

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

IVONE GOMES DE BRITO

**RECORRÊNCIAS TEMÁTICAS E NARRATIVAS EM *BLADE RUNNER*
2049**

**CURITIBA
2019**

IVONE GOMES DE BRITO

**RECORRÊNCIAS TEMÁTICAS E NARRATIVAS EM *BLADE RUNNER*
2049**

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do título de mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens - Linha de pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual, da Universidade Tuiuti do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Raddi Uchôa.

**CURITIBA
2019**

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

B862 Brito, Ivone Gomes de.

Recorrências temáticas e narrativas em Blade Runner 2049 /
Ivone Gomes de Brito; orientador Prof. Dr. Fábio Raddi Uchôa.
118f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná,
Curitiba, 2019.

1. Análise ideológica. 2. Análise da matriz. 3. Blade Runner
2049. 4. Narrativa. 5. Temática. I. Dissertação (Mestrado) –
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens
Mestrado em Comunicação e Linguagens. II. Título.

CDD – 791.437

“My reaction to deserts has nothing to do with romance, or travelling,
or the spirit of adventure. It puts me into a very basic Zen state. I don’t feel at home
anywhere else in the world”

Denis Villeneuve

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, professor Dr. Fábio Raddi Uchôa, por me receber na linha de pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisuais, e por compartilhar conhecimentos durante este período de orientação. Agradeço também a sua decisiva contribuição para o amadurecimento deste trabalho. Os debates organizados no grupo de pesquisa Cine&Arte foram fundamentais para minha incursão nos estudos de cinema.

À professora Dra. Laura Loguercio Cánepa, por ter gentilmente aceitado o convite para compor a banca, e pela valiosa contribuição a este trabalho. Em pouco tempo passei a admirá-la pela sua capacidade em estar aberta às novas pesquisas.

Ao professor Dr. Rafael Teixeira Tassi, por ter prontamente aceito o convite e pelos conhecimentos compartilhados em sala de aula, além de dicas e sugestões que enriqueceram este trabalho.

Aos professores do PPGCOM da Universidade Tuiuti do Paraná, que me proporcionaram conhecimentos preciosos para minha formação acadêmica, que com toda certeza abrirão novos horizontes.

À professora Dra. Denize Araújo por ter me acolhido na linha de pesquisa e me encorajado a seguir em frente em uma nova área de conhecimento que se abria para mim. A forma como fui recebida na linha foi determinante para a minha permanência e perseverança no curso.

À professora Dra. Denise Guimarães, pelas aulas contagiantes e enriquecedoras e por ter compartilhado um pouco de seu vasto conhecimento e experiência.

À colega de mestrado Anna Claudia pela empatia e pelo incentivo em momentos difíceis e que foram de extrema importância para que eu continuasse firme nesta árdua caminhada.

Ao Sergio Cunha pelo companheirismo e paciência, e por compartilhar comigo os momentos bons e difíceis durante esta trajetória.

À minha mãe Izolina Gomes de Brito por compreender a minha ausência devido ao fato da impossibilidade de viajar durante os anos em que estive empenhada nos estudos.

E por fim, agradeço a todos que de alguma forma contribuíram para o êxito deste trabalho.

RESUMO

O propósito deste estudo é realizar uma análise temática e narrativa dos filmes *32 de Agosto na Terra* (1998) e *A Chegada* (2016), que contribua para uma melhor compreensão de *Blade Runner 2049* (2017), tomando este filme como ponto de chegada. A análise de *Blade Runner 2049* busca compreender as tensões entre um possível estilo do cineasta Denis Villeneuve e a estética do cinema *hollywoodiano* contemporâneo (BORDWELL, 2008). A metodologia crítica da matriz (BERNARDET, 1994) é a inspiração para o debate e identificação de elementos de um possível tema próprio aos três filmes analisados. Identificou-se um possível elemento da *mise-en-scène* de Villeneuve, ao qual foi denominado *isolamento*. O *isolamento* acontece em momentos específicos e possui um papel importante no desenvolvimento da narrativa. Após estas experiências de *isolamento*, os personagens tomam uma decisão soberana que os transforma. As três decisões dos personagens após a experiência do *isolamento* estão relacionadas ao tema da maternidade e paternidade. Em *Blade Runner 2049*, o tema aparece na tensão com as exigências do chamado *blockbuster high concept*. Para que o possível tema identificado não se traduza como uma abstração sem conexão com a realidade, busca-se analisá-lo sob a ótica do realismo capitalista (FISHER 2018; SCHUDSON, 2013), com referências da análise ideológica (ŽIŽEK, 2011). Deste modo, interpreta-se o tema da maternidade e paternidade como uma operação ideológica familiar.

Palavras-chave: Análise ideológica. Análise da matriz. *Blade Runner 2049*. Narrativa. Temática.

ABSTRACT

The objective of this study is to conduct a thematic and narrative analysis of the movies *August 32nd on Earth* (1998) and *Arrival* (2016) in order to contribute to a better understanding of the movie *Blade Runner 2049* (2017), using the latter as a point of arrival. The analysis of *Blade Runner 2049* aims to understand the tensions between a style possibly created by filmmaker Denis Villeneuve and the aesthetics of the contemporary Hollywood cinema (BORDWELL, 2008). The critical *matriz* methodology (BERNARDET, 1994) is the inspiration for debating and identifying elements of a possible theme that may be specific to the three movies analyzed. A possible element of Villeneuve's *mise-en-scène* was identified and named *isolation*. Isolation happens at specific times and plays an important role in the development of the narrative. After these experiences of *isolation*, the characters make a sovereign decision that transforms them. The three decisions the characters made after the experience of *isolation* are related to the theme of parenthood. In *Blade Runner 2049*, this theme appears in the tension related to the demands of the so-called blockbuster high concept. To avoid translating the possible identified theme as an abstraction not connected to reality, it is analyzed from the perspective of capitalist realism (FISHER 2018; SCHUDSON, 2013) with references of ideological analysis (ŽIŽEK, 2011). In this way, the theme of parenthood is interpreted as an ideological family operation.

