ‘paciente’ e que o ‘psicanalista’ o analisasse, mas sim em um campo no qual o artista entrasse em contato com seu inconsciente, procurando entendê-lo e de alguma forma encontrasse signos que alimentassem sua produção. ‘Revolução à Noite’ foi uma das primeiras obras não-escritas do surrealismo que veio a afrontar o inconsciente e assim, o sonho.

O campo do sonho passou a interessar Breton, que após ler alguns dos materiais de Freud e de compreender o processo criativo de Ernst, transpôs a análise onírica para o campo da escrita, associando-a com sua escrita automática. Seu ‘Peixe Solúvel’ (1924) é associado a este novo campo onírico. As inclinações e os desejos que estruturam a vida de um indivíduo poderiam segundo Freud, serem estudadas através dos sonhos. Estariam na densa superfície do sonho, ocultas diversas verdades, pensamentos esquecidos, sentimentos retidos ou signos pessoais que talvez o indivíduo nunca tenha

3 Sigmund Schlomo Freud (6 de maio de 1856 — 23 de setembro de 1939), mais conhecido como Sigmund Freud, foi um médico neurologista austríaco e judeu, fundador da psicanálise. Ele teve contato com os surrealistas por volta dos anos 30, quando Dalí o procurou para lhe mostrar uma de suas obras.

4 ERNST, Max: (1891 - 1976) foi um pintor alemão, naturalizado norte-americano e depois francês. Entre os surrealistas praticou pintura e poesia além de colaborar com manifestos de Breton.

5 “A Interpretação dos Sonhos” de Freud é citada nas obras “Manifestos do Surrealismo” de André Breton (1929/1930).

tomado consciência. Breton, Ernst e outros surrealistas com os quais eles se encontravam neste período, apresentaram aos demais artistas do grupo, estes estudos freudianos e a maneira como eles poderiam ser emprestados ao processo criativo na arte.

A imagem onírica vinha sendo estudada por De Chirico⁶, que muito se interessava pela psicanálise. Ele apresentou ao grupo surrealista sua obra ‘A incerteza do poeta’ (1913) pela qual revelou quão próximo o artista está de seu inconsciente. Neste processo de interiorização através do sonho, De Chirico descrevia ‘um mundo interior imaginário repleto de características irracionais e perturbadoras’ (BRADLEY, 2001, p.34), pelo qual o familiar e o desconhecido eram transpostos, no caso de De Chirico, através da pintura, ‘numa justaposição tensa; o espaço onde estão situados é de muda e proibitiva incerteza’ (ibidem). Apesar de não fazer parte diretamente do grupo surrealista, o artista muito colaborou com o processo de interpretação do onírico, abrindo portas para outros estudos psicanalíticos.

O mergulho nas imagens do inconsciente, os signos que elas revelam, a fuga de um plano controlável para um plano incontrolável, sem rumo certo, sem direção, sem tempo, sem espaço e sem contornos definidos, encontravam um campo mais profundo de estudo, no momento em que alguns artistas se depararam com os escritos sobre inconsciente, sonhos, arquétipos e conceitos a estes interligados, apresentados por Carl Gustav Jung⁷. Em, 1936, Salvador Dalí apresenta a pintura ‘Canibalismo Outonal’ pela qual ao invés de ‘pintar um sonho específico, ele pesquisa os modos de ser do sonho: o que é, de repente, encontrar-se num mundo governado pelas normas aparentemente sem sentido do sonho’ (ibidem, p.36). Para Dalí, era possível fazer esta pesquisa, pois ele acreditava na

6 DE CHIRICO: (1888 - 1978) foi um pintor italiano que fez parte do movimento chamado *Pintura metafísica*. É considerado um precursor do Movimento Surrealista.

7 Carl Gustav Jung (1875 - 1961) foi um psiquiatra suíço e fundador da psicologia analítica, também conhecida como psicologia junguiana. Seu contato com os surrealistas foi pequeno, porém intenso, as poucas vezes que esteve em presença com um artista surrealista, pode observar obras em exposições em cafês ao longo da Europa.

possibilidade de se “mergulhar no inconsciente, ainda estando consciente”.

Joseph Campbell⁸ em *O Poder do Mito* (EUA, 2009) conta a experiência de um xamã ao entrar em contato com o mundo das imagens dos sonhos. Quando se depara com aqueles inúmeros signos, o xamã encontra respostas para as ações de sua tribo além de muitas previsões. Quando o transe cessa, Campbell pergunta ao xamã se este havia voltado para sua sã consciência e a resposta do velho índio é de que ele nunca havia deixado de estar consciente, mesmo enquanto navegava pelo mundo dos sonhos. O xamã finaliza dizendo que o mundo dos sonhos é tão real e presente que é difícil saber quando estamos habitando um mundo ou outro.

Apesar de grande admirador de Freud, o método de análise do onírico, do inconsciente, de Dalí, muitas vezes se deparou com as teorias de Jung, encontrando em suas próprias análises conceitos como, por exemplo, o ‘arquétipo’. A figura feminina, muitas vezes representada pela sua musa, Gala, revelava diversas vezes a Grande Mãe, fosse em ‘Leda Atômica’ (1949) – a mulher nua ao centro da tela, sentada sobre uma espécie de pedestal: aquela que a todos vigia – ou em ‘The Madonna of Port Lligat’ (1949) – a imagem maior do feminino puro, a mãe na sua maior representação católica – ou nas suas diversas representações da ‘Vênus de Milos’ com gavetas entreabertas ao longo de seu corpo, tal como podemos observar em ‘Girafe em Feu’ – a mulher que se abre aos seus segredos, mas que ao mesmo tempo pode guardar em si a todos, como se suas gavetas fossem uma espécie de lugar-seguro (o ‘grande ventre’ como chamava Dalí). O ‘confronto’ entre *anima* e *animus*, uma dualidade existencial ou muitas vezes uma conjunção de sentimentos, como em ‘Sonho causado pelo voo de uma abelha em torno de uma romã um segundo antes de acordar’ (1944), pintura na qual a mulher é ameaçada pelos tigres, num confronto entre a natureza masculina representada por uma arma e a natureza feminina pela romã, fruto da fertilidade; no entanto, desta mesma romã desfrutam as forças masculinas, sendo o fruto

8 Joseph John Campbell, (1904- 1987) foi um estudioso norte-americano de mitologia e religião comparativa que publicou entre outros, os livros *O Herói de Mil Faces* (1992) e *Jornada do Herói* (2008), além do *O Poder do Mito*, compilado de sua entrevista dada ao jornalista e pesquisador Bill Moyers.

uma dualidade, assim como o peixe que devora um dos felinos.

Como numa reconstrução da grande Pangea, o sonho pode conectar continentes dos mais abissais campos da psiquê, da memória e da não-memória⁹, dos inúmeros sentimentos e sensações. Porém quando Dalí esteve em contato com Freud, em 1939, em Londres, e lhe apresentou o quadro ‘A metamorfose de Narciso’ (1937), a reação de Freud foi: “Não é o inconsciente o que eu vejo em suas pinturas, e sim o consciente” (ibidem, p.32).

Quanto à observação freudiana de que as pinturas surrealistas eram nada mais do que representações dos temas recorrentes da psicanálise, apenas uma fotografia da imagem do inconsciente, Salvador Dalí aproveitou-se desta crítica para desenvolver o que viria a ser a ‘nova fase da pintura automática’, nem freudiana, nem junguiana, e nem lacaniana¹⁰ (lembrando que alguns artistas, tais como Magritte, Bellmer, e o próprio Dalí que tinha contatos diretos com Jacques Lacan, tentaram aproximar o surrealismo das teorias de Lacan)

Diferente de Ernst ou De Chirico, ou até mesmo dos textos de Breton, Dalí se interessou por esta ideia da fotografia do inconsciente – o que para alguns seria uma crítica negativa, para Dalí foi um *insight* determinante que designou todo um novo “modo de ver surrealista”.

A interpretação do artista ficaria de lado, o que já acontecia anteriormente, porém agora o artista não escolhia um ou outro tema presente em uma imagem do inconsciente e transformaria em sua obra, mas sim representaria a imagem como um todo, da maneira exata (ou o mais próximo que se pudesse chegar dela). Entram neste momento, as técnicas da colagem e a pintura de colagem, além de uma

9 Não-memória: refere-se aqui, à imagem ‘visionária’. Quando sonhamos com algo ou alguém, que nunca tivemos contato em estado de vigília, ou quando sonhamos com algo que ainda há de acontecer.

10 Jacques-Marie Émile Lacan (Paris, 13 de abril de 1901 — Paris, 9 de setembro de 1981) foi um psicanalista francês, que muito se interessava pelo surrealismo, mantendo contato direto com alguns artistas. Foi o seguidor que mais contribuiu e deu continuidade ao trabalho de Freud.

preocupação com o molde onde esta pintura estaria sendo representada – uma espécie de instalação, quando a imagem exigisse. Magritte e Tanguy foram alguns dos artistas que aderiram a esta proposta de fotografar o inconsciente. Ernst mais tarde também recorreria a este método.

Sucessivamente o sonho era pintado pelos artistas surrealistas; e por alguns outros escritos, nas composições que Breton chamara de “poesias do campo onírico” e que por sua vez também foram designadas por diversos outros artistas de “relatórios reais do mundo dos sonhos”. Mas não somente o campo da pintura ou da escrita transitaram por esta fotografia do sonho, pelas ‘imagens da irracionalidade concreta’ (Dalí); mas também o campo da escultura apresentado por artistas como Giacometti ou Duchamp; o campo da música; do teatro; da fotografia; e diversas outras artes.

Para o cineasta Luis Buñuel, a sétima arte foi a mais importante estrutura artística a entregar-se e colaborar com a estruturação da fotografia do onírico. Buñuel dizia que nem todo mundo sonha uma fotografia estática (ele dizia que ‘somente uma minoria vê as coisas paradas nos sonhos’) e que mesmo que a pintura, por exemplo, simulasse a sensação de movimento (e aqui ele recorria ao impressionismo europeu e as pinturas japonesas) as paisagens e personagens e objetos transformam-se constantemente nos sonhos, assim passando de uma cena à outra, o que na pintura, para se aproximar desta movimentação constante, deveria ocorrer era uma consecutiva sequência de inúmeras pinturas, mas que muitas vezes seriam inconcebíveis, por razões técnicas de espaço e material.

“Um filme é como uma involuntária imitação de um sonho” (BUÑUEL apud EDWARDS, p.60)¹¹.

11 EDWARDS, Gwynne. *A companion to Luis Buñuel* Reino Unido: Tamesis, 2005

A película, material fotossensível pela qual a luz é captada e depois transposta em sombra (negativo), registra a imagem que é vista através de uma câmera. O processo de fotografar em velocidade acelerada, gerando vinte e quatro quadros por segundo seguidos, causa por sua vez uma sensação de animação, proximidade com o real. Esta técnica desenvolvida pelos irmãos Lumière, em 1885, permitia simular o mundo real, aquilo que o olho estava vendo.

Entre cada quadro da película, há um espaço neutro, o qual é utilizado na montagem do filme para fazer-se os cortes e remendos, montando assim, a sequência final desejada. Buñuel sempre fora fascinado com esta técnica e com as possibilidades diversas da linguagem que ela atribuía. Ele dizia que na montagem, a película permitia que fossem feitas experimentações: recortar um quadro ao meio, sobrepôr quadros, contornar quadros com tinta, borrar, manchar, enfim, extravasar na criatividade, o que até então, pelos cineastas, era pensado ser possível apenas na filmagem.

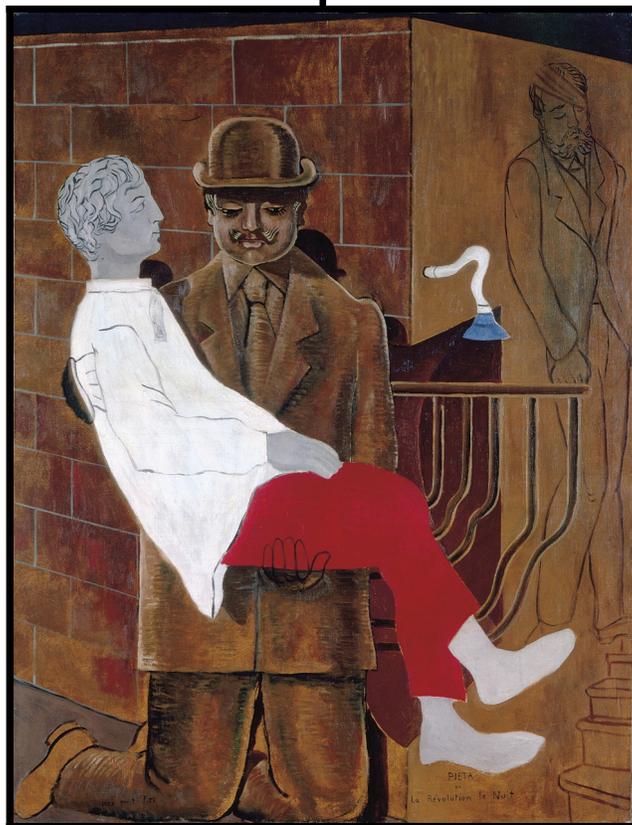
Suas técnicas e experimentações de montagem permitiram alguns efeitos especiais de *Um Cão Andaluz* (França, 1928) como as formigas que saem de dentro da palma de uma mão. Muito se inspirou no contato que teve com *Entr'acte* (França, 1924) de René Clair, e algumas montagens como a sobreposição do barco de papel sobre a cidade.

Luis Buñuel acreditava que por estas e outras possibilidades o cinema era a chave mais próxima para abrir as portas do onírico, assim como colocava que uma sala de cinema era o núcleo do inconsciente na qual o projetor permitia jogar para fora - para os olhos do espectador - as imagens que ali estavam guardadas. Entrar em uma sala escura e assistir a um sonho, de maneira realista.

Buñuel ainda acrescentava nesta sua associação do sonho com a arte do cinema, que nesta forma física da película, cada quadro representava apenas um fragmento deste sonho, e chamava o

espaço entre cada quadro de ‘tênue borda entre um signo e outro’, pois acreditava que mesmo que os quadros fossem praticamente similares, um vinte quatroavos de segundo era o bastante para discernir uma imagem de outra, neste micro tempo algo poderia acontecer (talvez por esta razão acreditava que as pinturas não eram fortes o suficiente para registrarem o sonho por completo, uma pintura para Buñuel era apenas um fotograma do sonho todo). Buñuel disse certa vez que “era preciso permitir ao expectador sair de uma paisagem para outra, de uma ação para outra para poder dar a dinâmica de um sonho, ao ritmo em que o sonhador o vivenciou” (EDWARDS, 2005).

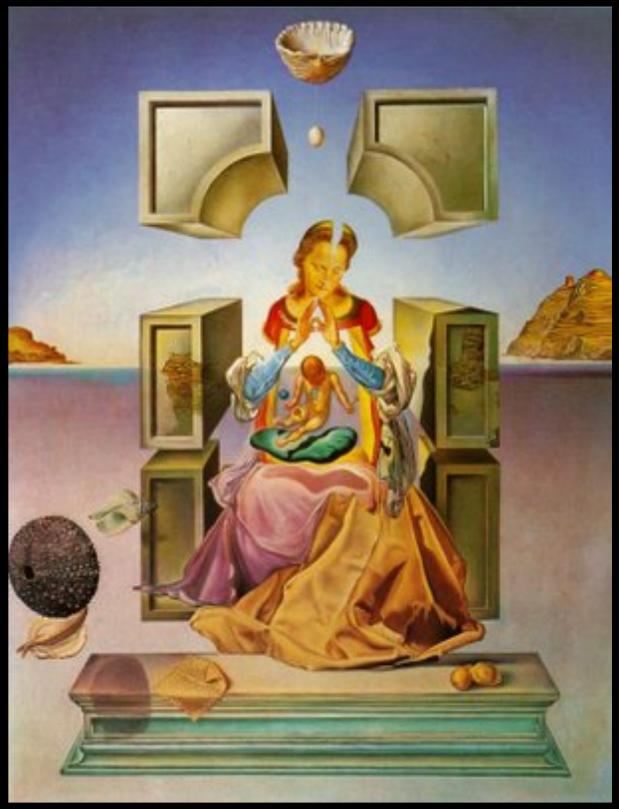
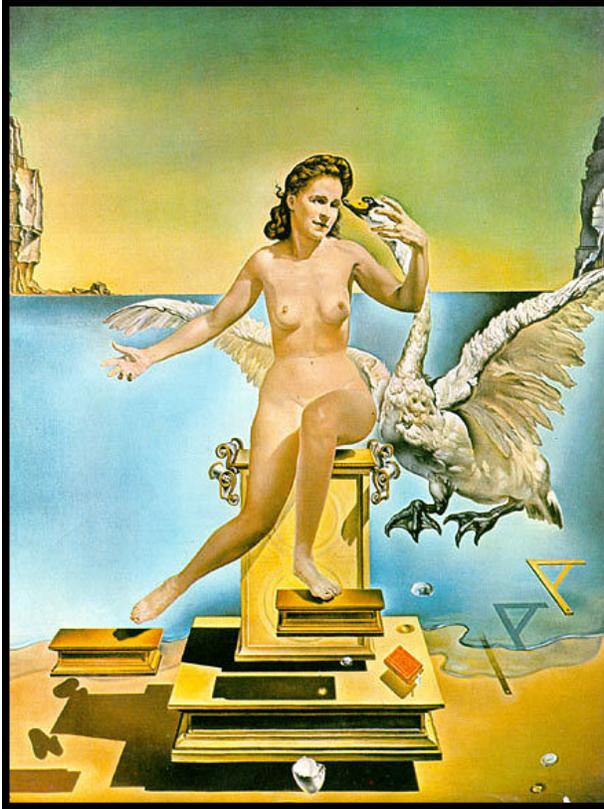
“Em Plano Aproximado, aparece bruscamente o homem dos panos, que leva a mão rapidamente à boca, como alguém que perde os dentes. A moça olha-o desdenhosamente. Quando a personagem retira a mão, vê-se que a boca desapareceu. A moça parece dizer: "Bom. E agora?" e acentua a pintura dos lábios.” (BUÑUEL e DALÍ, trecho do roteiro de *Um Cão Andaluz*, 1929)



[Figura 7]
Max Ernst
“Pietà ou Revolução a Noite”
ano: 1923
Óleo sobre Tela
116 x 89 cm
Tate Gallery, Londres



[Figura 8]
Giorgio de Chirico
“A Incerteza do Poeta”
ano: 1913
Óleo sobre Tela
106 x 94 cm
Tate Gallery, Londres



[Figura 9]

Salvador Dalí
“Leda Atômica”

ano: 1949

Óleo sobre Tela

61 x 46 cm

Teatre-Museum Dalí, Figueres

[Figura 10]

Salvador Dalí

“The Madonna of Port Lligat ”

ano: 1949

Óleo sobre Tela

48,9 x 37,5 cm

Marquette University, Milwaukee, Wisconsin



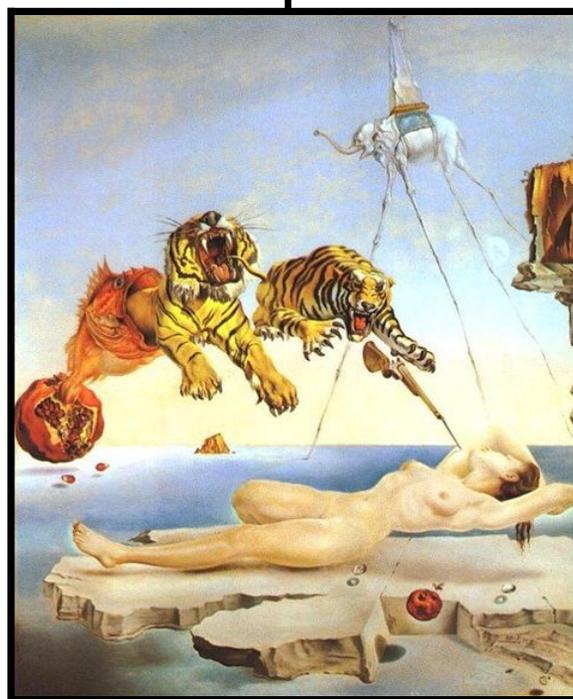
[Figura 11]
Salvador Dalí
“Vênus de Milo com Gavetas”
ano: 1936/1964

Bronze
98,5 x 32,5 cm
Teatre-Museum Dalí, Figueres

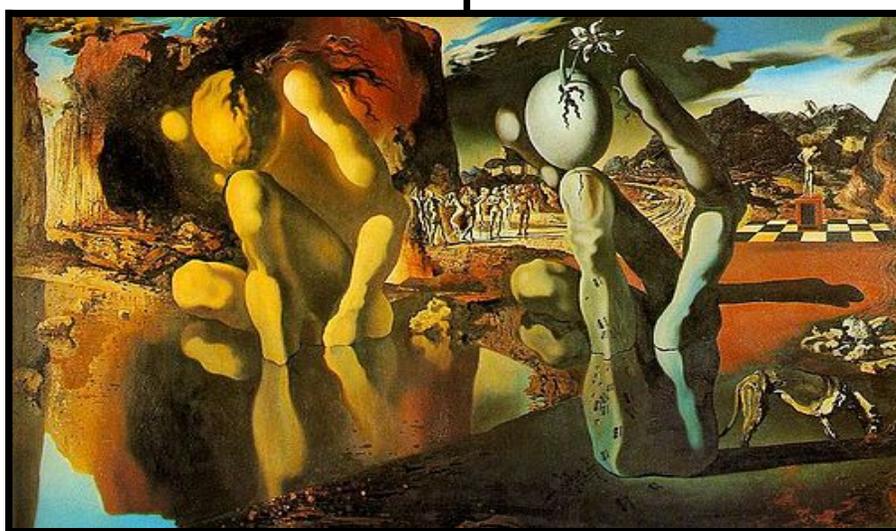
[Figura 12]

Salvador Dalí
“Girafe em Feu”
ano: 1936

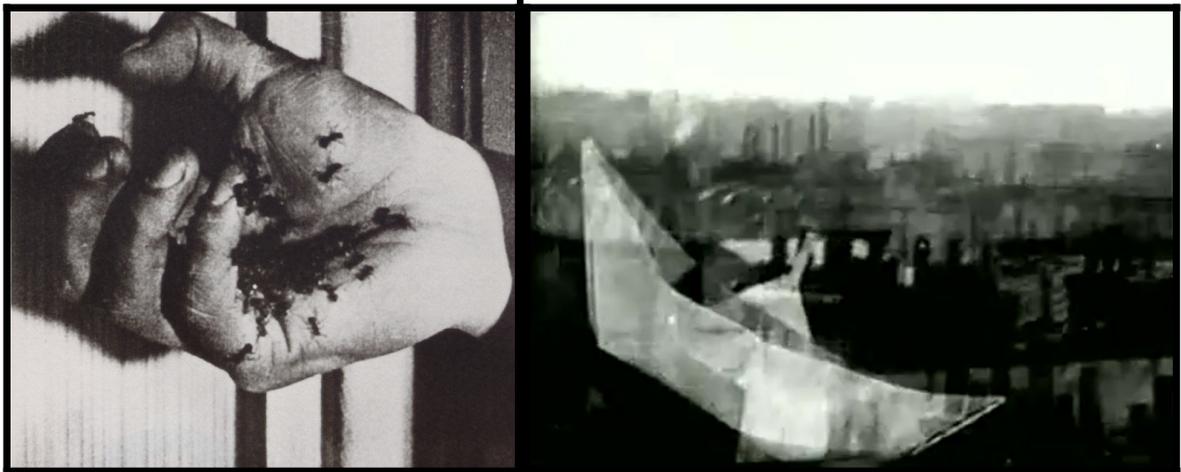
Óleo sobre Madeira
35 x 27 cm
Kunstmuseum Basel, Basel



[Figura 13]
Salvador Dalí
“Sonho causado pelo voo de uma abelha em torno de uma romã um segundo antes de acordar”
ano: 1944
Óleo sobre Madeira
51 x 40,5 cm
Thyssen-Bornemisza Museum, Madrid



[Figura 14]
Salvador Dalí
“Metamorphose de Narciso”
ano: 1937
Óleo sobre Tela
51,1 x 78,1 cm
Tate Gallery, Londres



[Figura 15]

Luis Buñuel e Salvador Dalí

“Um Cão Andaluz”

ano: 1928 (roteiro publicado em 1929)

foto 'still'

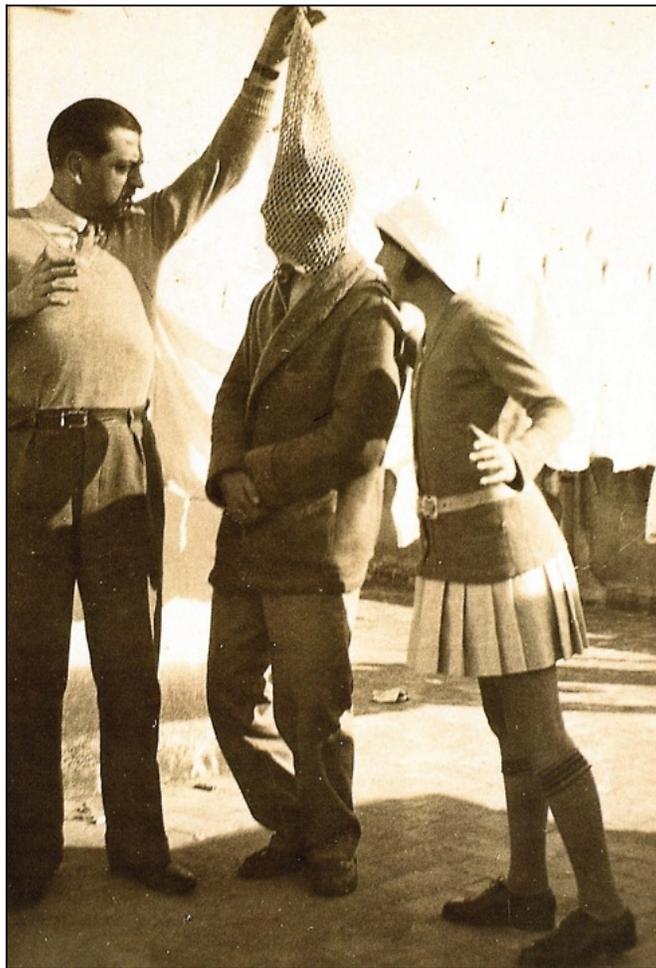
[Figura 16]

René Clair

“Entr'acte”

ano: 1924

foto 'sill'



[Figura 17]
Luis Buñuel, Salvador Dalí e Ana Maria Dalí, *circa* 1929

Spellbound

O Desejo do Inconsciente

“O surrealismo de um modo amplo nos fez ver a necessidade de ampliar nossos horizontes existenciais, rasgando os véus da pudicícia, ampliando os canais que nos ligam aos nossos desejos mais íntimos.” (FERREIRA e SILVA – 2009, p.4)

Dentro de nossa proposta de divisão do cinema surrealista em três momentos, propomos nesta primeira 'fase' examinar os significados de inconsciente, de sonho, de “erotismo” e outros atribuídos pela psicanálise freudiana, junguiana e lacaniana. Dissertaremos tais conceitos e teorias através da ‘Sequência do Sonho’ criada por Salvador Dalí para o filme *Spellbound* (EUA, 1945) de Alfred Hitchcock, pela qual analisaremos o conceito de ‘surrealismo erótico’, tanto como estímulo criativo, como remodelador histórico-cultural da sétima arte.

