

Max Porto
Rafaela Leal de Freitas

**O “MAIS DO MESMO” DO DISCURSO
CINEMATOGRAFICO:**

**O CLICHÊ COMO RECURSO DE CONSTRUÇÃO SIMBÓLICA
APLICADO NO CINEMA HOLLYWOODIANO**

Belo Horizonte
Faculdade Promove
Junho / 2008

Max Porto
Rafaela Leal de Freitas

**O “MAIS DO MESMO” DO DISCURSO
CINEMATOGRAFICO:**

**O CLICHÊ COMO RECURSO DE CONSTRUÇÃO SIMBÓLICA
APLICADO NO CINEMA HOLLYWOODIANO**

Projeto experimental apresentado para o curso de Comunicação Social / Produção Editorial, das Faculdades Promove de Belo Horizonte como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Produção Editorial.

Orientadora: Joana Meniconi.

Belo Horizonte
Faculdade Promove
Curso de Comunicação Social / Produção Editorial
2008

AGRADECIMENTOS

À professora orientadora Joana Meniconi pelo apoio, pelas dicas, pelos “puxões-de-orelha” e, principalmente, por acreditar neste projeto, que tanto nos engrandeceu e nos ensinou.

Ao técnico do laboratório de vídeo Álvaro Starling pelo fundamental suporte e pelas idéias brilhantes no momento da edição, bem como o esforço e as inúmeras horas frente ao computador, para que o resultado fosse tudo, menos clichê.

E a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste projeto experimental, o nosso muito obrigado.

RESUMO

O objetivo deste trabalho é produzir um curta-metragem experimental de ficção a partir de discussões acerca do uso de fórmulas desgastadas para a construção das narrativas cinematográficas. Sendo estas formas compostas de arquétipos e estereótipos, o trabalho propõe fazer uma reflexão sobre a necessidade destes recursos estarem presentes no discurso cinematográfico. Nesse contexto, os conceitos de “indústria cultural” e “clichê” colocam-se como centrais nos fundamentos teóricos a orientarem a experimentação proposta.

PALAVRAS-CHAVE: gênero cinematográfico – cinema hollywoodiano – clichê – curta-metragem

SUMÁRIO

<u>Introdução</u>	5
1 – <u>As Teorias da Comunicação e a produção e consumo dos bens culturais</u>	8
1.1 – O clichê como recurso cinematográfico	9
1.2 – Uma perspectiva latino-americana da recepção dos bens culturais	10
1.3 – A indústria da ideologia norte-americana	12
2 – <u>Cinema: uma história americana</u>	14
2.1 – As primeiras experiências cinematográficas	14
2.2 – O <i>american way of life</i> e o cinema de Hollywood	17
2.3 – Hollywood do apogeu ao <i>blockbuster</i>	18
2.4 – Os gêneros hollywoodianos	22
2.5 – Estrutura dramática de um roteiro cinematográfico	28
3 – <u>Procedimentos adotados na experimentação</u>	31
3.1 – Processo de concepção	32
3.2 – Proposta de experimentação	33
3.3 – Estrutura da narrativa	33
3.4 – A formatação do roteiro do vídeo e a pós-produção	34
<u>Memorial reflexivo</u>	37
REFERÊNCIAS	40
APÊNDICES	44
Lista de filmes	44
<i>Story Board</i>	47
Capitulação, mapeamento e descrição das seqüências	50

Introdução

Nas produções cinematográficas hollywoodianas é comum encontrar roteiros já esgotados, que repetem as mesmas fórmulas já convencionadas em filmes produzidos em outrora. Homens de bem, sozinhos, vencem os inimigos da sociedade. Os casais sempre ficam juntos no final da trama após tantos encontros e desencontros (há sempre a nítida separação social entre estes casais, o rapaz pobre e a moça rica ou uma situação na qual eles são filhos de inimigos mortais, que foram muito amigos no passado etc.). O policial que quer trabalhar sozinho e recusa-se a ter outro parceiro, desde a morte do anterior, em cumprimento do dever. O protagonista absolutamente virtuoso, capaz de vencer a todos (se for um filme de ação, ele, com um único pente de balas matará dezenas de bandidos portando metralhadoras); a arma do bandido falhará exatamente na hora do tiro fatal contra o mocinho; o tiro, atingindo o protagonista sempre de raspão, sem gravidade; explosões espetaculares de carros que dificilmente aconteceriam na vida real etc.

Essas são apenas algumas opções de desfechos de roteiros cinematográficos que visam o *happy ending* como uma forma de manutenção da ordem social norte-americana a partir do recurso denominado “clichê”.

O objetivo deste trabalho é produzir, a partir de discussões acerca do uso de clichês nas narrativas cinematográficas, um curta-metragem experimental de ficção, no qual estarão presentes reflexões sobre a construção de sentidos, proporcionada devido à utilização de recursos discursivos “clicherizados”.

Para este trabalho, o grupo partiu da idéia de que o clichê no cinema se trata de um recurso de construção simbólica em um espaço midiático que repercute no imaginário de seus receptores, sendo, desta forma, um objeto viável para ser estudado.

Este trabalho acadêmico poderá servir de interesse para autores e roteiristas de vídeo e cinema, comunidade acadêmico-científica da área de Comunicação Social e suas habilitações, cineastas, produtores, diretores, estudiosos do tema ou qualquer um que venha a ser apreciador de cinema.

O desenvolvimento deste projeto contribuirá não apenas como material para futuras pesquisas das discussões acerca do assunto aqui tratado, mas também como uma realização acadêmica de seus proponentes, que tanto se interessam pelo tema.

Quanto à relevância prática, o vídeo tem como objetivo exprimir as reflexões que o grupo irá realizar após a leitura dos autores presentes neste trabalho.

Este trabalho pode ser considerado um objeto da Comunicação Social, pois, segundo José Luiz Braga (2001), o que constitui o objeto da Comunicação é a troca simbólica que se dá a partir da interação comunicacional dentro da sociedade. Sendo o clichê, dentro do cinema, um recurso de construção simbólica em um espaço midiático e repercutido no imaginário de seus receptores, entende-se que seja viável estudá-lo como objeto da Comunicação Social.

Dessa forma, pode-se recorrer à idéia da *inclusividade* e *penetrabilidade*, discutida por Braga (2001), entendendo que o cinema, muito freqüentemente, absorve da sociedade valores culturais e idiossincráticos e os devolve ao público, como produtos que reforçam esses valores (ou criam outros), o que nem sempre corresponderá às perspectivas da sociedade que os recebe.

Recorre-se ainda à confluência entre mídia e cultura, também abordada pelo autor, uma vez que o processo comunicacional deve ser estudado não apenas pelo viés da produção, mas também pela forma como essa produção será recebida por sociedades de culturas muitas vezes distintas.

Outros conceitos que podem ser aplicados no objeto de estudo que o justifique como objeto da comunicação, são os de “representações” e “mediações”, sugeridas por Vera França (2004).

Para a autora, “representações” são idéias coletivas que constroem a realidade a partir das mídias. As representações podem ser entendidas, no contexto cinematográfico, como sendo as formas como todos enxergam estas situações e como elas podem vir a moldar o olhar do espectador para uma visão estereotipada.

Portanto, no discurso cinematográfico, as “representações” podem ser identificadas como sendo propagação da ideologia do *american way of life* a partir dos filmes. Já as “mediações” dizem respeito à forma como os espectadores recebem essas mensagens clichêizadas e como as pessoas agem (ou deixam de agir) após consumir o produto.

Visto que Hollywood é uma indústria de entretenimento que dissemina suas produções para todo o mundo, os clichês ganham uma dimensão e uma importância que vão além de uma simples ferramenta de manutenção dos valores conservadores e direitistas da sociedade que a produz. Hollywood assume, talvez, o papel de difusora da ideologia norte-

americana para os demais países, principalmente os subdesenvolvidos e em desenvolvimento, que sustentam certa dependência cultural para com os Estados Unidos, apesar de fazer sucesso nos países desenvolvidos, em especial na Europa.

A primeira parte da pesquisa resgata o conceito de “indústria cultural” e a relação entre produtores “dominantes” e receptores “dominados” propostos pelos estudiosos da *Teoria Crítica da Escola de Frankfurt*, mais especificamente Adorno e Horkheimer.

Para as discussões acerca do “imperialismo cultural” exercido pelos Estados Unidos nos países latino-americanos serão abordados conceitos sobre “sociedades globais”, presentes nas literaturas de Jesús Martín-Barbero e Néstor García Canclini, ambos autores mexicanos, críticos à homogeneização cultural no continente americano e dos Estudos Culturais que irão relativizar a perspectiva marxista daquela Escola.

Quanto às questões sobre cinema, serão retomadas contribuições dos estudos de cineastas como Griffith e Eisenstein para a consolidação da linguagem cinematográfica. Propõe-se, ao término de uma análise teórica sobre o tema, a produção de um curta-metragem de ficção, cujo roteiro será elaborado a partir das conclusões e reflexões proporcionadas pelo estudo do clichê na indústria cinematográfica.

1 – As teorias da Comunicação e a produção e consumo dos bens culturais

Para compreender os motivos pelos quais Hollywood busca utilizar uma forma de representação estereotipada, pode-se retomar algumas noções apontadas pela Escola de Frankfurt acerca do que os estudiosos denominam “indústria cultural”.

Na indústria cultural, os meios de comunicação de massa (filmes, televisão, rádio, revistas, jornais) constituem um sistema que causa conflito em dominantes e dominados no que tange os meios de produção.

Para Theodor Adorno (apud WOLF, 1999), o consumidor deixa de ser sujeito para ser objeto da indústria cultural. Desta forma, lhe é abdicado o poder da autonomia da escolha. Na explicação de Mauro Wolf (1999):

a influência da indústria cultural, em todas as suas manifestações, leva a alterar a própria individualidade do consumidor, que é como o prisioneiro que cede à tortura e acaba por confessar seja o que for, mesmo aquilo que ele não fez. (WOLF, 1999, p.87).

Como exemplo dessa “prisão”, Wolf (1999) cita os romances populares das décadas de 1930 e 1940, em contraponto às produções cinematográficas. Os romances, segundo o autor, apresentavam histórias secundárias que surpreendiam os leitores da época, ao contrário do cinema que apresenta uma situação que já é conhecida pelos espectadores.

Cada espectador de um filme policial televisivo sabe com absoluta certeza como se chega ao fim. A tensão só é mantida superficialmente e é impossível obter um efeito sério. Pelo contrário, o espectador sente, durante toda a emissão, que está num terreno seguro. (ADORNO apud WOLF, 1999, p.88).¹

Para Adorno, os indivíduos da indústria cultural são conformistas, portanto, não se incomodam com sua condição de passividade acerca do entretenimento oferecido pela mídia de massa. Os estudiosos mais radicais acreditam que os produtores da informação de massa se aproveitam dessa condição para manipular o público, transmitindo-lhe ideologias e valores que dizem respeito à classe dominante.

¹ ADORNO, T. *Television and the Patterns of Mass Culture*. Quarterly of Film, Radio and Television, 1954, vol. 8, pp. 213-235

Desta forma, as classes dominantes conseguem estabelecer o domínio cultural das classes mais frágeis. Wolf (1999) lembra que existem diversas “estratégias de domínio” e que uma das mais eficazes diz respeito à estereotipação (p.91).

1.1. O clichê como recurso cinematográfico

A palavra clichê é o particípio substantivado do verbo francês *clicher*, que é um termo usado pelos gravadores de formas para fundir o chumbo e obter um molde a partir do derretimento deste metal.

A definição do termo *clichê*, segundo o dicionário Aurélio é:

S.m. 1. Fotogravura. Placa fotomecanicamente gravada em relevo sobre metal, usualmente zinco, a traço ou a meio. (...) 2. A imagem ou o texto assim impressos. 3. Tip. V. estereótipo (...) Fig.v. lugar-comum.

O significado literal da palavra *clichê* explica a sua versão figurativa. Uma fôrma matriz vai originar suas cópias. O clichê como lugar-comum funciona como essa fôrma; são frases, expressões e atitudes que, devido aos seus usos contínuos e demasiados, tornam-se desgastadas.

Os clichês se estendem desde frases carcomidas (...), metáforas hoje sem sentido (...), fórmulas que se tornaram meros artificios (...) até apelidos que perderam toda a sua frescura e significado (...) e citações enjoativas (...) e frases estrangeiras que se transformam em cartaz. (PARTRIDGE apud MCLUHAN & WATSON, 1973, p. 72).

Os dois sentidos da palavra clichê têm a ver com modos de produção da sociedade capitalista, partindo da idéia da reprodutibilidade da imagem a ser difundida, de maneira espetacular, para a sociedade de consumo: enquanto as imagens gravadas nas placas de zinco originam novas gravuras no futuro para a indústria pesada, a reprodução das imagens estereotipadas cumpre sua função na indústria cultural.

Para Guy Debord (1997, p. 28), o espetáculo é o capital “em tal grau de acumulação que se torna imagem”. O princípio do fetichismo de Karl Marx (1818-1883) - que diz respeito ao valor subjetivo da mercadoria muito além do seu real valor de uso, para

Debord se realiza por completo na sociedade do espetáculo, onde o “mundo sensível é substituído por uma seleção de imagens que existe acima dele, e que, ao mesmo tempo, se faz reconhecer como o sensível por excelência” (DEBORD, 1997, p. 28).