Keywords: Ideological analysis. *Matriz* analysis. *Blade Runner 2049*. Narrative. Thematic.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - PLANO LONGO EM PROFUNDIDADE DE CAMPO.....	34
FIGURA 2 - K (RYAN GOSLING) ADENTRA EM UM AMBIENTE HOSTIL.....	35
FIGURA 3 - NAWAL MARWAL (LUBNA AZABAL) PROCURA O FILHO EM MEIO ÀS RUÍNAS	36
FIGURA 4 - PLANOS DE COSTAS	37
FIGURA 5 - ELIPSE TEMPORAL NA CONSTRUÇÃO DO ATO VIOLENTO	38
FIGURA 6 - PLANO AÉREO, PANORÂMICA LENTA E <i>TRAVELLING</i> HORIZONTAL	39
FIGURA 7 - O ENCONTRO DE ADAM BELL (JAKE GYLLENHAAL) COM SEU <i>ALTER EGO</i> ANTHONY CLAIRE	53
FIGURA 8 - SIMONE (PASCALE BUSSIÉRES) E PHILIPPE (ALEXIS MARTIN) IMERSOS NA IMENSIDÃO DO DESERTO	55
FIGURA 9 - O SOL ILUMINA O ROSTO DE SIMONE.....	58
FIGURA 10 - PLANO GERAL MOSTRA SIMONE E PHILIPPE NO DESERTO DE SAL.....	59
FIGURA 11 - BANKS DIMINUÍDA DIANTE DO ALIENÍGENA	66
FIGURA 12 - SEQUÊNCIA DE <i>BLADE RUNNER 2049</i> QUE ASSEMELHA AO GÊNERO <i>WESTERN</i>	86
FIGURA 13 - SEQUÊNCIA DO GÊNERO <i>WESTERN</i>	87
FIGURA 14 - K (RYAN GOSLING) EM MEIO ÀS RUÍNAS	89
FIGURA 15 - K DIMINUÍDO DIANTE DO HOLOGRAMA.....	90
FIGURA 16 - METRÓPOLE ASFIXIANTE	94
FIGURA 17 - AMBIENTE DEGRADANTE NOS ARREDORES DA METRÓPOLE ...	99
FIGURA 18 - PUBLICIDADE AGRESSIVA NA METRÓPOLE	102

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 <i>MISE-EN-SCÈNE</i> E ESTILO: OS MEIOS PARA A CONSTRUÇÃO DO TEMA	22
1.1 METODOLOGIA CRÍTICA DA MATRIZ: O PERCURSO PARA A IDENTIFICAÇÃO DAS REPETIÇÕES	28
1.2 TENDÊNCIAS TEMÁTICAS E NARRATIVAS: SÍNTESE INICIAL	29
1.3 OS ECOS DE UMA POSSÍVEL MATRIZ	39
1.4 REALISMO CAPITALISTA E ANÁLISE IDEOLÓGICA	42
2 OS ECOS DA MATRIZ E O REALISMO CAPITALISTA EM 32 DE AGOSTO NA TERRA E A CHEGADA	50
2.1 ANÁLISE DO FILME: ALGUMAS DEFINIÇÕES	50
2.2 32 DE AGOSTO NA TERRA	53
2.3 POSSÍVEIS ECOS DE UMA MATRIZ DE VILLENEUVE EM 32 DE AGOSTO NA TERRA	56
2.4 A CHEGADA	60
2.5 POSSÍVEIS ECOS DE UMA MATRIZ DE VILLENEUVE EM A CHEGADA	65
2.6 REALISMO CAPITALISTA EM 32 DE AGOSTO NA TERRA E A CHEGADA	68
3 ANÁLISE DE BLADE RUNNER 2049	73
3.1 BLADE RUNNER 2049: CINEMA CLÁSSICO NARRATIVO OU BLOCKBUSTER HIGH CONCEPT?	77
3.2 BLADE RUNNER 2049: GÊNERO CINEMATOGRAFICO E SUAS HIBRIDAÇÕES	81
3.3 BLADE RUNNER 2049 E OS ELEMENTOS DO WESTERN	84
3.4 OS POSSÍVEIS ECOS DE UMA MATRIZ DE VILLENEUVE EM BLADE RUNNER 2049	87
3.5 ANÁLISE IDEOLÓGICA E REALISMO CAPITALISTA EM BLADE RUNNER 2049	91
3.6 ANÁLISE DA METRÓPOLE E SEUS ARREDORES EM BLADE RUNNER 2049	92
3.7 PARA ALÉM DOS ARREDORES DA METRÓPOLE: REFLEXÃO E POSSIBILIDADE DE SUPERAÇÃO	98
3.8 REALISMO CAPITALISTA EM BLADE RUNNER 2049	101
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	104
FILMOGRAFIA	107

REFERÊNCIAS	109
ANEXOS	114
ANEXO A – SEQUÊNCIA QUE REPRESENTA O <i>ISOLAMENTO</i> DE SIMONE EM <i>32 DE AGOSTO NA TERRA</i>	114
ANEXO B – SEQUÊNCIA QUE REPRESENTA O <i>ISOLAMENTO</i> DE LOUISE EM <i>A CHEGADA</i>	116
ANEXO C – SEQUÊNCIA QUE REPRESENTA O <i>ISOLAMENTO</i> DE K EM <i>BLADE RUNNER 2049</i>	117

INTRODUÇÃO

O propósito deste trabalho é analisar os filmes *32 de Agosto na Terra* (*Un 32 Août Sur Terre*, 1998)¹ e *A Chegada* (*Arrival*, 2016), para que o estudo destas duas obras de Denis Villeneuve contribua para o debate e identificação de elementos de uma possível matriz em *Blade Runner 2049* (2017), ou seja, tomando esse seu mais recente filme como ponto de chegada.