A perplexidade onírica de Dalí confrontava os princípios morais de uma sociedade que não estava acostumada com a linguagem artística provinda de artistas europeus. Enquanto os surrealistas apropriavam-se do erótico na arte como uma forma de sublimar, de representar os desejos íntimos, através do apelo do imaginário, e não do realismo explícito da pornografia, os americanos, entendiam que este ‘erotismo artístico’ estava ligado ao sexo de uma maneira muito mais carnal do que mental. Para o surrealismo, a representação de uma relação entre dois seres, um homem e uma mulher, poderia estar representada por um corpo seminu assim como por um simples objeto qualquer como um lençol ou um violino.

A nudez incorporada à arte, para os surrealistas, não trazia o apelo do sexo, mas sim o do desejo, e muitas vezes era utilizada como representação da natureza humana. As mulheres nuas de *Man Ray*, *René Magritte* ou *De Chirico*, por exemplo, traziam mais a condição natural do corpo feminino do que o desejo por este corpo em si. E, mesmo quando explícito, este desejo não demonstrava em sua representação o ato sexual.

Os americanos procuravam proibir estas imagens e condenavam o surrealismo por explorar constantemente o erotismo. Mesmo que as palavras de *Sigmund Freud* chegassem a América, o interdito ainda era muito presente. Uma mulher seminua em um filme hollywoodiano causava polêmica e os cineastas eram julgados como perversos. *Frank Powell, Cecil B. De Mille e Erich Von Stroheim* foram alguns dos diretores que entre 1910 e 1940 tiveram seus filmes recusados em salas de cinema e quando conseguiam uma exibição, logo na estreia eram velados e retirados de circulação. De Mille ao abordar, em suas obras, a importância do sexo no casamento, fora tratado pela imprensa como um ‘tarado’ e teve rejeição de inúmeros produtores para a execução de seus filmes. Mesmo quando convencia algum estúdio a bancar um de seus projetos, o filme não chegava às salas de cinema, e mesmo que o estúdio em questão bancasse uma exibição, o público recusava-se a assistir.

Em 1945, Alfred Hitchcock convidava Salvador Dalí para escrever uma cena para seu filme *Spellbound*. Era uma cena de um sonho e Hitchcock queria romper com a linguagem (estética e narrativa) convencional do cinema americano de abordagem das imagens oníricas nos filmes. Conhecedor do trabalho de Dalí, ele convida o artista que traz para a América uma nova estrutura de construção artística e de produção da sétima arte. De alguma forma, Hitchcock já esperava que o trabalho de Dalí fosse causar polêmica, não somente por sua estrutura de linguagem, mas pelo fato do trabalho dele abordar o erotismo como um dos principais elementos de suas obras.

“Quando chegamos à sequência do sonho, eu queria romper completamente com a tradição dos sonhos filmados, que eram normalmente enovados e confusos, com projeção tremida etc.” (HITCHCOCK, apud BRADLEY, 2001)

Ainda que com certa resistência, este tabu norte-americano começava a ser rompido. Pelo sucesso artístico e social-político de Hitchcock era possível incorporar as imagens surrealistas e eróticas de Salvador Dalí em um filme norte-americano sem que este fosse velado.

Mesmo que, dentre outros fatores, o tabu fora responsável por excluir muitas imagens da sequência elaborada por Dalí (destaque para a cena em que Ingrid Bergman se transforma numa escultura da Vênus de Milo). No entanto, ainda preservou-se na versão final parte deste erotismo e *Spellbound* abriu portas para diversos outros trabalhos eróticos (nos ateremos aqui ao cinema) serem exibidos nos EUA (alguns produzidos pelos próprios americanos) e colaborou com o retorno de *De Mille* ao seu ‘cinema sensual’, o surgimento de *Elia Kazan* com o ‘cinema do desejo’ e, entre outros, dos ícones do erotismo, como *Marilyn Monroe* e *Marlon Brando*. Filmes europeus considerados eróticos e até então proibidos nos EUA, puderam ser exibidos nos cinemas norte-americanos, como as curtas de *Luis Buñuel* (em parceria com Dalí), de *Germaine Dulac*, de *Man Ray* entre outros. E, com a repercussão mundial que o cinema norte-americano alcançava; o cinema erótico também chegava a outros países da América e em países do norte asiático.

Um Dalí Erótico em Spellbound

“O erotismo diz respeito ao belo, à estética sexual, à arte de transformar corpos em obras de arte. O erótico também pode ser abordado como um gênero que induz as pessoas a pensarem em sexo, mas sem necessariamente, mostrar pessoas nuas ou o ato sexual.” (RODRIGUES, 2008)

Se o cinema surrealista em sua primeira fase se ‘extinguiria’, na Europa, em meados dos anos 40, tendo mais tarde um retorno já em sua segunda fase (marcada pela influência de novas formas de narrativas, explorando agora o som), ele permeou nesta fase inicial por mais três décadas até que surgissem inovações, devido a sua expansão para fora do continente europeu, e principalmente devido à contribuição artística de Salvador Dalí no cinema norte-americano, mais precisamente em *Spellbound* – um dos principais marcos desta expansão.

Talvez sua contribuição estética não tenha sido tão intensa, e talvez também a sua narrativa não-linear não fosse uma novidade tão impressionante para os cineastas americanos, todavia, é notável a sua chocante e arrebatadora influência pela maneira com a qual abordava o erotismo no cinema.

Se em suas pinturas o erotismo já ocorria, no entanto não criava tanta polêmica quanto no cinema. É só observarmos *A Idade do Ouro*, filme escrito e dirigido por Dalí e Buñuel, em 1930, que fora proibido durante anos, de ser exibido nos EUA, por conter ‘cenas eróticas com apelos pornográficos’ (KING, Elliott. *Dalí, Surrealism and Cinema*, 2007) como a cena em que a jovem moça beija os pés de uma estátua.

A estrutura criativa e construtiva da arte surrealista trazendo o erótico como signo de tamanha importância tal como o universo onírico, é o *insight* pungente na obra daliniana. Se nas pinturas, esculturas e instalações o artista já deixava claro suas inquietações eróticas, no cinema elas serão observadas com maior intensidade.

Enquanto produzia suas obras plásticas, Dalí comentava da necessidade de se expressar por caminhos em que estes suportes artísticos não permitiam. Na linguagem da sétima arte, ele encontra a possibilidade de “gerar no espectador dois ou mais pensamentos paralelos que podem ou não se complementar” (KING, 2007), onde há a capacidade da imagem revelar uma sequência de signos ao mesmo tempo em que o som (no caso, a narrativa da voz) revela outra sequência, como se tivéssemos duas linhas de narrativas dentro de uma mesma cena.

“[André Bazin fala que] a fonte do erotismo cinematográfico é a 'afinidade entre o espetáculo do cinema e do sonho'” (RODRIGUES, 2008)

Salvador Dalí trabalhava seus roteiros com a proposta de apresentar o sonho com duas características muito importantes na construção narrativa – e que instigaram mais tarde outros cineastas a explorarem este tipo de construção – os signos visíveis e os signos invisíveis, 'o que vemos no sonho e o que está implícito de forma oculta, mas se mostra visível no cinema' (HITCHCOCK, apud TOMORROW SHOW WITH TOM SNYDER, 1973-75).

Quando abordava o conceito de visível e invisível, o artista não se referia àquilo que o olho humano vê ou não vê, mas aos signos que estão imagetivamente presentes na imagem e que podemos ou não perceber. Como as pernas femininas vestidas com meia calça e sapatos sensuais que substituem os ‘pés’ das mesas no ‘cassino’ presente no início da ‘sequência do sonho’ de *Spellbound*. Há um movimento e enquadramento específico da câmera e uma narrativa da voz que guiam o olhar para determinados signos deixando outros (no caso as mesas com pernas femininas) em segundo plano ou até mesmo ‘invisíveis’.

Para compreendermos a estrutura narrativa proposta por Salvador Dalí e analisamos alguns dos signos eróticos presentes na “sequência do sonho” de *Spellbound*, colocamos aqui uma descrição literal desta narrativa onírica¹²:

John Ballantine: “Eu não consigo lembrar do local.”

Na tela, uma série de olhos suspensos se sobrepõe.

J.B.: “Parecia ser um cassino, mas não tinha paredes, só cortinas com olhos pintados. Um homem andava com uma tesoura cortando as cortinas furiosamente...”

Em primeiro plano, um homem corta a cortina e logo atrás já percebemos outros olhos.

J.B.: “Uma garota seminua entrou e começou a beijar todo mundo. Ela veio ao meu encontro primeiro.”

Na íris de um dos olhos suspensos ocorre a entrada da garota sensual.

J.B.: “Eu estava sentado jogando com um barbudo. Eu virei o sete de paus. Ele disse: ‘vinte e um. Ganhei!’ Quando virou, as cartas eram brancas...”

Sobre a comprida mesa de jogo, um expressionista efeito de luz e sombra.

J.B.: “O proprietário entrou e o acusou de trapaça, começou a gritar ameaçando-o.”

O proprietário, irritado, apresenta a cabeça disforme, sem traços, como coberta por uma meia fina.

J.B.: “Ele estava no topo de um edifício. O homem barbudo. Eu disse: Cuidado! E ele foi caindo lentamente...”

Vemos o prédio ao fundo. O homem cai como uma peça de jogo.

J.B.: “...Aí, apareceu o proprietário da máscara. Ele estava escondido atrás da chaminé, segurando uma roda pequena... Ele a deixou cair no telhado.”

A roda distorcida desliza sobre o telhado.

J.B.: “De repente, eu estava correndo. Ouvi um barulho. Era um par de asas gigante. As asas me perseguiram e quase me alcançaram.”

A sombra gigante e assustadora das asas voa atrás de John, que desce por um chão íngreme, como o exterior de uma pirâmide.

“De modo geral, é considerado erótico aquele elemento artístico que remete à sexualidade e sugere algo à imaginação, sem necessariamente buscar a excitação sexual imediata.” (Martins, 2009)

A presença de uma garota seminua revela o primeiro signo erótico desta sequência. Não sabemos exatamente quem ela é. A imagem está um tanto distante, não há um plano fechado ou close sequer

¹² Esta descrição foi extraída de: MENDONÇA, Fernando. *O Sonho Surrealista no Cinema: recordando a parceria entre Dalí e Hitchcock*. Portugal, Viseu: Millenium - Revista do ISPV - n.º 34 - Semestral, p.97-102. Abril de 2008.

nesta personagem. O uso da não-identificação desta garota é, portanto, a ferramenta principal que a torna erótica, pois ‘sugere algo à imaginação’. Sabemos que ela está seminua, mas também não vemos claramente as partes de seu corpo.

O cinema na década de 40 estava acostumado a revelar em planos aproximados suas personagens e quando se tratava de erotismo, procurava-se deixar a mulher por inteiro na tela. Acreditava-se, principalmente no cinema americano, que a nudez, ou parte dela era suficiente para provocar o desejo erótico. Os fetiches acabam se tornando clichês e as estrelas (homens e mulheres) do cinema erótico não eram desejadas pelas suas cenas ‘sensuais’ mas pelo ‘proibido’ – o fato delas serem estrelas de cinema e não estarem ao alcance dos espectadores que as admiravam.

Mendonça (*O Sonho Surrealista no Cinema: recordando a parceria entre Dalí e Hitchcock*, 2008) coloca que o “surrealismo superava a simples mecânica sexual, contemplando e negando o movimento da carne como revelador do escândalo”. Na ‘sequência do sonho’ criada por Dalí, “o erótico não está na garota seminua em si, nem no ato de beijar os homens, mas no anseio de sermos aqueles homens, ou de nos imaginarmos no lugar daqueles homens”. Podemos também ressaltar que este recurso do “invisível” aplicado por Salvador Dalí não revela se quem está sendo beijado são somente homens, deduzimos por fatores culturais que sim, no entanto devemos levar em consideração que a imagem de mulheres se beijando já havia sido exposta no cinema¹³ antes de 1945, ano em que *Spellbound* foi lançado. “Ela pode muito bem beijar uma mulher” coloca o próprio artista em entrevistas a Elliot King, para o livro *Dalí, Surrealism and Cinema* (EUA, 2007). E, apesar de aparecer beijando apenas dois homens, a garota seminua de Dalí provavelmente continua beijando, mesmo quando a ação cessa em fusão para o rosto de *John Ballantine*, personagem que narra o sonho.

13 O filme *Maedchen in Uniform* (Alemanha, 1931) foi o primeiro a apresentar o beijo entre duas mulheres.

Relacionando a análise da ação à personagem *John Ballantine*, interpretada por *Gregory Peck*, podemos observar o quanto *John* se sente incomodado com a ação dos beijos, seu tom de voz e expressão facial revelam certa tensão, como se ele, segundo Hitchcock descreve a Dalí (KING, 2007), “estivesse com medo de um relacionamento possivelmente proibido”. Dalí, entendendo e representando este ‘proibido’ como ‘erótico’, cria este ‘medo’ com a cena de uma sombra que persegue *John*. Para *Jung*, quando a consciência se vê em uma condição ameaçadora ou duvidosa, a sombra se manifesta como uma projeção forte e irracional. Esta sombra representa “a coisa que uma pessoa não tem desejo de ser” (SAMUELS, 1988). E no caso, para *John*, a sombra seria o mito de Eros. Dalí acrescenta que “se tornar Eros deveria ser tão perigoso para John, senão, ele não trataria sua paixão pela Dra. Petersen como proibida”. O artista ainda lembra que quando lhe fora encomendada a cena do ‘sonho’, algumas partes do roteiro, inacabado até então, que *Hitchcock* desenvolvia junto com os roteiristas *MacPhail* e *Hecht*, lhe foram contadas pelo telefone para que ele pudesse tomar como base na criação de seu segmento. Uma das cenas que lhe foram narradas é o momento em que *John* acha que *Dr. Brulov* irá atacá-lo com uma navalha, “provavelmente por saber da relação entre ele e a Dra. Petersen”.

Erotizar para a personagem principal de *Spellbound* é como um pecado, se cometer estará condenado, assim como era o erótico de forma geral para o cinema norte-americano e de outros países no início da década de 40. Salvador Dalí achava que era o momento que deveria mostrar ao mundo o verdadeiro sentido do erotismo, aproveitando o convite para ingressar-se na indústria norte-americana da sétima arte. Talvez por fazer parte de um filme de Hitchcock, talvez por apresentar-se um tanto simbólica (no sentido conotativo das imagens), a “sequência do sonho” acabou por ser aceita, apesar de ter sido pensada originalmente para mais de vinte minutos; e que somente dois minutos e poucos segundos foram colocados na edição final do filme.

**“O erotismo é, na consciência do homem, o que o leva a colocar o seu ser em questão.”
(BATAILLE, 2004)**

As dúvidas humanas apresentadas nos filmes eram muito amplas e não remetiam a nenhum sentimento pessoal. Interiorizar as subversões e confrontar os próprios medos e desejos era a nova proposta que surgia nos roteiros da sétima arte após os cineastas terem contato com o cinema surrealista, ou seja, com o surrealismo e com todo o estudo psicanalítico que, os surrealistas, principalmente Salvador Dalí, apresentavam para a arte de um modo geral.

Observemos a própria produção de Alfred Hitchcock que até então trabalhava com suspense, assassinatos, e outros temas em seus filmes de maneira muito ampla. A história estava em primeiro plano e as personagens eram clichês da sociedade. Após *Spellbound* suas personagens passam a ter mais personalidade e suas manifestações internas tornam-se vigentes. Por exemplo, em *Janela Indiscreta* (EUA, 1954), a personagem *L.B.* não está apenas fotografando pessoas através de uma janela e tentando resolver um caso de assassinato, mas cada instante que registra com sua câmera, o instiga a pensar em seus próprios sentimentos, alguns deles ligados a desejos eróticos que precisam ser resolvidos – “pelo motivo de instigar a imaginação o erótico pode (e deveria) estar presente em diversos gêneros, no suspense, na ficção científica entre outros, pois o erótico não precisa ser um gênero, mas uma ferramenta para a imaginação humana dentro de qualquer estrutura narrativa e que possibilita a um homem que está olhando pela janela [em *Janela Indiscreta*] ir além da imaginação convencional que o cinema está cansado de mostrar.” (HITCHCOCK, apud TOMORROW SHOW WITH TOM SNYDER, 1973-75).

Podemos dizer então que o erótico como ferramenta construtiva para o cinema na segunda metade da década de 40, contribuiu não somente para que as portas do cinema surrealista se abrissem para o mundo, como também influenciou diversos outros cineastas. À margem do erótico surge um novo olhar sobre a perspectiva do corpo, o ato sexual e o desejo humano. A nudez ou a sugestão dela não é mais vista como proibida, mas como ferramenta para a construção artística e o desejo e atração

entre dois seres humanos perde seu caráter representativo do ato sexual, e começa a dar importância para o imaginário, à prática simbólica do erotismo cujo prazer, nas palavras de Bugalho (2009), “deriva da preparação, do adiamento, da incompletude, do irrealizável e indizível”.

Incisões Surreais: referências a Um Cão Andaluz e A Idade do Ouro

“Nenhuma idéia ou imagem que possa prestar-se a uma explicação racional de qualquer tipo seria aceita.” (BUÑUEL, sobre o roteiro de *Um Cão Andaluz*, apud EBERT, Roger, 2004)

A estrutura onírica, as influências de Freud, Jung e Lacan entorpeciam as mentes dos artistas surrealistas que traziam à flor da pele de suas obras os conceitos psicanalíticos. Observamos o trabalho do sonho como uma máquina de signos, mergulhando cada autor no seu mais abissal desejo presente no campo do inconsciente e levando consigo o expectador de sua obra.

Salvador Dalí entranhou-se em um sonho abarrotado de signos. Esta foi a sua proposta artística para a 'Sequência do Sonho' em *Spellbound*. Transbordar todos os signos surrealistas trabalhados no cinema de uma só vez, de forma a apresentar o surrealismo cinematográfico como um tornado carregando o expectador para um campo sobre o qual ele nada conhecesse. Desta forma, Dalí traz de volta o símbolo do olhar – o olho surrealista, signo presente no surrealismo que tenta descrever a necessidade de ter um novo olhar sobre a arte, sobre o ser humano, de um olhar interiorizado, um olhar voltado para o inconsciente – que outrora ele e Luis Buñuel exploraram com tanta firmeza em *Um Cão Andaluz* (1928).

Em *Um Cão Andaluz* o olho [da personagem principal] é seccionado por uma navalha. O homem que manuseia a navalha é senão o próprio Buñuel. A metalinguagem abordada nesta cena traduz a necessidade do expectador de não mais observar o cinema, os filmes, com aquele olhar que estavam acostumados. Seria necessário um novo olhar, que não assiste a uma sequência linear com todas as respostas prontas, mas um olhar que precisa enxergar nas “entrelinhas”, ver aquilo que está fora da tela (o 'invisível' segundo Dalí).

Compreendendo que cada imagética presente no filme não mais significa algo diretamente relacionado a uma ou outra cena, o espectador busca respostas fora do filme, muitas vezes dentro de si próprio, de seu inconsciente (e este era um dos principais objetivos do cinema surrealista).

O resgate do olho por Salvador Dalí é a primeira imagem desta sequência. Assim que a personagem John Ballantine, interpretada por Gregory Pack, inicia a regressão ao seu sonho e ao narrá-lo ao psiquiatra, surge um caleidoscópio de olhos humanos reais, que talvez sejam apenas reflexos dos olhos dos espectadores. Logo, a realidade mostra que não é direta, que seu significado não está pronto e estes olhos vão dando vez a uma cortina de olhos pintados (pelo próprio Salvador Dalí) e um homem (talvez o próprio Dalí) com uma tesoura grande (analogia a navalha na mão de Buñuel) corta todos estes olhos.

Assim como em *Um Cão Andaluz*, o corte rompe com a narrativa inicial do filme e abre o caminho para que as inúmeras sequências de signos entrem sem o condicionamento a que os olhos (e mentes interpretativas) dos espectadores, da sociedade, estavam acostumados. Mas o corte não é só simbolismo desta analogia.

O corte que rompe com o *tabu*, seja o tabu do erotismo (no qual a nudez não é mais o foco, não é necessário despir as personagens, realizar o corte da roupa, mas despir a imaginação, cortar as vestimentas que cobrem as estruturas de pensamento provindas de costumes e paradigmas socioculturais); seja o '*tabu cultural*' (a maneira como a sociedade é educada a pensar a arte).

O corte também traz (em *Spellbound*) a função de seccionador do ritmo e estética da cena¹⁴. Estamos nos acostumando com imagens densas, fechadas em suas personagens, com as câmeras quase

¹⁴ Dissertaremos mais a cerca desta função do corte no cinema, no capítulo 4, ilustrando seu uso em *Titus* de Julie Taymor (1999).

que fixas somente nelas, cenas longas, duradouras. Quando de repente, nos deparamos com imagens que passam rapidamente umas as outras, sem uma lógica linear, como se fosse uma projeção de *slides* em alta velocidade. E cada um destes *slides* repletos de elementos.

A estrutura do mostrar e do não mostrar - as imagens que estão cortadas; partes dela estão fora de cena, do enquadramento da câmera e só podemos pressupor um todo, formulando uma imagética a partir de nossa 'imaginação', utilizando de signos que não estão presentes visualmente (ou sonoramente) na cena do filme.

Podemos observar que há pessoas em um palco neste cenário de bar ou restaurante ou casa de show que Dalí revela ao cortar a cortina de olhos. No entanto, estas pessoas que supostamente estariam realizando uma apresentação cênica têm partes de seus corpos projetadas para fora do limite da tela, não sabemos quem são elas. Noutro momento, surge uma mesa com duas personagens jogando baralho. Uma delas está em primeiro plano e não sabemos quem ela é, pois vemos apenas seus braços e suas mãos manuseando as cartas. Um homem cai do telhado, mas para onde ele cai? Numa rua, num gramado, num lago?

O corte de cena nos deixa sem respostas aparentes e nos permite ainda mudarmos de um tempo e lugar para outro sem a necessidade de deslocarmos fisicamente as personagens e objetos que compõe determinada cena (esta cena do homem caindo do telhado em *Spellbound* nos lembra os objetos – e pessoas – que são jogados através de uma janela em *A Idade do Ouro* (1930). Em um primeiro momento, tudo cai sobre o jardim de um casarão, mas ao atirar uma girafa pela janela, esta cai em um mar).

Se o erotismo é sugerido pela imaginação e os cortes nos filmes nos fazem ativar nossa imaginação, muitas cenas, muitas imagens não reveladas pela câmera podem se tornar parte de uma erotização. Assim, podemos dizer, que o olho seccionado pela navalha de Buñuel ou pela grande tesoura de Dalí não somente designam uma necessidade de se olhar diferente para as coisas, como acabam por erotizar tudo aquilo que está fora de nosso alcance visual ou sonoro (signos presentes dentro da imagem do filme).

“É o desejo de conhecermos todas as coisas que nos leva a erotizarmos aquilo que não podemos ver, tocar, cheirar e ouvir, senão pela nossa imaginação” (BUGALLO, 2009). É a escultura que está compondo um simples cenário de um jardim de um casarão em *A Idade do Ouro* e que faz com que a personagem vivida por Lya Lis queira beijar sensualmente (e sentir prazer) seus pés de mármore, ou o corpo feminino coberto por roupas em *Um Cão Andaluz* que faz fluir a imaginação da personagem de Pierre Batchef que fantasia a moça toda nua despida e que também ao apalpar seus seios, imagina as nádegas da mesma.

“Salvador Dalí nos permite a fantasia de que aquela mulher irá beijar não somente os figurantes do sonho [sequência criada por Dalí para *Spellbound*] mas também o próprio espectador” (HITCHCOCK, apud TOMORROW SHOW WITH TOM SNYDER, 1973-75).



[Figura 18]
Salvador Dalí
Sequencia do Sonho de "Spellbound"
ano: 1945 fotos 'still'

[Figura 19]
Luis Buñuel e Salvador Dalí
"Um Cão Andaluz"
ano: 1928 (roteiro publicado em 1929)
fotos 'still'



[Figura 20]
Salvador Dalí
Sequencia do Sonho de "Spellbound"
no: 1945 fotos 'still'



[Figura 21]
Luis Buñuel e Salvador Dalí
“A Idade do Ouro”
ano: 1930
foto 'still'



[Figura 22]
Salvador Dalí
Cena Excluída da Sequencia do Sonho de "Spellbound"
no: 1945
foto 'still'



[Figura 23]
Luis Buñuel e Salvador Dalí
“Um Cão Andaluz”
ano: 1928 (roteiro publicado em 1929)
fotos 'still'



[Figura 24]
Alfred Hitchcock e Salvador Dalí, 1944

Alice

Entre ruídos: os primeiros sons em *Alice*

“Quando um ruído é incorporado intencionalmente ganha *status* de efeito sonoro, deixa de ser pura desordenação interferente ou sem sentido e passa a participar da composição da cenografia acústica”. (SILVA – 2005, p9)

Os primeiros sons em *Alice* (Reino Unido, 1988) vieram dos ruídos dos objetos cênicos e das peças dos bonecos e brinquedos presentes no filme. É nítido o ranger da roda enferrujada do ‘carrinho’ que a *Lebre de Março* utiliza para se locomover.

A linguagem que Svankmajer desenvolve para o som em seus filmes tem importante referência no teatro de bonecos tcheco. “Svankmajer conhece muito bem o teatro tridimensional de bonecos de Praga, onde trabalhou por muitos anos. (...) Seus filmes são colagens da vida real, com bonecos e objetos que atestam seu comprometimento com o surrealismo” (PAIVA, 2006). Em relação ao som, Svankmajer descreve que o teatro de bonecos compõe uma narrativa diferenciada daquelas usuais nos contos e peças infantis, ou mesmo nas artes destinadas aos adultos. Os bonecos não necessitam de vozes específicas – não eram atores, os quais cada um tem a sua própria voz – como nos desenhos animados que assim como no cinema, sincroniza-se vozes específicas, particulares, para cada personagem, como uma espécie de identidade.

Mas não é só a narrativa da voz que inspirou o trabalho de Svankmajer e toda esta sua influência cinematográfica nos anos 80. Os bonecos, retratam o artista, emitem sons, ruídos, ao serem manipulados, seja o som das cordas das marionetes, seja o bater da madeira e gesso sobre a madeira do palco, seja uma roldana ou parafuso, enfim, todo o material que compõe os bonecos e objetos utilizados no teatro de bonecos criam ou interferem na ‘trilha musical’. O que Svankmajer destaca do teatro de bonecos tcheco, que ele considera ‘*elemento fundamental*’ na criação de seus filmes, é justamente o

fato destes ruídos serem aceitos e estudados pelos autores e manipuladores dos bonecos de uma forma tão peculiar que eles procuravam compor as *paisagens sonoras* das peças teatrais a partir destes sons ou até mesmo utilizando-se apenas destes sons.

A Paisagem Sonora de Svankmajer

“[O termo Paisagem Sonora refere-se à] qualquer ambiente sonoro ou qualquer porção do ambiente sônico visto como um campo de estudos, podendo ser esse um ambiente real ou uma construção abstrata qualquer, como composições musicais, programas de rádio, etc.” (SCHAFFER – 1977, p.274)

As interpretações que *Jan Svankmajer* faz dos simbolismos presentes no conto de *Lewis Carroll* não se limitam ao plano visual. Não são apenas os objetos que ele anima, as suas personagens e seus cenários surrealistas que transfiguram significâncias para as peças presentes em *Alice no País das Maravilhas*. Há toda uma construção sonora repleta de *peças-chaves* que nos transportam para a atmosfera sombria da obra. São rangidos e sussurros, ruídos e efeitos sonoros que permeiam diferentes planos durante o filme. É perceptível o som do *tique-taque* do relógio que ecoa por quase todo o longa-metragem, ora como uma representação do relógio do *Coelho Branco*, ora como o relógio da *Lebre de Março*, ou ainda como uma analogia simbólica do tempo.