A vida da sociedade do espetáculo é modificada e afastada da realidade que a margeia. A ilusória realidade do espetáculo não passa de uma sessão de imagens que causam um aparente bem-estar nos indivíduos dessa sociedade (DEBORD, 1997). No contexto da “difusão cultural, econômica e política norte-americana” a sociedade do espetáculo tanto pode ser os próprios EUA que produzem os espetáculos, quanto às sociedades subalternas que se vêem envolvidas pelo modo de vida espetacular “sugerido” pelo país norte-americano.

O espetáculo é, ao mesmo tempo, o resultado e o projeto do modo de produção existente. Sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos - o espetáculo constitui o *modelo* atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha já feita na produção e o consumo que decorre dessa escolha. Forma e conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa, como ocupação da maior parte do tempo vivido fora da produção moderna. (DEBORD, 1997, p.14-15).

1.2 – Uma perspectiva latino-americana da recepção dos bens culturais

Se os estudiosos de Frankfurt apresentam uma visão mais pessimista da produção cultural, os Estudos Culturais latino-americanos pretendem ponderar esta discussão. Pode-se dizer que a produção cinematográfica, por exemplo, na perspectiva dos Estudos Culturais, permitiu que “grupos de diversas regiões de um mesmo país, antes afastados e desconectados, se reconhecessem como parte de uma totalidade” (BARBERO apud CANCLINI, 2006, p. 129).²

Os filmes brasileiros *Macunaíma* (Embrafilme, 1969) e *Xica da Silva* (Embrafilme e Unifilms, 1976)³, mais do que entreter, também exercem a função de serem referências à identidade histórica, no caso do primeiro, e uma identidade social, no caso do segundo.

² MARTÍN- BARBERO, Jesús. *De los medios a las mediaciones*. México: Gustavo Gili, 1987.

³ Disponível em: <<http://www.adorocinemabrasileiro.com.br>>. Acesso em: 27 abr. 2007.

Essa relação da produção audiovisual como identidade de sociedade, em um primeiro momento, é de caráter regional. Porém, como observa Canclini (2006):

(...) nenhum cinema “nacional” (...) pode recuperar o investimento feito em um filme contando apenas com os circuitos de salas de seu próprio país. Deve procurar múltiplos canais de venda: a televisão convencional e a cabo, as redes de vídeo, os CDs etc. Todos estes sistemas, estruturados transnacionalmente, fazem que as mensagens que circulam por eles se “desfolclorizem”. (CANCLINI, 2006, p.124).

Dessa forma, a cultura espetacular de uma sociedade, quando compartilhada com outras, passa do âmbito regional para o global. Mas para ganhar a empatia deste “novo público”, alguns trabalhos sofrem interferências em sua forma e conteúdo para se adequarem à cultura daquela sociedade. Atualmente, para romper essa linha dos dois âmbitos, houve a preocupação em criar, com ajuda de aparatos tecnológicos, uma linguagem universal que fosse inteligível para qualquer nicho cultural. Canclini cita como exemplo as temáticas espetaculosas dos roteiros de ficção e efeitos especiais dos trabalhos de George Lucas e Steven Spielberg, que são compreendidos em diversas regiões do planeta.

No âmbito cultural – mais precisamente nas discussões sobre produtos audiovisuais - houve uma dificuldade nas negociações envolvendo produtores europeus e norte-americanos. Enquanto os EUA tratam o audiovisual como negócio, os europeus consideram seus trabalhos cinematográficos como uma justificação de sua identidade (CANCLINI, 2006).

Os europeus, dessa forma, não viam com bons olhos a significativa abrangência com a qual os produtos norte-americanos chegavam a seus países. A tendência dos europeus, portanto, era proteger seus meios de comunicação, sobretudo o cinema, da expansão cultural norte-americana, pois, em 1993, as produtoras norte-americanas detinham 80% do mercado francês e 91% do espanhol.

Em contrapartida, Canclini (2006, p. 157) observa que, nos Estados Unidos, a cláusula 301 da Lei de Comércio impõe restrições quanto à importação de produtos culturais. “As rádios e televisões americanas não só cedem seu espaço quase inteiramente ao que é feito nos EUA, mas também desqualificam o importado através dos anúncios: ‘Por que comprar músicas que vocês não entendem?’ ”.

Canclini chama a atenção para a situação da América Latina, sobretudo do México, que, além de não ficar atrás das cifras européias quando se trata da influência dos

audiovisuais norte-americanos, ao contrário da Europa, não teve um significativo número de produções durante os anos 80 e 90.

Em contraponto a esta perspectiva, outros cineastas produziram filmes que criticavam o *establishment* e faziam apologia aos aspectos contraculturais. O cinema dos Estados Unidos e Europa, segundo o jornalista Cláudio Cardoso Paiva (2005), (re) inventa o Ocidente, fazendo com que as pessoas construam suas identidades a partir dos personagens imaginados nos filmes. Mas, ao contrário da propagação do *american way of life*, os filmes “clássicos contemporâneos”, ou melhor, aqueles que, ao invés de exaltar, fazem ferrenhas críticas aos valores socioculturais (e por que não, políticos) dos Estados Unidos.

Paiva (2005) citou exemplos de filmes que apresentam esta nova proposta, muitos deles, se baseando no episódio da Guerra do Vietnã. Afinal, os Estados Unidos só ganharam essa guerra dentro da grande tela dos cinemas. As produções citadas pelo autor são *Sem Destino* (1969) e *Perdidos na Noite* (1969), produzidos em um contexto contracultural, que denunciam os valores burgueses vigentes na época (puritanismo, machismo, conformismo). Ambos rompem com a espera pelo *happy ending* e trazem a reflexão sobre o fim do sonho americano.

1.3. A indústria da ideologia norte-americana

Estes filmes, assim como os do cinema hollywoodiano, também eram imbuídos de alguma ideologia. Dessa forma, como salienta Douglas Kellner (2001), a ideologia não é um privilégio ortodoxo da classe dominante, como sustentam os críticos marxistas da Escola de Frankfurt, mas também se estende às camadas marginalizadas.

Segundo Kellner, entender que dominantes e dominados têm suas políticas e ideologias é fundamental para compreender e identificar as representações que constituem a cultura da mídia.

As formas dessa cultura são intensamente políticas e ideológicas, e, por isso, quem deseje saber como ela incorpora posições políticas e exerce efeitos políticos deve aprender a ler cultura da mídia politicamente. Isso significa (...) ver de que modo os componentes internos de seus textos codificam relações de poder e dominação (...). Ler politicamente a cultura também significa ver como as produções culturais da mídia reproduzem as lutas sociais existentes em suas imagens, seus espetáculos e sua narrativa. (KELLNER, 2001, p.76).

Segundo Kellner (2001), nos últimos tempos tem havido um aumento da atenção às teorias feministas e multiculturais, nas quais classes consideradas minorias puderam ter voz, como os negros e os homossexuais e, conseqüentemente, uma significativa ampliação da discussão em torno desses temas.

De acordo com o autor “parte-se do pressuposto de que a sociedade é um grande campo de batalha, e que essas lutas heterogêneas se consumam nas telas e nos textos da cultura da mídia e constituem o terreno apropriado para um estudo crítico da cultura da mídia”.

No contexto do projeto experimental proposto, observa-se que o recurso do clichê serve como plataforma ideológica, uma vez que reforça padrões de comportamento, a fim de transmitir uma mensagem, seja no estereótipo de que “o bem vence o mal”, no final, quem é bom se salva e quem é mal vai preso ou morre, na não-discriminação dos fracos etc. Ou seja, os ideais de comportamento societários são transmitidos segundo a ótica dos realizadores do filme. Para Kellner (2001) “todas essas formas de teoria crítica são, pois, armas na luta por uma sociedade mais humana, vendo na ideologia uma forma de sustentação teórica dos sistemas de dominação”.

A ideologia, portanto, diferencia e separa grupos em dominantes/dominados e superiores/inferiores, produzindo hierarquias e classificações que servem aos interesses das forças e das elites do poder. A ideologia proposta em Hollywood, segundo Kellner (2001), não diz respeito apenas à economia, mas, também, a qualquer luta entre grupos dominantes e dominados. A cultura da mídia, por sua vez, é um complemento da ideologia dominante. Para o autor, a mídia exerce sobre a cultura a função de estabelecer a hegemonia de determinados grupos e projetos políticos a partir de representações.

Kellner (2001) acredita que a cultura da mídia se apresenta como uma compensação de alguma perda e, para exemplificar sua teoria, recorre à ideologia militarista exposta nas seqüências dos filmes do veterano de guerra *Rambo*, estrelado por Sylvester Stallone e *Top Gun – Ases Indomáveis*, com Tom Cruise e Val Kilmer.

2 – Cinema: uma história americana

Nos seus primeiros anos de vida, o cinema apresentava uma narrativa muito parecida à das peças teatrais: a história era descrita em um plano aberto no qual todas as ações aconteciam simultaneamente. Neste momento, os cineastas ainda não tinham pensado em construir suas histórias dentro de uma lógica linear, ou seja, pensando na imagem como se a estivessem contando, oralmente, descrevendo a cena uma parte de cada vez. Para ser mostrada de maneira inteligível para o espectador, a ação que se passa em um único instante de tempo deve ser dividida em instantes sucessivos (MACHADO, 2005).

(...) isso que o cinema mostra como uma seqüência temporal na verdade é uma forma de “escrever” a simultaneidade, da mesma maneira como a linguagem verbal, para descrever o mesmo acontecimento deve necessariamente linearizá-lo como um sintagma. (MACHADO, 2005, p.102).

Segundo Machado (2005), o uso da linearidade no cinema tem uma função demonstrativa a partir do momento em que os planos são montados como premissas para futuras conclusões do espectador.

2.1 As primeiras experiências cinematográficas

O cinema possui o *status* de maior meio de comunicação de massa, por atingir públicos globais. Em qualquer país do mundo, pode-se assistir a produções feitas nos mais diversos países, tratando dos mais variados temas, além da visão particular dos realizadores para expressar, em forma de imagens e sons, a sua arte, o seu modo de ver o mundo.

O cinema, sem dúvida, é a mais internacional das artes. Não apenas porque as platéias de todo o mundo vêem filmes produzidos pelos mais diferentes países e pelos mais diferentes pontos de vista. Mas particularmente porque o filme, com suas ricas potencialidades técnicas e sua abundante invenção criativa, permite estabelecer um contato internacional com as idéias contemporâneas. (EISENSTEIN, 2002, p. 11).

O primeiro cineasta que utilizou – de uma forma bastante prematura e simplória – o recurso da linearidade foi o americano Edwin S. Porter, que em 1903 filmou *The Great Train Robbery* (*O grande roubo de trem*), acabando com as formas teatrais do cinema. “Porter consegue descobrir o ritmo cinematográfico, mostrando várias ações simultâneas”⁴.

Outra importante contribuição para o surgimento da narrativa linear no cinema foi dada pelo também norte-americano, David Ward Griffith, que trouxe a idéia de plano americano, com o intuito de dar ao ator maior intimidade para com o espectador, pois o drama da cena pode, agora, ser percebido a partir das expressões faciais dos personagens (MACHADO, 2005).

Segundo Machado (2005), em *Intolerance*, filme dirigido por Griffith no ano de 1915, pode-se dizer que o processo de evolução da narrativa linear está terminado. Este filme tem mais de 120 minutos de duração – os filmes, naquela época, eram, em sua maioria, bastante curtos – e abusava dos primeiros planos em *close* nos rostos dos atores e objetos, os quais compunham o cenário da ação. “Se Edwin Porter descobriu o tempo, Griffith colaborou para modificar o espaço”⁵.

O autor conta-nos sobre o tratamento que era dado à imagem, nos primórdios do cinema, em que o quadro encerrava completamente a ação. Não havia a consideração de se explorar o *off*, o extra-campo, o que estava fora de quadro. As ações se sucediam dentro daquela tomada, sem cortes e sem outra perspectiva. Com o passar do tempo, através de uma maior experimentação dos mecanismos de filmagem, descobriram-se novas maneiras de se mostrar o ponto de vista subjetivo e objetivo das cenas, transmitindo-as de forma que possibilitassem uma melhor montagem do filme.

Em seu começo insípido, seguindo modelos tradicionais de realização, destacava-se o jovem Sergei Eisenstein, que promoveu uma revolução no cinema, com seu novo método de montagem, pensada e estruturada filosoficamente, baseando-se, inclusive e entre outras fontes, na cultura japonesa, na expressão do cinema japonês, no teatro Kabuki e em sua peculiar escrita hieroglífica e simbólica (apesar do teatro e da literatura ocidentais terem contribuído também enormemente para o trabalho de Eisenstein).

⁴ Disponível em: <<http://www.moviecom.com.br/cinema>>. Acesso em: 30 mai. 2007.

⁵ Disponível em: <<http://www.moviecom.com.br/cinema>>. Acesso em: 30 mai. 2007.

(...) os japoneses, com sua prática instintiva, atingem todos os sentidos com seu teatro, exatamente como eu, então, tinha em mente. Dirigindo-se aos vários órgãos dos sentidos, eles constroem sua soma em direção a uma grandiosa provocação *total* do cérebro humano, sem prestar atenção *em qual* desses vários caminhos estão seguindo. (EISENSTEIN, 2002, p. 29).