A metodologia crítica da matriz será nossa inspiração para a realização de um estudo temático e narrativo que busca identificar recorrências que possam indicar um possível tema próprio aos três filmes de Villeneuve analisados. Ainda sob à análise temático-narrativa inspirada na metodologia crítica da matriz, os filmes serão abordados pela ótica do realismo capitalista, em diálogo com referências da análise ideológica, para que o possível tema identificado entre em consonância com a realidade.

32 de Agosto na Terra, produzido no Canadá, é o primeiro filme de Denis Villeneuve, enquanto que *A Chegada*, produzido em Hollywood, marca a sua estreia no gênero da ficção científica. *Blade Runner 2049*, também *hollywoodiano* e do gênero ficção científica, diz respeito ao momento em que Villeneuve esteve à frente de um filme *blockbuster*.

O conceito de matriz² é uma leitura crítica que Jean-Claude Bernardet (1994) fez sobre a metodologia utilizada pelos jovens críticos da revista francesa *Cahiers du Cinéma* na década de 1950, publicada em seu estudo sobre o autor no cinema. A matriz refere-se a “viga mestra”, a “ideia mãe”, a “filosofia”, a “figura-mãe”, enfim, a moral expressa por um autor em sua obra. A função do crítico é desvendar esta matriz em uma obra. No entanto, conforme Bernardet (1994, p. 31):

A construção da matriz passa obrigatoriamente pela análise do conjunto de filmes de um autor, é um trabalho sobre a redundância: peça essencial do método crítico. São as repetições e as similitudes identificadas na diversidade das situações dramáticas propostas pelos vários enredos que permiti-

¹ Com o objetivo de facilitar a leitura do texto nesta dissertação, os títulos das obras cinematográficas mencionadas, primeiramente, serão descritos em idioma português seguidos de seus títulos originais em seus respectivos idiomas e a identificação do ano de lançamento. Após isso, ao longo do texto, os títulos serão apresentados apenas em idioma português.

² Para discutir este conceito, realizou-se um estudo sobre o estilo de um cineasta, sua encenação e a *mise-en-scène*, conceitos defendidos por Jacques Aumont e David Bordwell, que teve suas obras discutidas durante as reuniões do grupo de pesquisa Cine&Arte (PPGCOM-UTP).

rão delinear a matriz. O autor é, nessa concepção, um cineasta que se repete, e não raro houve críticos que consideraram cineastas autores pelo simples fato de se repetirem. É necessário que o autor se repita, ou é necessário que o crítico interprete sua obra como um sistema de repetições, ou trabalhe sobre as repetições da obra, identificando essas repetições com a obra.

A matriz, portanto, impregna uma obra, é uma ideia que orienta o filme. De acordo com Bernardet (1994, p. 31-32, grifo do autor):

A matriz surge desse trabalho de decantação, que nos leva ao que poderíamos chamar um *arquefilme*. O trabalho não consiste na apreensão das significações imediatas: nem sempre "a chave do sistema" está na porta, e às vezes as portas estão habilmente escondidas.

Um dos pontos mais controversos e criticados por Bernardet em sua análise se refere ao caráter místico presente na metodologia dos *Cahiers*. A concepção da obra como portadora de uma metafísica latente capaz de materializar abstrações dos autores se afastou de um modelo crítico e se aproximou de uma idealização que beirou à alucinação. De acordo com Francis Vogner dos Reis (2018, p. 10), os jovens críticos atribuíram qualidades divinas aos seus cineastas prediletos.

Bernardet não é simpático ao essencialismo e à metafísica do autor que impregnou algumas abordagens dos jovens críticos. Contudo, apesar de reconhecer haver um pensamento metafísico entre os jovens críticos e mesmo na de Bazin, Reis (REIS, 2018, p. 74) argumenta que este era um aspecto parcial na crítica dos *Cahiers*.

Para o autor “[...] seu conteúdo sensível [...] está atrelado a uma dialética entre mito e historicidade” (REIS, 2018, p. 74). Deste modo, o cinema clássico norte-americano não foi privilegiado pelos críticos por acaso, pois seria um cinema que se insere nesta dialética.

Deste ponto de vista, a crítica dos *cahiers* não seria apenas metafísica, pois haveria também uma preocupação com procedimentos cinematográficos e com a *mise-en-scène*, vista por Jacques Rivette, um dos jovens críticos, como “[...] o critério central e o diretor, o responsável por sua orquestração” (REIS, 2018, p.75).

Neste estudo, busca-se uma inspiração não somente na dimensão temática da metodologia da matriz, mas também na narrativa, buscando entender como o tema aparece nesta última. O propósito metodológico é abordar o suposto tema não como uma abstração autoral, mas sim como uma experiência conectada com a rea-

lidade, compreendendo o cineasta como aquele que cria um ponto de vista através da sua obra.

O critério para a escolha do primeiro filme de Villeneuve juntamente com os dois últimos lançados até o momento da realização desta pesquisa inspira-se, também, na metodologia da matriz. A matriz, ou temática principal de um autor (que veremos como cineasta) tem um caráter retrospectivo, e pode se apresentar mais desenvolvida nas últimas produções do realizador.

Contudo, busca-se evitar interpretar a obra como fechada em si mesmo. Bernardet (1994, p. 35) critica este aspecto ao argumentar que “Esse efeito retrospectivo da matriz acabada faz da obra um sistema fechado, reino da redundância, em que os filmes precedentes prenunciam os posteriores, e estes desenvolvem e aprimoram o que já estava contido nos anteriores”.