Svankmajer traduz uma série de ações e sensações por estes sons que estão presentes em planos perceptíveis, os quais podemos chamar de sons audíveis. O filme começa com uma paisagem sonora ampliada de sons ambientes, a água que compõe um primeiro plano, o vento e os pássaros em um segundo plano. Depois as pedras atiradas por *Alice* colocando o som de suas batidas no rio em primeiro plano passando a água para segundo plano. Entra a narrativa da voz e, quando se passam exatamente noventa segundos, aparece o título sobre uma tela preta e inicia uma música instrumental que segue até os dois minutos e vinte e dois segundos do filme. Esta melodia instrumental, de aproximadamente cinquenta segundos, coberta por recortes de narrativa (da voz de *Alice*), é a ‘*única música*’ presente no longa-metragem. Para melhor elucidar, precisamos primeiramente entender as diferenças e funções de ruídos e efeitos sonoros.

Podemos entender ruídos como “sons que não estão ligados diretamente à imagem visual” e efeitos sonoros como “o uso de uma conexão direta em que podemos identificar a fonte que produz o som no ambiente visual” (SILVA, 2005). A composição de diferentes ruídos cria uma paisagem além daquela que a fotografia do filme nos apresenta. Em alguns momentos esta composição nos permite imaginar o cenário que está além do enquadramento da cena, em outros nos transporta diretamente para a mente de *Alice* e toda sua imaginação.

É perceptível um ruído metálico e grave logo após os créditos, preparando-nos para mergulharmos no universo mórbido que Svankmajer constrói com seu surrealismo mecânico¹⁵. Este ruído se mantém por um longo tempo, passando de audível (som ‘perceptível’) para inaudível (som ‘imperceptível’) quando nosso ouvido se encontra acostumado com este som que deixa, em planos perceptíveis, efeitos sonoros, ainda que haja sons que se encontrem na tênue borda entre ruído e efeitos sonoros, como o tique-taque do relógio que ainda não está presente na cena, ou pelo menos, ainda não fora revelado.

Citemos também o momento em que *Alice* cai em um buraco, uma queda longa e demorada, na qual vemos objetos dos mais variados. Acompanhando a queda, há um som perceptível de um elevador, porém uma interferência a ele com ecos metálicos e sons de vidros que trazem uma sensação de que a nossa personagem, está de alguma forma interagindo com os objetos que passam à sua frente. Inaudível é o som do relógio que logo em seguida à queda, sai deste plano imperceptível e entra em um segundo plano, no qual passamos a percebê-lo, agora ignorando o som de elevador que permanece depois que *Alice* não está mais em queda, desassociando-se de seu primeiro significado.

15 *Surrealismo Mecânico*: o termo vem do processo criativo de Svankmajer, que trabalha a mecânica dos objetos como linguagem de seus filmes. A função primeira para a qual determinados objetos foram designados são levadas à um segundo plano, enquanto que seu *insight* são as possibilidades que estes objetos oferecem tanto no movimento, quanto nos sons que podem emitir.

Em um estudo mais delineado, encontramos uma série destes sons em planos mais distantes que nos passam imperceptíveis (os sons inaudíveis) em uma primeira escuta, talvez por estarem em campos sonoros que nossos ouvidos ignorem dentro de um conjunto de sons ou por fazerem parte de uma ambiência previsível como o som de um vento suave, enquanto *Alice* corre por um gramado, atrás do *Coelho Branco*, a água do riacho e o ‘barulho’ dos pássaros nas paisagens campestres.

Se pensarmos em todos estes sons (ruídos e efeitos sonoros) e como eles estão organizados dentro do filme, observamos a presença de uma certa rítmica e de uma melodia que resgatam o processo de criação de música aleatória, no qual alguns dos elementos da composição são deixados ao acaso, no entanto, aproximando este processo ao método do uso não-convencional de objetos como instrumentos musicais e da elevação de barulho-ruído ao status de música propostos por *John Cage*¹⁶.

Os objetos presentes em *Alice* regem o que podemos assim considerar como trilha musical, transfigurando uma imensa paisagem sonora.

“Em qualquer lugar, o que mais ouvimos são ruídos. Queremos capturar e controlar esses sons, e usá-los não como efeitos de estúdio mas como instrumentos musicais.” (CAGE, 1937¹⁷).

16 John Cage: (1912 - 1992) foi um compositor, poeta, pintor, teórico musical experimentalista e escritor norte-americano. É o compositor da famosa peça 4'33", pela qual ficou célebre. Composta em 1952, a peça consiste em 4 minutos e 33 segundos de música sem uma nota sequer.

17 In: SANTOS, Sérgio W. C. *Percursos da Música Eletrônica*. Salvador: UFBA, 1998.

Mudanças Abruptas: a voz surrealista

**“Cada coisa que você ouve é um objeto sonoro (...) pode ser encontrado em qualquer parte. Ele é agudo, grave, longo curto, pesado, forte, contínuo ou interrompido.”
(SCHAFER – 1991, p.177)**

Um outro fator bastante presente nos trabalhos de Svankmajer e que se destaca em *Alice* é o uso de sons extremamente ampliados. Não são referências aos objetos em primeiro plano necessariamente, na verdade, são escolhas do próprio cineasta, que procura ressaltar nos sons aqueles objetos-signos que ele quer que dirijamos uma atenção mais precisa. Se os sons dos movimentos do *Coelho Branco* estão em primeiro plano quando ele está em cena, do mesmo modo estão ampliados em momentos em que ele não está. E assim também observamos que nem todo elemento presente que deveria apresentar um determinado som, o apresenta, como a exemplo, a própria *Alice*. Com isso, por mais que a imagem nos chame atenção, nosso foco no filme é, de maneira bastante intensa, guiado pelos objetos sonoros.

Em *Alice*, como observamos, não ouvimos todos os sons, muitos por não estarem presentes, outras vezes nem mesmo aqueles que estão na paisagem sonora. *Murray Schafer* coloca que cada indivíduo é determinante daquilo que ouve, cada ouvido escuta certos sons, criando assim para um mesmo ambiente, diferentes paisagens sonoras.

Não somos capazes de ignorar os sons, diferente da visão, na qual podemos interferir fechando os olhos ou apenas direcionando o olhar, entretanto, compomos de maneira particular os planos de presença dos objetos sonoros, de acordo com nosso centro de atenção, determinando aquilo que nos é relevante no momento, podendo até mesmo tornar inaudíveis sons que para outras pessoas são completamente audíveis. Porém, há sons que rompem esta atenção subitamente. Como quando estamos concentrados em uma conversa ou no som de uma orquestra e de repente uma máquina é ligada ao

nosso lado. O barulho do motor é um objeto sonoro que entra em primeiro plano sem a nossa permissão.

E é desse som súbito que Svankmajer se aproveita em muitos momentos de sua obra, com a colaboração dos *sound-designers* Ivo Spanj e Robert Janza. O elemento que rompe com o silêncio, o que rompe com uma paisagem sonora contínua, como o choro estridente de uma criança, que somente depois de alguns minutos observamos ser um *porco-bebê*. Como linguagem surrealista, Svankmajer apresenta que muitas vezes a escolha deste som súbito vem de uma aleatoriedade no processo criativo. Seu *insight surge*, como o processo criativo do surrealismo sugere, a partir de um sonho.

Enquanto está escrevendo ou dirigindo uma determinada cena de um filme, lembra-se de um som com o qual tenha sonhado na noite anterior, seja ele um ruído ou um efeito sonoro e coloca-o subitamente naquele momento. Em *Alice* ele procurou trazer mais intensamente este processo, e determiná-lo como um padrão para mudanças abruptas de cenas ou quando dentro de uma mesma cena quisesse que o espectador tivesse uma espécie de ‘choque’ para mudar completamente seu entendimento sobre os fatos que estivessem acontecendo no instante ou simplesmente para mudarem o foco de atenção. Som de objetos quebrando, pedras caindo, sons de animais, o *tique-taque* do relógio e até mesmo as narrativas da voz de *Alice*.

Cada vez que alguma personagem fala, somos abruptamente interrompidos com um corte de imagem que mostra o rosto de *Alice* que complementa a fala, com um padrão de narrativa que é comum na escrita e não na fala, como se ela estivesse lendo o conto de *Carroll* para nós. Mas nossa primeira ‘estranheza’ não é com esta interrupção, mas sim com o rompimento clássico de falas no cinema. As personagens mexem suas bocas e esperamos ouvir a voz de cada uma, mas ao invés disto, ouvimos somente a voz de *Alice*. “Estou atrasado”, diz o *Coelho Branco*, numa dublagem sincrônica da voz com

o movimento de sua boca, porém a voz que fala não é sua e sim de *Alice* que complementa “disse o Coelho Branco”.

Antes de dissertar sobre o processo narrativo do filme, a maneira como Svankmajer transpõe o narrador de terceira pessoa para primeira pessoa e a narrativa direta (diálogos das personagens) para narrador-observador, procuraremos mostrar como estas narrativas de *Alice* interferem na nossa interpretação sobre a cena ocorrida, ou sugerem um ponto de partida para interpretação da cena seguinte, a partir destes complementos descritivos que a personagem-narradora adjetiva à cada diálogo por ela narrado.

O *Coelho Branco* diz, na voz de *Alice*: “Mary, Mary”. Esperamos que ela complemente: “Disse o Coelho Branco”, mas ao invés disso, ela diz: “O Coelho Branco é frio”. Desta forma, somos impulsionados a observar e subjugar o Coelho Branco como um ser frio, impassível. Aos poucos, sua sombria imagem volta a ocupar um plano de maior importância no filme.

O que Svankmajer faz com esta adjectivação é nos colocar o ponto de vista de *Alice*, ou melhor, seu próprio ponto de vista. Esta forma de colocação acaba funcionando como uma interferência sonora súbita, pois não necessariamente vemos o *Coelho Branco* como uma personagem fria, talvez interpretemo-lo como um ser que está com medo, receoso, no entanto, quando nos damos conta passamos a tratá-lo como um indivíduo frio, por *indução* da narrativa de *Alice*.

Este é um jogo que Svankmajer faz com o espectador. Muito bem comandado pelo cineasta, esta adjectivação nos remete à características que talvez os bonecos não fossem capazes de demonstrar. E este jogo ainda traz um *background* interessante. Estamos com um turbilhão de sons, os ruídos propositais colocados por Svankmajer e os *sound-designers* e os sound effects, quando de repente entra

um close-up de *Alice* e sua narrativa é toda realizada sobre um silêncio absoluto dos ruídos e sound effects, ressalvo quanto à algumas falas de personagens que necessitam acontecer durante alguma ação sonora.

“Num primeiro nível temos as qualidades da voz que se sobressaem através da musicalidade com a qual esta é expressa. (...) Num segundo nível da voz estão os diálogos entre os personagens, os monólogos que, através da sua entonação, sotaque ou modo de falar contribuem para a caracterização dos personagens. Os diálogos normalmente são apresentados com fala sincrônica, ou seja, vemos quem fala através de um som lábio-sincrônico. (...) Cria-se com isso, um verdadeiro figurino sonoro para caracterizar as personagens (...)” (SILVA – 2005, p9)

A voz conecta-se a imagem, complementando a caracterização de uma personagem. Mas seria mesmo a voz um elemento fundamental para o filme? Svankmajer quebra esta proposta colocando um jogo simbólico de desassociação entre imagem e palavra, muito presente na obra de *René Magritte*¹⁸.

Magritte criou uma série intitulada “*palavras-pintura*” que “desafiam as noções que caracterizam as suas paisagens” (KLINGSÖHR-LEROY, 2007), colocando abaixo de pinturas de objetos, legendas escritas que não representam em um primeiro significado denotativo, o signo presente. “Uma vez que este sistema de identificação está totalmente incorrecto, nós procuramos instintivamente uma nova forma de ordenar as coisas”.

Svankmajer dizia que as *palavras-pintura* de Magritte foram inspirações diretas na proposta de desassociar voz de personagens (ou mesmo determinados sons) – como substituir a voz das personagens pela voz de *Alice*. Desta forma, podemos pressupor que há algo além de uma simples

18 René Magritte (21 de novembro de 1898 – 15 de agosto de 1967), artista belga que ingressou ao grupo dos surrealistas em Paris (França), em 1927, trabalhando com pinturas de imagens insólitas, criava metáforas através da justaposição de objetos comuns. Sua série intitulada “*palavras-pintura*” deu nome ao processo homônimo que permeou boa parte de sua obra e influenciou artistas como Duchamp e Ray e mais tarde Svankmajer.

narrativa em primeira pessoa. *Alice* não apenas faz uma leitura em voz alta do conto de Lewis Carroll, talvez ela esteja recriando as falas destas personagens, e talvez seja tudo mesmo um sonho dela. Ou, quem sabe, teria ela entrado na própria mente.

“Um objecto sugere que há outro escondido por trás dele”. (MAGRITTE, apud KLINGSÖHR-LEROY – 2007)

A Escuta Surrealista na Paisagem Sonora da Sétima Arte

“Sound used as a metaphor can create a whole dimension of meaning not immediately apparent in the visual images of a scene. It is one of the most powerful tools available to us in writing the screenplay¹⁹” (COOPER e DANCYGER, 2000. p.33)

A utilização do método criativo desenvolvido por Magritte, as “palavras-pintura”, para compor novas linguagens cinematográficas, apresenta destaque no panorama da sétima arte nos anos 80, quando oferece aos cineastas do período novas possibilidades de criação e ressignificação dos filmes.

Ao resgatar o surrealismo como ferramenta na construção audiovisual, Svankmajer traz um novo panorama para o cinema desta época. Enquanto que o conceito surreal estava sendo abordado como tratamento ao ‘absurdo’ ou ‘fantástico’ por outros cineastas, no âmbito da fotografia, e algumas poucas vezes na narrativa da trama, Svankmajer apropria-se do surrealismo como método criativo (desde o *insight* até a *dedução*), vazando para todos os campos do filme: a imagem é simbólica, a narrativa é surreal e o som ressignifica-se. O filme deixa de ser surreal pelo seu conteúdo apenas - o surrealismo entra em jogo colocando todo o processo criativo do filme em seu contexto.

Outros filmes com caráter similar estavam sendo produzidos na mesma época de *Alice*. Podemos observar *Homem Elefante* (EUA, 1980) de *David Lynch*, o qual buscava uma forma narrativa surreal, porém, limitando-se a uma estrutura linear e uma estética mais realista. Lynch que já havia trabalhado com conceitos surrealistas em outros filmes (como em *Alfabeth* e *Eraserhead*) apropriava-se do surrealismo apenas como conteúdo da trama dos filmes, em alguns poucos momentos, permitindo vazar para a fotografia ou musicalidade. *Touro Indomável* (EUA, 1980) de *Martin Scorsese* brinca com

19 Tradução do autor: “Som usado como uma metáfora pode criar toda uma dimensão de significado não imediatamente aparente nas imagens visuais de uma cena. É uma das mais poderosas ferramentas disponíveis para nós ao escrever o roteiro”.

uma estrutura surreal nos efeitos sonoros, criando uma paisagem sonora diferenciada em algumas cenas, com destaque para as tomadas das lutas de ringue recheadas pelos sons dos *flashes* de máquinas fotográficas, porém segue com uma fotografia regida pela forma clássica do cinema americano, que se aproxima de uma estética realista. Entre outros não podemos deixar de citar o trabalho de *Stanley Kubrick*, em especial, *O Iluminado* (EUA, 1980), filme no qual toda narrativa visual depende da paisagem sonora que é construída para dialogar diretamente com o espectador e a maneira como ele observará o filme, distorcendo instrumentos musicais e interferindo com efeitos sonoros. Todavia, ainda que como um trabalho autoral, aqui no sentido de pessoal, a linguagem sonora em Kubrick era vista pela crítica e por outros cineastas como um cinema ‘alternativo’ e tão pouco como uma pesquisa que acrescentaria um novo olhar (podemos dizer uma nova escuta) para o cinema de um modo geral.

Os anos 80 (não estamos fazendo um recorte histórico, mas contextualizando o período em que se situa Svankmajer no seu processo de criação de *Alice*) foi um período em que o cinema de ação sofreu um *boom* criando personagens de destaque, fazendo releituras dos gêneros de guerra e ficção científica e em que os filmes de dramaticidade realista retornavam às telas.

Os EUA e Canadá buscavam construir filmes de heróis, resgatando momentos históricos como a invasão da máfia italiana nos EUA ou a Guerra do Vietnã; o Brasil tenta recuperar-se de sua crise cinematográfica buscando destacar-se com filmes que narravam histórias verídicas de personagens brasileiros; a Argentina e outros países produziam narrativas políticas; o continente asiático procurava entrar neste universo da ação dos filmes de heróis; e a Europa estruturava-se em filmes românticos mais realistas e menos ‘autorais’. Apresentando importantes relações com o investimento dos filmes, os estúdios tinham como objetivo arrecadar lucros e o ‘grande público’, e parecia que a grande maioria dos cineastas estava engajada nesta proposta. O cinema experimental parecia ‘morrer’.

No entanto, alguns cineastas não aparentavam estarem contentes com este painel da sétima arte e sentiam que de alguma forma, o cinema precisava recuperar-se enquanto arte. Apesar de terem produzido nesta década, alguns filmes com propostas comerciais, cineastas como *Tim Burton* com *Vincent*, Ingmar Bergman com *Fanny och Alexander* e Terry Gilliam com *Brazil*, tentavam resgatar o cinema experimental, obtendo algum sucesso, ainda que resguardando-os dentro do que acreditava-se que o ‘grande público’ desejava assistir. Podemos destacar *David Lynch* com *Veludo Azul* (voltando com seu lado experimental), entretanto, direcionaremos nosso enfoque para Jan Svankmajer por consideramos que sua obra não se limitou a uma ou outra proposta experimental, mas o conjunto todo de seu filme adentrava o experimentalismo através da narrativa surrealista.

O enfoque neste capítulo será para a influência surrealista no som do cinema, procurando mostrar como Svankmajer e o surrealismo contribuíram para novas experimentações na composição sonora dos filmes. Como vimos anteriormente, Svankmajer apropriou-se de ruídos e efeitos sonoros para compor sua paisagem sonora, não utilizando da convencional ‘trilha musical’. David Lynch havia experimentado esta proposta anos antes em *Eraserhead* (EUA, 1976), porém limitou-se apenas a proposta cinematográfica, a obra resultante, enquanto que Svankmajer propunha um estudo mais afinado desta linguagem. Podemos dizer que seus artigos resultam em uma nova releitura do *Manifesto do Surrealismo* de *André Breton* propondo mais claramente os índices do surrealismo na sétima arte, talvez até sendo o ponto inicial para outros manifestos do surrealismo que depois viriam a serem escritos.

Na práxis cinematográfica é quase que inevitável encontrarmos a presença de um músico coordenando as trilhas musicais de um filme. Nos anos 80 retornavam às composições de trilhas sonoras, os compositores que trabalham com orquestras, a música instrumental, e nomes como *Alan Silvestri*, *Jerry Goldsmith*, *John Williams*, entre outros aparecem com destaque nos créditos dos filmes.

Muitos cineastas deixavam de desenvolver suas propostas sonoras para seus filmes, dando vez a uma autoria musical quase que exclusiva de músicos-compositores. Não estamos negando a importância de um músico na composição sonora de um filme, e sua importante colaboração na autoria do mesmo, o que acontecia neste período, na maioria das produções cinematográficas era não haver diálogo entre o cineasta e o músico, que acabam criando duas obras distintas que deveriam interagir entre si na estrutura final do filme.

Svankmajer não contente com esta proposta queria ele mesmo ter a liberdade de transpor para o filme todos aqueles sons que ele havia imaginado; em seu processo criativo surrealista, os sons que havia sonhado ou os acasos que lhe eram permitidos com os objetos que utilizava na criação de suas animações. *Starewicz*, *Ptushko*, e *George Pal*, animadores contemporâneos de Svankmajer, partiram para a proposta de trabalharem simultaneamente no roteiro, na filmagem (processo de animação) e na edição com os músicos que contratariam para suas obras. Svankmajer aproveitou a ideia em seu processo criativo, no entanto ele não se limitou ao diálogo com os músicos e ele próprio produziu e capturou diversos dos sons presentes em seus filmes.

E logo se tornou notável no panorama internacional da sétima arte, quando lança *Alice*, que traz o nome de dois músicos (sound designers), Ivo Spanj e Robert Janza. No entanto, *Alice* apresenta em sua divulgação o nome do próprio Jan Svankmajer como designer experimental sonoro.

Em sua proposta criativa, a arte do cinema estaria em criar o todo do filme como um produto do artista, que pode (ou deve) buscar parcerias de profissionais específicos de cada área, no entanto, preservando a autoria primeira do artista que idealizou o filme. *Salvador Dalí* apresenta um referimento acerca dos sonhos (e o processo criativo surrealista a partir deles) o qual ilustra mais precisamente o caminho o qual Svankmajer procurava seguir em seu trabalho: “os sonhos podem acontecer em preto e

branco, como podem ser coloridos, podem ser mudos ou apresentarem inúmeros sons e às vezes até uma composição musical” (KING, 2007).

Desta maneira, transpor os signos dos sonhos para uma obra de arte implicaria também em transpor sons, podendo resultar no processo de criação de uma música, ou até mesmo nos ruídos, efeitos sonoros e diálogos de um filme. Svankmajer, no roteiro de *Alice*, assim como nos roteiros de *Dimensions of Dialogue* (1982) e *The Pendulum* (1983), e mais tarde em *Faust* (1993), escreve uma série de notas acerca dos sons, algumas vezes, as cenas eram descritas apenas por uma sequência de sons. Alguns signos propostos pelo artista muitas vezes não encontram representações icônicas no plano visual, ou seja, em personagens ou objetos, e então ele recorre ao som. E esta é uma das mais marcantes características que podemos destacar com relação a importância do cinema surrealista como contribuição à sétima arte. As representações icônicas transpostas para o som (não somente no plano da trilha musical) configuram a segunda fase do cinema surrealista.

Em sua primeira fase, dos anos 20 aos anos 70, destacava-se como contribuição ao universo cinematográfico, o processo não-linear de narrativa, a ‘desordem do filme’, processo criativo do roteiro (e de montagem do filme) desenvolvido por *Luis Buñuel* (SAVERNINI, 2004). Uma cena não precisava estar em uma sequência lógica da cena que a antecedia. Cada cena tinha sua autonomia e cada qual recriava significados a partir do momento em que o espectador tentaria achar uma possível relação entre elas. Mas o processo estava centrado no roteiro e na imagem. O surreal e inovador se limitavam a estes dois campos. O som do filme não era explorado.

Em *Um Cão Andaluz* (França, 1928) podemos compreender que o som não tenha sido explorado, por dificuldades técnicas. Ainda não havia facilidade de acesso ao *vitaphone* (gravação de som sobre um disco, sistema introduzido pela *Warner Bros.* em 1926, que permitia sincronizar falas e

outros sons com as imagens). No entanto, décadas depois, quando a tecnologia de som no cinema já estava bastante desenvolvida, ainda víamos que a paisagem sonora nos filmes não era pensada como narrativa, mas como complemento da imagem. O que se exploravam eram as trilhas musicais, como em *O Anjo Nasceu* (Brasil, 1969), *Assalto ao Trem Pagador* (Brasil, 1962), *O Império dos Sentidos* (Japão, 1976), *O Discreto Charme da Burguesia* (França, 1972) entre outros.

Chénieux-Gendron, em seu livro *O Surrealismo* (1992), coloca, a cerca deste período, que “um sistema de signos, entretanto, ficou completamente negligenciado pelo surrealismo na França: o domínio musical”. Os músicos surrealistas, como *André Souris* ou *Paul Hooreman*, trabalhavam com o acaso, o processo de construção *à avessas* (o agudo tocado no grave e os intervalos invertidos), colagem, metáforas e com o princípio básico do surrealismo que é o sonho. No entanto, a associação de música com imagem não acontecia no processo construtivo de uma nova linguagem. As musicas eram pensadas para serem ouvidas, totalmente desassociadas de quaisquer que fossem as imagens, seja um teatro, uma dança, uma instalação ou mesmo o cinema.

O cinema era pensado como projeção de imagens, e quanto muito um texto explicativo (que seria uma narrativa ou uma fala extremamente importante de uma personagem). Talvez por vir de um sistema mudo (‘o cinema sem som’), o cinema, culturalmente era mais bem assimilado sem som, porém, esta ‘tradição’ incomodava *Breton*, que acentuava que o surrealismo, na sua proposta de miscigenação de diferentes linguagens, *o hibridismo*, não estava sendo explorado como poderia no cinema. “Breton se sente roubado ‘como num bosque’ em tudo aquilo que o cinema poderia ter feito e não realizou” (CHÉNIEUX-GENDRON, 1992). A música continuava sendo tocada fora do filme, e o filme continuava tendo uma musica ou mesmo um som que não o pertencia.

Nos anos 80, observamos o início de uma nova linguagem cinematográfica. Nesta segunda fase do cinema surrealista, que permeia a década de 80 até meados dos anos 90, o som do filme é pensado como elemento narrativo e, de alguma forma, lhe é permitida certa autonomia, influenciando toda uma geração de cineastas, como *Brian De Palma*, *Pedro Almodóvar*, *Martin Scorsese* entre outros. Um exemplo interessante de ressaltar é *Blow Out (Um tiro na Noite)* que Brian De Palma lança em 1981, cuja narrativa dependia totalmente do som – *Jack*, um produtor sonoro (espécie de *sound designer*) está editando sons ambientes que havia capturado para compor um trabalho, quando percebe um ruído em sua fita sonora. Ao ampliar este som, percebe ser um tiro. O som se torna um elemento importante na narrativa do filme, uma *peça-chave*.

Todavia, ainda eram poucos os elementos sonoros que compunham certa narrativa. Poucos foram os cineastas que traduziram toda uma narrativa através do som (em toda a sua estrutura no filme). Ora víamos os ruídos sendo elevados à narrativa, ora eram os efeitos sonoros, ora era a trilha musical. *Stanley Kubrick*, *Glauber Rocha*, *Starewicz*, *Ptushko*, e *George Pal*, entre outros começaram a fazer experimentos com a linguagem do som no cinema, procurando explorar todos os seus campos.

Mas somente em 1988 surge a primeira obra filmica que explora em completo todos os campos sonoros do filme. Enquanto o cinema, de um modo geral, procurava explorar a narrativa sonora nos ruídos, efeitos sonoros ou trilha musical, Svankmajer vai além, explorando também a maneira de apresentação da voz. Como vimos acima, em *Alice*, o artista desconstrói a lógica narrativa (e sincrônica) pela qual cada personagem tem sua própria voz e coloca uma única voz para todas as personagens (a da própria *Alice*). Sua influência no conceito da narrativa da voz no filme transborda para o cinema com tamanha importância que veremos nas décadas seguintes, cineastas como *Charlie Kaufman*, *Zhang Yimou*, *Franco Zeffireli*, *Tim Burton*, *Quentin Tarantino*, *Peter Weir* entre outros, produzirem roteiros que exploram profundamente a narrativa sonora.

Para exemplificar, citemos *Adaptação* (EUA, 2002) com roteiro de *Charlie Kaufman* e direção de *Spike Jonze*. O filme quebra com a linha que separa a narrativa da ação da narrativa da voz, através de uma metalinguagem na qual a narrativa *subjetiva* interage diretamente com a narrativa *objetiva* e ainda com o que está fora do filme, como o próprio roteirista que é protagonista do filme, e o fato do filme brincar com a ‘possibilidade’ de Kaufman (não a personagem, mas o próprio escritor que está fora do filme) escrever o roteiro conforme o filme acontece.