Eisenstein fala a respeito do cinema japonês e como ele ignora conscientemente o processo de montagem, (apesar de fazê-lo) que, no entanto, aparece identificado com o elemento básico da cultura visual japonesa, a escrita figurativa dos hieróglifos. A montagem aparece explícita através de outras expressões de arte, como a pintura e o desenho, além da citada escrita. Para isso “os japoneses adotam uma diretiva bastante diferente: (...) separa deste conjunto, com um quadrado, um círculo, e um retângulo – unidades de composição (...) Ele enquadra um plano!”. (EISENSTEIN, 2002, p. 45).

Do ponto de vista dramático, o cinema é tratado como área na qual se expressa o “conflito”, tanto do ponto de vista narrativo quanto do ponto de vista de montagem. Nessa nova forma de edição, são apresentadas formas menos ortodoxas de corte, que podem transportar os espectadores a situações não lineares de acontecimentos, o que contribui significativamente para o aumento da tensão, do suspense e da expectativa com relação ao que virá a seguir.

Eisenstein (2002) nos fala das “(...) possibilidades do cinema como expressão artística e como essa mídia pode transmitir a mensagem, aliada à beleza”. Baudelaire (apud EISENSTEIN, 2002, p. 54) diz que “o que não é um pouco distorcido não tem apelo emocional; disso se segue que a irregularidade – isto é, o inesperado, a surpresa e o espanto, são uma parte essencial e característica da beleza!”⁶

Para Eisenstein, “o ‘êxtase criativo’ obtido na reunião e montagem (...) de ‘ouvir e sentir’ os planos – (...) já era passado. Reduções e cortes não requerem inspiração, apenas técnica e habilidade” (2002, p. 76).

O autor ainda cita Griffith, que tinha sua produção referenciada pela obra do escritor inglês Charles Dickens e, conseqüentemente, influenciando na sua própria cinematografia.

⁶ BAUDELAIRE, Charles. *Journal Intime* (13 de maio de 1856).

A proximidade de Dickens das características do cinema quanto a método, estilo e especialmente ponto de vista e exposição, é realmente surpreendente. E pode ser que na natureza de exatamente essas características, compartilhadas tanto por Dickens quanto pelo cinema, resida uma parte do segredo do sucesso de massa que ambos, à parte os temas e enredos, trouxeram e ainda trazem à qualidade particular de tal exposição e tal composição. (EISENSTEIN, 2002, p. 184).

Por tudo isto, o cinema se firma como arte e como meio de comunicação de massa de âmbito mundial, o que torna o filme o produto final, fruto de uma composição pensada para conquistar corações e mentes.

2.2 – O *American way of life* e o cinema de Hollywood

Durante o século XX, sobretudo na sua segunda metade, as sociedades do mundo inteiro sofreram grandes mudanças tanto no âmbito político quanto no cultural – este, mais um reflexo daquele. O fim da Segunda Grande Guerra, em 1945, foi marcado pela perda da hegemonia dos países europeus e o surgimento de uma nova potência mundial, os Estados Unidos da América, consolidando, assim, o capitalismo como sistema econômico e social dominante.

Após o término da Segunda Guerra, os EUA se preocupavam em difundir para o restante do mundo uma imagem positiva de seu governo, de seu povo e de seu modo de vida. O chamado *american way of life* ou estilo de vida norte-americano era um modelo de “modernidade e progresso” (ALVES, 1989) que se empregava como sendo um estímulo para o consumo, principalmente, de bens simbólicos norte-americanos que seriam difundidos para o restante do globo.

Esse “novo estilo de vida” foi ainda mais “divulgado” durante os anos 60 e 70 do século XX, quando o país norte-americano, esta potência econômica, ainda se esbarrava no contexto da Guerra do Vietnã e a Guerra Fria. Durante os anos de batalhas no Vietnã, houve uma superexposição dos valores, hábitos e costumes norte-americanos.

A identidade nacional norte-americana, construída durante os anos 20 e intensificada na década de 1960 com a produção maciça de produtos de utilidade doméstica que facilitassem a vida da dona de casa americana, já trazia a idéia de como a sociedade se

moveria em torno de uma industrialização desenfreada, voltada para o consumismo, com o pretexto da independência e da praticidade no trabalho doméstico (ALVES, 1989).

Mesmo não vencendo os vietnamitas, os EUA, mais adiante, conseguiriam se manter à frente dos oponentes soviéticos até que a derrubada do Muro de Berlim significasse a aparente vitória do capitalismo e a confirmação da hegemonia norte-americana que, mesmo esporadicamente ameaçada, vigora até os dias de hoje.

O cinema hollywoodiano carrega consigo diversas ideologias socioculturais e políticas que tendem a enaltecer uma elite dominante no processo de produção de bens simbólicos e não-simbólicos. Nos anos 40 e 50, o cinema, por meio do *star system*, criava ídolos que se tornavam mensageiros dessa dominação. Como exemplo, cita-se a indústria de tabaco, que financiava diversas produtoras de filmes em troca da exposição de seus cigarros como um elemento na cenografia de diversas películas.

Já nos anos que sucederam o fim da Guerra do Vietnã, o cinema passou a exercer a função de propagar a ideologia do *american way of life*, que consistia em uma espécie de pacote no qual continham o *establishment* da feliz família norte-americana. Foi neste contexto que foram produzidos filmes que exaltavam os veteranos de guerra, o patriotismo e a estabilização dos valores burgueses da época.

O *american way of life* foi, juntamente com o ideal americano de “democracia” e “liberdade”, o grande pretexto para os Estados Unidos tomarem algumas ações que afetaram o restante do planeta, como, por exemplo, seu ingresso nas guerras do séc. XX, com o intuito de difundir e legitimar sua superioridade econômica, política e cultural para os demais países.

2.3 - Hollywood do apogeu ao blockbuster

Hollywood é um distrito de Los Angeles, no estado da Califórnia, Estados Unidos, famoso reduto das maiores produtoras de cinema do mundo. Apesar de nem todos os filmes produzidos nos EUA serem rodados em locações hollywoodianas, o distrito tornou-se o grande símbolo da produção cinematográfica e da hegemonia norte-americana dentro desta indústria.

Os produtores de cinema começaram a migrar para Hollywood ainda na primeira metade do séc. XX, devido ao clima pouco chuvoso que propiciava uma boa iluminação, afinal, naquela época, luz artificial era pouca e cara.⁷

Porém, os Estados Unidos já começariam a esboçar sua hegemonia na indústria cinematográfica muito antes da consolidação de Hollywood como o grande centro de produções. Segundo Guy Hennebelle (1978), muitos estudiosos consideram que o cinema norte-americano começou a dominar o mundo depois da Primeira Grande Guerra, mais precisamente em 1918.

Hennebelle (1978) afirma que, naquela época, os grandes produtores norte-americanos investiam pesado na contratação de cineastas e atores da Europa, visando adquirir o padrão europeu da estética cinematográfica. Essa prática ficou conhecida como *brain drain* (evasão de cérebros).

Tem-se, nesse momento, a prática do *runaway productions*, ou “produções fugitivas”, uma ação que contribuiu para o crescimento da indústria de cinema dos EUA. Esta prática permitia a produção hollywoodiana em territórios estrangeiros, ou seja, era possível unir a estética do cinema europeu com a marca registrada de Hollywood.

Em 1925, nascia a *Motion Picture Association of America* (MPAA), um órgão que controlava e coordenava as atividades das companhias cinematográficas no país. Foi neste momento que também aconteceu a difusão das produções cinematográficas norte-americanas nos mercados estrangeiros.

Na década de 1930, com o advento do cinema falado, ocorre uma grande revolução na produção cinematográfica mundial, sobretudo nos Estados Unidos. Neste momento, há uma consolidação dos grandes estúdios e de astros e estrelas em Hollywood e a classificação das produções a partir de gêneros, dos quais se sobressaíam, naquele contexto, os musicais.⁸ Os anos áureos de Hollywood e, claro, do cinema norte-americano em geral, serão aqueles após a Segunda Grande Guerra. Hennebelle (1978) identifica ações marcantes deste contexto. Uma delas diz respeito à distribuição dos filmes norte-americanos nos países europeus, proibidos, durante os regimes nazista e fascista, de consumir tais produções. Havia, portanto, um grande acervo inédito a ser difundido pela Europa.

Em 1946 foi criada a *Motion Picture Export Association of America* (Associação de Exportação de Filmes da América), a MPEAA. Essa associação era uma espécie de

⁷ Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hollywood>> e <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema_dos_Estados_Unidos_da_Am%C3%A9rica>. Acesso em: 04 out. 2007.

⁸ Disponível em <<http://www.milenio.com.br/ogersepol/principal/historia/hist1.htm>>. Acesso em: 04 out. 2007.

sindicato dos cineastas e produtores. A MPEAA representava os estúdios cinematográficos e organizava assuntos relacionados ao cinema e sua produção. Este órgão era dependente da Casa Branca, mas era o único setor econômico que tinha autonomia para tratar diretamente com os governos estrangeiros.

O autor também cita a formação dos conglomerados, quando grandes produtoras cinematográficas, como Paramount, a Universal, a Warner Bros. eram associadas ou proprietárias de empresas de outros setores lucrativos da economia norte-americana.

Após estas etapas, a indústria cinematográfica norte-americana consolidada, de fato, não apenas a sua hegemonia econômica, mas, como também, cultural. O cinema foi uma das mais eficientes armas do imperialismo cultural norte-americano, uma vez que era a partir deste meio que acontecia a propagação da ideologia norte-americana pelos quatro cantos do mundo.

Hollywood degustou seu auge na primeira metade do séc. XX, mas, durante a década de 1950, a indústria cinematográfica dos Estados Unidos passou por uma grave crise criativa e financeira. Segundo Carlos Barbáchano (1979), em 1955, houve, naquele país, um nítido decréscimo do número de salas de cinema, espectadores e dinheiro investido no mercado cinematográfico.

Deve-se considerar, para tal mudança, o índice populacional dos anos que sucederam o fim da Segunda Guerra Mundial e, também, a motorização – com a popularização dos automóveis – que proporcionaram a mobilidade dos espectadores e a possibilidade de freqüentarem *drive-ins* (cinemas ao ar livre, nos quais os freqüentadores estacionavam seus automóveis e assistiam aos filmes, de dentro dos carros).

Porém, a grande responsável para este declínio foi a televisão, o “pequeno *écran* da vida familiar” (BARBÁCHANO, 1979, p.28). De acordo com o autor, as pessoas preferiam assistir tevê a ir ao cinema, devido à comodidade e à considerável economia no orçamento da família.

A indústria cinematográfica norte-americana necessitava recuperar este público perdido e para isso, como lembrou Antônio Costa (2003), lançou mão de uma estratégia que dizia respeito à junção do cinema independente com as *majors*. Ou seja, cineastas autônomos produziam seus filmes por um valor relativamente baixo e as grandes produtoras se apropriavam destes trabalhos e os distribuíam, arrecadando, posteriormente, milhões de dólares.

Desta leva de cineastas independentes que firmaram parcerias com grandes produtoras surgiram nomes como Francis Ford Coppola e Martin Scorsese. Esta estratégia foi

fundamental para que o cinema dos Estados Unidos, durante as décadas de 1970 e 1980, renascesse e reconquistasse sua hegemonia.

Neste contexto, surge o chamado cinema *blockbuster*, graças à popularização do videocassete, que ganhava os lares norte-americanos. Eduardo Leone (2005) cita que a popularização do videoteipe doméstico aconteceu na década de 1980, mas o começo dessa modalidade se deu na década anterior, quando pesquisas levaram à criação do *Video Home System* (VHS), uma tecnologia que tinha como objetivo “levar para dentro do núcleo familiar e da sociedade um tipo de aparelho que pudesse gravar e exibir (...) produções já realizadas exclusivamente para esse veículo” (p. 98).

O advento da tecnologia, de acordo com Bernadette Lyra (2004) condiciona diversas mudanças culturais no modo de produção e recepção dos produtos da comunicação de massa. No que diz respeito ao cinema, nota-se que muitos espectadores deixaram de freqüentar sessões de cinema para assistir aos filmes em casa.

No entanto, tomando o sistema audiovisual das comunicações como parâmetro, o papel do cinema como meio de comunicação massiva toma certas características que põem em relevo as mudanças ocorridas. Uma dessas características é observada na vertente industrial do cinema, que deixa de ser um produtor de bens finais, ou seja, filmes para exibição em salas, para se tornar produtor de bens intermediários, ou seja, programas para alimentar as redes audiovisuais. (LYRA, 2004, p. 22).

Um filme considerado *blockbuster* é uma produção que alcança considerável sucesso de bilheteria. De acordo com Rodrigo Carreiro (2003), a estética desses filmes “resume muitas das características da pós-modernidade (superficialidade, padronização, crescente noção de diversão, ausência de um sentido histórico materializado num ‘presente perpétuo’) e ganhou esmagadora importância na indústria do cinema” (p.63).

De acordo com o autor, os filmes “Tubarão” (1976) e “Guerra nas Estrelas” (1977) lançaram o conceito de *blockbuster*, dentro de um contexto no qual a indústria do cinema sofre modificações, inclusive acerca do perfil de seus consumidores; naquele momento, o cinema passa a ser consumido por um público mais jovem.

A estética desse tipo de filme sofre pequenas alterações ao longo das duas décadas seguintes, mas é possível dizer que os *blockbusters* atualizam antigos arquétipos (o herói, a donzela) e dicotomias (mocinhos/bandidos) de Hollywood para um cenário de cultura *pop*, com protagonistas jovens e referências multimídias (histórias em quadrinhos, seriados de TV). A platéia do *blockbuster*, também jovem, perfaz o perfil do leitor dos jornais brasileiros na década seguinte. (CARREIRO, 2003, p.100).