Não obstante, acreditamos que *Blade Runner 2049*, último filme de Villeneuve lançado até a realização desta pesquisa, pode nos oferecer elementos mais elaborados para análise tendo em vista os ecos de uma possível matriz, ou seja, um tema que se desenvolve progressivamente. Em razão disto, *Blade Runner 2049* será o ponto de chegada.

As diferenças contextuais e de enredo dos filmes que são objetos desta pesquisa não interferem em nossa abordagem. Bernardet (1994, p. 37) afirma que na metodologia da matriz “(...) as afinidades não se encontram nem no nível do gênero, nem do enredo, nem do assunto nem da alegada qualidade. As afinidades devem ser deduzidas das aparências, as quais não revelam as semelhanças. As portas podem ser escondidas”.

Esta pesquisa envolve a análise de filmes, portanto adotam-se os postulados teórico-metodológicos elaborados por Jacques Aumont e Michel Marie (2013). Esses autores defendem que a análise fílmica não é universal, mas um procedimento particular que o analista deve construir e adequar ao seu objeto. Foram selecionadas sequências e cenas dos filmes que, em nosso ponto de vista, representam o *isolamento* e o possível tema principal presente nos filmes, em sua dimensão temático-narrativa.

A busca de um possível tema se dará a partir de uma análise temático-narrativa, que visa o estudo de estilo e *mise-en-scène*, sendo que as relações da paisagem com os personagens terão papel importante. Busca-se entender, também,

como a suposta repetição entra em tensão com o polo industrializante da obra de Villeneuve.

A *mise-en-scène* do cineasta será analisada como meio para se compreender como Villeneuve constrói seus temas, já que na leitura que Bernardet faz da crítica dos *Cahiers*, a *mise-en-scène* tem esta função. Na política dos autores, a *mise-en-scène* seria a interpretação que um autor faz do roteiro de outra pessoa, ou seja, a maneira como o cineasta trabalha com os elementos da linguagem cinematográfica para criar uma obra fílmica.

Essa noção de *mise-en-scène* assemelhasse com ideias trabalhadas por outros autores. David Bordwell (2008, p. 36) define a *mise-en-scène* chamando à atenção para os seus variados aspectos:

O essencial sentido técnico do termo denota cenário, iluminação, figurino, maquiagem e atuação dos atores dentro do quadro. Alguns críticos incluíam o movimento de câmera como um elemento da *mise-en-scène*, mas prefiro deixá-lo como uma variável independente. A movimentação da câmera diz respeito à cinematografia, não constituindo uma característica do que é filmado.

A *mise-en-scène* passou por diversas transformações ao longo dos anos. Aumont (2008, p. 180) define a *mise-en-scène*³ da seguinte forma nos dias atuais:

A encenação, depois de ter sido o plágio mais ou menos inspirado do gesto teatral, depois de ter sido o equivalente ou até o análogo da postura criadora e genial por excelência, a do *poeta*, ter-se-ia, enfim, tornado, de forma mais modesta, mas ainda essencial, a derradeira possibilidade para um cineasta ser realmente um inventor de formas.

Apesar de alguns críticos dos *Cahiers* identificarem a matriz apenas em filmes de “autores”, termo que evoca a abstração mencionada acima, outros viam o autor como um “mal necessário” e associado não a um Deus, mas ao diretor, aquele que é responsável pelas escolhas formais-morais (REIS, 2018, p. 75).

As discussões sobre o autor no cinema iniciaram nos anos trinta e quarenta na França, ganhando força na década de 1950 com a chamada política dos autores, termo que se refere ao debate levantado pelos críticos da revista *Cahiers du Cinéma*. Neste contexto “A experiência cultural que molda a ideia do autor cinematográfico é a do escritor e seu livro” (BERNARDET, 1994, p. 15). O primeiro significado

³ Encenação, na obra de Aumont traduzida para o português, é o mesmo que *mise-en-scène*.

de autor no cinema é literário, ele é o argumentista e roteirista. A noção se desenvolve e o autor passa a ser o realizador. Nas palavras de Bernardet (1994, p. 22-23):

O autor é um cineasta que se expressa, que expressa o que tem dentro dele. Podemos perceber vários traços nessa noção de autor que circula nos primeiros momentos da política, bem como na fase anterior, nos anos 40, quando a palavra autor era relativamente encontrada em revistas e jornais franceses especializados em cinema e ainda estava em busca de si mesma. Parece-me que fundamentalmente três. Por um lado, o autor é o realizador, quer se trate do autor da história que passa à realização do filme (proposta de Cocteau), quer do diretor que escreve suas próprias histórias. O que significa que é necessário juntar as funções de argumentista-roteirista e realizador numa só pessoa, com predominância da função de realizador.

O segundo traço fundamental do autor investigado por Bernardet (1994, p. 23) é a característica de produtor e o terceiro a marca de autoria, sua expressão pessoal. Contudo, em todos os textos críticos dos *Cahiers* ficaram restritos à exaltação dos autores ou cineastas. Na realização cinematográfica havia um procedimento, como argumentou Rivette apud Reis (2018, p. 76)⁴, no texto *Da Abjeção*: “Mostrar certas coisas e, ao mesmo tempo e na mesma operação, mostrá-las por certo viés; esses dois atos são rigorosamente indissociáveis”. Não bastava ser um autor com uma marca identificável, era preciso expressar uma política, um ponto de vista.