“No capítulo dezoito, Charlie Kaufman está assistindo à aula sobre roteiro e, em voice-over, lamenta: Sou patético, um fracassado. Eu fracassei. Eu me vendi. Sou um inútil. Que merda estou fazendo aqui? Que estou fazendo aqui, porra?! (...) Eu devia ir embora. Vou começar do zero o projeto. Em seguida, os pensamentos de Kaufman são interrompidos pela fala do professor Robert Mckee: Que Deus os salve se usarem voice-over, colegas! É um recurso frouxo e precário! Notamos que, no exato momento em que o professor (...) Mckee condena o uso de voice-over, cessa o pensamento em voice-over de Kaufman” (NETO, 2009)

Quebrando as Regras Sonoras

Uma importante contribuição do surrealismo para as artes foi o *hibridismo*. Os artistas que se reuniam em Paris nos anos 20, 30 e 40, propunham a miscigenação entre linguagens artísticas, estilos e técnicas. Encontram-se quadros surrealistas, esculturas, textos e fotografias realizados com estéticas renascentistas, barrocas, impressionistas, dadaístas etc. E o cinema não ficou atrás, *Man Ray* trabalhava com os sonhos e a aleatoriedade, porém seus filmes apresentavam uma estética dadaísta, assim como as películas de *Duchamp*. Já *Salvador Dalí* e *Luis Buñuel* apropriavam-se de características modernistas. Enquanto técnica, vemos Ray utilizar-se de fotografias, animando-as (*stop-motion*), *Duchamp* filmando instalações, *Dalí*, *Buñuel*, *Cocteau* e *Clair* ‘brincando’ com bonecos, *Dulac* incorpora a linguagem da dança e muito mais.

Este hibridismo, tanto nas artes plásticas quanto no cinema, no entanto se limitou ao estado das palavras, visual, palpável e corporal. Não havia preocupação com a música – no cinema com toda a paisagem sonora (trilha musical, ruídos e efeitos sonoros) – os músicos surrealistas eram poucos e não colaboraram muito com pesquisas e exploraram pouco o hibridismo artístico.

Fora nos anos 80, então, principalmente com os surrealistas tchecos – principalmente *Styrsky*, *Heisler*, *Svankmajerová* e *Svankmajer* - que o som ganha uma importância maior no olhar surrealista e o hibridismo, que voltava como *ferramenta* importante para a arte surrealista, principalmente para o cinema, é atribuído também à paisagem sonora.

Destacamos como exemplo deste hibridismo sonoro no cinema, o trabalho, acima comentado, de Jan Svankmajer, que incorpora a proposta sonora do teatro de bonecos tcheco dentro dos filmes, o ‘som deixa de ser artificial (...) de alguma maneira, cada ruído emitido por aquilo que está presente no

filme pode fazer parte naturalmente da trilha sonora (...) desde o ranger de uma porta até mesmo o barulho da própria câmera que está capturando as imagens” (SVANKMAJER, apud WOOD).

E esta é talvez uma das mais relevantes contribuições do surrealismo na sétima arte, nos anos 80. Começamos a observar diversos autores (diretores, roteiristas, *sound designers* etc.) cinematográficos apropriando-se do hibridismo artístico, e no som, isto gera um *boom* em todo o cinema.

Não são mais somente trilhas musicais que criam um primeiro plano sonoro nos filmes, mas os ruídos e efeitos sonoros também passam a se apresentarem como trilha sonora, podendo estar em primeiro plano, não somente como efeito ou referencia direta a um movimento ou objeto (como som de passos associados aos pés do ator caminhando, por exemplo), mas como uma forma de narrativa complementar à imagem (ou até mesmo como narrativa principal e então a imagem entrando como complementar), permitindo-se sons desassociados de elementos visuais.

Em *Veludo Azul* (EUA, 1986), *David Lynch* apresenta ruídos de uma máquina de costura, de um líquido que parece estar correndo em um cano, de um motor industrial entre outros que não aparecem visualmente em momento algum do filme, no entanto, criam toda uma paisagem em nossa mente gerando novos significados para a trama e algumas vezes até nos permitindo entender alguma ação ou a presença de uma personagem ou objeto.

“Quebrar as regras”. Foi assim que Svankmajer propôs o seu cinema. Observamos que em *Alice* todas as regras foram quebradas de alguma forma, propondo uma nova leitura da sétima arte. Podemos dizer que a desilusão de André Breton com a sétima arte (“tudo aquilo que o cinema poderia ter feito e não realizou”) agora seria superada e que ele poderia dizer que agora o cinema realizou tudo o que lhe é possível (ainda que saibamos que muita coisa ainda há de ser explorada).

Para concluir esta análise da contribuição do cinema surrealista na paisagem sonora da sétima arte, podemos citar um trecho do documentário *The Animator of Prague* (Reino Unido, 1990) de James Marsch: “Naquilo que supostamente chamamos de o Novo Manifesto do Surrealismo²⁰ [nota: trata-se de artigos escritos nos anos 80] encontramos um Svankmajer que nos traz um novo panorama do surrealismo e da arte de um modo geral e que agora necessariamente expande o capítulo sobre o cinema: “as imagens outrora plano único e principal no cinema agora permitem-se dialogar com o som, não apenas incorporando-o mas reconhecendo que ele tem sua autonomia. Assim, agora, os filmes não precisam mais serem visuais, poderão ser também sonoros²¹”.

20 Svankmajer e alguns de seus contemporâneos escreveram, neste período, uma série de artigos e publicações que, mais tarde, foram consideradas como um “Novo Manifesto do Surrealismo”.

21 Destacamos aqui, como exemplo, o filme *Blue* (1993) de Derek Jarman, que tem 79 minutos de uma tela azul, no qual toda narrativa é somente sonora.



[Figura 25]
Jan Svankmajer
“Alice”
ano: 1988
foto 'still'



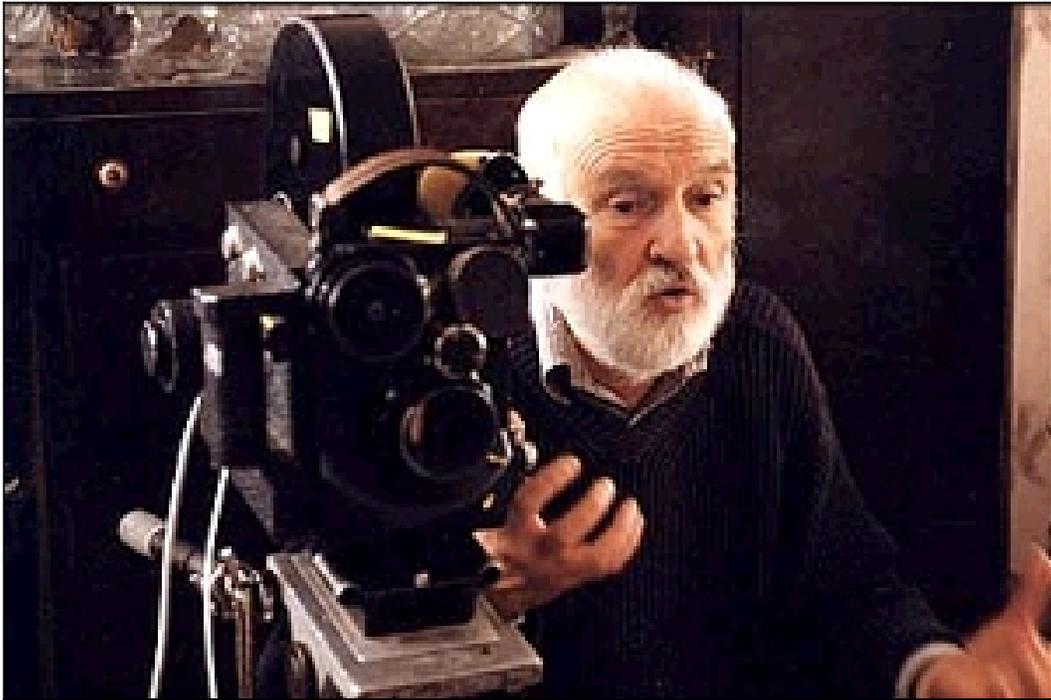
[Figura 26]
Jan Svankmajer
"Alice"
ano: 1988
foto 'still'



[Figura 27]
René Magritte
“A Chave dos Sonhos”
Ano: 1927
Óleo sobre Tela
38 x 53 cm
Pinakothek der Moderne, Munique



[Figura 28]
Jan Svankmajer
“Alice”
ano: 1988
fotos 'still'



[Figura 29]
Jan Svankmajer, 2000

Titus

Uma Roma Surrealista

“Taymor's film throws into sharper focus the relationships between the aesthetics of cinematic representation and the ethics of spectatorship²²”(GHITA, Lucian. *Aesthetics of fragmentation in Taymor's Titus* in: ROSS, C. *Shakespeare in Hollywood, Asia, and cyberspace*, 2009. p.207).

Um dos elementos pelo qual destacamos *Titus* (EUA, 1999) de Julie Taymor como um filme importante para esta análise do cinema surrealista é o fato de Julie Taymor ter '*proposto*' explorar todas as possíveis narrativas surrealistas dentro desta obra.

Da escrita mecânica (ou automática) conduzida numa filmagem automática (proposta advinda de Luis Buñuel e Salvador Dalí) e do jogo de contrastes e oposições às narrativas oníricas freudianas (e junguianas; e lacanianas). O cinema experimental surrealista encontra-se em *Titus*, no qual Taymor explora o uso de uma narrativa não-linear (mesmo que não durante o filme todo), assim como a poética simbólica da construção sonora, o uso das cores como signo - que faz relações com os elementos sonoros e visuais - e outros índices do surrealismo.

A subjetividade expressiva de Taymor conduz uma poética de transfiguração sígnica pela qual ressoam contrastes dos mais subversivos desejos do surrealismo, aqueles ícones outrora presentes no trabalho de artistas como Luis Buñuel, como o transtorno de identidade explorado por Buñuel que talvez fosse fruto da necessidade de se explicar o não-tempo e o não-espaço que rege a obscura paisagem do inconsciente.

22 Tradução do autor: “O filme de Taymor põe em foco mais nítido as relações entre a estética da representação cinematográfica e a ética do espectador”.

Talvez, entre outras condições, fosse esta a importância pela qual o surrealismo não se encontra como um movimento artístico, mas sim como uma proposta de processo criativo. O surrealismo é regido por ideias, teorias, conceitos e não por normas e regras artísticas, não há um estilo de pintura, de escultura, de cinema, não há um traço, uma cor ou uma forma particular, como por exemplo, o cubismo, com o uso das formas geométricas (representando todas as partes de um objeto no mesmo plano) como principal característica.

Se em *Um Cão Andaluz* (França, 1928) Buñuel propôs a deslocação temporal com o intertexto “Oito anos depois...” logo após os créditos iniciais, em *Titus*, a diretora Julie Taymor já inicia o filme com um espaço e tempo que não condizem com o pressuposto contexto ao qual pertence o general Titus Andronicus.

Titus é uma figura icônica. Ele pode significar a si próprio, o general Titus, num império cesariano, ou pode apenas representar o arquétipo do ditador onipotente. Seja ele Hitler, seja ele Lenin, seja ele Mussolini, o uso da linguagem poética nos permite realizar estas analogias. Desta forma, Taymor constrói sua condição surreal de tempo e espaço.

Na cena de abertura, temos uma época outra, algo quase que atual com relação ao ano de produção do filme. Uma casa, mais precisamente a cozinha de uma casa, na qual um garoto brinca com seus carrinhos eletrônicos e seus soldados de plástico. Um incêndio toma conta do ambiente quando uma bomba atinge a casa²³ e, ao resgate do garoto, temos um homem, cujo figurino nos permite imaginar outra realidade, num tom até mesmo sarcástico, porém de extremo uso do jogo de oposições, uma das estéticas propostas pelo surrealismo. O homem está vestido de nadador (mais tarde veremos que ele é um *clown*), seu espaço é a água, mas ele está em meio às chamas. Quando saem desta casa,

²³ No making-of do filme, Julie Taymor explica que, junto com o sound designer Blake Leyh, foi buscar sons da Segunda Guerra Mundial para construir a paisagem sonora desta cena.

encontram-se no Coliseu, como se esta grande arena fosse uma extensão da casa. Este é um dos mais veementes momentos em que o não-lugar atinge de maneira profunda o expectador.

Ainda neste jogo de oposições, entra o uso do contraste entre claro e escuro. Na cozinha em chamas, a luz do fogo é intensa, no Coliseu, predomina a escuridão. Esta cozinha, num “salto signo”, faz uma ponte entre a cena de abertura e a segunda metade do filme, onde acontece o famoso banquete que Titus oferece a sua arqui-inimiga Tamora.

Julie Taymor assim constrói arcos, iconicamente (com imagem e/ou som), resgatando, em certas cenas, signos presentes em outras cenas (anteriores) ou transpondo uma cena para um futuro imprevisto (o expectador fica no aguardo de alguma cena - ou de signos - que possam esclarecer a presença de certos elementos narrativos, ainda sem respostas precisas, em determinadas cenas). O expectador passa parte do filme procurando encontrar um sentido para a cozinha em chamas em pleno Coliseu.

Uma das relações mais diretas, porém discreta, é a torta que se encontra sobre a mesa na cozinha, em meio ao caos representado pelos brinquedos – referenciando à torta que Titus servirá a Tamora no banquete. Um jogo de minúcias, pequenos signos presentes nas cenas que de certa forma vão conduzindo a um elo de ligação e de sentido entre cenas distintas do filme, ou permitindo ao expectador criar as suas próprias significâncias (interpretações).

Relembra-se assim, a composição de signos que Buñuel faz em *A Idade do Ouro* (França, 1930), a qual ele chamava de “peças de um quebra-cabeça” (BUÑUEL, *Meu Último Suspiro*, 1982), como exemplo do esqueleto de um bispo em meio a uma paisagem de ossadas no início do filme, o bispo que é jogado pela janela já na metade do filme, e os significados que estes irão refletir no momento em que entra a cena final trazendo o Duque de Blangis saindo de uma orgia em seu castelo, com toda uma roupagem cristã.

E a torta na cozinha em Titus se queima toda, assim como tudo que lá estava, salvo apenas o menino e um boneco que tem a forma do general Titus.

Ao saírem da casa em chamas, logo após o 'nadador' se glorificar por ter salvado o menino, vemos quase que enterrado na areia das ruínas do Coliseu, o boneco de Titus. Talvez representando uma premonição do que viria a acontecer ao poder de Titus. O menino (neste momento ainda não sabemos quem ele é) abaixa-se, pega o boneco e o vira para a câmera, numa poética composição de luz e sombras, simulando que o boneco está dando uma ordem em seu poder. Outra ponte entre os acontecimentos da trama.

O menino, durante o decorrer do filme, se torna um ícone forte e presencial, ele é quem observa tudo, ele é quem resgata a esperança e força de Titus (somente ao meio do filme é que descobrimos que o menino é o jovem Lucius, neto de Titus).

É com o jovem Lucius que o filme inicia, e com ele que o filme termina, numa brilhante imagem na qual o jovem Lucius pega em seu colo, numa forma de resgate e proteção, o bebê Aaron, filho de Tamora – neste momento Tamora e todos os demais de sua família estão mortos, exceto Aaron – simbolizando que o confronto entre Titus e Tamora sempre se fará presente, seja por seus descendentes, seja numa analogia simbólica a outras personagens reais (históricas) e épocas.

“It is, however, through Young Lucius, the witness, that the movie develops a different approach to violence since, contrary to the rest of the characters, he manages to refract the violence around him instead of absorbing it.” (AGUSTÍ, Clara. *Julie Taymor's Titus (1999): Framing Violence and Activating Responsibility*. Barcelona, 2006, p.65).²⁴

24 Tradução do autor: 'É, no entanto, através do jovem Lucius, a 'testemunha', que o filme desenvolve uma abordagem diferente para a violência uma vez que, ao contrário do resto dos personagens, ele consegue refratar a violência ao seu redor, em vez de absorvê-la'.

O Coliseu apesar de acolher Titus e seus soldados (em outro tempo e espaço - nesta cena simbolizados pelos soldados de Terracota²⁵) em uma época em que a grande arena estaria em seu auge, seu cenário é do Coliseu em ruínas, como o conhecemos, no século XX/XXI. Porém, ouvimos as vozes e aplausos do povo, resgatando a este tempo passado, mesmo não mostrando imagetivamente nenhuma pessoa na plateia.

Julie Taymor permite que a paisagem sonora também sirva de narrativa surrealista, subjetiva. Todos os elementos narrativos, desta forma, precisam ser compreendidos e atribuídos a significâncias para gerarem outros signos e tentarem de alguma forma dar significado ao contexto de cada cena do filme. A cor, a luz, a sombra, os figurinos, os objetos, os sons.

E em meio ao Coliseu em ruínas, entram as tropas de Titus, o que outrora eram soldados com vestimentas que fazem jus a época e lugar de Titus, na história real, recontada por William Shakespeare (o filme *Titus*, de Julie Taymor, é inspirado na peça *Titus Andronicus* de Shakespeare, escrita em 1593), agora são carros, motos e tanques de épocas nas quais viveram Hitler, Lenin ou Mussolini.

E como faz parte da assinatura de Taymor, a diretora imprime em seu cinema (de autor) detalhes sutis que trazem toda essa submersão da não temporalidade a todo instante. São as cabeças de leões cujas bigas (carros romanos puxados por cavalos) traziam como símbolo de certo império romano, agora transpostas nas motocicletas militares e em forma de cabeças de lobos.

“Roma. Vê-se o túmulo dos Andrônicos. Em cima, os tribunos e os senadores. Depois entra por um lado Saturnino com seus partidários, e por outro, Bassiano em companhia dos dele, com tambores e bandeiras.” (SHAKESPEARE, W. *Titus Andronicus*, Ato I, Cena I, 1593).

25 Soldados de Terracota: esculturas chinesas, dispostas de forma fúnebre, que representam o exército de Qin Shi Huang, primeiro imperador Chinês, 210-209 A.C., construídas para guardarem a vida póstuma do imperador.

A peça de Shakespeare começa com os túmulos dos Andrônicos. No filme de Julie Taymor estes túmulos só surgem após o exército “terracota” de Titus entrar em cena, carregando cadáveres embalsamados. Estes túmulos, cujas lápides eram colocadas em cena na interpretação cênica dirigida pelo próprio Shakespeare (KOTT, Jan. *Shakespeare, Nosso Contemporâneo*, 2003), são representados por Taymor, como sarcófagos, remetendo também à era e espaço do Antigo Egito, outra analogia simbólica de tempo-espaço.

Geralmente quem fica posto à frente do palco observando silenciosamente e severamente aos túmulos, é Titus, no entanto, em primeiro plano, quase que cobrindo a tela toda, de costas para a câmera, observando os sarcófagos, está o jovem Lucius, imponente em sua guarda, mostrando desde já sua predestinação a general.

A cena de abertura ainda terá muitas ações. O título do filme já foi exposto em letras grandes como se estivessem sido escritas no chão do Coliseu: “Titus”. O crédito transcorre e ainda não vimos o próprio Titus. Ele só surge depois que os sarcófagos são depostos no chão e o exército de carros, motos e tanques entra em cena. Almejante e brado, Titus olha severamente a todos e a tudo, com uma expressão que vai aos poucos da tristeza, para a bravura e vitória.

As cores até então, transitam do azul intenso ao preto em contraste. As cores pastéis e a luz branca foram deixadas na cozinha que pegou fogo. Somente em algumas tomadas de cena, a cor azul dá vez à cor terra (ou sépia), o que transcreve um possível significado, remoto ao deserto chinês onde fora enterrado o exército de barro terracota, ou ao Egito Antigo, ou até mesmo às ruínas do Coliseu, anunciando que Titus também estará em breve, debaixo da terra, e que seu exército também estará lá para vigiar e preservar o seu governo e vida póstuma.

Vemos Tamora e seus filhos entrarem enjaulados, como os escravos e gladiadores eram colocados antes de iniciarem as grandes batalhas no Coliseu. O olhar de Tamora é de vingança. Ao mesmo tempo, o exército terracota inicia uma coreografia simbolizando uma espécie de ritual de vitória - ou adoração (KOTT, Jan. *Shakespeare, Nosso Contemporâneo*, 2003). E somente após esta coreografia é que Titus emerge seu elmo, tirando-o da cabeça, e inicia com força e intensidade sua saudação a Roma. Mas antes de soar suas primeiras palavras, ele contempla o jovem Lucius, simbolizando o encontro entre o passado e o futuro.

Antes de prosseguir, atentemos a outro detalhe. Ainda na cena inicial, dentro da cozinha, ouve-se um som, como se um televisor estivesse ligado. Ouvimos o tema de abertura da série de TV americana *Lone Ranger* (1949). O propósito deste tema de abertura talvez fosse referir a esta atemporalidade e não-lugar, remetendo aos Estados Unidos em uma ressaca pós Segunda Guerra Mundial (pensando no ano em que estreou a série *Lone Ranger*) com resquícios que confrontavam a União Soviética numa Guerra Fria.

No entanto, podemos encontrar uma referência ao personagem que nomeia a série televisiva em questão - *Lone Ranger* (br. Cavaleiro Solitário) – pois o bravo Titus é um homem solitário em seu interior (assim como o Cavaleiro Solitário), e cujo companheiro de longa jornada Marcus (no caso de *Lone Ranger*, seu parceiro índio) mesmo estando presente ao seu lado durante toda a trama, é uma personagem que não preenche o vazio de Titus, que permanece como um cavaleiro solitário.

E é sobre a solidão de Titus que permeia parte do pano de fundo que o sustenta durante toda a trama, em contraponto com sua bravura e poder. Ao olhar para o jovem Lucius, não somente surge a referência de um passado e futuro coexistindo num mesmo tempo, mas também uma analogia ao coração solitário deste destemido general. O jovem Lucius ao final do filme achar-se-á sozinho. Mesmo

que carregue em seus braços, um bebê; estará solitário, pois esta criança é fruto de uma relação entre Tamora e Aaron (servo-escravo de Tamora), e possivelmente será um inimigo do jovem Lucius. Se, após o martírio de Lavínia, a morte de entes e soldados de Titus, o que resta a ele, são os desejos de Tamora, ao jovem Lucius resta esta criança que carrega o sangue da arqui-inimiga de seu avô Titus.

Julie Taymor faz outro recorte da abertura da peça de Shakespeare. Ao invés de começar seu filme com Marcus, Saturninus - futuro imperador - e seu irmão Bassianus, como no texto original, no qual estas três personagens iniciam os diálogos da trama saudando Titus Andronicus, a diretora principia os diálogos do filme com o próprio Titus. Este recorte remete a esta solidão em Titus, as demais personagens estão ao seu lado, mas nenhuma se dirige a Titus, contemplando-o com uma verdadeira companhia, tirando-o deste seu ermo.

Após saudar Roma (e não aos romanos), Titus completa - nos informando seu estado de pesar - “Salve, Roma, vitoriosa! De luto vestida” (SHAKESPEARE, *Titus Andronicus*, Ato I, Cena I, 1593. Adaptação TAYMOR). E a câmera transita por entre os corpos embalsamados.

Corta-se para um *close* da espada, erguida para o céu. Em seguida, a câmera segue para um plano baixo no qual Titus embainha sua espada em um ato de vitória, no qual ele pode descansar, pois nenhum godo irá atacar Roma novamente. Entretanto há um ar de solidão em sua feição, pois ele deixa para trás o seu campo de batalha com seus fiéis soldados dando vez a um retiro solitário, mesmo estando ao lado de seu neto, Lucius, sua filha, Lavínia e seu companheiro e irmão, Marcus – o que representa um prenúncio do que virá a seguir, como por exemplo, a morte de Lavínia.

A imagem ainda permanece com a fotografia azul, e temos um *close* do rosto de Titus, contemplando uma tristeza profunda ao mesmo tempo em que continua seu discurso acusando a si

próprio de não ter cuidado dos seus súditos, seu exército, seu povo. E logo dá a ordem do enterro. Há um corte de cena que intercala o rosto de Titus com o rosto do jovem Lucius, sempre referenciando o general ao solitário menino.

“[Elsie]Walker (“Now is a Time to Storm:’ Julie Taymor’s Titus (2000).” *Literature Film Quarterly*, 2002, pp. 194-207) argues that “we are aligned with Young Lucius in viewing events beyond our control” (2002: 202). But as he takes on a more active role, in his transformation into active participant, he “represents the possibility of restitution, faith, resilience and tenderness”.²⁶(AGUSTÍ, Clara. *Julie Taymor’s Titus (1999): Framing Violence and Activating Responsibility*. Barcelona, 2006, p.65)

Em seu artigo '*Julie Taymor’s Titus (1999): Framing Violence and Activating Responsibility*', Clara Escoda Agustí dialoga sobre os signos que permeiam as personagens reconstruídas sobre o olhar de Taymor. Personagens que deixam de ser apenas símbolos (de uma classe ou nação) ou arquétipos; e passam a representar sensações, sentimentos ou valores (éticos e morais), como o jovem Lucius que “representa a possibilidade de restituição, a fé, resistência e ternura”.

Entram os típicos banhos romanos, o filme parece estabilizar-se na época condizente à personagem em questão, Titus Andronicus. Tudo está aparentemente calmo e os soldados (agora não mais em formação representando o exército chinês Terracota) caminham por entre corredores e escadarias levando os corpos embalsamados. É dada a ordem de execução do filho de Tamora. Enquanto Tamora e seus outros dois filhos observam aterrorizados e com extremo ódio e dor ao assassinato, o jovem Lucius aprecia tudo com um olhar sério e contemplador.

Julie Taymor faz, neste momento, uma referência a uma possível infância perdida de Titus. O Jovem Lucius não é mais uma criança que brinca com seus soldadinhos e carrinhos de pilha. Agora ele

²⁶ Tradução do autor: 'Walker afirma que "estamos alinhados com o jovem Lucius em visualizar eventos fora de nosso controle" (2002: 202). Mas como ele assume um papel mais activo, na sua transformação em participante ativo, ele "representa a possibilidade de restituição, a fé, resistência e ternura" '.

é um “adulto” que participa do ritual sanguinário de execução do filho primogênito de Tamora. A diretora faz com que esqueçamos que há uma criança em cena, presenciando todo o terror.

“A novidade e caráter único da pintura de Tanguy reside na sua elegância e na capacidade do artista em transformar a fealdade em beleza excêntrica” (KLINGSÖHR-LEROY - 2007).

A fealdade de Taymor está no horror da violência, arquitetada com tamanha competência que a veemência, o sangue, a tortura, o estupro, o canibalismo se tornam elementos que compõe o belo. Assim como as pinturas de Tanguy (1900-1955), Taymor coloca cada *ato* horrendo com uma suavidade e glamour que nos possibilita sentir a carnificina, a dor e ao mesmo tempo contemplá-la com uma beleza única. Isso nos incomoda. E essa talvez seja a intenção da diretora. Relembrar as sombras de onde brotam as deformidades assustadoras de Tanguy ou o *Pequeno-Almoço de Pêlo* de Meret Oppenheim (1913-1985), no qual a artista cobre uma xícara de café, pires com pele de gazela chinesa (pêlos).

Ao transitar por uma arquitetura surrealista contemporânea, Clara Escoda Agustí ainda discursa, em seu artigo, a cerca da contralógica que permeia a releitura de *Titus Andrônico* realizada por Julie Taymor, onde a diretora não somente confronta a lógica linguística de tempo e espaço (a linearidade, por exemplo), mas a dinâmica estética e rítmica da composição visual de certas ações.

Agustí ilustra este uso da contralógica (recurso disposto no surrealismo e muito utilizado e discursado por Breton, Clair, Dalí, Ray e Buñuel) no longa-metragem *Titus*, com os atos de violência, tanto por parte de Tamora e seus filhos, como por parte de Titus, ações dinâmicas e extremamente fora de controle que nas mãos de Taymor, são retratados em quadros congelados ou câmeras lentas, que criam um panorama onde a violência é reconhecida como um fenômeno cultural.