Na década de 1990 filmes *blockbusters* ganharam mais um recurso tecnológico: o computador. Segundo Leone (2005), o aparato possibilitou a criação de elementos lúdicos que compõem as narrativas cinematográficas contemporâneas dentro de um contexto ainda mais espetacular.

2.4 – Os gêneros hollywoodianos

Para Ismail Xavier (2005) “o cinema consolidado depois de 1914, principalmente nos Estados Unidos (...) desenvolveu um estilo tendente a controlar tudo, de acordo com a concepção do objeto cinematográfico como produto de fábrica”.

A idéia era se fazer um cinema “o mais real possível”, como se o olhar da câmera fosse o olhar do espectador, e que o cinema realmente fosse uma “janela”, dentro da qual se dava a ação.

Ainda de acordo com Xavier (2005), é possível perceber a eficácia desse método naturalista, baseado nos estudos que fez da obra de Lev Kulechov, cineasta e teórico russo do início do séc. XX, nos quais observou que a reação da platéia era mais “amigável” ao assistir às produções americanas que as européias, pois os cortes eram mais rápidos e as seqüências de ação faziam com que o público se manifestasse positivamente. Era o início do gênero do filme de ação, agregando, entre outras técnicas, a decupagem clássica.

Xavier (2005) aponta três elementos básicos para produzir o efeito naturalista no cinema: a decupagem clássica, apta a produzir o ilusionismo e o mecanismo de identificação; a elaboração de um método de interpretação dos atores o mais natural possível, inclusive com as filmagens realizadas em ambientes controlados (os estúdios), compostos por cenários construídos de forma a parecerem os mais reais possíveis e “a escolha de histórias pertencentes a gêneros narrativos bastante estratificados em suas convenções de leitura fácil, e

de popularidade comprovada por larga tradição de melodramas, aventuras, histórias fantásticas etc.” (p.41).

De acordo com Antônio Costa (2003):

Os gêneros cinematográficos, em analogia com os literários e com a tradição dos mitos e dos contos populares, apresentam uma série de elementos constantes, e que podem conduzir às funções desempenhadas pelas personagens no desenvolvimento do enredo. Segundo tal perspectiva, o estudo dos gêneros pode servir-se dos métodos elaborados na análise das formas narrativas tradicionais através da classificação das funções desempenhadas pelas diferentes personagens. (COSTA, 2003, p. 97).

Os filmes, sejam eles comerciais ou não, são classificados pelos produtores, jornalistas especializados e videoclubes por modalidades denominadas “gêneros” - ação, aventura, comédia, comédia romântica, romance, drama, faroeste, terror, entre outros. Essa divisão, como destaca Heitor Capuzzo (1990), não se mostra tão rigorosa e pura como são as classificações dos gêneros literários.

Mesclar características de diversos gêneros em um único filme, como afirmou Capuzzo (1990), não é problema para a indústria, mas a classificação dos filmes segundo os seus respectivos gêneros é um recurso eficaz para dirigir a atenção do espectador para cada modalidade.

Na década de 1940, essa categorização dos estilos cinematográficos, segundo o autor, influenciava na especialização dos estúdios. A *Warner Bros.*, por exemplo, era especializada em filmes sobre gangsteres, enquanto os musicais eram produzidos, em sua maioria, nos estúdios da *Metro Goldwyn-Mayer*. Hoje, o cinema apresenta uma característica metalingüística e intertextual que permite esta mescla de gêneros.

Cada gênero cinematográfico apresenta características individuais a seu estilo e, assim como o *star-system*⁹, essa classificação ajuda o espectador a escolher sua melhor opção de lazer, afinal:

É comum encontrar espectadores que afirmam não gostar de *westerns*, musicais ou filmes de terror. Quando isso é afirmado, sabe-se, de antemão, que esse espectador não é atraído por duelos, danças coreografadas e cantadas no meio de uma narrativa romântica, ou mesmo por seqüências onde o desconhecido possa ser representado por perigosos psicopatas ou monstros que trazem à tona o medo da morte. (CAPUZZO, 1990, p.24).

⁹ Segundo Carlos Augusto Calil, “a maior de todas as jogadas” da indústria do cinema. Por meio de publicidade, mídia impressa e a difusão de rumores sobre a vida pessoal de personalidades do cinema, criavam-se ídolos, as chamadas estrelas do cinema, que simpatizavam o público, atraindo o mesmo para assistir aos filmes estrelados por seus ídolos.

Isso porque, como lembra o autor, todo *western* clássico tem duelos, assim como todo musical clássico tem sua narrativa interrompida para um número de dança e filmes de terror causam impacto junto ao espectador ao explorar situações de medo. Segundo Capuzzo (1990), através dessas imagens médias, os estudiosos classificam os filmes a partir de gêneros, mas a indústria pouco se importa com tais distinções e com os limites entre cada espécie de narrativa cinematográfica. Para a indústria, o importante é que estes gêneros respeitem certas regras para que os roteiros possam ser aprovados para a produção.

Assim como esclareceu Capuzzo (1990), nos filmes de *western*, o mocinho não pode ser derrotado; nos filmes musicais, o casal de protagonistas “iria se beneficiar do *happy end*” (1990, p.27) e nos filmes *noir*, o detetive desvendaria o crime no final. Tais regras foram e ainda são seguidas pelos filmes que fazem sucesso nas bilheterias. Portanto, como salientou Capuzzo, os produtores sempre recorrem a esta “fórmula do sucesso”, afinal, é esta estrutura que o público espera encontrar em seus gêneros favoritos.

Os gêneros, entretanto, constituem-se de codificações mutáveis que se reestruturam de acordo com a cultura e o contexto cinematográfico. Segundo Inez Pereira da Luz, professora de Cinema, foram os Formalistas Russos que, durante as décadas de 1920 e 1930, “estudaram o gênero cinematográfico a partir da relação desse sistema com outros como a literatura, o teatro e as tradições populares”.

Em um artigo sobre a reestruturação dos gêneros no cinema brasileiro, a autora recorre a M. McLuhan para “distinguir os meios de comunicação como uma rede que tem origem na era eletrônica e forma uma cultura em que a simultaneidade e mistura de códigos e linguagens fazem parte de sua natureza”.¹⁰ Segundo Luz, os gêneros cinematográficos sofreram influências de outros sistemas de comunicação, como rádio, televisão e o jornalismo.

Para a pesquisa, a autora faz uma análise de dois filmes do diretor brasileiro Walter Salles: “Central do Brasil” (1998) e “Diários de Motocicleta” (2004). Os dois filmes têm em comum características de *road movie* e documentário. Ambas as produções misturam a realidade dos jornais e a ficção do cinema.

Segundo o jornalista Pedro Guimarães (S/D)¹¹, se a classificação genérica foi resultado de uma circunstância econômica e mercadológica de Hollywood, a mistura de gêneros foi uma consequência natural desse movimento, sendo colocada em prática pela indústria com o intuito de

¹⁰ Disponível em: <<http://www.pluricom.com.br/forum.php?artigo=35>>. Acesso em: 18 nov. 2007.

¹¹ Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2494,1.shl>>. Acesso em: 18 nov. 2007.

recuperar o público desgarrado de alguns estilos. Assim, a inclusão de elementos românticos (histórias de amor, mulheres como personagens principais, canções) em gêneros tipicamente masculinos como o *western* (a exemplo de “Duelo ao Sol”, de King Vidor, 1946; “Johnny Guitar”, de Nicolas Ray, 1954; ou “Sete noivas para sete irmãos”, de Stanley Donen, 1954) ocorreu com o objetivo de trazer para esse tipo de filmes o público feminino, que não se sentiria, a princípio, atraído por histórias de mocinhos/bandidos e por perseguições a cavalo. (GUIMARÃES)¹².

O autor salientou que, ao contrário destes dois gêneros, identificar a comédia e o drama é mais difícil, pois ambos “não possuem traço característico além do resultado subjetivo que eles despertam no espectador (o riso, para a comédia; o choro ou a compaixão, para o drama)”. Como frisou Pedro Guimarães, os filmes de comédia e drama não possuem determinação geográfica nem personagens preestabelecidos, portanto, são mais susceptíveis de criar misturas de códigos referentes a outros gêneros.

Além disso, os termos "comédia" e "drama" se tornaram tão banalizados na linguagem cotidiana e seus significados são, a todo momento, deturpados pela oralidade, que eles acabaram por perder o sentido. Assim, o cinema, para se apropriar devidamente desses gêneros tipicamente teatrais e literários, foi obrigado a acrescentar a eles um adjetivo qualificativo (comédia romântica, comédia dramática, comédia sofisticada, "screwball comedy", comédia lubitschiana, melodrama, drama social, drama histórico) ou um adjetivo pátrio específico que os distingua (comédia italiana, comédia americana, melodrama mexicano). (GUIMARÃES, S/D)¹³.

É a partir desta ambigüidade dos dois gêneros citados que, como lembra Guimarães, o cineasta espanhol Pedro Almodóvar enquadra as obras de sua filmografia. Segundo Pedro Guimarães, os filmes de Almodóvar oscilam “entre o riso e as lágrimas, sem nunca ter claramente delimitados momentos de exclusividade de cada um desses gêneros”. (GUIMARÃES,)¹⁴. Drama e comédia dão a tônica de filmes como “Tudo sobre minha mãe” (1999) e “Volver” (2006). Como visto, os gêneros cinematográficos são importantes para guiar o espectador e para pré-definir os elementos narrativos de cada modalidade, criando situações-chave a cada espécie de narrativa (os vulgarmente denominados “clichês”). Com o tempo e tecnologia em constante evolução, um gênero sofre influências de outras mídias e dos demais gêneros cinematográficos, mas sua essência se mantém a mesma.

A tendência dos produtores de cinema é manter essa estrutura, uma vez que é desta forma que se obtêm os lucros dessa poderosa indústria cultural. “A ruptura não é a

¹² Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2494,1.shl>>. Acesso em: 18 nov. 2007.

¹³ Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2494,1.shl>>. Acesso em: 18 nov. 2007.

¹⁴ Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2494,1.shl>>. Acesso em: 18 nov. 2007.

regra, num momento onde produção e público parecem comungar de uma complexa sintonia” (CAPUZZO, 1990, p.27).

Segundo Antônio Costa (2003), na crítica europeia, o estudo da figura do autor se sobressai, com relação ao dos gêneros cinematográficos, graças à extensão de métodos e impostações da crítica literária ao campo do cinema e à sobrevivência de concepções românticas e de teorias idealistas insuficientemente capazes de compreender os mecanismos de produção e os modelos de comunicação próprios do cinema.

No entanto, segundo a “política de autores”¹⁵, o sistema dos gêneros não impediu a afirmação de grandes mestres como Alfred Hitchcock, Vincent Minelli ou Howard Hawks, reconhecidos, ao mesmo tempo, como excelentes diretores de filmes de gênero.

A classificação dos filmes em função do gênero a que pertencem é um aspecto fundamental da instituição cinematográfica. Ainda segundo Costa (2003), as páginas de jornais que tratam da programação de cinema e as rubricas dos programas de televisão podem omitir o nome do diretor, mas nunca o gênero do filme.

Arlindo Machado (2005) aponta que o gênero “filme de perseguição” é o primeiro do cinema legalmente considerado como uma unidade e não mais como um agregado de filmes independentes.

A sucessão dos planos é montada como as premissas e as conclusões de um teorema, a ordem dos fatores determinando o produto. Essa lógica, que subjaz à sucessão, foi uma das descobertas mais remotas dos primeiros cineastas e um fator determinante da tendência rumo à linearização narrativa. (MACHADO, 2005, p. 103).

No caso dos filmes hollywoodianos, a classificação por gêneros, muitas vezes, não só funciona claramente como indicador de nacionalidade, mas também, como ambientação para o espectador e, em certos casos e dentro de certos limites, também como ideologia.

Gêneros como o filme *noir*, o *musical*, o *western*, o *horror* são o resultado de uma produção de universos figurativos e mecanismos narrativos que devem ser considerados como verdadeiras criações coletivas nas quais se expressa uma visão de mundo e uma filosofia de vida, uma concepção estética e ideológica. (COSTA, 2003, p. 94).

¹⁵ Artigo publicado pela revista *Cahiers du Cinema*, fundada pelo crítico e teórico francês André Bazin, em 1951.

Da similaridade dos gêneros de cinema com outras artes, Costa (2003, p. 94) relata que “os gêneros clássicos de Hollywood podem ser examinados do ponto de vista do sistema de produção (...) do ponto de vista figurativo e narrativo, para compreender os mecanismos de funcionamento e as regras de composição” e cita que eles são comuns a outras formas de arte, como a literatura e o teatro.

Eles podem ser vistos também com um viés político-ideológico, na medida em que compreendem as ligações entre a evolução dos gêneros e a situação histórica e social. O que separaria as três formas vistas aqui seria meramente o caráter de exposição do produto fílmico.

Quanto à primeira premissa descrita pelo autor (o ponto de vista da produção do filme), Costa (2003) relata que os estúdios se organizavam segundo o gênero do filme a ser produzido. Os investimentos alocados para a produção daquela obra eram calculados de acordo com o gênero proposto. Estes investimentos, seguindo uma exigência dos realizadores, levavam em conta, entre outras coisas, as tendências do mercado, como a mudança no gosto do público, a adequação aos locais de exibição etc. Além disso, o estúdio responsável pela produção poderia tornar-se um “especialista” naquele gênero, o que traria uma certa identidade para a empresa e, conseqüentemente, mais investimentos. Como exemplo de sucesso dessa política, Costa (2003) cita o estúdio MGM, famoso nos anos 40 e 50 por seus musicais.