Reis (2018, p. 76) afirma que desde a política dos autores na década de 1950, o conceito de autor, sem a política, foi incorporado tanto à grande indústria de Hollywood quanto ao “mercado médio de filmes de autor”, e se transformou em ideologia. Atualmente, trabalhos importantes têm realizado a defesa da autoria na chave do fato estético, em que a abordagem esteta busca uma objetividade histórica. Além disso, o autor proporcionaria, pela forma do filme, uma experiência de gozo com a obra. Sobre isto, Reis (2018, p. 85) afirma que o teórico do cinema Tag Gallagher, no texto, *Narrativa contra o mundo*:

[...] acredita que só os autores podem nos dar uma percepção do fenômeno cinematográfico para além do que foi chamado “convenções formais”. Para ele, a ideia de “convenções formais” é um dos grandes embustes do pensamento cinematográfico [...] O valor do autorismo estaria menos num cânone e na aplicação de seu clássico conjunto de conceitos e critérios (esses são mutáveis, voláteis, relativizáveis), e mais na compreensão do cinema como modo de expressão com suas próprias mediações e uma semântica própria.

⁴ RIVETTE, Jacques. “Dá abjeção”. *Cahiers du Cinéma*, jun. 1961, n. 120, (trad. Ruy Gardnier).

Nöel Burch apud Reis (2018, p. 89)⁵ vê o cinema como fenômeno social e direciona seus estudos para entender a maneira como a realidade social é plasmada pelos filmes. Burch insurge-se contra a cinefilia que desvalorizou a manifestação do social nos filmes, preocupando-se apenas em expor um pensamento metafísico acerca das obras, sem consonância com a realidade. Reis (2018, p. 89) afirma que Burch, em seus textos, instaurou uma guerra simbólica à cinefilia que também é:

[...] uma guerra simbólica contra os Estados Unidos e contra o conservadorismo dândi francês e formalista que fez a defesa do autor cinematográfico numa cinematografia (a hollywoodiana) imersa numa ideologia espúria, imperialista, belicista, misógina, de elogio da dinâmica capitalista tornada hábito social e prática política, devidamente, representados e mitificados.

Apesar das diferenças entre os dois teóricos, Reis (2018, p. 89) afirma que, ao contrário do que ocorreu na política dos autores na década de 1950, nenhum deles evoca o sublime ou um pensamento metafísico em seus textos. Neste trabalho, a matriz será a inspiração metodológica para um estudo temático e narrativo que busca não exatamente a presença do autor, mas sim a identificação de temas e estilo.

O propósito é identificar recorrências temáticas capazes de indicar um possível tema próprio aos filmes analisados. *Blade Runner 2049* está diretamente relacionado ao contexto dos *blockbusters high concept*, portanto a autoria no seu trabalho será discutida levando-se em conta as mediações e tensões entre o autoral e o industrial.

Thomas Schatz (1991) propõe que o grande gênio do cinema é na verdade o sistema, ou seja, toda a complexidade da indústria e as ações de produtores é que viabilizam a produção de filmes, e não a idiosincrasia de um autor individual.

Na visão do teórico, para entender Hollywood é preciso entender o gênio do sistema. Schatz faz críticas aos teóricos que romantizaram uma ideia de autoria que se opunha aos sistemas dos grandes estúdios. Estas discussões criariam um “maquinismo dos estúdios fábricas de Hollywood, desumanizador, cheio de fórmulas e ávido de lucro” e afirma: “É à própria teoria desse autor que não se deveria conferir maior importância, caso ela não tivesse exercido tanta influência, condenando a história cinematográfica e a crítica a um prolongado período de romantismo adolescente” (SCHATZ, 1991, p. 19).

⁵ BURCH, Nöel. *La Beauté des latrines*. Paris: L'Harmattan, 2007.

As discussões sobre autoria ainda suscitam bastante contradição e polêmicas, mas o que parece um consenso hoje é o fato de que qualquer um pode ser autor. Neste estudo, busca-se equalizar uma inspiração metodológica da matriz com as noções de *mise-en-scène* elaborada por Bordwell e que privilegiam aspectos narrativos.

A relação dos personagens com a paisagem terá um papel importante na análise. No que concerne à relação entre paisagem e cinema, Rosário e Villarrea Álvarez (2017, p. 56) afirmam que:

a paisagem surge quando a ação perde primazia narrativa, quando o cenário é apresentado através de mecanismos que potenciam a sua representação enquanto espetáculo, tendencialmente quando o realizador permite ou obriga à contemplação da imagem. A mudez das personagens, a fixidez dos seus corpos, a lentidão da cena, a música tocada em largo são alguns exemplos desses dispositivos.

O conceito e a palavra paisagem advêm de questões em torno da pintura e da natureza e relaciona-se a um ponto de vista autoral, tornando-se conceito subjetivo e visual. Deste modo, a paisagem “permite interpretações multidisciplinares daquele espaço/lugar, daquela representação de espaço/lugar. Tudo isto leva a que a paisagem se defina pela sua transdisciplinaridade” (ROSÁRIO; VILLARMEA ÁLVAREZ, 2017 p. 57). Em termos geográficos, “ela espelha a humanidade, a cultura, o status quo, a política, a filosofia, a arte, a História” (ROSÁRIO; VILLARMEA ÁLVAREZ, 2017, p. 58).

No que tange à paisagem do cinema, ela pode ser “psicológica e alegórica, tendo em conta a possibilidade de os cenários procederem enquanto manifestações alegóricas da mente da personagem no contexto de paisagens geográficas culturalmente codificadas”, e pode ser ainda política e cultural, nacionalista, enfim, possui infinitas possibilidades. Assim, o cinema “retrata, cria e intervém efetivamente na paisagem, permite compreender e avaliar distâncias teóricas e concretas do mundo e da linguagem, às quais de outra forma não se acede” (ROSÁRIO; VILLARMEA ÁLVAREZ, 2017, p. 58).