Titus acende velas para o funeral de seus soldados. O jovem Lucius o acompanha em seu ato. Em seguida entra Lavínia, filha de Titus. Ela será a personagem central do 'arrebato' no pântano (veremos mais sobre esta cena no subcapítulo referido), talvez a maior referência do uso da contralógica em *Titus*. Lavínia entra dócil e com uma voz suave, ela veste trajes negros, fazendo jus ao funeral em que se encontra. Mas ela não está lá para chorar sobre os defuntos, mas para brindar a vitória e demonstrar a alegria do retorno de seu pai.

Somos cortados bruscamente deste funeral sombrio, obscuro para uma cena toda vibrante, com a luz intensa de um dia cujo céu azul é enfatizado pelo olhar de Julie Taymor. A diretora faz esta passagem tão repentinamente criando novamente uma contralógica. Há um confronto cujo ritmo é acelerado, a câmera transita sem hesitar de um lado ao outro, planos são constantemente intercalados (closes, planos gerais, *travellings*) e os diálogos cortam um ao outro. São duas carreatas, que seguem em oposição, a de Saturninus e a de Bassianus. Eles disputam o trono do então falecido imperador César.

Esta cena nos apresenta outro “salto-signo”. Neste momento podemos ilustrar melhor este “salto-signo” com o que chamaremos também de múltiplo-signo (referindo aos múltiplos saltos que se encontram ao mesmo instante no filme).

Ao mesmo tempo em que temos alguns soldados do império com vestimentas da época real da trama, a arquitetura retrata uma época diferente e cada um dos políticos em campanha retrata outra época. Eles vestem roupas de outras épocas e transitam em automóveis que retratam estes mesmos 'tempos-espacos', Saturninus nos remete aos anos de 1920/30, enquanto Bassianus nos traz características dos anos 1950/60. No entanto o diálogo de Marcus permanece aquele que outrora fora escrito pelo autor da peça, William Shakespeare, em 1593. E há uma espécie de rompimento deste

salto-signo (onde podemos relacionar a cena em questão com o tempo-espaço contemporâneo da diretora do filme) com a chegada de Titus e sua tropa, com suas vestimentas, bigas e posturas inerentes à época real (histórica) de Titus.

“Longa vida ao nosso Imperador Saturninus”, diz Titus Andronicus, enquanto Marcus coloca a coroa no novo imperador escolhido pelo próprio Titus. Estamos agora no trono de Saturninus e ele traça o destino de Lavínia que abrirá as portas para que mais tarde, Tamora vingue-se de Titus. O novo imperador declara que Lavínia será a nova imperatriz, tendo que casar-se com ele. Mesmo sabendo do enlace entre ela e o seu irmão Bassianus. Assim, Lavínia e Bassianus fogem, e Saturninus corteja Tamora a ser sua esposa. Todos os caminhos para a tortura e arrebatamento no pântano estão traçados.

Ainda, podemos ressaltar a festa no palácio de Saturninus e a música atemporal compondo a paisagem sonora desta orgia. No entanto, seguiremos agora para as cenas, cuja diretora chamou de *Penny Arcade Nightmares*, pois através de suas análises poderemos entender melhor os signos que permeiam o arrebatamento de Lavínia.

Penny Arcade Nightmares: metáforas para o arrebatamento de Lavinia

“Lavinia, Titus' daughter, appears as a doe besieged by tigers in a flashback of her rape. In another nightmare, Titus envisions an angel with iron wings heralding the appearance of his murdered son as half human, half sacrificial lamb. In a third, the enemy queen Tamora and her two sons arrive as Rape, Revenge and Murder incarnate. The owl signifies Rape, a crown of kitchen knives adorns the batlike goddess revenge, and the tiger man is Murder”. (in: www.foxsearchlight.com/titus/)²⁷

Algumas imagens poéticas e confusas transitam por entre os *actos* do longa-metragem. Ao longo de *Titus*, Julie Taymor inseriu sequencias que representam imagens inconscientes, signos provindos dos sonhos, dos 'pesadelos'.

Estas sequencias, introduzidas sem uma ordem linear, sem um *link* direto com as demais cenas do filme, no entanto representam um vínculo-signo, onde cada elemento que compõe estes pesadelos representa alguma premonição ou *flashback* de alguma ação presente no filme.

São analogias à poesia de Shakespeare que escreve em *Titus Andronicus*: “Rome is but a wilderness of tigers” (tradução do autor: “Roma é, senão uma selva de tigres”) - “[esta selva] que é repleta de plantas e animais - metáforas para 'corpo-realidade, personalidade e estados de espírito' humanos” (in: www.foxsearchlight.com/titus/).

Estas visões surreais e violentas que Shakespeare inseriu em seu drama, foram recriadas ao olhar de Julie Taymor com o nome de *Penny Arcade Nightmares*. Assim como o acaso é uma das ferramentas do surrealismo, cada uma destas visões foi colocada aleatoriamente no filme.

²⁷ Tradução do autor: “Lavinia, filha de Titus, aparece como uma corça cercada por tigres em um flashback de sua violação. Em um outro pesadelo, Titus vislumbra um anjo com as asas de ferro anunciando o aparecimento de seu filho assassinado como uma figura metade humana, metade cordeiro sacrificial. Num terceiro [pesadelo], a rainha inimiga Tamora e seus dois filhos aparecem como encarnações de Estupro, Vingança e Assassinato. A coruja significa estupro, uma coroa de facas de cozinha adorna a vingança da deusa-morcego, e o homem-tigre é assassinato”.

Apesar da diretora escrever minuciosamente cada detalhe de cada pesadelo, suas composições, montagens e estrutura estética e narrativa passaram por um processo bem similar à escrita automática de Breton, na qual, cada um dos signos brotado do inconsciente eram dispostos a maneira como surgiam sem uma preocupação direta com sua sequência e lógica consciente.

Julie Taymor nos apresenta quatro pesadelos. Cada um trazendo uma metáfora de um dos acontecimentos da trama. Em uma primeira leitura, cada pesadelo parece algo isolado, sem um vínculo direto com a trama a não ser com o destino de cada personagem referida. No entanto, é possível relacionar estes pesadelos ao campo minado de *Titus*, a toda metáfora do pântano, ao arrebatamento de Lavinia, observando como cada um dos *Penny Arcade Nightmares* compõe a estrutura que cerca toda a trama.

Seria a peça de William Shakespeare (ou no caso, o filme de Julie Taymor) sobre o general Titus, sobre sua ascensão e queda, sobre o poder e destruição de uma nação, sobre a guerra entre os romanos e os godos, ou todos estes acontecimentos seriam apenas pano de fundo para uma história sobre a alma humana, os desejos e conflitos internos de cada ser humano?

E a peça que nos move dentro deste tabuleiro e nos direciona este olhar mais profundo (interiorizado) seria senão Lavinia. Ela é a jovem inocente, de alma pura que um dia iria se tornar a mais poderosa das rainhas.

Seus desejos, sonhos e todo romantismo de sua alma caminham por uma trilha na qual ela passa por transformações que a deixam revoltada, com ódio, ela perde a compaixão, deseja vingança e vivencia a necessidade de uma fuga – tão externa, ao fugir com Bassianus, seu amado, quanto interna ao fugir de si mesma, de seus desejos e se isolar, sem suas mãos para se defender, sem sua língua para

clamar por socorro – lembrando que os filhos de Tamora, após estuprarem Lavinia, cortam-lhe as mãos e a língua e deixam-na numa posição de árvore, plantada em meio ao pântano.

E, tanto as ações de Titus, quanto de Tamora, a levam a este obscuro e selvagem pântano no qual passa por seu mais cruel arrebatamento.

A morte do filho de Titus, Mutius, anunciada por um anjo com asas de ferro (o segundo pesadelo), parece representar apenas a culpa do general, sua punição, seu arrependimento. No entanto, podemos fazer uma analogia direta desta morte com a personagem Lavinia. Mutius é quem auxilia Lavinia e Bassianus em sua fuga, e por causa deste ato de compaixão é que ele é assassinado pelo próprio pai, que desejava cumprir com as ordens de Saturninus de que Titus deveria lhe dar 'a mão' de Lavinia.

O terceiro pesadelo remete diretamente ao arrebatamento de Lavinia onde ela é transmutada numa corsa sendo devorada por tigres, também fazendo referência ao texto de Shakespeare sobre Roma (“Roma é, senão uma selva de tigres”).

No quarto pesadelo, os dois assassinos e estupradores de Lavinia aparecem representando senão o próprio ato do Estupro e do Assassinato, liderados por sua mãe, Tamora, representando nesta visão a Vingança.

Ainda que a primeira visão pareça um tanto particular à Titus, e não relacionada à Lavinia (por mostrar o general e seu exército sendo destruído), não fosse pelo horror cometido sobre Lavinia, talvez Titus não tivesse sido derrotado por Tamora (mesmo ele a vencendo, a vingança da rainha dos

godos permeia tão intensamente que ela o destrói mesmo depois de morta), pois a dor e sofrimento, pelo ato feito à sua filha, levam o próprio Titus ao pântano, ao seu próprio arrebatamento.

Mas o que é esse pântano que tanto se faz analogia ao arrebatamento de Lavínia e do próprio Titus? Para entendermos essa referência, adentremos um pouco mais no estudo da personagem Lavínia e o terror que a cerca.

A complexidade de Lavínia é uma construção de *persona* que jamais alguém foi capaz de superar. Não encontramos personagem feminina (em toda a história da literatura, do cinema, da arte em geral) mais perfeita para representar a dor mais íntima da mulher do que Lavínia. Ela é abusada (estuprada) e violentada (tem sua língua e mãos dilaceradas). Todas as representações carnis femininas corrompidas num êxito de amargura.

A mulher perde sua feminilidade enquanto corpo físico; perde sua dignidade enquanto espírito. Lavínia, apesar de tudo, continua mulher, mas que mulher consegue conviver com estas agonias? É uma personagem que transmite forças perante o que talvez seja o sofrimento maior. Até a morte torna-se inferior a este sofrimento.

“TITUS — Vossas Honras realmente o ficariam, se soubessem quanto em meu coração se passa agora. Meu nobre imperador: Teria procedido com acerto o impetuoso Virgínio, ao dar a morte com a própria mão à filha, por ter sido manchada, desonrada e deflorada?”

SATURNINO — Sim, Andrônico, com acerto.

TITUS — E as vossas razões, grande senhor?

SATURNINO — E que a donzela sobreviver não deveria à própria desonra nem as dores reavivar-lhe.

TITUS— Forte razão, possante e decisiva. Exemplo, precedente, penhor vivo para que eu, infeliz, o mesmo faça. Morre, morre, Lavínia, e o teu opróbrio, com ele morre o opróbrio de teu pai.

(Mata Lavínia).”

(SHAKESPEARE, W. *Titus Andronicus*, Ato V, Cena III, 1593).

E Lavínia é senão o feminino que complementa a *persona* de Titus, o homem por detrás da armadura, o pai, o mártir, o sofredor. Mas há uma ruptura nesta unidade, um corte que transforma não somente Lavínia, mas Titus e todas as demais personagens da trama.

Podemos assim, associar o massacre de Lavínia ao que Luís Gonzaga²⁸ (ator do *Teatro Experimental do Porto* de Portugal) chama de ‘uso do corte’. O ‘corte’ para Gonzaga é a forma mais violenta de se representar, seja no teatro, seja no cinema, a pior das torturas, o pior dos ataques, o ‘horror em si’.

Quando entra o pântano em cena, cobrindo toda a tela, não vemos mais nada senão os dois cruéis filhos de Tamora e a mulher que sofre fincada no lamaçal, na posição de uma árvore, sem a língua, de onde se jorra sangue e sem os braços, substituídos por galhos de árvores. Mas não é só o corte físico, carnal que permeia neste instante.

O uso do corte também nos remete ao corte do ritmo acelerado, da forma como estamos interagindo com o filme. Esta cena faz uma pausa na ação da trama, é como um interlúdio, há silêncio - o de Lavínia e o do nosso pensamento.

Uma pausa repleta de signos, que ao invés de borbulharem, nos colocam em um momento de êxtase, de transe, talvez nos permitindo entrar em contato com nosso inconsciente. Novamente vemos a contralógica - a violência em câmera lenta, ou a violência fora da tela (não vemos as mãos e língua serem cortadas) - que nos serve de ponte para este momento de êxtase.

28 Luís Gonzaga, em 2002, contracenou em uma montagem feita em Portugal, da peça Tito Andrônico. (Weblog dos alunos de Jornalismo e Ciências da Comunicação da Universidade do Porto, Portugal. Dezembro, 2002. http://www.icicom.up.pt/blog/artefactos/archives/2002_12.html).

“(Outra parte da floresta. Entram Demétrio e Quirão, conduzindo Lavinia, violada, com as mãos e a língua decepadas).

DEMÉTRIO — Se falar podes, vai contar agora quem te violou e te cortou a língua.

QUIRÃO — Escreve o pensamento, exprime a ideia e, se puderes, faz desses cotos o papel de escrivão.

DEMÉTRIO — Vê como pode garatujar só com sinais e gestos.

QUIRÃO — Vai buscar água para as mãos lavares.

DEMÉTRIO — Língua não tem para pedir, nem mãos com que possa lavar-se. Ora deixemo-la sozinha em seu passeio silencioso.

QUIRÃO — Fosse eu, e me haveria já enforcado.

DEMÉTRIO — Ah! se pudesses preparar a corda!

(Saem Demétrio e Quirão)

(Entra Marco.)

MARCO — Quem é? Minha sobrinha, que se escapa tão velozmente? Prima, uma palavra. Onde está vosso esposo? Se isto é sonho, que meus bens todos possam despertar-me. Se estou desperto, venha algum planeta por terra derrubar-me, porque possa dormir o sono eterno. Fala, meiga sobrinha, que impiedosas mãos e bárbaras te mutilaram desse modo e o corpo te deixaram privado dos dois galhos, esses doces ornatos, cuja fronde sombrosa os próprios reis se disputavam, para nela dormir, sem que pudessem jamais a dita obter incalculável de conquistar-te o amor? Por que não falas? Oh dor! Um rio carmesim de sangue quente, como fonte revolta pelo vento, se eleva e cai entre os teus lábios róseos, sumindo e aparecendo com teu hálito. Algum Tereu, decerto, violentou-te, e, para que não fosse descoberto, a língua te cortou. Viras o rosto — ah! — de vergonha, e não obstante teres perdido tanto sangue, que despejas como fonte com bocas três abertas, incendem-se e as faces como o rosto do Titã, quando encontra alguma nuvem.

(Saem.)”

(SHAKESPEARE, W. *Titus Andronicus*, Ato II, Cena IV, 1593)

Há ainda quem disserte sobre a cena do banquete como sendo um dos pesadelos. Em seu artigo *Julie Taymor's Titus (1999): Framing Violence and Activating Responsibility*, Clara Augustí disserta, nas entrelinhas, a cerca do porquê desta cena ser considerada um dos momentos intitulados *Penny Arcade Nightmares*. Uma das razões aparentes é a relação dos signos presentes nos pesadelos que surgem durante o banquete, as facas da coroa de Tamora, quando esta aparece como a representação da Vingança, as mortes anunciadas, e o arrebatamento de Titus que por compaixão, prefere assassinar Lavinia a deixá-la sofrer mais do que já vinha sofrendo.

No entanto, podemos discernir o banquete dos demais pesadelos (*Penny Arcade Nightmares*), no instante em que o observamos como um ato real, não uma aparição, um pesadelo sonhado, mas uma ação viva, cujas personagens presentes vivenciam, apesar de toda loucura anunciada, em sua consciência.

Para fecharmos as ligações dos pesadelos com a trama e com o destino das personagens de Titus, dissecaremos esta cena, a qual chamaremos, numa licença poética, de o *Banquete da Morte*, pois ela nos permitirá analisar os signos que nos foram apresentados durante todo o filme, o conceito (termo) que nos demos a liberdade de criar – o 'salto signo', as imagéticas surrealistas criadas por Julie Taymor e ainda permear por toda a analogia presente na personagem Lavinia, que se torna um signo importante para toda a trama, fazendo um paralelo entre a realidade e o mundo dos sonhos, nos permitindo, *fazendo uma releitura* das pinturas de Tanguy, 'navegar por entre campos surreais, no limiar entre a luz e a sombra'.

“Ela é mulher; pode ser cortejada. Ela é mulher; pode ser conquistada. Ela é Lavinia; poderá ser amada.” (SHAKESPEARE, W. *Titus Andronicus*, Ato II, Cena I, 1593).

Teatro da Morte: um banquete para Tamora

“TITUS - 'Ora, ora! Ambos estão naquela torta com que a mãe deles tem-se regalado, comendo, assim, a própria carne que ela mesma engendrou. E certo, é certo; atesta-o a ponta aguda desta minha faca.’” (SHAKESPEARE, W. Titus Andronicus, Ato V, Cena III, 1593).

Inicia-se a única faixa musical do filme não composta por Elliot Goldenthal. A escolha de Julie Taymor e sua equipe em não utilizar as tensões instrumentais ou as vozes de coral, quase gregorianas; as óperas e orquestras de Goldenthal ressoa na intenção de trazer à cena do banquete um ar poético de celebração, na qual reina o prazer da doce vingança de Titus, ao mesmo tempo em que tudo parece uma grande brincadeira (talvez um flashback - um 'salto signo' - aos bonecos, carros e brincadeiras do jovem Lucius no início do filme).

Titus é o grande general que arquiteta e arquitetou as ações do filme, os massacres, as torturas, a politicagem. Por outro lado, Tamora sempre o confrontou no poder, ela que conduziu toda a tragédia de Lavinia que levaria Titus ao declínio. Mas ainda assim, Titus Andronicus demonstra que seu poder está acima do poder da rainha dos godos. Realizando assim, uma analogia, o banquete não é apenas servido pelos serviçais do reino, mas pelo próprio Titus, que aparece trajando vestimentas de um chefe de cozinha.

“(Soam oboés)

(Entram Titus, vestido de cozinheiro, Lavinia com um véu no rosto, o jovem Lucius e outras pessoas).

(Titus coloca os pratos na mesa.)

TITUS — Gracioso imperador, sois mui bem-vindo. Bem-vinda sois, rainha temerosa. Guerreiros godos, salve! Salve, Lúcio! Saúdo a todos. Muito embora seja pobre a comida, há de satisfazer-vos. Começai, por obséquio.

SATURNINUS — Qual a causa de vos vestirdes, Andrônico, assim?

TITUS — Para ter a certeza de que nada há de faltar para condignamente servirmos Vossa Alteza e a imperatriz.”

(SHAKESPEARE, W. Titus Andronicus, Ato V, Cena III, 1593).

Shakespeare já colocara, em seu texto, Titus como cozinheiro. Isto não é surpresa ao expectador que já tenha lido ou assistido à peça original. Nem mesmo o fato de Julie Taymor iniciar a cena - com extrema perfeição - colocando a torta em primeiro plano, torta esta que será a arma central da vingança de Titus. Mas a surpresa está no rompimento de estilo da paisagem sonora do filme. Não importam mais os sons ambientes, não importam os efeitos sonoros, o que importa é o eco das vozes neste tenebroso e tenso diálogo que rege todo o banquete e a música que introduz e conduz toda a cena – “Vivere” na voz de Carlo Buti.

“Vivere” é uma canção tradicional italiana de 1938 - outra época, outro tempo - originalmente gravada por Tito Schipa²⁹. Empregada na cena, seu ritmo conduz a uma magistral coreografia dos atos horrendos que ocorrem durante o banquete.

Titus não é aterrorizante, Tamora é uma convidada elegante, seu marido, o imperador Saturninus mostra-se exemplar e todas as demais personagens ao redor da mesa são pessoas finas que se demonstram respeitadas uma as outras. Todavia “Vivere” continua tocando (e sua letra nos traz o prenúncio de uma carnificina, assim como nos remete a outro 'salto signo', desta vez relacionando com sentimentos e atos de cenas anteriores).

Enquanto anuncia-se a morte, a canção nos fala sobre 'viver', ao mesmo tempo em que és belo partir, és belo viver. Como colocamos anteriormente, as personagens de *Titus*, recriadas por Julie Taymor, são eternas, são arquétipos que representam épocas passadas, épocas futuras, *personas* que permearão eternamente. Titus irá sempre viver (*vivere*).

29 Tito Schipa: (1888 -1965) foi um tenor italiano – o curioso é que seu apelido de Tito (que significa pequinino) ao chegar em Nápole, onde estudou composição musical.

Vivere

(Autor: C. A. Bixio - 1938)

Oggi che magnifica giornata
che giornata di felicità,
la mia bella donna se n'è andata
m'ha lasciato al fine in libertà.

Son padrone ancor della mia vita
e goder la voglio sempre più,
ella m'ha giurato nel partir
che non sarebbe ritornata mai più.

Vivere, senza malinconia.
Vivere, senza più gelosia.

Senza rimpianti
senza mai più conoscere cos'è l'amore,
cogliere il più bel fiore
goder la vita e far tacere il core.

Ridere, sempre così giocondo.
Ridere, delle follie del mondo.

Vivere, finché c'è gioventù
perché la vita è bella
la voglio vivere sempre più.

Spesso la commedia dell'amore
la tua donna recitar ti fa,
tu diventi allora il primo attore
e ripeti quello che vorrà.

Sul terz'atto scende già la tela
finalmente torna la realtà,
è la tua commedia dell'amor
che in una farsa trasformata sarà.

Vivere, senza malinconia.
Vivere, senza più gelosia.

Vivere pur se al cuore
ritorna un attimo di nostalgia.
Io non ho più rancore,
e ringrazio chi me l'ha portata via.

Ridere, sempre così giocondo.
Ridere, delle follie del mondo.

Vivere,
finché c'è gioventù
perché la vita è bella
la voglio vivere sempre più.

Viver

(tradução: <http://italiasempre.com>)

Hoje que magnífico dia
que dia de felicidade,
a minha bela mulher foi-se embora
me deixou enfim em liberdade.

Sou dono ainda da minha vida
e curti-la quero sempre mais,
ela me jurou partindo
que não voltaria nunca mais.

Viver, sem melancolia.
Viver, sem mais ciúme.

Sem saudades
sem nunca mais conhecer o que é o amor,
colher a mais bela flor
curtir a vida e fazer calar o coração.

Rir, sempre assim contente.
Rir, das folias do mundo.

Viver,
enquanto tem juventude
porque a vida é bela
a quero viver sempre mais.

Muitas vezes a comedia do amor
a tua mulher recitar te faz,
tu te tornas então o primeiro ator
e repetes aquilo que ela quererá.

Sobre o terceiro ato desce já a tela
finalmente volta a realidade,
é a tua comedia do amor
que numa farsa transformada será.

Viver, sem melancolia.
Viver, sem mais ciúme.

Viver também se no coração
aparece um átimo de saudade.
Eu não tenho mais rancor,
e agradeço quem a levou embora.

Rir, sempre assim contente.
Rir, das folias do mundo.

Viver,
enquanto tem juventude
porque a vida é bela
a quero viver sempre mais.

E antes que a canção termine e que Tamora saiba que está comendo a carne de seus filhos, Titus apenas lhe olha com um sorriso de vitória, de uma doce vingança e então, Lavínia entra vestida com véu negro (o prenúncio do grande funeral que irá compor a paisagem que fechará a trama - uma espécie de epílogo que finaliza-se poeticamente e simbolicamente com o jovem Lucius carregando o filho de Tamora em seus braços).

Neste momento, “Vivere” encerra-se. A morte vestindo Lavínia entra rompendo com o ato de “viver”. Lavínia é a primeira pessoa a ser morta. Titus pronuncia a receita da torta. Horrorizados, Tamora e Saturninus sentem-se com náusea e ânsia de vômito.

O olhar de ódio do casal traça-se pelos olhos recheados de prazer e vingança de Titus que assassina sua inimiga num valsar aterrorizante em um repleto deleite. Saturninus revida a morte de sua esposa abatendo Titus e em seguida Lucius (o pai do jovem Lucius) o mata. O jovem Lucius apenas acompanha toda a cena, cada movimento de assassinato, com um olhar contemplador.

A câmera faz um zoom out e a mesa de jantar com todas aquelas pessoas mortas está no centro do Coliseu (que se apresenta na mesma aparência que fora mostrado no início do filme). Mais uma vez em *Titus*, 'não há' tempo nem espaço.

E logo vai surgindo a plateia desta grande arena, que assiste e contempla toda esta tragédia, como se fosse um grande circo. Talvez esta plateia seja o próprio público do filme e cada espectador se encontre em meio ao Coliseu. A plateia que outrora era apenas um som ecoando nas ruínas.

E o jovem Lucius sai do Coliseu com o bebê em seu colo caminhando rumo ao sol que nasce no horizonte.

"You never see her hands being cut off, or her tongue, or any of that; that's off screen. (...) But you do see the aftermath. Instead of stumps at her wrists, her arms end in twigs, and it's very surreal as she's left on a stump in the middle of a swamp³⁰."

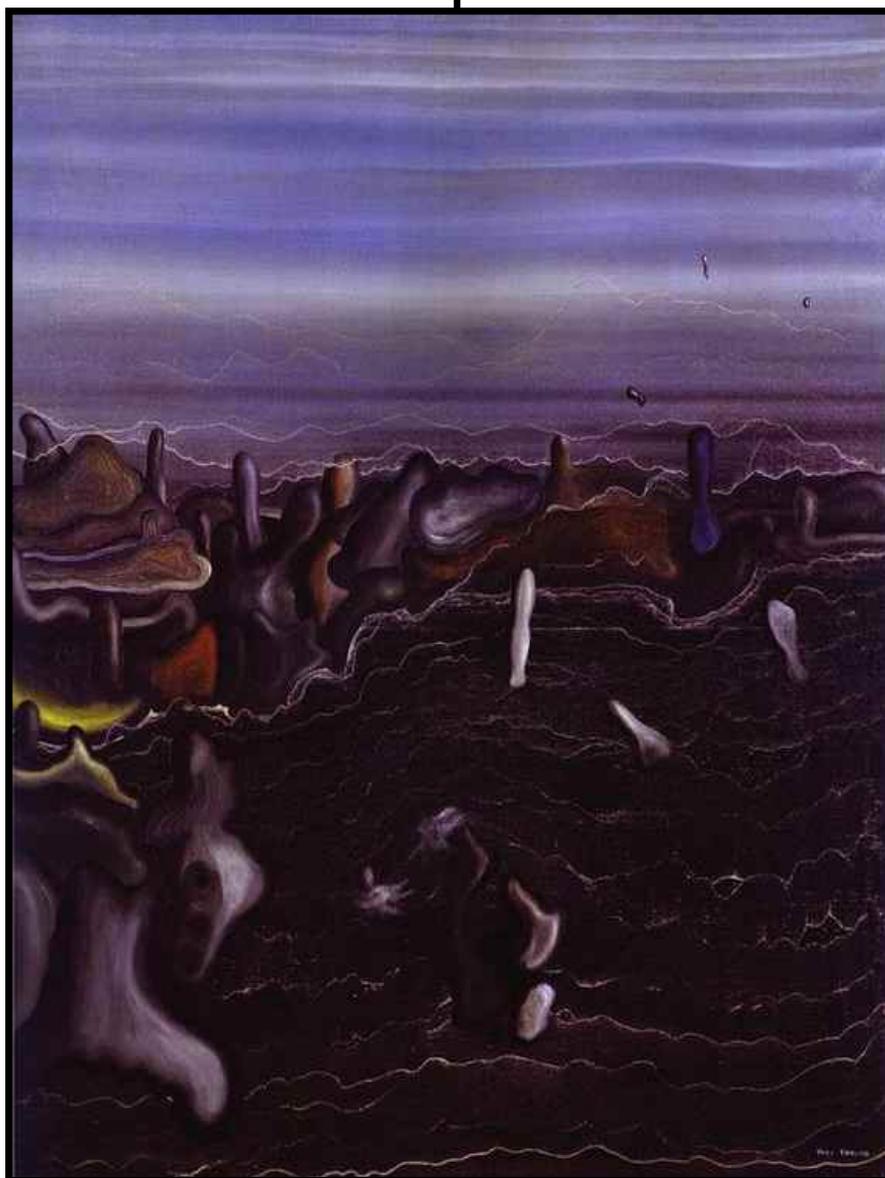
(TAYMOR, Julie. <http://talentdevelop.com/interviews/jtaymor.html>)

³⁰ Tradução do autor: "Você nunca vê suas mãos sendo cortadas, ou sua língua, ou qualquer parte delas, isso acontece fora da tela. (...) Mas você vê o resultado. Em vez de tocos em seus pulsos, seus braços terminam em galhos, e é muito surreal como ela [Lavinia] é deixada sobre um cepo em meio a um pântano".