Tratando do segundo item (o ponto de vista figurativo) Costa (2003) cita “a presença freqüente em filmes do gênero *noir* de peculiaridades visuais e de estruturas compositivas particularmente significativas”. Ele compara esses pontos peculiares às catedrais góticas, que possuem detalhes em sua construção que “ninguém vê a não ser Deus”, mas que se fazem necessários para que a obra seja vista por completo.

Partindo desse ponto, o autor fala de dois níveis de compreensão ao assistir a esses filmes: o da iconografia, cujos elementos espaciais e figurativos são decifrados em função de suas fontes (culturais, literárias ou filosóficas) e o da iconologia, que são interpretados como “formas simbólicas” (as formas visíveis relacionadas com determinadas concepções do mundo, da realidade ou da própria arte).

O cinema, ao longo de sua história, assume cada vez mais o caráter de entretenimento. O cinema que “faz pensar” vem perdendo seu espaço, em detrimento do cinema que precisa dar retorno financeiro a seus investidores. Tornou-se, em grande parte, um negócio muito rentável, desde que siga determinadas fórmulas (eis que o clichê, objeto deste estudo aparece aqui inserido também) para que dê resultados de bilheteria que justifiquem sua

feitura. Roteiros que possuam formatos pouco ortodoxos ou comercialmente inviáveis são descartados facilmente pela indústria do cinema, controlada pelos grandes estúdios de Hollywood e pelas grandes produtoras e distribuidoras do mercado.

Carrière cita, em benefício desse mesmo entretenimento, um desses artifícios de montagem quando fala dos acontecimentos encenados em alguns noticiários jornalísticos, ou seja, a reconstituição: “Isto pode ser feito com a inserção de novas imagens, intercalando-as com verdadeiras (um truque de montagem bem conhecido, usado com frequência para efeitos cômicos)” (1995, p. 58).

2.5 - Estrutura dramática de um roteiro cinematográfico

Como visto, além de reafirmar crenças, valores e ideais das sociedades dominantes detentoras dos meios de produção cultural, os clichês também servem para classificar os gêneros cinematográficos. Cada gênero apresenta elementos que o caracterizam como tal, como, por exemplo, os filmes de ação e guerra que, em sua maioria, lançam mão de um personagem heróico que vence o inimigo com bastante astúcia e habilidade. Desta forma, corriqueiramente, os roteiros cinematográficos encontram-se fadados a uma narrativa de natureza cíclica.

Carrière (1995, p. 29) contesta o uso do clichê no cinema, quando diz “... pois as formas que apenas se repetem morrem rapidamente de esclerose”. Prosseguindo, faz observações contundentes sobre a (má) influência do clichê em determinados filmes e condena, definitivamente, a utilização do recurso, citando exemplos:

Qualquer filme que mostre alguém atingido por uma rajada de metralhadora e *morrendo em câmera lenta* é um filme ruim. O uso desse expediente, com sua determinação irracional para (como ouvi alguém dizer) “conseguir tirar da morte o maior proveito possível”, nos chocava, e ainda me choca, por sua vulgaridade e obscenidade. Câmera lenta (ou, em outros casos, câmera acelerada) parecia indicar que determinada obra pertencia à categoria terrível e infernal dos filmes que não deveriam ser vistos. Entre outros estigmas, estavam todos os tipos de deformações gelatinosas da imagem, particularmente as artisticamente desfocadas; o casal de amantes correndo, em câmera lenta, para se encontrar, braços ansiosamente estendidos; qualquer cena em que um personagem põe maquiagem de palhaço (insuportavelmente vulgar); qualquer imagem de gaiotas sobre o mar (em particular, no crepúsculo); e todos os horríveis clichês similares. (CARRIÈRE, 1995, p. 41).

Se na literatura, desde os tempos de Aristóteles, os textos são classificados em narrativo (prosa), lírico (poesia) e dramático (teatral), sendo pouco comum e até difícil uma mistura entre estas três modalidades, no cinema, devido aos recursos próprios desta arte, um hibridismo de gêneros é permitido e bastante utilizado.

Linguisticamente, não é correto dizer que a narrativa é lírica, afinal, essencialmente, um texto ou é narrativo ou lírico. Porém, no cinema, um único filme pode ser classificado como pertencente a dois gêneros distintos. Capuzzo (1990) cita, por exemplo, o filme “Sete Noivas Para Sete Irmãos” (*Seven Brides For Seven Brothers* – 1954 – EUA) que, ao mesmo tempo em que é um musical, é, também, um *western*. A paisagem do filme remete ao universo do *western*, porém, o roteiro pertence ao musical e há cenas em que predomina a comédia romântica.

Essa ambigüidade dá-se pelo fato de que o gênero, no cinema, não é definido a partir apenas da estrutura, mas sim de um complexo sistema de encenação, onde cenografia, figurinos, fotografia, música, montagem, roteiro, direção e elenco fundem-se em um todo orgânico (...). No entanto, essa aparente impureza não preocupa a indústria cinematográfica e também não interfere na apreciação do público, desde que o produto final seja coerente e funcional. Portanto, mais importante do que definir rigorosamente o gênero é reconhecer suas estruturas narrativas que as distinguem dos demais. (CAPUZZO, 1990, p.23).

No entanto, Newton Cannito e Leandro Saraiva (2004) chamam a atenção para as diferenças entre essas três classificações. Para eles, é claro que existe hibridismo de modalidades de narrativas, mas um roteiro deve apresentar uma unidade para não criar uma mistura confusa. Segundo os autores, das três categorias, os filmes hollywoodianos tendem a seguir uma estrutura dramática.

É muito comum ouvirmos dizer que a “natureza” do cinema é dramática, mas essa “naturalização” é um simples efeito do grau de domínio dessa forma, eleita pelo cinema norte-americano como carro-chefe desde os tempos de Griffith. (CANNITO & SARAIVA, 2004, p. 60).

A situação dramática de um roteiro, segundo os autores, é “uma apresentação de uma relação tensa, a qual pronuncia e impõe um campo de ação possível que terminará em uma resolução ou um relaxamento” (p.62).

Um roteiro, segundo Syd Field (1995), é uma história com começo, meio e fim – mesmo que nem sempre nessa ordem - contada através de imagens. O autor propõe o

“paradigma da estrutura dramática”, que diz respeito aos três atos em que uma estrutura cinematográfica deve se apresentar. Para Syd Field (2005), um roteiro clássico deve ser constituído entre 90 e 120 páginas, cada uma representando um minuto de história.

A primeira unidade de ação dramática, o “Ato I”, diz respeito à apresentação da narrativa e deve ser descrita em aproximadamente 30 páginas (ou 30 minutos de filme). Nesta etapa, o roteirista deve contextualizar a história, apresentando ao espectador noções de tempo e espaço da narrativa.

O “Ato II”, ou “ato de confrontação”, deve conter em média 60 páginas (60 minutos). Nestas páginas, o roteirista deve inserir seu personagem principal diante de diversos obstáculos que “o impedem de alcançar sua necessidade dramática” (p.5).

Por último, o “Ato III” ou “Ato de Resolução”, percorre as últimas 20 páginas do roteiro. Como explica Syd Field (1995), resolução, neste contexto, não é entendido como sinônimo de finalização e, sim, de solução. É neste momento que o personagem principal consegue (ou não) atingir seu objetivo. O fim da história é marcado apenas na última cena registrada.

O autor apresenta ainda os *plot points* (pontos de virada) que servem como ligação entre um ato e outro. Estes pontos de virada são determinantes para ligar um ato a outro e acontecem, o primeiro em torno dos 27 minutos iniciais do filme (ligação do Ato I com o Ato II – por exemplo: alguma frase ou situação que alavancará a narrativa, da apresentação dos personagens e da premissa dramática para o desenvolvimento) e o segundo ponto de virada, que acontece (no caso de um filme de 120 minutos) próximo ao minuto nº 100, que determina o fim do desenvolvimento e faz com que o filme se encaminhe para o final (Ato III).

3 - Procedimentos adotados na experimentação

O projeto consistiu na produção de um vídeo ficcional a partir de discussões feitas acerca da linguagem cinematográfica, sobretudo, o uso do clichê, entendido aqui como sendo o “lugar-comum” dentro das narrativas cinematográficas. Trata-se de situações contempladas de forma demasiada por diversos roteiros que visam repetir uma fórmula já pré-estabelecida.

Esta idéia desdobrou-se da observação do constante uso deste recurso em produções cinematográficas e da vontade de estudá-lo, entendê-lo e retratá-lo videograficamente. Como etapa de pré-produção do vídeo, o grupo assistiu a 65 filmes, de diversos gêneros, produzidos em Hollywood a partir do final da década de 1970. Deste montante, foram escolhidas algumas cenas que foram (re) utilizadas na produção do curta-metragem.

O vídeo foi constituído de um pastiche de cenas classificadas, após análise, como sendo clichês, dos filmes presentes na metodologia deste projeto. Esta montagem tem como objetivo ilustrar (e criticar) a grande exploração, por parte da indústria do entretenimento, de cenas e diálogos que são comuns em grande parte dos filmes de certos gêneros.

Durante a etapa destinada a assistir aos filmes pré-selecionados, o grupo notou que situações-clichê estavam mais presentes nos filmes de ação e guerra (épicos), sendo, portanto, os gêneros selecionados para compor os recortes presentes no vídeo produzido.

Para selecionar os filmes que irão servir como fonte de captura de imagens e demais reflexões que norteiam esta pesquisa, foi considerado, como recorte, o contexto cinematográfico a partir do final da década de 1970, quando a indústria do cinema de massa passou por certas mudanças no que diz respeito às formas de produção e recepção de seus produtos. Trata-se do contexto do chamado cinema *blockbuster* e a cinefilia.

De acordo com Rodrigo Carreiro (2003), o *blockbuster* diz de uma prática da cultura de consumo na qual os “filmes produzidos em série, cujos custos de *marketing* superam o próprio valor de produção” (p.55). Ainda segundo o autor, muitos historiadores do cinema apontam o filme “Tubarão”, do cineasta Steven Spielberg, como a primeira grande produção realizada dentro dessa cultura mercadológica.

Cabe pontuar, também, o contexto político nos Estados Unidos daquela época, quando houve conflitos ideológicos no contexto da chamada “Guerra Fria”. Estes dois acontecimentos, segundo Douglas Kellner (2001), foram a base ideológica dos discursos de diversos filmes hollywoodianos no decorrer dos anos 70 e 80.

3.1 – Processo de concepção

Muitos filmes apresentam uma estrutura narrativa muito semelhante uns dos outros e a repetição destas estruturas dramáticas é motivada em diversos roteiros de cinema. Syd Field (1995) defende o seguimento de uma estrutura narrativa, afirmando que a forma (o que contar?) dos filmes deve ser igual; O que irá diferenciá-los serão seus conteúdos (como contar).

Esta estrutura, de acordo com esta pesquisa, muito tem a ver com a difusão da ideologia norte-americana. Durante os anos em que ocorreram a Guerra do Vietnã e a “Guerra Fria”, nas narrativas televisivas e cinematográficas, era bastante comum a presença do personagem do presidente dos Estados Unidos justificando uma batalha ou a entrada do país numa guerra como “uma maneira de proteger o modo de vida americano”, que nada mais é do que ser o dito país das oportunidades, dos homens bravos e da liberdade, como é cantado em seu hino nacional e propagado até em sua Constituição Federal.

Trata-se de pretender ser um país onde as pessoas nascidas ou naturalizadas enxerguem a possibilidade real de se sentirem seguras, de prosperarem, de vencer financeiramente e de terem uma qualidade de vida, julgada por eles próprios, como a melhor do mundo e como um exemplo de bem viver.

A partir dessas pontuações, o grupo pensou em fazer questionamentos acerca deste processo, levantando discussões sobre a necessidade de se seguir essas estruturas narrativas já pré-concebidas. Além disso, cabe a reflexão sobre a fala de Syd Field quanto ao “como contar”. Muitos autores seguem a receita do bolo, mas pecam ao abrir mão de um toque mais autoral, repetindo não apenas a estrutura como o seu próprio conteúdo.

Ainda é possível escrever roteiros originais? Será que os cineastas hollywoodianos se preocupam em se diferenciarem no que tange o “como contar?” Seria mesmo o clichê um recurso eficaz para a divulgação do *american way of life*?

Diante destes questionamentos, já imaginando a dificuldade de se criar um roteiro completamente original, o grupo pensou em produzir um curta-metragem ficcional, pontuando o “descompromisso” dos cineastas em serem originais na hora de criar a estrutura narrativa para seus filmes.

3.2 - Proposta de experimentação

O vídeo produzido pelo grupo é constituído de um pastiche de imagens de filmes dos gêneros ação e épicos com a temática da guerra. A produção apresenta um viés cômico devido à própria essência do clichê, de ser algo engraçado, previsível, que já foi visto muitas vezes.