A noção de paisagem que orientará este estudo será aquela que alegoriza a mente dos personagens “no contexto de paisagens geográficas culturalmente codificadas”. A paisagem construída nos filmes de Villeneuve parece representar a própria materialização do conflito interno vivido pelas suas personagens, seus fantas-

mas internos, seus medos e anseios. Por conta disto, a paisagem se mostra opressora, imponente, cruel, um obstáculo ao qual os personagens terão de se defrontar e superar.

A relação entre personagens e paisagens nos filmes aqui analisados terá como base a referência teórica de Bordwell, pois acreditamos que o embate entre personagens e paisagem, que se dá em momentos-chaves da narrativa de Villeneuve, se configura em um elemento de sua *mise-en-scène*.

Bordwell (2008, p. 45) argumenta que a *mise-en-scène* do cinema contemporâneo *hollywoodiano* ainda está baseada no diálogo entre os personagens e em termos de linguagem se faz “tudo que se exige para seguir os códigos tradicionais da montagem da continuidade clássica”. A encenação do cinema *hollywoodiano* contemporâneo está mais rápida em termos de montagem, mas continua a seguir princípios criados na época clássica:

A lógica da continuidade espacial é o que organiza a encenação, a filmagem e a edição. Na verdade, o maior número de tomadas reforça a confiança nos princípios da continuidade clássica, porque cada tomada é tão breve que precisa ser ainda mais redundante indicar quem está onde, quem está falando com quem, quem mudou de posição e assim por diante (BORDWELL, 2008, p. 50).

Bordwell compreende a *mise-en-scène* em seu aspecto formal, em que o cineasta realiza uma manipulação espacial e cria um mundo no qual “[...] o poder de tudo ver não teria sentido sem que, em certos momentos, apenas as coisas essenciais pudessem ser observadas” (BORDWELL, 2008, p. 44).

A análise geral que orienta esta pesquisa tem a matriz como inspiração metodológica para a realização de um estudo temático e narrativo, buscando identificar recorrências que possam indicar um possível tema próprio aos três filmes de Villeneuve. Neste estudo, será denominado *isolamento* o que parece ser um elemento da *mise-en-scène* de Villeneuve.

Este elemento se dá em momentos específicos e importantes da narrativa, no qual os personagens isolam-se e interagem com paisagens desérticas e opressoras, para saírem delas mudados e dispostos a tomar uma decisão. O *isolamento* parece representar, em termos narrativos, um tema principal que se repete nos três filmes: a *responsabilidade materna e paterna*.

Este estudo se propõe a tentar conciliar uma análise estético-formal da encenação cinematográfica à uma análise que dialogue com referências da análise ideológica. Portanto, a possível temática responsabilidade materna e paterna, identificada a partir de uma inspiração na metodologia crítica da matriz e análise da encenação cinematográfica, nos permite abordar os filmes também em termos do realismo capitalista, conforme proposto por Marc Fisher (2018), Michael Schudson (2013) e Slavoj Žižek (2011). De uma maneira geral, o realismo capitalista seria uma visão de mundo subjacente às narrativas que não vislumbra alternativa a este sistema econômico e, ao contrário, o endossa.

O realismo capitalista na leitura de Žižek, como operação ideológica, diz respeito aos conflitos de forças sociais que são estruturados na forma de um corriqueiro drama familiar (ŽIŽEK, 2011 p. 72). Um drama familiar carregaria todas as forças ideológicas que legitimam o capitalismo. O realismo capitalista traria também a noção de que não há alternativa ao capitalismo, portanto, este sistema econômico persistiria até o fim dos tempos (FISHER, 2018).

No universo da ficção, um mundo pós-apocalíptico, como em *Blade Runner 2049*, é frequentemente representado como sendo ainda capitalista, o que indica a presença de um imaginário que não vê alternativa ao sistema capitalismo. Como veremos neste estudo, com Schudson e Žižek, na forma narrativa o realismo capitalista se apresenta por meio de uma *semidiegetização* que estende o universo ficcional a um mundo normalizado pelo capitalismo.

Com inspiração nas referências da análise ideológica, propiciadas pela análise temático-narrativa, realiza-se um exame da oposição entre espaço urbano e natureza ou metrópole e seus arredores nos três filmes, introduzindo a noção de antiurbanismo trazida por Barbosa como uma questão ideológica no cinema de Villeneuve.

Conforme Lilia Mortiz Schwarcz (2009), a oposição mundo urbano e mundo rural remonta ao século XVIII e as transformações ocorridas com a Revolução Industrial. A partir daquele período, a paisagem natural deixou de exercer somente sua função empírica para se tornar idealismo que viria a influenciar artistas de diversas áreas. Tal idealização pressupunha o universo rural como ambiente idílico e refúgio do caos dos ambientes urbanos.

Blade Runner 2049 é o ponto de chegada deste estudo e, portanto, sua análise será mais completa do que *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*, cujo resultado

da análise nos indicou o caminho a percorrer. O objetivo será identificar em *Blade Runner 2049* repetições temáticas e narrativas encontradas nos dois filmes de Villeneuve. Realiza-se, também, uma abordagem do filme através do gênero cinematográfico, suas hibridações e as tensões entre o estilo do cineasta e o polo industrial de sua obra. Esta abordagem tem como propósito compreender melhor a forma de um filme de gênero e as dinâmicas estilísticas que o acompanham.

A constatação de Kristin Thompson (1999) de que o cinema *hollywoodiano* contemporâneo continua o mesmo do tempo da era dos estúdios entra em polêmica com a argumentação de outros autores que defendem a constituição de um cinema pós-clássico a partir do final da década de 1960.

Em outra inflexão, no final dos anos 1970, se tornaria *blockbuster high concept*, uma estética que se afastaria do modelo clássico por estar pressionada pelo chamado mercado conexo, o que transformaria o cinema *hollywoodiano* contemporâneo em um cinema evento. A narrativa deste tipo de filme transbordaria para outras mídias, deixando-as mais abertas do que a do cinema clássico, além das cenas e sequências ter pouca conexão, funcionando mais como no videoclipe musical.