[Figura 30]
Exército de Terracota, China
ano: Século 3 A.C.
descoberto em 1974

[Figura 31]
Julie Taymor
“Titus”
ano: 1999
foto 'still'



[Figura 32]

Yves Tanguy

“O Jardim Negro”

ano: 1928

Óleo sobre Tela

91,4x 71,1cm

Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Alemanha



[Figura 33]
Julie Taymor
“Titus”
ano: 1999
foto 'still'



[Figura 34]
Julie Taymor
"Titus"
ano: 1999
foto 'still'



[Figura 35]
Julie Taymor
"Titus"
ano: 1999
fotos 'still'



[Figura 36]
Julie Taymor e Anthony Hopkins, 1999.

Wonderland

Recapitulando o Processo Criativo

“Um signo é o que se mostra a si mesmo ao sentido, e que, para além de si, mostra ainda alguma coisa ao espírito” (AGOSTINHO, apud ECO – 2000)

A *primeiridade* no processo criativo é o *insight*, que surge do acaso. O *insight* é um modo de conhecimento imediato, apreensão direta, sobre o modelo da visão, da realidade das coisas ou da verdade dos conceitos, por oposição ao raciocínio. *Insight* pode significar introspecção, modo de compreensão imediato do signo. A 'inspiração abdutiva', segundo Santo Agostinho (apud ECO, 2000), 'acontece em nós num lampejo'. É o 'ato de *insight*'. Santo Agostinho coloca que este *insight* pode também ser compreendido como uma visão, não do futuro, do passado, do mundo das almas, mas como uma visão pessoal, de um mundo oculto no inconsciente, e capaz de acionar signos e significâncias capazes de criar e recriar determinados objetos ou meios dando novos sentidos a eles.

A *secundidade*, neste processo, vem a ser o sistema produtivo. É quando ocorre a *indução*, a interação com os meios. A partir do *insight*, passamos a analisá-lo, e conduzi-lo à função de objeto. Na secundidade, surgem as interferências, o artista dá significados ao objeto através das ferramentas que têm acesso. Muitas vezes as possibilidades que o artista pode acessar irão determinar o significado que ele atribuirá ao objeto, compreendendo também que estas possibilidades dependem do meio e da época em que residem. O objeto é criado e recriado a partir de pressuposições, de conhecimentos que já vêm impregnados na mente do interpretante, no caso do artista.

A *terceiridade*, traz o caráter da dedução, é onde encontra-se o interpretante, segundo Santo Agostinho, 'na sua mais pura forma'. Surgem as 'associações lógicas entre a obra (em processo) e o *insight*'. Para Peirce, a *terceiridade* carrega 'a formação de novos signos, estes atribuídos pelo interpretante'. O artista atribui ao objeto (meio) novos signos. O artista por si é o interpretante na sua

mais pura forma. Como colocamos anteriormente, a primeira, secunda e terceiridade acontecem simultaneamente e como coloca Santo Agostinho 'em transição entre conductos de um interpretante para condições de outro ou outros interpretantes'. Assim, podemos ver o surgimento de novos signos na terceiridade, ou seja, um retorno a primeiridade, através das novas interpretações e atribuições (significâncias) dadas pelo artista, interpretante inicial, e também o surgimento de outros signos pelo intérprete secundário (o expectador da obra).

Quem você pensa que sonhou?

“Curiosa criança, remota Alice, empresta-me teu sonho (...)”
(STARRETT, apud GARDNER – 2002)

Comecei a cavar lentamente palavra por palavra, retirando o pó daquele imenso e escuro túnel de pensamentos. Eis que surgiu o primeiro *insight*. Inspirado e apaixonado como sempre fui pelo mundo imaginário de Lewis Carroll, desdobrei as páginas de seus contos para buscar referências para meu processo criativo. Em um primeiro instante, recordava-me de *Alice no País das Maravilhas*, as genialidades de Carroll em criar todo um mundo fantástico, imaginário e apaixonante. Porém neste momento, já não eram mais os olhos e a imaginação inocente que recheava a releitura das aventuras de *Alice*, mas a perspectiva surrealista guiava um olhar diferenciado. Curioso, eu fui seguir o Coelho Branco.

Acabara de visitar - em uma sala decorada com imagens surrealistas, livros sobre cinema e obras adaptadas de Lewis Carroll - a obra “*Alice*” de Jan Svankmajer, revendo a análise que escrevera para essa dissertação. Alguma coisa me dizia intensamente que eu devia fazer a minha releitura de *Alice no País das Maravilhas*. Quando tomei em mãos o livro com o conto, comecei a ordenar a sequência dos atos. Estando mergulhado na Semiótica, ‘processo analítico’ através do qual analiso as obras propostas nesta pesquisa, e no Surrealismo, observei que esta sequência sugerida por Carroll, talvez fosse regida por regras e normas da forma literária, por questões práticas de publicação impressa, mas que a *aleatoriedade* encaixa-se como uma chave que parece ter sido feita para abrir a porta do País das Maravilhas.

Desta forma, pude compreender melhor a liberdade poética e criativa de tantos autores ao recriarem o conto de Carroll. Svankmajer não obedece a uma ordem direta, ele revisita diversos

capítulos do conto inúmeras vezes, e toma a liberdade de criar outros que não estão presentes na obra original. A versão da Disney mistura acontecimentos de ‘Alice no País das Maravilhas’ com o conto que dá continuidade a estas aventuras ‘Alice Através do Espelho’. Antes de chegar à análise de outras adaptações destes contos, estes dois filmes já me inspiravam tantas ideias que foi preciso tomar nota delas para que não fossem levadas pelos ventos.

Iniciei um *caderno de ideias*, que mais se aproximava da *Caixa de Pandora* do que de um Diário de Bordo, visto que, a cada momento, inesperadas sensações, imagens e sons emergiam semeando poesia e contrastes em meus pensamentos. Mas eu não me continha ao caderno; nele eu citava muitos filmes, vídeos-arte, cliques musicais entre outras imagens em movimento. E era preciso estar sempre recorrendo a estas imagens e re-assisti-las quantas vezes sentisse necessidade (o mesmo acontecia com alguns sons: músicas, paisagens sonoras, ruídos).

Procurando associar os dois contos em um único roteiro, ideia que me instigou a analisar não somente ‘Alice no País das Maravilhas’ mas também ‘Alice Através do Espelho’, surge outro *insight*. No segundo conto, Alice retorna ao País das Maravilhas, e talvez se Carroll tivesse se permitido escrever mais sobre esta menina, não teria ela retornado outras vezes? Pensando nesta ideia, parti da proposta de que Alice, de alguma forma retornaria ao País das Maravilhas por uma terceira vez, só que agora ela não seria mais uma criança.

As primeiras inquietações que transitaram após estes *insights* foram perguntas de como seria Alice, agora não mais criança e como estaria o País das Maravilhas, anos depois da última visita de Alice narrada por Carroll. Comecei a coletar imagens e sons que de alguma forma me tocavam e sugeriam alguma paisagem visual ou sonora daquele mundo criado por Lewis Carroll, assim como a caracterização e personalidade de suas personagens.

Após coletar diversas referências, recorri a alguns colegas, com quem venho colocando em prática processos criativos cinematográficos dos mais diversos, e ‘permiti’ que eles entrassem em ‘Wonderland’ para me ajudar a limpar a poeira e os entulhos que sobrepunham nosso caminho. Foi preciso compartilhar a minha Caixa de Pandora, e então o caderno rabiscado se tornou um blog³¹ no qual compartilhamos todas as etapas de criação do filme. Cada ideia coletada (cada *insight*) está presente no acervo virtual, além de fotos do *making-of*, os tantos *rafs* de roteiros que foram feitos até chegarmos à ideia final, e ainda comentários sobre o processo de edição que mais uma vez gerou tantos novos signos que reestruturou o roteiro original dando nova forma para o filme (tanto visual quanto sonora, quanto narrativa).

31 Blog: <http://www.4xalice.blogspot.com/>



[Figura 37] – detalhe de Lewis Carroll – foto: Lewis Carroll (1857) - in: National Portrait Gallery, Londres.

Entre fuligem e entulhos enferrujados

A base recalçada do velho chão todo corroído pelo tempo, estava recoberta por fuligem e entulhos enferrujados, sob uma densa névoa de um eterno anoitecer sombrio. Não se ouvia uma respiração sequer e o ruído grave de uma batida de coração era um som tão remoto que seria possível que se caso alguém ressurgisse em meio aquela porosa paisagem, não se lembrasse dele. Em meio ao calafrio de sombras e trovões, uma faísca de luz acendeu repentinamente. E alguém, curiosamente, teimou em invadir aquele breu deserto e reanimar aquelas imagens que sua mente guardava em um profundo e encanecido baú. A umidade já não lhe agradava tanto, e o cheiro fétido a incomodava muito. Ela não sabia o motivo, mas sabia que aquele lugar não lhe traria boas lembranças.



[Figura 38] – uma Wonderland sem cores – foto: Angie Lucena

A textura de Wonderland

A primeira imagem que me veio foi de um lugar abandonado, sujo, empoeirado, enferrujado. Algo me agradava neste cenário. Ainda que o odor insuportável e a pesada poeira incomodassem muito. Meu processo criativo em cinema se fundamenta em imagens, enquadramentos e planos. Algumas ações, personagens e cenários. Estes são meus *insights* iniciais ao imaginar um filme.

E o primeiro *insight* que me surgiu foi de uma *Wonderland* sem cores, na qual eu podia ver um turbilhão de objetos quebrados, contorcidos, onde predominava uma textura de ferrugem, de cobre e de terra.

Eis que me perguntei o que teria acontecido com o País das Maravilhas, que o teria levado a essa escassa gama de tons pastéis. Este *insight* levou a outro, e talvez ambos tenham se fundamentado melhor no processo de *indução*, a partir das ferramentas que estavam em minhas mãos. Uma câmera e uma boa iluminação não seriam suficientes naquele momento em que lentes e filtros fariam falta caso as cores fossem pincelar em primeiro plano. Mas a suja e velha paisagem seria nitidamente perfeita.

O que nascia neste momento era a ideia de que este lugar estaria abandonado, esquecido, porque Alice não se lembra mais dele. Se ele fosse um lugar ‘concreto’ ao qual Alice realmente tivesse ido, talvez ele estivesse abandonado porque suas personagens amadureceram e não são mais tão fantásticas como antes, mas se for um lugar criado pela imaginação de Alice e ela não pensa mais nele, então ele ficaria perdido no passado.

Iniciaram-se as primeiras anotações sobre um possível contexto e buscas por imagens e texturas que trouxessem esta ideia de ‘abandonado’. A paisagem ‘apodrecida’ permeou por todo o processo

criativo do filme, era preciso tirar o pó e os entulhos para poder caminhar. As cores, talvez poucas, e numa palheta que fosse permitida com o material técnico que tinha em mãos, deveriam brotar aos poucos, como se Alice é quem pintasse o País das Maravilhas.



[Figura 39] – uma palheta restrita de cores – detalhe foto: Carla Lopes

Primeiridade:

O *insight* que veio a mente foi de um cenário um tanto abandonado, esquecido no tempo, algo selvagem e deserto, que me lembrava as paisagens dos filmes de *Sergio Leone*³². Talvez por este motivo, quem sabe, a estação abandonada de trem acabou sendo escolhida como cenário. Durante o processo de seleção de cenários, surgiu o ambiente do trem abandonado, e a estação, que estava ao seu lado, não havia chamado tanto a atenção. Revistando este *insight* na minha Caixa de Pandora, Leone estava cada vez mais presente como inspiração, e suas composições fotográficas de alguma forma se associavam aos objetos cênicos e lugares abandonados presentes na obra de Svankmajer, uma das principais fontes de inspiração de ‘Wonderland’. Tudo se encaixava, e uma homenagem a Leone parecia ser ideal para a cena em que Alice confronta o Coelho Branco. O que a priori aconteceria em um galpão recriado em estúdio, acabou por ser um cenário praticamente pronto, destruído pela natureza (um tornado), e abandonado há alguns anos (o cenário fica em Indaiatuba, interior de São Paulo). Uma estação de trem, que nos remetia ao cenário de abertura de *Era uma vez no oeste* (LEONE, 1969, Itália).



[Figura 40] – uma homenagem a Leone – detalhe foto: Carla Lopes

32 Sergio Leone: (1929 - 1989) foi um cineasta italiano famoso por popularizar os *western spaghetti*. Sua principal característica cinematográfica que o destacava como artista era a fotografia de seus filmes.

Secundidade:

A interferência da câmera, dos filtros e das ferramentas de iluminação levou a uma composição mais manual desta paisagem enferrujada, abandonada. Os recursos manuais de envelhecimento dos objetos cênicos e cenários foram empregados numa primeira instância como artimanhas para resolver problemas técnicos, o que num segundo momento acabou por proporcionar uma nova proposta *narrativa-visual* para o filme. A pintura dos objetos, a composição de determinados elementos acabavam por recriar uma estética artística que nos permitia desenvolver novos signos para nossa paisagem. A textura, o volume da tinta, das fuligens, do sangue cinematográfico, proporcionavam certa dimensão ao cenário um tanto linear. E permitimos que as próprias ferramentas também interferissem por si só na criação cenográfica – como, por exemplo, a tinta, que reveste alguns objetos dando-lhes aspectos de ferrugem, que, ao escorrer ‘*sem querer*’, não foi limpa, e sim deixada em cena, assim como o aproveitamento deste ato (filmar a tinta caindo).

Elementos que encontrávamos nos nossos cenários, como entulhos, pedras, restos de trilhos de trem, madeiras lascadas, ferro retorcido, de alguma forma acabam fazendo parte desta composição. A câmera poderia ficar mais livre para navegar por entre as paisagens e a edição não precisaria plastificar ‘digitalmente’ a textura. A imagem final acabava transpondo-se mais natural. Uma sensação de ‘realidade’ que conduziria melhor o espectador para dentro de “Wonderland”.



[Figura 41] – entulhos em cena – detalhe foto: Angie Lucena

Terceiridade:

O que era um cenário devastado pelo tempo, depois da composição filmica da cena, conduziu a uma nova significância. A tal sensação de ‘realidade’. Se antes ela era resultante do processo de *indução*, agora ela causava uma nova sensação. Novos signos me surgiam, entre eles, a ideia do ambiente que se confundia entre o imaginário (outrora sonhado) e o real. O cenário era real, não fora criado para o filme, no entanto ao introduzir nele uma nova significância, ele deixa de ser a estação abandonada de Indaiatuba e passa a ser o galpão abandonado de ‘Wonderland’ (que também adquire a ideia de estação, quando aproveitamos a interferência de um trem que transitava ao seu lado, rompendo com a paisagem de fundo e gerando um estridente ruído no silêncio primeiramente pensado para a cena).

É sugerido que o espectador fique na zona de vizinhança entre a realidade e a fantasia. A incerteza que pretendia causar com esta proposta era a de confundir o espectador entre o que é ambiente de verdade, o que é cenário criado pela equipe de produção do filme. Este jogo resultava na necessidade de permeanos, durante o filme, por todo um cenário real, sem interferências, ou quando a tivéssemos, que fosse com elementos que o próprio cenário fornecesse como a televisão da casa de Alice, a lousa na sala de aula da escola, a inclinação do vagão de trem. Ressalto este último, pois ilustra ‘aleatoriamente’ uma de minhas inquietações. Filmar com a câmera inclinada, tirando do eixo a linha do horizonte talvez tenha se tornado marca registrada em meus trabalhos, como uma assinatura. Na cena do tribunal, inclinei a câmera algumas vezes em momentos longos e sem corte. No entanto, na cena da Festa do Chá, que ocorre dentro de um dos vagões abandonados e retorcidos, a câmera está no eixo, plana, nivelada. Não precisei incliná-la, pois o próprio vagão, tombado já me proporcionava esta inclinação, que acabou por servir a favor até mesmo da coreografia das bailarinas que entram em cena dançando ao som da canção “É hora do chá”³³.

33 “É hora do chá”: canção composta por Beck Norder para o filme *Wonderland*, letra da música na página 142.

“A pintura surrealista tende a fixar-se nos objetos. A fim de desacreditar e desestabilizar a normalidade da percepção, os artistas surrealistas manipulavam os objetos reconhecíveis, confundindo a fronteira entre o real e o imaginário”. (BRADLEY, 2001)

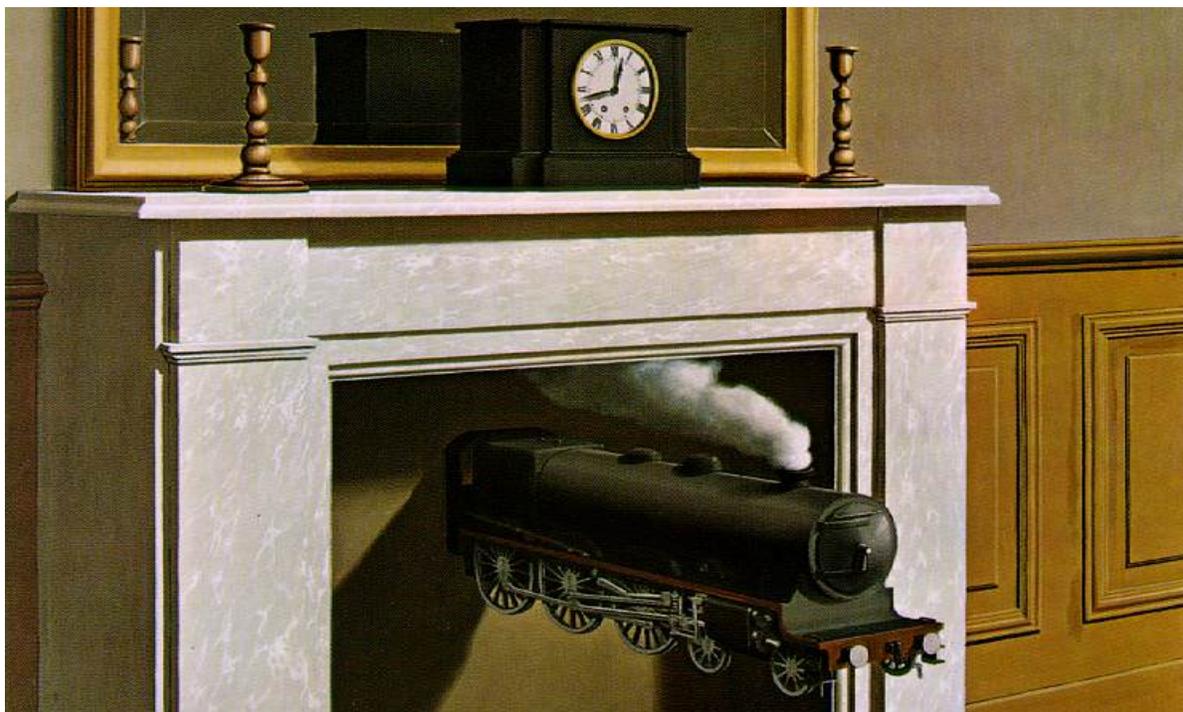
Assim como Bradley coloca em seu livro, a manipulação dos objetos foi uma das constâncias de minhas inquietações durante este processo criativo. Como colocado acima, os cenários deveriam permanecer reais, sem marcantes interferências. De alguma forma, a manipulação surrealista pungia e eu sentia que em algum momento seria necessário interferir de maneira abrupta nos objetos. Esta interferência apareceu de uma maneira mais marcante na edição do filme. Durante a montagem surgiu um *insight*: manipular o ambiente. Alice entra num vagão de trem abandonado, por sua fotografia, textura e forma, talvez os espectadores associem diretamente aos vagões que apareceram em outras cenas. Mas ao olhar para cima ou para os lados, o que Alice vê é um cenário que não é o do vagão, papéis de parede, um abajur (ou lustre) e uma janela de casa com cortina. Ela entra por um cenário “real” e se encontra com um cenário “imaginário”. Porém o trem que está em movimento corta a cena diversas vezes (e com ele vemos ao fundo o vagão abandonado que Alice entrou) nos lembrando de que Alice entrou em um trem.



[Figura 42] – o limiar entre real e imaginário – fotos ‘still’ de “Wonderland”

O que estava e o que não estava lá

“Na pintura *Tempo Trespasado* (*La durée poignardée*) René Magritte parece captar todos os sentimentos associados com o tempo parado. Todos os pormenores do seu cenário tipo museu reflectem a lenta passagem dos minutos mostrada pelo relógio na prateleira sobre a lareira. Nada parece acontecer (...). Na atmosfera repleta de tensão, a locomotiva que penetra da lareira, por absurdo que possa parecer, surge quase como um alívio. Apenas um acontecimento desta escala, imparável e ensurdecedor, poderia quebrar o proibitivo silêncio deste espaço estranho e hostil. Além disso, ficamos com a estranha impressão de que esta pequena locomotiva com fumo a sair pela chaminé pertence realmente à sala.” (KLINGSÖHR-LEROY - 2007).



[Figura 43] – *Tempo Trespasado* – MAGRITTE, 1938 – 147x97 cm / óleo sobre tela - in: Bridgeman, NY, EUA.

Entre a estação abandonada e os vagões retorcidos, tomamos um trem rumo a ‘Wonderland’. Durante a edição dos planos em que o trem (ou trens) transita por um longo tempo cruzando a tela em sua diagonal, um processo de re-significação (semiose) conduzia toda aquela imagem. Este trem pertencia a ‘Wonderland’ ou ele estaria deslocado em seu tempo-espaço? Se tudo está abandonado, seria possível o trem estar em funcionamento?

Surgiu-me a mente o quadro de René Magritte *Tempo Trespasado* que outrora havia analisado durante a leitura do livro de Cathrin Klingsöhr-Leroy. Ao comentar sobre esta obra de Magritte, Cathrin ressalta que mesmo no absurdo da cena, o trem consegue criar um elo de harmonia com os demais objetos presentes na cena e gerar a impressão de que ele realmente pertence à sala pintada.

O trem de ‘Wonderland’ acaba fazendo este papel, mesmo que a cena não aconteça no ambiente em que os trilhos estão fixados, temos a nítida sensação de que o trem está lá. Não somente pelas diversas vezes em que o ‘cavalo de ferro’ corta a imagem, bravo e imponente, mas também quando ele ‘quebra o proibitivo silêncio’ em cenas nas quais a imagem não é mais necessária e, o som estridente de sua maquinaria basta para compreendermos, ou deduzirmos, que ele está lá, do nosso lado. E aquele cenário que outrora parecia não pertencer ao plano do trem - um lugar no qual uma estrada de ferro jamais cruzaria – agora está em total conexão com o trem. Torna-se possível o trem estar em qualquer ambiente, seja no mais óbvio lugar, ao lado da estação, seja em um lugar improvável, como o chapéu da Chapeleira – ainda que seja outro trem, um de brinquedo, é possível propor que ele seja ‘real’. Assim como a locomotiva de Magritte (saindo da lareira) que é menor que o relógio da sala.

Quando surge um trem rasgando o silêncio

"É hora do chá
Manteiga no relógio
Vem comemorar, é desaniversário
Cabeças já rolaram cedo é hora de dançar
Atrasado está o coelho
Você aceita um chá?

É festa do chá
Parabéns a todo mundo
Faça um pedido, espere um segundo... pra realizar
(entram palavras que terminam com "chá")
Alguém disse chá?!

De dia é guilhotina, de tarde é o chá"

(NORDER³⁴, Beck – 2011)

O trem já não mais cortava a cena e se impunha numa onipotente imagética apenas. Ele rasgava também o silêncio. Lembrando as engrenagens dos objetos cênicos de Svankmajer, este trem compunha acordes em nossa paisagem sonora. Mesmo que trabalhássemos (e trabalhamos com três temas musicais) com trilha musical (fosse ela instrumental ou com letras – canções), a presença de uma paisagem sonora regida apenas por sons ambientes, efeitos sonoros e ruídos era de extrema importância. Instigava-nos a pensar melhor nos objetos cênicos e em toda a paisagem visual, fosse durante o processo criativo, ou no momento em que assistamos ao filme 'finalizado'.

Já não era hora de deixarmos o acaso, proposto pelo Surrealismo, fazer parte também do som do filme³⁵? Não somente o trem, mas o vento, a areia sobre o microfone, o ranger de uma cadeira, os

34 Beck Norder: músico convidado para o processo criativo de *Wonderland*.

35 Observação: Ressalto neste momento a interferência cultural dos autores de *Wonderland*, tanto o meu processo criativo - no momento em deixo elementos de minha cultura (regional) assim como paisagens e objetos dos locais escolhidos para

passos, a madeira do cenário do tribunal, o barulho da peça de xadrez ao cair sobre o tabuleiro, a água fervendo, o trinco do baú, o som da água, da rua, o zumbido grave e intenso do motor de um avião que passara durante a gravação de algumas das cenas nos vagões de trem. Sons presentes que compunham uma paisagem sonora, mesmo que não tivessem objetos visuais, em cena, a eles relacionados. E deixamos com que estes sons trouxessem novos signos e significados à *Wonderland*.

Assim como o trem que está em cena mesmo sem encontrar-se no cenário em questão, também está a presença de um conjunto musical. Na “Festa do Chá”, o que viria a ser uma trilha sonora para ser ouvida somente pelos espectadores, de repente se faz presente na cena, e percebemos que as personagens do filme estão interagindo com este som. Entram em ação, a Chapeleira que articula seus movimentos conforme a letra da canção-tema da cena e as bailarinas que dançam ao embalo de sua melodia. Assim como é possível ouvir o *tique-taque* do relógio na pintura de Magritte, temos a sensação de que os músicos estão presentes aos nossos olhos e que talvez alguns dos ruídos que ouvimos pertençam a eles.

E, seguindo a letra da canção, uma inserção de imagem é composta para ilustrar a frase “manteiga no relógio”. A Chapeleira está do lado oposto do vagão, onde se encontra o pote de manteiga e faca, e ela não está com o relógio (este pertence ao Coelho Branco). Conduzido pela ruptura do tempo-espço, proposta por Buñuel e Dalí em *Um Cão Andaluz* (1928), permiti-me criar uma *non-sincronicidade* de ação, e por um instante muito curto, transportei a Chapeleira para o outro lado do vagão. Ela *literalmente* passa manteiga no relógio. E a música segue, e no compasso seguinte a Chapeleira já está de volta (ou talvez nunca tenha saído de lá) no lado do vagão do qual ela parte para sua movimentação.

filmagem interferirem nas cenas – quanto o processo criativo da equipe que colaborou para a produção do filme que resultou entre outras, na criação de uma música brasileira que acompanharia estas personagens londrinas (lembrando que os contos originais de Lewis Carrioll são de origem inglesa). Eis que surge em meio as ruínas de *Wondeland*, um baião contemporâneo: Baião para Alice.

Tirando a máscara do Coelho

“As máscaras nada recobrem, salvo outras máscaras.” (DELEUZE, 1988)

A forma (estética visual, sonora e contextual) das personagens era algo que pungia. Como representá-los? Seriam bonecos, atores, estariam travestidos, estariam “nus”? Se as personagens em *Wonderland* seriam fruto da imaginação de Alice e, portanto pessoas de seu mundo 'real' transpostas como figuras 'ilustradas' do conto de Lewis Carroll (a exemplo de seus colegas de escola transmutados no Rato e na Lebre de Março), como representar esta analogia visualmente?