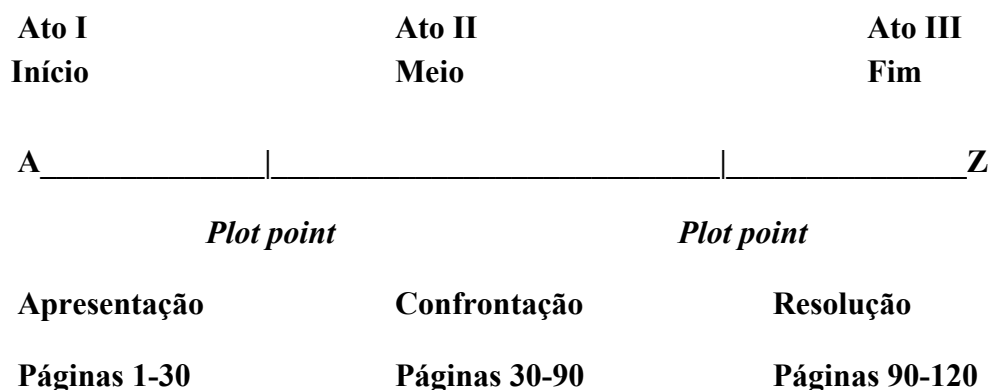
A produção constitui-se de imagens de filmes hollywoodianos, produzidos a partir do final da década de 1970 e norteadas a partir de reflexões acerca do próprio “fazer cinema”, segundo Hollywood, utilizando a metalinguagem como cerne da proposta prática, sendo aquele recurso definido por Sânderson Reginaldo de Mello (2003) da seguinte forma:

O conceito de metalinguagem versa sobre um código que trata sobre ou descreve outro código ou linguagem. Por exemplo, um filme pode abordar a produção cinematográfica, a mensagem de um poema pode expressar a respeito da arte poética e um romance expressar sobre o processo de produção de seu gênero narrativo. (MELLO, 2003, p. 8).

A metalinguagem estará presente como uma espécie de “metafilme”, pois o roteiro do projeto será baseado nos próprios ensinamentos dos manuais de roteiro dramático clássico escritos por profissionais de Hollywood, como Syd Field, o autor aqui contemplado.

3.3 – Estrutura da narrativa

Syd Field (1995) propõe que o roteiro ideal tenha de 90 a 120 páginas, sendo cada página referente a um minuto de filme. O autor propõe a seguinte estrutura:



3.4 – A formatação do roteiro do vídeo e a pós-produção

O grupo procedeu à parte prática do projeto, iniciando por assistir a exatamente 65 produções cinematográficas, predominantemente norte-americanas, a partir do final da década de 1970 até lançamentos recentes. Para assistir aos filmes, o grupo recorreu a diversas videolocadoras da cidade de Belo Horizonte, à ajuda de colegas, que emprestaram inúmeros títulos e a acervo próprio.

Ao assistir aos filmes, os integrantes do grupo identificaram seqüências que poderiam fazer parte do projeto, apontando passagens mais comuns entre os títulos (os clichês ora estudados) fosse em situações (como nos filmes do gênero ação, mais especificamente nas seqüências de tiros e perseguição de carros, por exemplo), em diálogos (por exemplo, nas seqüências do discurso de guerra dos títulos “Coração Valente”, “Gladiador” e “O Senhor dos Anéis – O retorno do Rei”) ou em situações específicas, que fazem parte da construção de um roteiro clássico de cinema, segundo Syd Field, como os “*plot points*” ou pontos de virada da história ou nos “momentos de relaxamento”, que antecedem uma grande seqüência de ação (“Duro de Matar 1”, “Rambo 2” e “Adaptação”).

À medida que tais seqüências eram identificadas faziam-se anotações e o mapeamento das cenas, pelo mostrador digital do aparelho de DVD (nº do capítulo, hora, minuto e segundo) em que a seqüência começava e terminava e uma breve referência sobre o assunto. Esta referência serviu de base para se escolher as seqüências que seriam efetivamente utilizadas no projeto, bem como para se construir o roteiro do filme, o roteiro de edição (para uso na ilha), o *story board* etc.

Terminada esta etapa, foi possível produzir, em casa, um “copião” com o material preliminarmente escolhido. Foram usados, para isto, dois aparelhos reprodutores de DVD e um aparelho gravador de DVD. A necessidade de se usar dois aparelhos reprodutores se deu porque um deles não permitia a reprodução de determinadas mídias, determinados discos de DVD, enquanto o outro aparelho permitia.

A partir do roteiro construído houve, portanto, a montagem desse copião, reproduzindo os trechos e os copiando no aparelho gravador. Várias versões foram produzidas, para que o vídeo fosse acertado e modificações pudessem ser feitas, até se chegar a um formato mais próximo do ideal.

Foram feitos, inclusive, alguns *letterings* (quadros com fundo preto e letras brancas, para simular a aparição dos *letterings* reais), que estariam inclusos no filme (o título do filme, os autores, as indicações de 1º, 2º e 3º atos, os créditos finais e o “*the end*”, além de algumas inscrições de inserção de cenas). Esses *letterings* foram produzidos no *Microsoft Power Point*, maximizados para o modo de apresentação (tela cheia), depois capturou-se a imagem da tela, através do recurso de teclado *Print Screen*, no qual foram gerados arquivos em formato jpg. A partir daí, esses arquivos foram gravados em CD e passados no reprodutor de DVD, onde puderam ser copiados para o gravador de DVD e encaixados nos lugares determinados do copião.

Esse DVD foi mostrado para a orientadora do projeto, que fez observações importantes sobre a construção do roteiro e a edição das cenas, o que levou o grupo a tomar outro rumo na elaboração do vídeo, mantendo a idéia de algumas seqüências e reformulando outras (especialmente a conclusão do filme, que foi melhor elaborada).

Após esse ponto, o roteiro foi elaborado com mais cuidado e as seqüências foram pensadas, de forma a contemplar uma maior fragmentação das cenas, dando mais ritmo ao filme, sem deixar de seguir a lógica de roteiro de Syd Field, dos 3 atos (apresentação, desenvolvimento e conclusão), inclusive no que diz respeito à métrica das seqüências (1/4 de tempo para o 1º e 3º atos e 2/4 de tempo para o 2º ato - desenvolvimento, o “recheio” do filme).

O próximo passo foi aprimorar o roteiro, fechando de forma decisiva quais filmes iriam fazer parte do produto final e definindo todas as seqüências, *letterings*, trilhas, músicas e créditos. A idéia de se fazer a narração, em *off*, foi abandonada e optou-se por deixar esse recurso para os referidos *letterings*, que contariam, assim, a história.

Foram produzidos, ao todo, 4 *story boards*¹⁶ (inclusive um eletrônico, que foi mandado por *e-mail* para o orientador e para o técnico da ilha de edição para se acompanhar a idéia da narrativa), até se chegar ao definitivo, que serviu como guia para se montar e cortar o filme. Os *story boards* que foram impressos foram feitos a partir de fotografias tiradas de um aparelho celular, no momento em que a cena escolhida aparecia na tela do televisor. Congelava-se a imagem naquele ponto e capturava-se a imagem, fazendo-se anotações sobre os filmes já registrados, em seus devidos pontos. Essas imagens foram descarregadas em computador, no qual foi possível trabalhar as cenas e colocá-las na ordem do roteiro estabelecido.

Foi feita também, no *Microsoft Word*, uma espécie de capitulação¹⁷, seguindo a indicação da orientadora, no sentido de mostrar todas as cenas do filme, divididas por título, sua posição no DVD, seu número de capítulo e uma imagem daquela cena, orientando de forma mais rápida o que se queria buscar. Este método se mostrou muito eficiente tanto para o grupo quanto para o técnico do laboratório de vídeo.

Após essa etapa, o grupo levou ao laboratório todos os filmes originais para que fossem capturados e, então, gerado um arquivo para este projeto, contendo todas as seqüências e indicações pensadas para o filme. Para isso, foram feitas locações de títulos de filmes em três videolocadoras de Belo Horizonte, além dos DVDs do acervo próprio e do que fora emprestado por colegas. Ao todo, para o projeto final, foram usados 15 filmes, dentre os 65 assistidos.

Uma vez na ilha de edição (laboratório de vídeo), o grupo orientou a montagem das seqüências e o corte das cenas, nos pontos previstos e pôde contar com a experiência do técnico Álvaro Starling, que deu inúmeras dicas para melhorar o que havia sido pensado.

¹⁶ Ver apêndices.

¹⁷ Ver apêndices.

Memorial reflexivo

No filme *Adaptação* (*Adaptation*, 2000), o personagem de Nicolas Cage precisa adaptar um romance para a linguagem cinematográfica. Seu maior desafio é criar um roteiro que seja completamente original. No entanto, como resultado, o roteirista consegue elaborar uma história cheia daqueles clichês dos quais ele havia dito que não iria utilizá-los. O filme sugere a seguinte reflexão: é possível criar roteiros originais?

O recurso denominado *clichê* tem uma notável importância comercial, uma vez que os diretores interessados em conquistar mercado lançam mão de certos discursos e situações que constituem a fórmula do sucesso do cinema hollywoodiano. Como visto no curta-metragem produzido pelo grupo, roteiristas e diretores apostam em narrativas semelhantes àquelas que outrora fizeram sucesso de crítica e de público. Um herói, uma mocinha e um conflito político, por exemplo, são ingredientes que constituíram o roteiro de muitos filmes como *Rambo 2* e *Duro de Matar 1 e 2*, que se tornaram tão famosos, viabilizando a produção de novas seqüências, seguindo a mesma fórmula.

Como discutido por Theodor Adorno, muitos filmes proporcionam aos seus espectadores um terreno seguro, uma vez que apresentam um roteiro cíclico que já indica, desde o seu início, como a narrativa termina. O desfecho de um roteiro clássico de comédia romântica, por exemplo, não pode ser outro senão a felicidade do casal protagonista, depois de amargarem diversas desventuras e desencontros.

Vista desta forma, a produção cultural oriunda das camadas dominantes tende a proporcionar ao espectador um mero entretenimento diante da condição de passividade do mesmo. Para alguns teóricos, os donos dos meios de produção simbólica se aproveitam dessa passividade para difundir ideais que convenham aos seus interesses.

No cinema hollywoodiano, exemplos disso não faltam, como é o caso dos títulos utilizados pelo grupo, por exemplo, nos filmes de ação, nas seqüências de *Rambo 2* e *Duro de Matar 1 e 2*, que apresentavam como antagonistas personagens de países que eram inimigos políticos dos Estados Unidos em um determinado contexto da História (personagens soviéticos, alemães e vietnamitas foram demasiadamente utilizados nas produções cinematográficas norte-americanas da década de 1980).

Ademais, a presença de discursos inflamados de ideologia política é praxe nos filmes épicos de guerra, que exaltam a atitude heróica de seus líderes e combatentes. Esse discurso torna-se tão padronizado que já se tornou clichê, uma vez que seu conteúdo,

lexicalmente, se torna idêntico, como ilustrado no curta-metragem, durante as colagens de cenas dos filmes *O Senhor dos Anéis – O retorno do Rei*, *Gladiador* e *Coração Valente*. Há momentos em que, pela semelhança das cenas e dos diálogos, mal se nota o corte entre as seqüências, dando a entender que se trata de um único filme.

Essa experiência também deixa clara a importância do gênero cinematográfico para padronizar os elementos narrativos dos filmes. Os filmes de ação e de guerra, em sua maioria, utilizam-se dos “mesmos” personagens, conflitos, motivações e até cenografia, como também fora ilustrado no curta-metragem produzido. Tal padronização contribui para a legitimação do clichê como recurso cinematográfico utilizado para criar determinadas identificações e representações dentro de um roteiro.

A grande discussão aqui colocada em xeque acerca dos roteiros diz respeito à possibilidade deles terem alguma característica original, visto o caráter cíclico das produções diante, principalmente, do contexto mercadológico.

Jean-Claude Carrière e Pascal Bonitzer (1996) acreditam que o grande erro nesta discussão é o de acreditar que a originalidade do roteiro consiste em contar uma história nunca antes vista. Talvez esse tenha sido o grande erro cometido pelo personagem do filme *Adaptação*. O roteirista interpretado por Nicolas Cage, contrariando a lógica proposta por Alfred Hitchcock, ao invés de partir dos clichês, acabou terminando neles, de tanto fugir dessas fórmulas desgastadas.

O que Carrière e Bonitzer (1996) querem dizer é que, embora os tipos de situações dramáticas, cômicas e épicas sejam limitados, a forma como contar mostra-se infinita. Um roteiro de sucesso tem como base uma situação típica, o que fará o filme ser diferente do outro é a forma como essa situação será contada. Os roteiros podem lançar mão de clichês (o personagem herói, a mocinha indefesa e um inimigo político, por exemplo), mas o filme pode se tornar original se estes recursos forem usados de uma forma diferente, que implique na mudança do “como contar”.

As posições dos autores estudados sobre os gêneros cinematográficos pactuam com o objeto deste estudo, uma vez que nos deixou convencidos de que esta padronização é grande contribuinte para o reforço do uso de clichês na confecção dos roteiros hollywoodianos, seja na formação de platéia, pois há a definição de um público próprio (filmes policiais com situações-clichê atingirão um público específico, filmes de comédia romântica atingirão a seu público etc.), seja na pré-produção, quando são feitos os contratos, orçamentos e planejamentos que cercam a realização de um filme para cinema, seja na

separação que a indústria ou a crítica especializada ou o mercado cultural precisem fazer para classificar essas produções.

O grupo pôde aprender, na leitura e apuração do referencial teórico que cercou o projeto e, ainda mais, na ilha, a partir do trabalho do técnico do laboratório, Álvaro Starling, na construção do vídeo e em como pensar um filme. Percebemos na prática a importância de se manter a coerência lógica, a continuidade, de estar atentos à ambientação, aos planos, ao posicionamento das câmeras, à diferenciação entre o áudio de uma seqüência e outra. Ver o projeto tomar uma forma muito melhor do que a esperada foi muito prazeroso.