O presente estudo defenderá que o polo industrial do cinema de Villeneuve parece se situar entre o classicismo cinematográfico e o *high concept*. Para sustentar este ponto de vista, identificam-se os elementos do *high concept* presentes nos filmes, bem como a sua aproximação com elementos do cinema clássico e dos gêneros consagrados, como o *Western*.

Para alcançar os resultados desta pesquisa, desdobram-se os seguintes procedimentos, sendo o objetivo geral: analisar a temática e a narrativa e identificar elementos de *mise-en-scène* e um possível tema principal presente nos filmes *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*, que seja pertinente para uma análise mais aprofundada em *Blade Runner 2049*. E os objetivos específicos:

- Identificar alguns traços temáticos e narrativos no cinema de Villeneuve, a partir de um olhar sobre parte de sua filmografia;
- Identificar e analisar *32 de Agosto na Terra*, *A Chegada* e *Blade Runner 2049* sob a ótica do realismo capitalista, com referências da análise ideológica.
- Investigar as relações entre o estilo de Villeneuve e o polo industrial de sua obra.

- Investigar e compreender o cinema *hollywoodiano* contemporâneo de ficção científica em seu aspecto estético-formal e ideológico.

Para nortear a análise, desenvolvimento e resultados da pesquisa, foram executadas as seguintes tarefas práticas-metodológicas:

- Seleção das sequências específicas dos filmes e sua decupagem;
- Análise, descrição e interpretação das narrativas dos filmes;
- Análise fílmica tendo como referencial teórico os postulados de Aumont e Marie;
- Análise do estilo e da *mise-en-scène* tendo como referencial teórico os postulados de Bordwell;
- Interpretação das recorrências temáticas e narrativas tendo como inspiração metodológica a metodologia crítica da matriz a partir da leitura de Bernardet da *política dos autores*; e
- Interpretação das recorrências temáticas e narrativas tendo como inspiração metodológica as abordagens de Fisher, Schudson e Žižek sobre o realismo capitalista.

No primeiro capítulo, intitulado *Mise-en-scène e estilo: os meios para a construção do tema* é apresentado o arcabouço teórico-metodológico que embasa esta pesquisa, a fim de expor os conceitos da análise crítica da matriz desenvolvida por Bernardet e definir as noções acerca da análise ideológica. Como já mencionado, a *mise-en-scène* é um meio para se chegar à matriz e o estilo ajuda a identificar os traços particulares do cineasta.

Em seguida, realiza-se um trajeto inicial para identificar alguns traços temáticos e narrativos no cinema de Villeneuve, a partir de um olhar sobre parte de sua filmografia, tendo como referencial teórico o discurso de Bordwell acerca do estilo e *mise-en-scène*. No que diz respeito à metodologia crítica da matriz, busca-se contemplar o percurso que leva à identificação das repetições temáticas e narrativas nos filmes, enquanto que na discussão sobre a análise ideológica o objetivo é apresentar a noção de realismo capitalista como solução teórico-metodológica para discutir a operação ideológica familiar presente nos três filmes que são objetos deste estudo.

No segundo capítulo, denominado *Os ecos da matriz e o realismo capitalista em 32 de Agosto na Terra e A Chegada*, são apresentados alguns dos postulados

teórico-metodológicos de Aumont e Marie (2013) acerca da análise do filme, para em seguida realizarmos uma análise dos filmes *32 de Agosto na Terra e a Chegada*.

Os autores defendem que a análise fílmica não é universal, mas um procedimento particular que o analista deve construir e adequar ao seu objeto. Com base nos procedimentos recomendados pelos autores, selecionamos sequências, trechos narrativos e temas que, em nosso ponto de vista, representam elementos para discutir elementos da *mise-en-scène* e os ecos de uma possível matriz de Villeneuve. Os possíveis temas encontrados serão examinados também sob a ótica ideológica, buscando expor o drama familiar presente nos filmes em termos de realismo capitalista. Este capítulo tem a função de ser um preâmbulo para a análise de *Blade Runner 2049*.

O terceiro e último capítulo, intitulado *Análise de Blade Runner 2049*, busca contemplar o filme de Villeneuve levando em conta os debates acerca do gênero cinematográfico e as narrativas *hollywoodianas*, além de uma análise estilística que faz uma aproximação do estilo do filme com o gênero Western. Em seguida, será realizada uma análise temático-narrativa do filme, inspirada na metodologia crítica da matriz, com vistas a entender de que forma elementos temáticos e narrativos de Villeneuve aparecem na obra.

Finalmente, será feita uma análise ideológica do filme nos termos do realismo capitalista, com inspiração metodológica principalmente nos conceitos de Fisher, para quem o cinema distópico contemporâneo está orientado por uma visão realista capitalista, no qual o capitalismo resiste em um mundo pós-humano.

Conforme já mencionado, foi identificado nos três filmes de Villeneuve analisados um possível elemento de *mise-en-scène*, que denominamos *isolamento*, e uma possível temática recorrente que neste estudo chamou-se *responsabilidade materna e paterna*, e que acreditamos se tratar de um elemento que pode contribuir para futuros estudos que busquem construir a matriz de Villeneuve. Esta temática diz respeito a uma moral relacionada à *responsabilidade materna e paterna*. É possível identificar nos três filmes a importância dada à figura *materna e paterna*, que deve assumir a responsabilidade dos pais independentemente de qualquer coisa.