A primeira ideia era deixar vestígios que as maquiagens pudessem ora ocultar, ora revelar. Veríamos o mesmo ator/atriz em duas personagens distintas, mas para o expectador seriam estas a mesma personagem ou seriam duas personagens distintas representadas pela mesma pessoa? O que poderia ser interpretado?

Surgiu-me a máscara do coelho. Ainda não sabíamos como iríamos representar o Coelho Branco, até que um dia surge-me um *insight* ao acaso. O acaso como vinha sendo usado de forma contribuidora e positiva no processo criativo de *Wonderland*, desta vez se fez presente de forma intensa. Em uma loja em um shopping center estava à venda a máscara do coelho de Lewis Carroll (havia uma temática na loja [de roupas e acessórios] que abordava este mundo imaginário de Alice). Ela tinha que ser usada de alguma forma no filme.



[Figura 44] – travestindo a máscara do coelho – foto: Carla Lopes

Primeiridade:

Este primeiro *insight* transcreveu o que viriam a ser as personagens: pessoas “reais” vestidas (fantasiadas) das *personas* de *Wonderland*. Toda representação ficaria por conta de uma persona travestida por uma maquiagem ou máscara. O Coelho Branco, no caso, seria uma pessoa usando máscara. Isto estaria claro, mas o significado primeiro a ser transmitido seria a sensação de que mesmo sendo visualmente nítido que há uma pessoa com uma máscara (a qual se observa até mesmo o elástico que a prende ao rosto) o espectador abstrairia isto e a veria como o coelho Branco (um coelho humanizado).

Esquecer-se-ia da persona por detrás da máscara, pois ela não apareceria em cena. O ator estaria o tempo todo vestido com a máscara.

Em toda parte, a máscara, o travestimento, o vestido é a verdade do nu. É a máscara o verdadeiro sujeito da repetição. É porque a repetição [o mesmo] difere por natureza da representação que o repetido não pode ser representado, mas deve sempre ser significado, mascarado por aquilo que o significa, ele próprio mascarando aquilo que ele significa. (DELEUZE, 1988)



[Figura 45] – o Coelho Branco – fotos ‘still’ de “Wonderland”

Secundidade:

Novamente a interferência do meio sugeriu mudanças. Novos *insights* transitaram: se a Lebre de Março seria a colega de Alice fora de Wonderland (lembrando que o filme transita por diversos ambientes – universos), porque não o Coelho também ser outra pessoa? Ao ver o ator vestir a máscara, aquela imagem carimbou minha mente – assim como da equipe de figurino, maquiagem, arte e fotografia - e todo o processo de criação do Coelho Branco.

Mas desta vez, a persona por debaixo da máscara não seria outra personagem (personagens dentro e fora da imaginação ou deste mundo que talvez não fosse apenas uma criação na mente de Alice), mas a mesma persona. A máscara passaria de ser signo representativo de um significado outrem (no caso de representação de uma persona) e passaria a ser um ícone, objeto. O próprio objeto-máscara.

E o Coelho Branco tiraria a máscara e continuaria sendo o Coelho. A máscara passaria a ser como uma pele. Por esta interferência criativa, permitimos imaginar como seria o Coelho, no caso persona humana (o ator em cena em estado primitivo, sem máscaras), sem esta sua pele. Escaldamos o Coelho e revelamos o rosto do ator, com um sangue escorrendo e algumas cicatrizes que simbolizassem que sua face fora arrancada. Só que o Coelho continuaria habitando aquele corpo.

E desta forma, Alice (e outras personagens) poderiam fazer posse desta máscara, como um troféu, uma maneira de controlar o Coelho Branco.



[Figura 46] – o Coelho e a persona por detrás da máscara – fotos ‘still’ de “Wonderland”

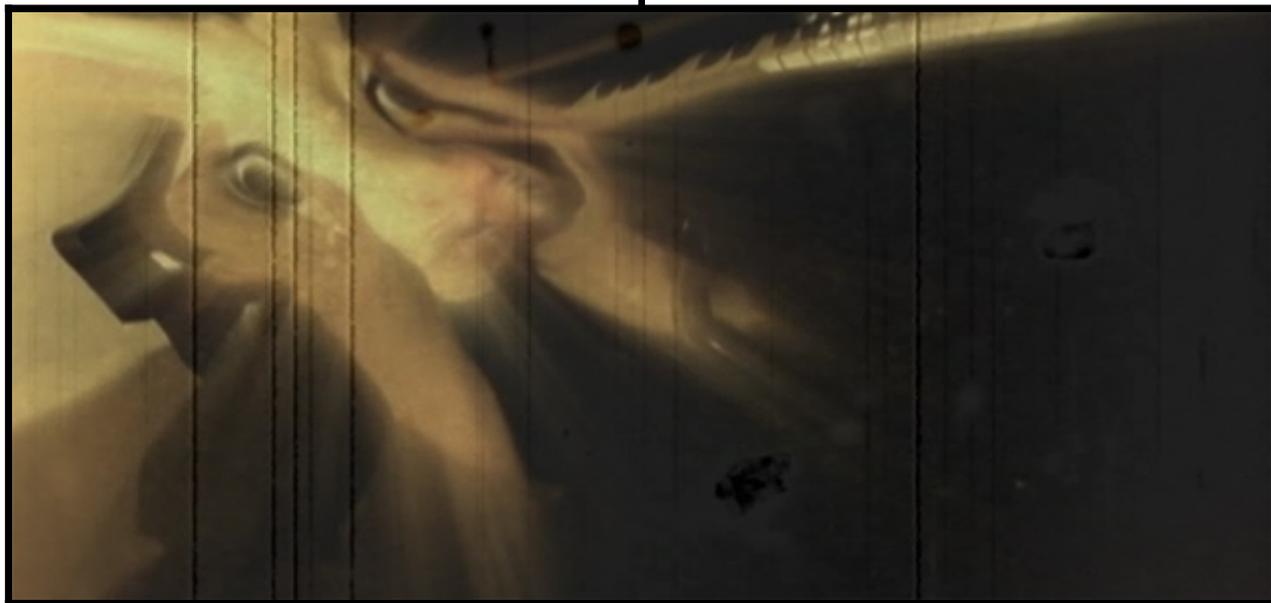
Terceiridade:

Ao reassistir ao filme (antes das últimas interferências na edição final), intrigava-me a ideia da máscara. Era possível deduzir que o Coelho Branco continuasse sendo a mesma personagem mesmo depois de arrancada a sua máscara? Deparando-me com esta pergunta, novos signos imagéticos foram surgindo e deles brotou uma nova releitura de montagem do filme.

Em um determinado momento do processo criativo, surgiu uma nova personagem nesta Caixa de Pandora. Esta personagem era o 'carpinteiro' de Wonderland. Ou o arquiteto de todo o filme. Ele representaria a pessoa que traria os elementos de Wonderland ao próprio filme, uma espécie de metalinguagem onde a realidade e a ficção (o making of do filme e a construção imaginária da mente de Alice) se fundiriam.

E neste momento encontrei uma possível resposta a esta inquietação. O 'carpinteiro' estava tirando os objetos de dentro de um baú (seria este a representação de nossa Caixa de Pandora?). E desta forma colocamos a máscara lá dentro. Ao tirar a máscara do Coelho de dentro do baú, uma das possíveis interpretações (*induzida* pelo filme) seria a de que o Coelho estava sendo criado ao longo do filme.

Após esta máscara ser retirada de dentro do baú, qualquer persona que a vestisse já seria por si só, senão, o Coelho. Assim como se pode deduzir, com esta cena, que a pistola será usada por alguém, que a cartola pertence ao Chapeleiro (no caso, Chapeleira) e que por si só já representa sua presença, também se torna nítido o fato de que a Máscara é também senão o próprio Coelho Branco.



[Figura 47]
Igor Capelatto
“Wonderland”
ano: 2011
foto 'still'

Pausa para o chá; tem uma luz piscando

Tudo ficou preto. E o silêncio tomou conta da paisagem. Ainda que houvesse algum fragmento de ruído que rompesse este breu, nada parecia mais absoluto do que a escuridão. A tela negra entre imagens contorcidas por seus signos entorpecidos vinha-me como um tornado, devastando qualquer resquício fotográfico que minha mente pudesse ter naquele momento.

Sabia que seria inevitável, esta *black screen* estaria pulsando na observação nítida de Wonderland. Ainda não entendia o significado deste *insight*. Um signo perplexo, talvez justificável, necessário, mas talvez perverso e perigoso. Antes de tomar o fôlego, antes mesmo de poder dar sequer uma piscada, me vi diante de uma faísca luminosa. A imagem que me surgiu foi a de uma lâmpada acendendo e apagando lentamente. Uma fração de luz na escuridão que não revela nada, senão somente o próprio objeto que está gerando esta luminosidade.

Devo colocar que um estudo importante para o meu processo criativo foi a análise do ‘*corte do convencional*’, ou seja, da ruptura da realidade – da imposição cultural – pela proposta surrealista de recriar novas formas narrativas. O olho seccionado de *Um Cão Andaluz* (BUÑUEL e DALÍ, 1928), revisitado pelo próprio Dalí em *Spellbound* (DALÍ e HITCHCOCK, 1945), a tesoura em primeiro plano em *Alice* (SVANKMAJER, 1988), as amputações em *Titus* (TAYMOR, 1999).

Como coloquei anteriormente, penso inicialmente um filme a partir de imagens. Sendo assim, para mim, este corte seria feito com uma ou duas imagens, que romperiam com toda a estrutura *pseudo-linear*³⁶ que o filme pudesse vir a apresentar. Em outros processos criativos, apropriava-me da

³⁶ Quando me refiro ao termo *Pseudo-Linear*, quero deixar claro que a linearidade da trama de Wonderland é apenas uma sugestão de montagem predeterminada pelo suporte cinema, uma vez que a forma filmica permite ao expectador criar a sua própria interpretação, sua própria linha de acontecimentos do filme. Qual a ordem dos fatos? Há uma forma correta, talvez aquela apresentada pela edição final do filme, ou esta ordem é amplamente subjetiva?

imagem da chama de um fósforo, imagem esta que separei para depois estudar se colocaria ou não no filme. Desta vez, me veio a lâmpada.

A imagem da lâmpada ascendendo e apagando representava a ideia de um vínculo entre a sala escura do cinema e o lado de fora. A luz que ascende trazendo o espectador de volta a realidade, a luz que faria a relação entre realidade e fantasia, entre o campo dentro e fora do filme e no próprio filme, o que estaria na imaginação de Alice, o que estaria fora de sua mente.

E mesmo o vínculo entre o próprio criador de Alice, *Lewis Carroll*, que inserimos no filme através de uma voz em off (em três frases soltas ao longo da trama) e por meio de signos que representassem o próprio autor, tais como um tabuleiro de xadrez, uma xícara de chá, ou mesmo uma página datilografada do conto original *Alice no País das Maravilhas*.

Não bastasse esta lâmpada, a chama de um fósforo, imagem presente em outros de meus processos criativos filmicos, foi necessária também em *Wonderland*. Algo me dizia que deveria colocar esta imagem, parte de minha assinatura como cineasta. Seria ela a chama da inspiração?

A chama de um fósforo me vinha agregada também a outro significado. Não seria ela somente a relação entre o mundo dentro e fora de *Wonderland*, como a lâmpada, mas a relação entre a imaginação do espectador e os signos inseridos no filme. Ela entrava como um signo ao acaso criativo e, ao mesmo tempo, nos passava esta sensação de ser a ação de alguém mais além da imaginação de Alice, não Lewis Carroll, não o 'carpinteiro', mas alguém que estivesse atrás das câmeras, produzindo, criando o próprio filme, uma metalinguagem além das câmeras, como os objetos *fora de cena* de Salvador Dalí.

E com o fósforo inicia-se *Wonderland* e com a lâmpada termina, dando vez a uma tela preta antes que os créditos finais subam.



[Figura 48]

Igor Capelatto

ilustração para os créditos finais de “Wonderland”

ano: 2011

caneta esferográfica sobre papel sulfite

12 x 8cm

Considerações Finais

A Persistência da Memória

“Do desejo do sonho participa o gosto, o amor pelo cinema (...). Vamos às salas escuras buscar o sonho artificial e talvez o excitante capaz de povoar as nossas noites desertadas.” (CHÉNIEUX-GENDRON, 1992)

Ao olharmos para os relógios de *Salvador Dalí* que 'escorrem' numa paisagem indefinida³⁷, nossa percepção é de que não existe tempo e nem espaço. Não estamos lidando com o mundo consciente, palpável, mas com o campo onírico, o inconsciente, o interior obscuro do ser humano. Portanto, não estamos lidando com uma ordenação sistemática dos signos, não há linearidade nos acontecimentos e nem formas definidas dos fatos. Este é o primeiro ponto que punge esta pesquisa, como a faísca do fósforo ou o filamento incandescente de uma lâmpada (apresentados em *Wonderland*).

O Surrealismo sempre me chamou a atenção - o interesse e uma paixão por trabalhar com formas surreais, com a liberdade do acaso, com representações do inconsciente, de universos que estão além da nossa consciência e principalmente por ser uma forma de expressão artística que não se determina em normas, regras, formas, mas que nos permite tudo. Está além dos gêneros, dos estilos, pode se representar num traço barroco, num traço renascentista, numa poesia lírica, numa poesia concreta, num balé expressionista, numa escultura impressionista.

Mergulhando no mundo do inconsciente e pesquisando artistas como Dalí, Ray, Duchamp entre outros, comecei a observar o quanto havia sido importante em suas mãos a ferramenta fílmica. O cinema possibilitava o desenvolvimento de inúmeros conceitos abordados pelo Surrealismo, de certa maneira, abrindo campos que outras artes limitavam. Dalí (apud KING, 2007) afirmou certa vez que:

37 Salvador Dalí - “A Persistência da Memória (a.k.a Relógios Moles)” - ano: 1931. Óleo sobre Tela. 24,1 x 33 cm. The Museum of Modern Art, Nova York.

“o cinema é a expressão mais próxima que o artista tem em mãos para expressar o sonho”. Como também sou apaixonado por cinema, encontrei neste viés a espinha dorsal de minha pesquisa, a motivação desta dissertação: o *cinema surrealista*.

Este trabalho não somente constitui a tentativa de fazer um breve panorama do surrealismo no cinema e o quanto ele contribuiu (e contribui) para a sétima arte, como também resultou em um 'processo criativo' prático que de alguma forma se expressasse através dos elementos pesquisados e com os quais procuramos dialogar e construir neste estudo. '*Wonderland*' é o longa-metragem realizado com a parceria e contribuição de diversos amigos e artistas. Esta obra busca trazer as referências dos três artistas pesquisados nesta dissertação - Salvador Dalí, Jan Svankmajer e Julie Taymor – de seus filmes analisados e dos conceitos abordados no *cinema surrealista*.

Falar de *cinema surrealista*, não somente, contemplou um panorama sobre a influência do Surrealismo na sétima arte e suas contribuições técnicas, narrativas e estéticas, como nos permitiu discursar sobre questões a acerca do Surrealismo não ser um gênero artístico-literário, não ser um movimento com começo, meio e fim (uma das abordagens de suma importância nessa dissertação foi falar do surrealismo - o cinema surrealista - na contemporaneidade).

Como em cada capítulo já propus concluir os 'temas' neles expostos, nestas considerações finais, apenas recapitularei de forma bem sucinta o que fora abordado: os princípios que motivaram cada capítulo (e a análise de cada um dos filmes escolhidos: *Spellbound*, *Alice* e *Titus*) e as 'conclusões' a que eles levaram – tanto teóricas quanto práticas (incluindo o *processo criativo* de '*Wonderland*').

No panorama da sétima arte observamos algumas mudanças que chamam a atenção tanto no contexto histórico quanto no contexto 'técnico' (na estrutura narrativa e estética dos filmes). Algumas

destas mudanças nos referenciam ao cinema *avantgard* (de vanguarda), nos trilhando pelo Surrealismo. Observamos artistas surrealistas contribuindo de forma intensa e importante para com a linguagem fílmica. Desde as lentes improvisadas e o uso da inversão dos negativos (das películas) de Man Ray, o rompimento da linearidade (do tempo e espaço) de Buñuel e Dalí, o 'acaso' de René Clair ou as personagens oníricas (chamadas de 'personas simbólicas'³⁸) de Jean Cocteau.

Os anos se passaram e o cinema *avantgard* designou uma nova 'categoria': o '*cinema surrealista*', que continua (e 'sempre continuará'³⁹) existindo. O uso do cinema no processo criativo dos artistas surrealistas abriu (e abre) muitas portas; novas formas de compreender a arte, os filmes, o pensamento.

A escolha de Salvador Dalí, mais precisamente a 'sequência do sonho' que ele elaborou para o filme *Spellbound* de Hitchcock, nos permite analisar como a psicanálise, aplicada na arte, atribuiu determinadas mudanças na sétima arte, como, por exemplo, a introspecção do 'erotismo' que não somente estaria ligado ao desejo carnal (ou ao sexo) mas também contribui para a compreensão do desejo do 'intocável', do 'inatingível', o desejo como princípio de 'imaginação'. E, através desta 'imaginação', dissertar a cerca do 'oculto', dos signos, dos elementos que tanto as personagens quanto o espectador imaginam, desejam, mas que não estão visíveis em cena (muitas vezes nem são mencionados, são apenas criações – deduções - da mente de quem observa o filme).

Com Svankmajer e sua adaptação dos contos de Lewis Carroll, *Alice*, a narrativa e estética que estavam ligadas mais precisamente aos signos visuais (mesmo que ocultos) ganham importância também no campo sonoro: o artista surrealista nos apresenta uma gama de possibilidades de construção

38 In: www.jeancocteau.com – acessado em: 21 de Outubro de 2011.

39 BUÑUEL, *Meu Último Suspiro*, 1982

de signos através do som – não somente aqueles sons 'óbvios' que os ícones carregam por si só (como imaginar o toque da campainha de um telefone ao vê-lo em primeiro plano e uma personagem caminhando em sua direção), mas através da desconstrução sonora destes ícones; da elaboração de paisagens sonoras que componham determinadas narrativas, da voz como elemento de interação entre o mundo interior e exterior do filme (mesmo que outros autores tenham se apropriado desta técnica, ao vermos Alice dialogar com o expectador, ela não está em uma ou outra função – fosse esta a função de personagem ou a de narrador – não temos uma borda que separe o narrador da personagem).

Ao apresentarmos *Titus* de Julie Taymor como objeto de pesquisa, não somente estamos ilustrando esta continuidade (“contemporaneidade”) do *cinema surrealista* e do Surrealismo em si, como também podemos elucidar quase que todos (senão todos) os conceitos (estudos) propostos pelo Surrealismo, como por exemplo, o uso dos contrastes (oposições), a escrita automática, o acaso, a psicanálise, a desassociação de qualquer técnica como linguagem de gênero. Em *Titus*, encontramos as propostas de René Clair, de Man Ray, de Buñuel, de Salvador Dalí, de Jan Svankmajer, e de tantos outros artistas surrealistas, fossem eles cineastas ou não.

Podemos observar assim, que muito do que é o cinema, sua linguagem, fora assim possibilitado pelas mentes criativas surrealistas, através das suas experimentações. O que chama bastante a atenção, ao decorrer deste estudo, é esse rompimento de paradigmas, que desclassifica os filmes (mesmo que para lidar com uma estrutura de pesquisa, precisemos classificá-lo de certa maneira, assim intitulando-o *cinema surrealista*), permitindo que gêneros não mais existam e propondo um hibridismo de linguagens e estilos.

“O Surrealismo não é um estilo. É o grito da mente que se volta para si mesma.”
(ARTAUD apud BRADLEY, 2001)

Numa estação abandonada

“Sempre imaginei [afirma Svankmajer] o ato criativo como uma espécie de terapia. Nunca podemos realmente nos desembaraçar daqueles demônios que começam a nos perseguir em algum momento da infância e que nos atormentam pelo resto da vida, mas a atividade criativa pode, ao menos parcialmente, mantê-los a distância e tornar a sua presença suportável. Se a arte tem algum propósito, então seguramente este é liberar-nos das nossas constrições externas e internas, dos demônios que nos rodeiam e que se encontram dentro de nós. [...] [O ato criativo] é um ritual que invocamos para exorcizar demônios e entrar em um estado de absoluta liberdade e absoluta comunicação.” (SVANKMAJER, *Out of my head*, 2001⁴⁰)

A liberdade absoluta pode ser encontrada ao mergulharmos em nosso inconsciente. Dele brotam os demônios e nele podemos exorcizá-los. No inconsciente, encontramos uma vasta e rica paisagem visual e sonora, e diversos narradores (sendo todos eles talvez nós mesmos) com infinitas histórias sendo narradas. Estamos presentes em todas elas, sejamos nós mesmos personagens de nossas próprias imaginações e sonhos, sejamos apenas expectadores de nossas próprias criações.

Atribuo a este inconsciente a imagem da estação abandonada, presente em *Wonderland*. Esta estação, em meio ao caos e vasto deserto, está submersa em um campo oculto (o próprio inconsciente) e que ao entrarmos em contato, acendemos a faísca que dá vida a uma imensidão de signos (sons, personas, paisagens, cores, formas, sentimentos, memórias, fatos inéditos). E ao desembocar na estação surgiram os primeiros *insights* do meu processo criativo.

A proposta nesta dissertação era transcrever através da semiótica (insight-indução-dedução) o processo criativo de *Wonderland* - filme proposto como prática desta pesquisa, no qual iria tentar abordar todos os conceitos 'discutidos' ao longo deste estudo – e procurar analisar o surrealismo como ferramenta criativa. *Wonderland* é uma terra com um repertório imenso, com inúmeras portas criativas sendo abertas.

40 In: <http://www.guardian.co.uk/film/2001/oct/19/artsfeatures> . Acessado em: 21 de outubro de 2011.

Ao transcrever o diário de bordo (chamado de Caixa de Pandora) deste filme, pude observar com maior nitidez alguns elementos presentes nas práticas dos artistas surrealistas, em especial os cineastas surrealistas: o acaso, o campo do onírico, o jogo de oposições, a aplicação da psicanálise, entre outros.

Enfim, adentrar nesta estação abandonada a fez uma estação viva, repleta de personas, de objetos, de signos e a pesquisa dissertada através do estudo do surrealismo, do *cinema surrealista*, da semiótica, de Salvador Dalí (e sua 'Sequência do Sonho'), de Jan Svankmajer (e suas diversas Alice[s]), de Julie Taymor (através de *Titus*), pode ser revisitada e complementada, tendo em vista que ao colocar em prática todos estes elementos, muita coisa se fez melhor compreensível. Como Salvador Dalí disse: “só é possível compreender os sonhos, o acaso criativo e a psiquê humana – e a persona que adorna a máscara – se vivenciarmos na pele estas sensações brotadas do inconsciente” (KING, 2007).

“Quem é você? ”, perguntou a Lagarta.

(Não era uma maneira encorajadora de iniciar uma conversa)

Alice retrucou, bastante timidamente: 'Eu, eu não sei muito bem, Senhora, no presente momento, pelo menos eu sei quem eu era quando levantei esta manhã, mas acho que tenho mudado muitas vezes desde então. ’”

(CARROL, L. *Alice no País das Maravilhas*, cap. 5. tradução: RAMOS, C.)



[Figura 49]
John Tenniel
“Alice no País das Maravilhas”
ano: 1865
Nanquim | Bico-de-Pena
ilustração original para a primeira publicação do conto.
Macmillan and Co.

Bibliografia

Referências Bibliográficas

- AGUSTÍ, Clara. *Julie Taymor's Titus (1999): Framing Violence and Activating Responsibility*. Barcelona, 2006
- BERGAN, R. , *Ismos: para entender o cinema*. São Paulo: Globo, 2010.
- BRADLEY, Fiona. *Surrealismo*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- BRETON, André. *Manifestos do Surrealismo*. Rio de Janeiro: Nau Editora, 2001.
- BRETON, André. *La Révolution Surréaliste*. Paris: Ed. Breton, nº12, 1929.
- COOPER, Pat & DANCYGER, Ken. *Writing the Short Film*. EUA, Boston: Focal Press, 2000.
- CHÉNIEUX-GENDRON, Jacqueline. *O Surrealismo*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- DALÍ, S. *No mundo dos sonhos*. Rio de Janeiro: Abril, 1992.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988
- ECO, Umberto. *Arte e Beleza na Estética Medieval*. Portugal: Editorial presença, 2000.
- EDWARDS, Gwynne. *A companion to Luis Buñuel* Reino Unido: Tamesis, 2005.
- EISENSTEIN, Sergei. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- FERRARAZ, Rogério. *O Veludo Selvagem de David Lynch: A Estética Contemporânea do Surrealismo no Cinema ou o Cinema Neo-Surrealista*. Campinas: Unicamp, 1998.
- FERREIRA, J. e SILVA, A. *A Experiência contemporânea da nudez em algumas tecnologias de manipulação do corpo*. Rio de Janeiro: XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, 2009.
- GARDNER, Martin. *Alice: edição Comentada*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- GUINSBURG, J. e LEIRNER, S. *O Surrealismo*. São Paulo: Perspectiva, 2008
- GHITA, Lucian. *Aesthetics of fragmentation in Taymor's Titus* in: ROSS, C. Shakespeare in Hollywood, Asia, and cyberspace, 2009
- HAMES, Peter. *The cinema of Jan Svankmajer*: Dark Archemy. Wallflower Press: Grã-Bretanha, 1998, Volume 2.
- KING, Elliott. *Dalí, Surrealism and Cinema*. Reino Unido: Kamera Books, 2007.
- KLINGSÖHR-LEROY, Cathrin. *Surrealismo*. São Paulo: Paisagem Distr. Livros, 2007.
- KOTT, Jan. *Shakespeare, Nosso Contemporâneo*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- LOPES, Ivã e HERNANDES, Nilton (orgs). *Semiótica: objetos e práticas*. São Paulo: Contexto, 2005.
- MARTINS, Luiz Renato. *Do Erotismo à parte Maldita*. In: NOVAES, Adauto (org.). *O desejo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- MARTINS, Alessandro. Apud PELLANDA, Luiz. *Recriação do sexo*. Curitiba: Gazeta do Povo, Caderno G, 24 de janeiro de 2009.

- MENDONÇA, Fernando. *O Sonho Surrealista no Cinema: recordando a parceria entre Dalí e Hitchcock*. Portugal, Viseu: Millenium - Revista do ISPV - n.º 34, p.97-102. 2008.
- NÖTH, Winfried. *Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce*. São Paulo: Annablume, 2003.
- PAIVA, Sonia M. C. *A Encenação Pictórica: uma abordagem transdisciplinar*. Brasília: UnB, 2006.
- RENOIR, Jean. *O passado vivo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.
- RODRIGUES, Fabiana. *O nu feminino no cinema: uma estratégia sensível*. Baleia na rede: Revista online do Grupo Pesquisa e Estudos em Cinema e Literatura. Vol. 1, nº 5, Ano V, Nov/2008
- SAMUELS, Andrew e Colaboradores. *Dicionário Crítico de Análise Junguiana*, Rio de Janeiro: Imago, 1988
- SANTOS, Sérgio W. C. *Percursos da Música Eletrônica*. Salvador: UFBA, 1998.
- SAVERNINI, Érika. *Índices de um Cinema de Poesia*. Editora UFMG: 2004.
- SCHAFER, Murray. *Lê paysage sonore*. Paris: J. C. Lattès, 1979.
- SCHAFER, Murray. *O ouvido pensante*. São Paulo: EDUNESP, 1991.
- SILVA, M.R.C. *De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons do cinema*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Rio de Janeiro, 2005.
- SILVA, Vítor. *Teoria da Literatura*. Coimbra: Almedina, 1986.
- VALLE, Arthur. *Jan Svankmajer, Herdeiro do Grotesco*. In: I Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual, 2008, Goiânia. I Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual. Goiânia: UFG, 2008. p.1-12.