O grupo pôde ver, ainda no campo prático, as idéias transmitidas por teóricos, dentre eles especialistas em roteiro cinematográfico, como Syd Field, de como um filme é construído e como ele pode se tornar comercialmente viável, a partir de um apuro técnico e pensando-se na linguagem e na estética.

Por tudo isso, pode-se afirmar que aprendemos enormemente com todo o processo, tanto o teórico quanto o prático, de “fazer o filme”, o que não nos deu nenhum trabalho, no sentido de “fardo”, uma vez que assistir aos filmes (mesmo em número tão grande) fosse um ato muito prazeroso, e estudar o processo que o envolve, mais ainda.

REFERÊNCIAS

A SUPREMACIA Bourne. Direção: Paul Greengrass. Universal Pictures, 2004. 1 DVD (108 min.), son., color., legendado.

ADAPTAÇÃO. Direção: Spike Jonze. Columbia Pictures, 2002. 1 DVD (114 min.), son., color., legendado.

ALVES, Júlia Falive. *A invasão cultural norte-americana*. São Paulo: Moderna, 1989.

BRAGA, José Luiz. *Constituição do campo da comunicação*. In: FAUSTO NETO, A. et al., (orgs.). *Campo da comunicação: caracterização, problematizações e perspectivas*. João Pessoa, PB: Editora Universitária/UFPB, 2001.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Tradução de Maurício Santana Dias. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

CANNITO, Newton; SARAIVA, Leandro. *Manual de roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e tv*. São Paulo: Conrad, 2004.

CAPUZZO, Heitor. *O cinema além da imaginação*. Vitória: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1990.

CARREIRO, Rodrigo. *O gosto dos outros: consumo, cultura pop e internet na crítica*. Recife: PPGCOM, 2003. [dissertação de mestrado]. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/carreiro-rodrigo-o-gosto-dos-outros.pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2008.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CIDADE dos Sonhos. Direção: David Lynch. Touchstone Pictures, 2001. 1 DVD (145 min.), son., color., legendado.

CLICHÊ. In: FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

COMANDO para Matar. Direção: Mark L. Lester. 20th Century Fox, 1985. 1 DVD (90 min.), son., color., legendado.

CORAÇÃO Valente. Direção: Mel Gibson. 20th Century Fox, 1995. 1 DVD (120 min.), son., color., legendado.

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. São Paulo: Globo, 2003.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DURO de Matar. Direção: John McTiernan. 20th Century Fox, 1988. 1 DVD (127 min.), son., color., legendado.

DURO de Matar 2. Direção: Renny Harlin. 20th Century Fox, 1990. 1 DVD (124 min.), son., color., legendado.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

FRANÇA, Júnia Lessa; VASCONCELLOS, Ana Cristina de; MAGALHÃES, Maria Helena de Andrade; BORGES, Stella Maris (cols). *Manual para normalização de publicações técnico-científicas*. 8. ed. rev. e ampl. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007. 255p.

FRANÇA, V. R. Vera. *Representações, mediações e práticas comunicativas*. In: PEREIRA, M.; GOMES, R. C.; FIGUEIREDO, V. F. (Org.). *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro; Aparecida, SP: Editora PUC-Rio; Idéias & Letras, 2004.

GLADIADOR. Direção: Ridley Scott. Universal Pictures, 2000. 1 DVD (155 min.), son., color., legendado.

GUIMARÃES, Pedro. *A perversão dos gêneros*. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2494,1.shl>>. Acesso em: 18 nov. 2007.

HENNEBELLE, Guy. *Os cinemas nacionais contra Hollywood*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

LEONE, Eduardo. *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

LUZ, Inez Pereira da. *O Gênero no cinema brasileiro da retomada*. Disponível em: <<http://www.pluricom.com.br/forum.php?artigo=35>>. Acesso em: 18 nov. 2007.

LYRA, Bernadette. *O cinema e o processo da comunicação*. In: Revista AV: Editora Unisinos, 2004.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 2005.

MÁQUINA Mortífera. Direção: Richard Donner. Warner Bros., 1987. 1 DVD (110 min.), son., color., legendado.

MATRIX. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Warner Bros., 1999. 1 DVD (136 min.), son., color., legendado.

MATRIX Reloaded. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Warner Bros., 2003. 1 DVD (138 min.), son., color., legendado.

MCLUHAN, Marshall; WATSON, Wilfred. *Do clichê ao arquétipo*. Rio de Janeiro: Record, 1973.

O NOME do Jogo. Direção: Barry Sonnenfeld. MGM, 1995. 1 DVD (105 min.), son., color., legendado.

O SENHOR dos Anéis – O retorno do Rei. Direção: Peter Jackson. Warner Bros., 2003. 1 DVD (201 min.), son., color., legendado.

OS IRMÃOS cara-de-pau. Direção: John Landis. Universal Pictures, 1980. 1 DVD (134 min.), son., color., legendado.

PAIVA, Cláudio C. *O cinema de Hollywood e a invenção da América*. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/paiva-claudio-hollywood-invencao-america.pdf>>. Acesso em: 12 abr. 2007.

RAMBO 2 – A Missão. Direção: George P. Cosmatos. TriStar Pictures, 1985. 1 DVD (92 min.), son., color., legendado.

WOLF, Mauro. *Teorias da comunicação*. Lisboa: Presença, 1999.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico*. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

APÊNDICES

Lista de filmes

- A armadilha dos espíritos (*Spirit Trap*), 2005 – EUA – Direção: David Smith.
- A herança (*Red Rover*), 2003 – EUA – Direção: Marc S. Grenier.
- A supremacia Bourne (*The Bourne Supremacy*), 2004 – EUA – Direção: Paul Greengrass. *
- A trapaça (*The Spanish Prisoner*), 1997 – EUA – Direção: David Mamet.
- Adaptação (*Adaptation*), 2002 – EUA – Direção: Spike Jonze. *
- Aeon Flux – O filme (*Aeon Flux*), 2005 – EUA – Direção: Karyn Kusama.
- Alzheimer Case (*Zaak Alzheimer, De*), 2003 – Bélgica/Holanda – Direção: Erik Van Looy.
- Amnésia (*Memento*), 2000 – EUA – Direção: Christopher Nolan.
- As loucuras de Dick e Jane (*Fun with Dick and Jane*), 2005 – EUA – Direção: Dean Parisot.
- Bem-vindo à selva (*The Rundown*), 2003 – EUA – Direção: Peter Berg.
- Bloodrayne (*Bloodrayne*), 2005 – EUA – Direção: Uwe Boll.
- Cassino (*Casino*), 1995 – EUA/França – Direção: Martin Scorsese.
- Cidade dos Sonhos (*Mullholand Drive*), 2001 – França/EUA – Direção: David Lynch. *
- Comando para matar (*Commando*), 1985 – EUA – Direção: Mark L. Lester. *
- Coração Valente (*Braveheart*), 1995 – EUA – Direção: Mel Gibson. *
- Curtindo a vida adoidado (*Ferris Bueller's Day Off*), 1986 – EUA – Direção: John Hughes.
- Demolidor – O homem sem medo (*Daredevil*), 2003 – EUA – Direção: Mark Steven Johnson.
- Dia de treinamento (*Training Day*), 2001 – EUA/Austrália – Direção: Antoine Fuqua.
- Duro de Matar (*Die Hard*), 1988 – EUA – Direção: John McTiernan. *
- Duro de Matar 2 (*Die Hard 2*), 1990 – EUA – Direção: Renny Harlin. *
- Edison – Poder e corrupção (*Edison*), 2005 – EUA – Direção: David J. Burke.
- Escuridão (*The Dark*), 2005 – Alemanha/Inglaterra – Direção: John Fawcett.
- Fúria sobre rodas (*Michel Vaillant*), 2003 – França – Direção: Louis-Pascal Couvelaire.

- Gladiador (*Gladiator*), 2000 – EUA – Direção: Ridley Scott. *
- Hitch – Conselheiro amoroso (*Hitch*), 2005 – EUA – Direção: Andy Tennant.
- Johnny e June (*Walk the line*), 2005 – EUA – Direção: James Mangold.
- Karate Kid – A hora da verdade (*The Karate Kid*), 1984 – EUA – Direção: John G. Avildsen.
- Layer Cake - Nem tudo é o que parece (*Layer Cake*), 2004 – Inglaterra – Direção: Matthew Vaughn.
- Máquina mortífera (*Lethal Weapon*), 1987 – EUA – Direção: Richard Donner. *
- Matrix (*The Matrix*), 1999 – EUA – Direção: Andy e Larry Wachowski. *
- Matrix Reloaded (*The Matrix Reloaded*), 2003 – EUA – Direção: Andy e Larry Wachowski. *
- Missão: Impossível (*Mission: Impossible*), 1996 – EUA – Direção: Brian De Palma.
- Munique (*Munich*), 2005 – EUA – Direção: Steven Spielberg.
- No rastro da bala (*Running Scared*), 2006 – Alemanha/EUA – Direção: Wayne Kramer.
- O casamento do meu melhor amigo (*My best friend's wedding*), 1997 – EUA – Direção: P.J. Hogan.
- O grande dragão branco (*Bloodsport*), 1988 – EUA – Direção: Newt Arnold.
- O mito (*San Wa / The Mith*), 2005 – Hong Kong/EUA – Direção: Stanley Tong.
- O negociador (*Metro*), 1997 – EUA – Direção: Thomas Carter.
- O nome do jogo (*Get Shorty*), 1995 – EUA – Direção: Barry Sonnenfeld. *
- O plano perfeito (*Inside Man*), 2006 – EUA – Direção: Spike Lee.
- O segredo de Brokeback Mountain (*Brokeback Mountain*), 2005 – EUA – Direção: Ang Lee.
- O Senhor dos Anéis – A sociedade do Anel (*The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring*), 2001 – Nova Zelândia/EUA – Direção: Peter Jackson.
- O Senhor dos Anéis – As duas torres (*The Lord of the Rings – The two towers*), 2002 – EUA/Nova Zelândia/Alemanha – Direção: Peter Jackson.
- O Senhor dos Anéis – O Retorno do Rei (*The Lord of the Rings – The return of the King*), 2003 - EUA/Nova Zelândia/Alemanha – Direção: Peter Jackson. *
- Os irmãos cara-de-pau (*The Blues Brothers*), 1980 – EUA – Direção: John Landis. *
- Outono em Nova Iorque (*Autumn in New York*), 2000 – EUA – Direção: Joan Chen.
- Prenda-me se for capaz (*Catch me if you can*), 2002 – EUA – Direção: Steven Spielberg.
- Propriedade do estado (*State Property*), 2002 – EUA – Direção: Abdul Malik Abbott.
- Pulp Fiction – Tempo de violência (*Pulp Fiction*), 1994 – EUA – Direção: Quentin Tarantino.
- Rain Man (*Rain Man*), 1988 – EUA – Direção: Barry Levinson.

- Rambo – Programado para Matar (*Rambo – First Blood*), 1982 – EUA – Direção: Ted Kotcheff.
- Rambo 2 – A Missão (*Rambo: First Blood Part II*), 1985 – EUA – Direção: George P. Cosmatos. *
- Rocky – Um lutador (*Rocky*), 1976 – EUA – Direção: John G. Avildsen.
- Rocky II – A revanche (*Rocky II*), 1979 – EUA – Direção: Sylvester Stallone.
- Rocky III – O desafio supremo (*Rocky III*), 1982 – EUA – Direção: Sylvester Stallone.
- Rocky IV (*Rocky IV*), 1985 – EUA – Direção: Sylvester Stallone.
- Rocky V (*Rocky V*), 1990 – EUA – Direção: John G. Avildsen.
- Rocky Balboa (*Rocky Balboa*), 2006 – EUA – Direção: Sylvester Stallone.
- Serenity (*Serenity*), 2005 – EUA – Direção: Joss Whedon.
- Soldado anônimo (*Jarhead*), 2005 – Alemanha/EUA – Direção: Sam Mendes.
- Soundless – (*Lautlos*), 2004 – Alemanha – Direção: Mennan Yapo.
- Trainspotting – Sem limites (*Trainspotting*), 1996 – Inglaterra – Direção: Danny Boyle.
- Transformers (*Transformers*), 2007 – EUA – Direção: Michael Bay.
- Um sonho de liberdade (*The Shawshank Redemption*), 1994 – EUA – Direção: Frank Darabont.
- Viúva negra (*Before it had a Name*), 2005 – EUA – Direção: Giada Colagrande.

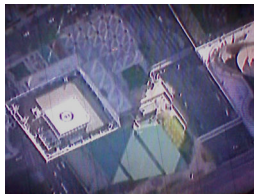
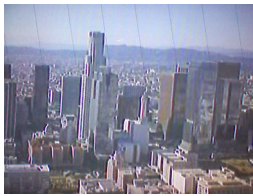
*Filmes efetivamente utilizados na produção do vídeo.

Story Board



Hoje é o 1º dia do resto da minha vida

Sou um clichê ambulante



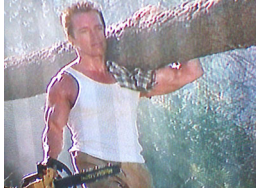
O mais do mesmo do discurso cinematográfico

Max Porto
Rafaela Leal de Freitas

Fade

1º ato
Apresentação da história

O herói



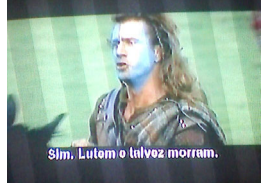
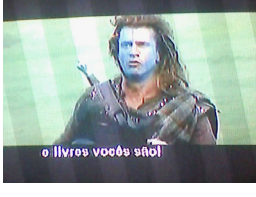
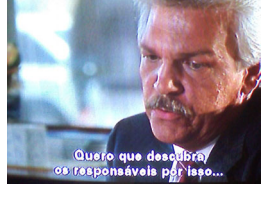
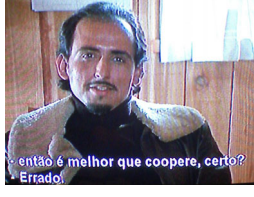
Fade

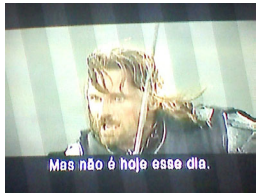
A mocinha



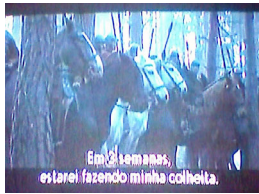
2º ato
Desenvolvimento, conflito.

O desafio do herói,
Sua motivação.

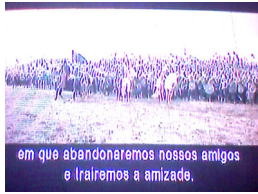




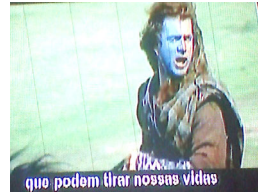
Mas não é hoje esse dia.



Em 2 semanas, estarei fazendo minha colheita.



em que abandonaremos nossos amigos e trairmos a amizade.



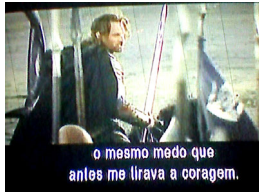
que podem tirar nossas vidas



...e assim o será.



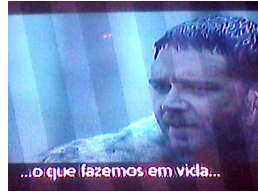
Vejo em seus olhos...



o mesmo medo que antes me tirava a coragem.



de retornar aqui e dizer aos nossos inimigos



...o que fazemos em vida...



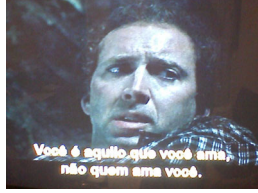
...ecos na eternidade.



Um breve momento de relaxamento, em meio ao caos



ou superando obstáculos no final.

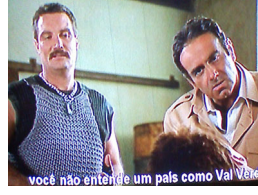


Você é aquilo que você ama, não quem ama você.

Surgem os obstáculos

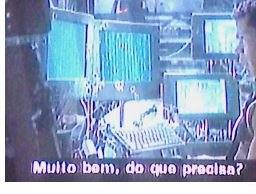
O vilão

De preferência, com sotaque "estrangeiro"



você não entende um país como Val Verde

Preparando-se para a ação



Muito bom, do que precisa?



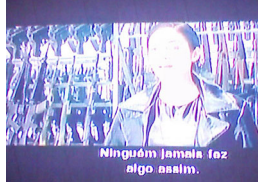
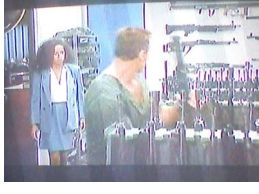
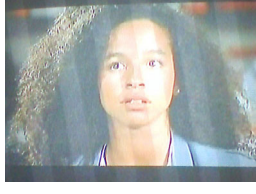
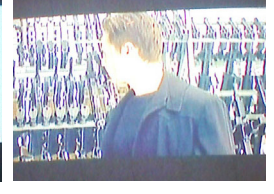
Além de um milagre.



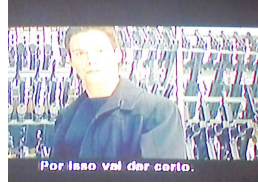
Armas.



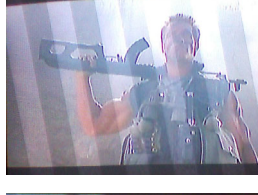
MUITAS ARMAS.



Ninguém jamais fez algo assim.



Por isso vai dar certo.



armas, nem perseguições de carros...

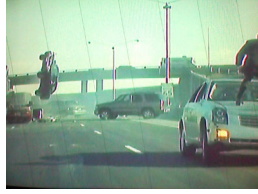
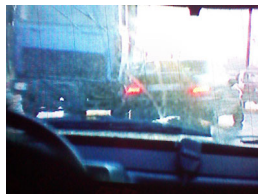
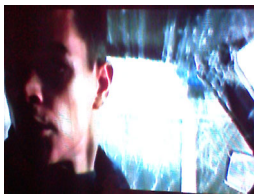
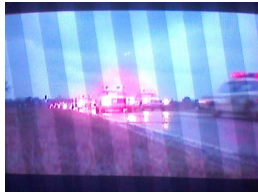
Ação!



Mais Ação!



E muito dinheiro!



Fa de

**3º ato
Conclusão,
resolução do
filme.**









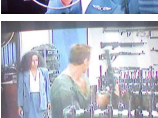







**Créditos finais
Cast of characters
Asdaasdad
asdfsadfads
Asdasda asdfadfadaa**





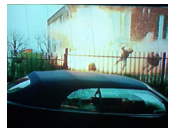
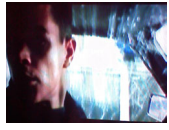
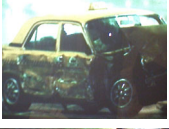





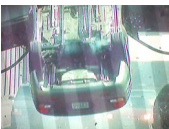
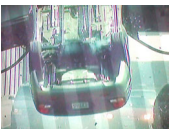




The End

Capitulação, mapeamento e descrição das seqüências

	Título do filme	Ponto inicial	Ponto final	Descrição	Observação	
①	Adaptação  	①.1	0:02:00	0:03:00	Frases que iniciam o filme	“Hoje é o 1º dia do resto de nossas vidas; Sou um clichê ambulante”
		①.2	0:05:30	0:06:20	Charlie Kaufman fala sobre como quer escrever seu filme	Esse filme não vai ter armas, nem perseguições de carros... Usar 2 vezes
		①.3	1:35:39	1:38:44	Charlie e Donald conversam no pântano, enquanto são caçados	Relaxamento em meio ao caos – 2º ato Mensagens edificantes
②	Cidade dos Sonhos  	②.1	0:18:57	0:19:15	Letreiro de Hollywood (alternativo)	Esta imagem não estava prevista na primeira versão. Considerar se entra ou não no filme.
		②.2	0:26:11	0:26:40	Vista aérea de Los Angeles	Intercalar esta seqüência com o letreiro de Hollywood descrito abaixo.
		②.3	1:06:16	1:06:35	Letreiro de Hollywood	Intercalar esta seqüência com a Vista aérea de Los Angeles, descrita acima.
③	Comando para Matar      	③.1	0:04:40	0:04:57	Arnold carrega uma tora de madeira	Apresentação da história e dos personagens principais (o herói e a mocinha)
		③.2	0:05:27	0:05:37	Arnold com a filha nos braços	
		③.3	0:05:41	0:06:00	Arnold tomando sorvete com a filha	
		③.4	0:06:11	0:06:26	Arnold e a filha brincando com o veadinho	
		③.5	0:07:45	0:08:20	Arnold tomando café da manhã com a filha	
		③.6	0:13:26	0:13:56	Seqüestro da filha - Chantagem	2º ato – Motivação do herói, seu desafio
		③.7	0:17:05	0:17:25	Apresentação do Vilão	Obstáculos para o herói conquistar seu objetivo
		③.8	0:27:00	0:27:50	A mocinha	Apresentação da história e dos personagens principais (o herói e a mocinha)
		③.9	0:54:55	0:55:46	Arnold pega muitas armas na loja de armas	Fazer paralelo com Matrix 1 (Neo: “guns – lots of guns”)

	Título do filme	Ponto inicial	Ponto final	Descrição	Observação		
③		③.10	1:07:18	1:07:41	Arnold coloca os equipamentos (Arnold se arma)	Fazer paralelo com “Rambo”	
		③.11	1:13:13	1:13:21	Tiros	2º ato – Ação!	
		③.12	1:16:07	1:16:20	Mais tiros	2º ato – Ação!	
		③.13	1:25:21	1:25:30	Final Feliz – Arnold resgatando a filha	3º ato – Resolução do filme	
④	Rambo 2		④.1	0:11:00	0:12:18	Preparações – colocando o armamento	Fazer paralelo com “Comando para Matar”
	④.2		0:22:02	0:22:15	Mocinha	Apresentação da história e dos personagens principais (o herói e a mocinha)	
	④.3		0:50:39	0:51:05	O vilão (General Russo)	Obstáculos para o herói conquistar seu objetivo	
	④.4		1:04:03	1:05:01	Rambo beija a mocinha	Relaxamento em meio ao caos – 2º ato Mensagens edificantes	
	④.5		1:20:41	1:20:45	Tiros	2º ato – Ação!	
	④.6		1:20:47	1:20:51	Tiros	2º ato – Ação!	
⑤	Duro de Matar 1		⑤.1	0:22:38	0:23:25	O seqüestro do Edifício Nakatomi	2º ato – Motivação do herói, seu desafio
	⑤.2		0:24:52	0:25:10	O vilão (Hans Grubber)	Obstáculos para o herói conquistar seu objetivo	
	⑤.3		1:35:36	1:35:49	Tiros	2º ato – Ação!	
	⑤.4		1:36:04	1:36:07	Tiros	2º ato – Ação!	
	⑤.5		1:45:19	1:47:17	Mclane conversa com o policial: “Diga a minha mulher que eu a amo”	Relaxamento em meio ao caos – 2º ato Mensagens edificantes	
	⑤.6		2:02:52	2:03:11	Final Feliz – Mclane resgatando a esposa	3º ato – Resolução do filme	
⑥	Máquina Mortífera		⑥.1	0:13:15	0:13:22	Mel Gibson atira enquanto rola no chão	2º ato – Ação! Paralelo com “Duro de Matar 2”
	⑥.2		0:20:24	0:21:05	Você tem um novo parceiro	2º ato – Motivação do herói, seu desafio	
	⑥.3		0:22:35	0:22:44	“Não quero trabalhar com você”	2º ato – Motivação do herói, seu desafio	
	⑥.4		0:27:51	0:28:04	O pai de Amanda Hansacker pede ajuda	2º ato – Motivação do herói, seu desafio	
	⑥.5		0:58:04	0:58:20	Explosão	2º ato – Ação!	

	Título do filme	Ponto inicial	Ponto final	Descrição	Observação	
7	Coração Valente  Som o William Wallace	1:17:15	1:18:58	Discurso de Willian Wallace, antes da guerra <i>(Discurso Mel Gibson)</i>	Fazer paralelo com o discurso do General Maximus antes da guerra e o discurso de Aragorn antes da guerra	
8	O Senhor dos Anéis  Vejo em seus olhos...	2:31:24	2:32:26	Discurso de Aragorn antes da guerra <i>(Discurso do Rei)</i>	Ver acima	
9	Gladiador  ...e assim o será.	0:06:14	0:07:16	Discurso do General Maximus antes da guerra <i>(Discurso Russel)</i>	Ver acima	
10	Matrix 1  Muitos dizem.	1:38:36	1:39:07	Neo: “guns – lots of guns” <i>(Neo se arma)</i>	Fazer paralelo com “Comando para Matar”	
11	Supremacia Bourne     	11.1	0:43:41	0:43:55	Explosão	2º ato – Ação! Fazer paralelo com “Máquina Mortífera”
		11.2	1:28:58	1:29:07	Perseguição de carro	2º ato – Ação! Fazer paralelo com “Irmãos cara-de-pau” e “Matrix 2”
		11.3	1:30:00	1:30:13		
		11.4	1:30:29	1:30:41		
		11.5	1:32:58	1:33:10		
		11.6	1:41:33	1:41:53	Indo embora sozinho	3º ato – Resolução do filme
12	Os irmãos cara-de-pau    	12.1	0:45:22	0:45:30	Perseguição de carro	Fazer paralelo com a perseguição de carros de “Matrix 2” e “Supremacia Bourne”
		12.2	0:45:40	0:46:00		
		12.3	0:48:00	0:48:28		
		12.4	0:49:40	0:50:00		
		12.5	0:53:24	0:53:33		
13	Matrix 2 	1:24:48	1:28:06	Perseguição de carro <i>(Freeway)</i>	Fazer paralelo com a perseguição de carros de “Blues Brothers – Os irmãos cara-de-pau” e “Supremacia Bourne”	

	Título do filme	Ponto inicial	Ponto final	Descrição	Observação
14	Duro de Matar 2 	14.1 0:46:12	0:46:22	Bruce Willis atira enquanto rola no chão	2º ato – Ação! Paralelo com “Máquina Mortífera”
		14.2 1:54:24	1:54:35	Final Feliz – Mclane resgatando a esposa	3º ato – Resolução do filme
15	O nome do jogo 	15 0:20:30	0:20:38	“É tudo? É o seu filme?”	Encerramento. Após os créditos finais.