Referências de Internet

- BUGALHO, Henry A. *Erotismo para Além do Sexo*. Samizdat – revista de publicação virtual, número 13. Disponível em: <http://www.revistasamizdat.com> Acesso em: 22 de junho de 2010.
- CARROLL, Lewis. Fotografia. Disponível em <http://www.npg.org.uk/collections.php> Acesso em: 04 de Fevereiro de 2011
- COCTEAU, Jean. <http://www.jeancocteau.com> Acesso em: 21 de outubro de 2011
- DOUGLAS, Eby. **Julie Taymor** on making "Titus" interview. <http://talentdevelop.com/interviews/jtaymor.html> Acesso em 05 de Outubro de 2011
- FOX SEARCHLIGHT. Titus. <http://www.foxsearchlight.com/titus/> Acesso em 05 de outubro de 2011
- GONZAGA, Luís. Sobre Titus Andronicus. Entrevista cedida para weblog dos alunos de Jornalismo e Ciências da Comunicação da Universidade do Porto, Portugal. Dezembro, 2002. http://www.icicom.up.pt/blog/artefactos/archives/2002_12.html Acesso em: 05 de Outubro de 2011
- NETO, Adalberto Bastos. *Estratégias de Enunciação na Construção de um Filme: o caso de Adaptação, de Charlie Kaufman*. In: Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, Ano 3, Edição 2, São Paulo: 2009. Disponível em www.revistas.univerciencia.org Acesso em: 29 de maio de 2010.
- ROFFE, Jon. *Gilles Deleuze*. Internet Encyclopedia of Philosophy. <http://www.iep.utm.edu/deleuze/#SH6b>. Acesso em: 24 de maio de 2010.
- SVANKMAJER, Jan. *Out of my head*. 2001. <http://www.guardian.co.uk/film/2001/oct/19/artsfeatures> . Acesso em: 21 de outubro de 2011.
- SHAKESPEARE, W. *Titus Andronicus*, Ato I, Cena I, 1593 in: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/andronico.html> Acesso em : 05 de Outubro de 2011
- ULIVE, Guisepppe. L'italia in Brasille. <http://italiasempre.com> acesso em Acesso em 05 de Outubro de 2011
- WOOD, Jason. *A Quick Chat with Jan Švankmajer and Eva Švankmajerová*. Disponível em: <http://www.kamera.co.uk/interviews> Acesso em: 24 de maio de 2010.

Referências Videográficas

- A Idade do Ouro*, DVD, PB, 60 minutos, França. 1930, diretores: BUÑUEL, Luis e DALÍ, Salvador.
- Adaptação*, DVD, COR, 114 minutos, EUA, 2002, diretor: JONZE, Spike.
- Alfabeto*, DVD, COR, 04 minutos, EUA. 1968, diretor: LYNCH, David.
- Alice*, DVD, COR, 84 minutos, Reino Unido. 1988, diretor: SVANKMAJER, Jan.
- Assalto ao Trem Pagador*, DVD, PB, 102 minutos, Brasil, 1962, diretor: FARIAS, Roberto.
- Blow Out*, DVD, COR, 107 minutos, EUA, 1981, diretor: PALMA, Brian De.
- Blue*, DVD, COR, 79 minutos, EUA, 1993, diretor: JARMAN, Derek
- Brazil*, DVD, COR, 132 minutos, Reino Unido. 1985, diretor: GILLIAM, Terry.
- Dimensions of Dialogue*, DVD, COR, 12 minutos, antiga Checoslováquia. 1982, diretor: SVANKMAJER, Jan.
- Era uma vez no oeste*, DVD, COR, 166 minutos, Itália, 1969, diretor: LEONE, Sergio.
- Eraserhead*, DVD, PB, 89 minutos, EUA. 1976, diretor: LYNCH, David.
- Fanny och Alexander*, DVD, PB, 29 minutos, França. 1982, diretor: BERGMAN, Ingmar.
- Faust*, DVD, COR, 97 minutos, República Tcheca e França. 1993, diretor: SVANKMAJER, Jan.
- Frankweenie*, DVD, PB, 29 minutos, EUA. 1984, diretor: BURTON, Tim.
- Homem-Elefante*, DVD, PB, 124 minutos, EUA. 1980, diretor: LYNCH, David.
- Janela Indiscreta*, DVD, COR, 112 minutos, EUA, 1954, diretor: HITCHCOCK, Alfred;
- Laranja Mecânica*, DVD, COR, 136 minutos, EUA. 1971, diretor: STANLEY, Kubrick.
- Maedchen in Uniform*, Digital/Internet, PB, 87 minutos, Alemanha, 1931, diretores: FROELICH, C. e SAGAN, L.
- O Anjo Nasceu*, DVD, PB, 90 minutos, Brasil, 1969, diretor: BRESSANE, Júlio.
- O Discreto Charme da Burguesia*, DVD, COR, 102 minutos, França, 1972, diretor: BUÑUEL, Luis.
- O Império dos Sentidos*, DVD, COR, 109 minutos, Japão, 1976, diretor: ÔSHIMA, Nagisa.
- O Iluminado*, DVD, COR, 146 minutos, EUA, 1980, diretor: KUBRICK, Stanley.
- O Poder do Mito*, DVD, COR, 354 minutos, EUA. 2009, diretor: MOYERS, Bill.
- Spellbound*, DVD, PB, 111 minutos, EUA, 1945, diretor: HITCHCOCK, Alfred e participação: DALÍ, Salvador.
- The Animator of Prague*, DVD, COR, 26 minutos, Reino Unido. 1990, diretor: MARSH, James.

The Pendulum, DVD, PB, 15 minutos, antiga Checoslováquia. 1983, diretor: SVANKMAJER, Jan.

Titus, DVD, COR, 162 minutos, EUA, 1999, diretor: TAYMOR, Julie.

Tomorrow Show with Tom Snyder, www.youtube.com. EUA, 1973-75. NBC. SNYDER, T.

Touro Indomável, DVD, PB, 129 minutos, EUA, 1980, diretor: Scorsese, Martin.

Um Cão Andaluz, DVD, PB, 16 minutos, França. 1928, diretores: BUÑUEL, Luis e DALÍ, Salvador.

Vincent, DVD, PB, 06 minutos, EUA. 1982, diretor: BURTON, Tim.

Veludo Azul, DVD, COR, 120 minutos, EUA. 1986, diretor: LYNCH, David.

Primeira versão do Roteiro de *Wonderland*

WONDERLAND

roteiro de
igor capelatto

2010 . Registro na Biblioteca Nacional nº 507.549

01. DIA. INT. E FRENTE DA ESCOLA.

Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga). Piscar umas oito vezes.

Corta para:

[luz piscando]

Sonho: Alice segue sombra do Coelho Branco em um túnel.

Corta para:

[luz piscando]

Plano geral. Câmera alta. Alice acorda assustada. Ela está avoada olhando foto do Chapeleiro Maluco colada em sua agenda. Na foto, com canetinha hidrocor está escrito "Para Alice...".

Corta para:

[luz piscando] Close do caderno, foto.

Corta para:

[luz piscando]

Ouve-se o sinal da escola.

Travelling. Câmera de mão. Pat e Mary Ann passam por Alice e a puxam para saírem da escola quando deparam com o misterioso Chapeleiro Maluco á frente do portão da escola.

Corta para:

Close no rosto de Alice que sorri.

Corta para:

Plano conjunto, câmera alta. POV de Alice. Chapeleiro está de pé aguardando-a, quando um carro pára atrás dele. Do carro, desce Bill que o seqüestra.

Corta para:

Plano conjunto. Quando o carro sai, Alice vê o Chapeleiro, através do vidro traseiro e ao seu lado, o Coelho Branco que olha para trás, como se olhasse para Alice, e faz sinal com a mão indicando para ela ficar calada.

Corta para tela preta. Título do filme.

02. INT. SALA DO APARTAMENTO DE ALICE

Alice está nervosa e começa a passar mal e desmaia. Mary Ann a coloca numa poltrona ou sofá, semi-estendida, vê se ela está respirando e faz respiração boca-a-boca ao mesmo tempo em que olha para Pat que está sentado ao numa cadeira. Ele levanta saindo de cena e volta rapidamente com um frasco (com líquido) que tem uma etiqueta na qual está escrito 'Beba-Me'.

Mary Ann coloca o líquido na boca de Alice.

Corta para:

[idem cena 01]

Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga). Piscar umas oito vezes.

Corta para:

[Luz continua piscando]

Close-up de uma xícara suja com pó de café, restos de café coado e migalhas de pão e bolacha. Câmera baixa. Pinga uma gota de água no resto de café que está na xícara (câmera lenta).

Corta para:

[Luz continua piscando]

Close-up de fiação elétrica no teto. Câmera baixa.

Corta para:

[Luz pára de piscar]

Close. Xícara de chá sendo servida com chá.

Corta para:

Corredor com canos. Gotas d'água pingam do teto (câmera lenta).

Corta para:

Close. Xícara de chá (cheia). Pingam gotas de água (câmera lenta).

Corta para:

Fachada de uma fábrica abandonada.

Corta para:

Close-up. Bule servindo chá.

Corta para:

[idem cena 01]

Close-up do lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga). Piscar umas oito vezes. Termina com tela preta: luz apagada.

03. INT. GALPÃO ABANDONADO.

Tela preta.

Close de Alice acendendo um fósforo.

Corta para:

Close de Alice olhando para os lados procurando ver onde está. De repente ela congela os olhos assustada.

Câmera inicia giros de 360 graus ao redor de Alice, revelando o Coelho Branco atrás dela apontando uma pistola na cabeça dela. [luz de baixo para cima apenas no Coelho].

Corta para:

Intercalação entre vários closes de: rosto de Alice, rosto do Coelho Branco e pistola.

Corta para:

Coelho aponta para uma miniatura de uma casinha a frente de Alice. [foco de luz na casinha piscando].

Corta para:

Close de Alice fazendo gesto de que não quer ir.

Corta para:

Coelho Branco olha para o lado. Câmera acompanha olhar revelando o Carpinteiro com serrote na mão.

Corta para:

Alice caminha para a casinha. [foco de luz na casinha piscando].

Corta para:

Seqüência: vertigem em POV de Alice entrando na casinha. [imagem/luz piscando].

Corta para:

[idem cena 01]

Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga). Piscar umas oito vezes.

04. EXT. CASINHA.

[foco de luz na casinha piscando]

Plano geral. Idéia do bloco (miniaturas de objetos e Alice contorcida dentro). Alice está desesperada para sair. Olha pela porta e pela janela, mas não consegue sair.

Ouve-se um choro estridente de um bebê-porco e som de outros dois porcos adultos bravos.

Corta para:

Plano geral do interior da casinha (bloco). Ouve-se campainha.

Continua choro estridente de um bebê-porco e som de outros dois porcos adultos bravos. Depois de um tempo, campainha volta a tocar.

vê-se carta/envelope sendo colocado por baixo da porta.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

Plano Conjunto. Porca, também em tamanho gigante dentro da casinha (bloco) com um novelo de lã pendurado no pescoço, tenta acertar Alice com agulha de tricô.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

Close da mão de Alice pegando faca de açougueiro.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz. Ouve-se som de faca cortando, dilacerando.

Corta para: Máscara de Porca caindo no chão.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

Close de Alice pegando carta/envelope com sangue.

Seqüência: Alice pega carta/envelope miniatura, corta para rosto de Alice, volta no plano geral e a carta/envelope agora é em tamanho normal.

Corta para:

Plano Conjunto. Câmera lenta. Busto de Alice segurando faca com sangue que pinga. Ela olha para a faca, manuseando-a e tentando entender o que aconteceu. Uma fumaça entra na cena.

05. EXT. DIA / NOITE.

Tela preta.

A Lagarta usa uma máscara de gás pela qual solta fumaça.

Corta para:

Close da Lagarta olhando para trás e vendo Alice.

Corta para:

Close de Alice. Ela olha para cima.

Corta para:

Close do ovo frito (sol).

Corta para:

Plano conjunto. Lagarta encolhe-se na escada e depois vira-se para Alice mostrando uma xícara.

Corta para:

Close de Alice pegando a xícara.

Corta para:

Plano conjunto. Lagarta aponta para ovo frito (sol).
Lagarta vira-se para escada e pega um garfo e fura o ovo.

Corta para: Câmera lenta. Close-up da gema escorrendo.

Corta para:

Plano conjunto. Alice segura xícara na qual escorre a gema do ovo frito. Conforme escorre a gema, o céu vai ficando escuro (noite).

Corta para:

[luz piscando] Imagem distancia até revelar o Gato de Cheshire pregado (pendurado) em uma parede. Ao seu lado, está pendurada a máscara do Coelho Branco.

Corta para:

[luz piscando] Câmera diagonal bem próxima da quina entre duas paredes. Uma é esta com a máscara e Gato. A outra tem uma boneca de pano pendurada na qual está uma etiqueta escrito 'inocência'. Coelho Branco sem máscara, fumando entra, joga cigarro no chão.

Corta para: [luz piscando] Close do pé do Coelho pisando no cigarro.

Corta para:

[luz piscando] Câmera diagonal. Coelho Branco pega máscara e veste. Coelho Branco está ajustando a máscara quando alguém lhe coloca um saco na cabeça e o arrasta para fora de cena.

Câmera (zoom) aproxima da boneca.

Corta para: [idem cena 01] Close-up de um lustre. Luz piscando.

06. FESTA DO CHÁ.

[luz piscando] Plano conjunto. Em primeiro plano, varal com saquinhos de chá pendurados. Bolhas de sabão sobrevoam o ambiente.

Sobre os panos e redes, ao lado dos olhos estão: Chapeleiro Maluco, Rato e Lebre de Março. Eles tomam chá enchendo as xícaras com chá que escorre como lágrima dos olhos.

O Chapeleiro Maluco é o único que está de costas. O Chapeleiro estica braço esquerdo, pega xícara, enche de chá, bebe e estica braço direito soltando a xícara no chão. Ele faz isso com umas quatro a cinco xícaras.

A Lebre de Março bebe chá enquanto dança como num cabaré.

O Rato bebe chá de canudinho (da xícara) e joga cartas de baralho pelos ares.

Corta para:

[luz piscando] Plano fechado. Close da mão do Chapeleiro jogando xícaras no chão.

Corta para:

[luz piscando] Plano fechado. Detalhes do corpo da Lebre de Março.

Corta para:

[luz piscando] Plano fechado. Rato jogando cartas, foco no canudinho.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Alice entra pela direita. Ela carrega a xícara da cena 05.

Corta para:

[luz piscando] Plano fechado acompanhando Lebre que desce e faz reverência para Alice, cumprimentando-a. Depois lhe oferece uma xícara com cartas de baralho.

Corta para:

[luz piscando] Close na xícara e cartas.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Alice pega xícara e come as cartas.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Alice caminha até parar abaixo do Chapeleiro, olha para ele e ele nem percebe a sua presença. Alice segura xícara com uma mão e assovia colocando dedos da outra mão na boca, olhando para Chapeleiro, chamando sua atenção.

Corta para: [idem cena 01] Close-up de um lustre. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Lebre de Marçõ arregalando os olhos, fazendo expressõ de medo como se Alice tivesse feito algo perigoso e saindo de costas, de fininho, de cena.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Rato arregalando os olhos, fazendo expressõ de medo como se Alice tivesse feito algo perigoso e saindo de costas, de fininho, de cena.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Câmera Lenta. Plano fechado no Chapeleiro virando lentamente olhando para Alice.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Câmera Lenta. Plano fechado em Alice enquanto arregala os olhos. Efeito de imagem em eco: várias imagens de Alice em multicores.

Corta para:

Câmera lenta. 90°. Alice derruba xícara no chão (observa-se que o chão está com terra, pedras e cartas de baralho).

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

07. INT. GALPÃO ABANDONADO.

Close do Coelho Branco de cabeça reclinada e respiração ofegante. Uma lágrima escorre sobre sua máscara. A luz está piscando.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

Câmera segue do close do Coelho Branco para uma câmera geral, distanciando-se lentamente.

Coelho Branco está sentado em uma cadeira acorrentado. A sua frente tem uma cenoura pendurada por um fio de nylon. Sua respiração vai aumentando.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Em primeiro plano, mesa de jogo (de cartas) com Pat e Mary Ann sentados. Pat segura uma caixa de baralho, Mary Ann bebe um drink colorido. Ela ainda veste tiara com orelhas de Lebre que tira e coloca na boca sensualmente.

Em segundo plano quase fora de foco, cenoura pendurada.

Em terceiro plano, fora de foco, Coelho Branco.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Close de Pat abrindo caixa de baralho, tira uma carta que está rasgada e começa a tirar freneticamente as cartas e vê-las todas rasgadas. Quando vira uma carta para olhar, vê que a cabeça da carta está rasgada e começa a ver que todas as cartas estão com suas personagens com a cabeça rasgada.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga). Piscar umas oito vezes.

Fecha com tela preta e som de portão de ferro sendo arrastado.

08. FESTA DO CHÁ.

[luz piscando] Plano conjunto. Alice em primeiríssimo plano. Em segundo plano varal com saquinhos de chá. Em terceiro plano, fora de foco, Chapeleiro Maluco aproximando do varal.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Chapeleiro apoiando no varal.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Close de Alice.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Chapeleiro enrolando varal nas mãos como se fosse usá-lo para enforcar Alice.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Close de Alice.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Close do varal enrolando na mão do Chapeleiro.

Corta para: [idem cena 01] Close-up de um lustre. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Alice de costas para câmera pega xícara no chão. Sai fumaça da xícara mostrando que o chá está fervendo.

Corta para: [idem cena 01] Close-up de um lustre. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Alice joga chá no rosto do Chapeleiro e sai correndo.

Corta para: [idem cena 01] Close-up de um lustre. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Alice correndo tropeça numa xícara e começa a cair.

Corta para: [idem cena 01/luz acesa] Close-up de um lustre aceso.

09. PAREDES

Plano conjunto. Câmera lateral. Parede com bonecas (penduradas com etiqueta escrito 'inocência') á direita da tela. Xícara ainda está no chão. Alice levantando da queda pára ao ver as bonecas.

Corta para:
Close no rosto de Alice.

Corta para:
Plano conjunto. Alice acompanha as bonecas até olhar para parede lateral que está coberta com cartas de baralho seqüenciadas.

Corta para:
Close no rosto de Alice.

Corta para:
Plano conjunto. Câmera acompanha Alice seguindo com dedo carta a carta até ver que falta a carta da Rainha de Copas.

Corta para:
Close no rosto de Alice.

Corta para:
Plano conjunto. Alice seguindo vendo que falta a carta da Rainha de Copas. Inicia-se trilha musical de suspense e ouve-se um som de lâmina cortando.

Alice olha para trás.

Corta para:
Plano conjunto. Câmera alta. Tweedle Dum to Tweedle Dee puxando cada um de um lado a carta da Rainha de Copas.

Corta para:
Close no rosto de Alice.

Corta para:
Close nas mãos de Tweedle Dum e Tweedle Dee puxando carta da Rainha de Copas que escapa e voa pelos ares.

Corta para:
Câmera Lenta. Close da carta no ar, sobe e desce.

Corta para:
Plano conjunto. Alice sai de cena, de fininho de costas.

10. INT. GALPÃO ABANDONADO.

[luz piscando] Travelling. Alice caminha de costas, lentamente quando esbarra na cenoura que está pendurada. Ela vira e vê Coelho Branco de cabeça reclinada amarrado na cadeira.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Alice desamarra corrente.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Coelho Branco olha para Alice e lhe entrega uma rosa branca.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Close. Alice de costas olha a rosa branca. Inicia-se um som intenso de passos. Alice vira-se e olha para câmera.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Pat e Mary Ann caminham em direção à Alice ameaçando bater nela,

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] POV de Alice. Ela vê a pistola no chão e rapidamente abaixa e a pega.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Alice segura máscara do Coelho contra o peito apontando pistola para máscara.

Ao fundo, fora de foco, Coelho Branco, sem máscara, foge.

11. INT. TRIBUNAL.

Travelling. Alice, olhando para câmera, segurando pistola contra máscara do Coelho e rosa branca na outra mão, vira-se lentamente, após porta do galpão abrir, e se depara com uma sala de tribunal.

Rainha Branca e Rainha Vermelha estão no banco dos juizes; Rato e Lebre de Março sentados nos bancos do júri; Coelho Branco, sem máscara está acorrentado em mureta a frente do júri, olhando seu relógio de bolso.

Corta para:

Travelling. Alice caminha pelo meio do tribunal em direção à corte, segurando a rosa branca, Rainha Vermelha vê rosa branca e fica furiosa, nervosa de mais.

Corta para:

Close do rosto de Rainha Vermelha furiosa.

Corta para:

Plano conjunto. Mesa dos juizes. Rainha Vermelha levanta apontando para Alice e Rainha Branca sorri.

Corta para:

Plano conjunto. Alice de lado olhando para Rainha Vermelha. Soldado da Rainha entra no tribunal segurando um balde e joga tinta vermelha em Alice. (criar efeito)

Alice fica congelada, sem ação.

Apenas a rosa fica vermelha, como se a tinta só pegasse na rosa. Soldado pega a rosa vermelha, máscara do Coelho e pistola e leva até a Rainha Vermelha.

Corta para:

Plano conjunto. Mesa dos juizes. Rainha Vermelha senta aliviada (ufa...).

Rainha Branca fica irritada e Rainha Vermelha lhe aponta a pistola mandando ela ficar quieta.

Corta para:

Plano fechado no Coelho Branco que pega uma gaita e toca anunciando que alguém vai entrar.

Corta para:

Plano conjunto. Porta do tribunal se abrindo e entrando Chapeleiro Maluco comendo um pedaço de torta. Ele entra, pára, dá mais uma mordida no pedaço de torta e acusa Alice dizendo que foi ela que comeu a torta.

Corta para:

Close de Alice fazendo gesto de que não foi ela e dizendo que não sabe de torta alguma.

Corta para:

Close Rainha Vermelha, em fusão, aparece o Gato de Cheshire enrolado em seu pescoço.

Corta para:

Plano fechado no Coelho Branco que pega uma gaita e toca anunciando que alguém vai entrar.

Corta para:

Plano conjunto. Porta do tribunal se abrindo e entrando Pat comendo um pedaço de torta. Ele entra, pára, dá mais uma mordida no pedaço de torta e acusa Alice de que foi ela que comeu a torta.

Corta para:

Close de Alice fazendo gesto de que não foi ela e dizendo que não sabe de torta alguma.

Corta para:

Soldado com giz na mão numa parede ao lado das Rainhas. Na parede está escrito "Alice" e tem um coração vermelho desenhado com giz ao lado. Abaixo de "Alice" está escrito "0" (zero) e abaixo do coração um risco [|] como se fosse uma pontuação. Soldado faz mais um risco demarcando um segundo ponto para Rainha Vermelha.

Corta para:

Plano fechado no Coelho Branco que pega uma gaita e toca anunciando que alguém vai entrar.

Corta para:

Plano conjunto. Porta do tribunal se abrindo e entrando Mary Ann comendo um pedaço de torta. Ele entra, pára, dá mais uma mordida no pedaço de torta e acusa Alice de que foi ela que comeu a torta.

Corta para:

Close de Alice fazendo gesto de que não foi ela e dizendo que não sabe de torta alguma.

Corta para:

Soldado demarcando um terceiro ponto para Rainha Vermelha.

Corta para:

Plano conjunto da Rainha Vermelha que aponta dedão para cima e depois para baixo sentenciando Alice para a morte. Cartas de baralho começam a voar cobrindo a visão da câmara.

Corta para:

Close da Rainha Vermelha, carta da Rainha de Copas cai sobre sua cabeça. Rainha Vermelha pega a carta e coloca a usa frente encarando-a.

Corta para:

Close-up da carta da Rainha de Copas. A Rainha de Copas diz (voz subjetiva) "Cortem a cabeça".

Corta para:

Porta do tribunal fechando com força. Ouvem-se todos dizendo: "Cortem a cabeça".

Corta para:

Câmera baixa, Alice (agora é a boneca de Alice) de costas para câmera, olhando torta com pedaços comidos (que parece gigante, pois Alice agora é uma boneca pequenina). Em momento algum aparecerá rosto da boneca.

Soldado aproxima, pega a boneca Alice tirando-a de cena.

Corta para:

Plano conjunto. Chapeleiro Maluco estende braço com xícara em direção ao Soldado que mergulha boneca Alice no chá.

12. BANHEIRO DO APARTAMENTO DE ALICE.

[luz piscando] Câmera Alta. 90°. Alice emerge de baixo da água da banheira.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga).

Corta para:

[luz piscando] Câmera lateral. Alice apoiando na beira da banheira.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga).

Corta para:

[luz piscando] Câmera lateral. Alice levantando da banheira.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga).

Corta para:

[luz piscando] Plano conjunto. Alice de pé na banheira pega toalha de um cabide.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando.

Corta para:

[luz piscando] Plano fechado no cabide, toalha sendo pega, quando toalha sai de cena, observa-se no cabide o Gato de Cheshire pendurado. Cai a carta da Rainha de Copas de trás dele.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga).

Corta para:

[luz piscando] Close-up da Carta da Rainha de Copas no chão.

Corta para:

[idem cena 01] Close-up de um lustre. Câmera baixa. Luz piscando (acende e apaga).

* * *

O Roteiro da cena do Coelho: *novos insights* durante as filmagens

Cena do Coelho

1. Câmera plana, fora do barracão. Alice entra de costas. Acende fósforo. Vira e vê Coelho com arma. (cam A)
2. Travelling. Câmera plana, fora do barracão. Coelho aponta arma na testa de Alice. (cam B)
3. Câmera plana, por trás do Coelho. Coelho puxa Alice jogando ela para trás.
4. Câmera alta. Alice caída no chão próxima da cadeira.

COELHO
Senta!

Pinga sangue ao lado dela. Alice olha para cima.

5. Câmera baixa. Alice vê cenoura. Coelho olha para cenoura. Coelho fica agitado.
6. Close do Coelho agitado.
7. Travelling. Câmera plana. Coelho solta arma e corre pulando sobre a cadeira tentando pegar a cenoura. Alice pega a rama e vira apontando para o Coelho.
8. Close da arma sendo engatilhada.
9. Câmera baixa. Plano Conjunto. Coelho vira para trás.
10. Câmera alta. Alice levantando e tomando o controle. Ela aponta arma para cadeira. (Cam C)
11. (iniciam os barulhos de tortura) Giro de 360 graus. Mostrando materiais de tortura, trem passando. Quando volta para cadeira, Coelho está sem máscara e detonado. Não mostra Alice.
12. Câmera atrás do Coelho. Alice, com a máscara na nuca, caminha escolhendo objetos de tortura, deixa arma no chão. Quando vê alicate pega e olha para trás sorrindo.
13. Close de Alice segurando alicate.
14. Zoom out. Close no Coelho para plano geral. Alice aproxima-se do Coelho. (Cam A), Alice com rosa na boca.
15. Alice pula sobre o Coelho pondo uma mão no pescoço dele virando a cabeça para baixo (Cam B), Alice está com uma rosa na boca.
16. Câmera baixa. POV do Coelho vendo cenoura (efeito de delírio).
17. Alice saindo de cima do Coelho olhando alicate com dente. Sangue escorre da boca do Coelho (Cam B)
18. Close do alicate com dente.
19. Plano conjunto de Alice olhando o alicate. Arma é apontada na cabeça de Alice.
20. Giro de 180 graus. Arma apontada para Alice que gira até ficar de costas para Cam A.
21. Plano Geral. Alice deixa alicate cair, pega rosa e máscara na mão e sai de costas. Revela-se a Lebre com a arma ainda apontando para Alice e o Rato indo até o Coelho e olhando com cara de “se ferrou”.