Elementos de estilo e *mise-en-scène* presentes nos filmes parecem coadunar com esta temática, como a construção de um personagem individualizado, não orgânico e com ligação fraca entre os personagens. Identificamos que antes da decisão a ser tomada - Simone Prévost (Pascale Bussièrès) e Dra. Louise Banks (Amy

Adams) sobre ter um filho; K (Ryan Gosling) sobre levar Rick Deckard (Harrison Ford) para conhecer sua filha Dra. Ana Stelline (Carla Juri) - há um isolamento e reflexão do personagem.

O *isolamento* se dá em um ambiente desértico, que na relação personagem e paisagem representa um *eu* em construção, em branco, ou em ruínas, uma virtualidade. No filme *32 de Agosto na Terra*, em uma paisagem desértica, Simone decide ter um filho, e nesse mesmo deserto, Philippe Despins (Alexis Martin) decide não participar disto. Em *A Chegada*, Louise vê o futuro em uma paisagem desértica e sombria e decide ter a filha. Em *Blade Runner 2049*, K faz suas buscas no deserto e no vazio da cidade noturna decide levar Deckard até sua filha. Acredita-se na possibilidade desse elemento de *mise-en-scène* e o possível tema identificado nos três filmes possa contribuir para futuros estudos sobre a construção da matriz de Villeneuve.

1 MISE-EN-SCÈNE E ESTILO: OS MEIOS PARA A CONSTRUÇÃO DO TEMA

O objetivo geral deste trabalho é analisar o filme *Blade Runner 2049* a partir de uma abordagem temática e narrativa, para examinar os possíveis ecos de uma matriz em termos de recorrências. Para tanto, faz-se uma análise temática e narrativa dos filmes *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*, com vistas a identificar recorrências que contribuam para a construção de um tema principal presente em *Blade Runner 2049*, sendo que o conceito de matriz proposto por Bernardet (1994) a partir de seu estudo sobre o autor no cinema será tomado como inspiração metodológica.

Neste trajeto, busca-se estabelecer a *mise-en-scène* e o estilo do cineasta como meios para identificar recorrências temáticas e narrativas capazes de construir um tema principal, tendo como inspiração metodológica o conceito de matriz. Assim, o propósito deste capítulo é identificar alguns temas e traços estilísticos gerais do cinema de Villeneuve, a partir de um olhar sobre parte de sua filmografia. Inicia-se o capítulo com um breve debate acerca das noções de matriz, estilo e *mise-en-scène*.

Na década de 1950, em meio a discussões a respeito do sistema *hollywoodiano* e seu paradigma narrativo supostamente a serviço da ideologia burguesa, autores e filmes particulares passaram a ser valorizados como marcas estilísticas, obras que transcendiam o complexo industrial e sua ideologia (XAVIER, 2008, p. 43). A revista francesa *Cahiers du Cinéma* teve um papel importante na valorização da chamada política de autores, cuja missão era identificar as marcas estilísticas de cineastas que trabalhavam para a indústria *hollywoodiana*.

A "política dos autores" é inicialmente polêmica; ela pretende demonstrar a possibilidade de verdadeiros artistas se revelarem apesar de tudo, e por vezes no mais coercivo contexto dos estúdios. Essa política procura remover da noção de autor os "temas aparentes" ou "assuntos explícitos" dos argumentos para substituí-los pela "realização" e o "olhar do cineasta" (AUMONT; MARIE, 2013, p. 35).

A noção de autor que aparecia na política dos autores e, mesmo anterior a ela, nos anos 1940, abrangia três traços principais: realizador (enquanto argumentista-roteirista), produtor e expressão pessoal (BERNARDET, 1994, p. 23). Nesta perspectiva "O autor é um cineasta que se expressa, que expressa o que tem dentro dele" (BERNARDET, 1994, p. 22, grifo do autor).

No Brasil a valorização do autor está vinculada a uma postura anti-cinema industrial, em virtude da busca pela construção de uma cultura nacional (XAVIER, 2008, p. 44). No final da década de 1950, ainda predominava a hierarquia de gêneros cinematográficos, portanto, um cineasta dedicado a filmes de gêneros cinematográficos jamais poderia ser um autor (AUMONT; MARIE, 2013, p. 35). Alfred Hitchcock foi o cineasta escolhido pelos teóricos do cinema de autor para refutar esta tese, e o colocaram como um dos mestres do cinema.

Em artigo publicado originalmente na revista francesa *Cahiers du Cinéma*, Andre Bazin (1957), alertou sobre o perigo de se cair em um personalismo estético ao apostar de maneira descuidada na política dos autores, criando a noção de gênio do sistema para mostrar a importância das condições de produção na elaboração dos filmes. Schatz (1991) retoma esta noção para pensar a autoria na chave da estrutura, na qual o estilo individual de um cineasta funde-se com todos os imperativos da indústria, fazendo aparecer a mão dos produtores, que na visão de Schatz seriam os verdadeiros gênios do sistema. A autoria seria apenas um desdobramento dos sistemas de produção.

Conforme Bernardet (1994, p. 30), os críticos da década de 1950 preocupados com a questão do autor no cinema, estabeleceram que a atividade analítica permite extrair do enredo uma temática principal: a sua moral. O conjunto de filmes de um autor portaria um tema essencial que corresponderia a moral do autor. O tema essencial da obra seria a “ideia-mãe”, a “filosofia”, a “figura-mãe”, enfim, a matriz. Bernardet (1994, p. 31) chama de matriz uma ideia latente que perpassa um conjunto de filmes. A atividade crítica consistiria em desvendar esta matriz em uma obra.

A temática principal teria mais importância do que o roteiro, portanto o autor não precisaria ser necessariamente o escritor, a autoria se faria na operação de fazer manifestar a sua matriz em um roteiro que não é seu. A interpretação que o autor faz do roteiro de outro artista seria a sua própria *mise-en-scène* (BERNARDET, 1994, p. 31).

Na política dos autores, a *mise-en-scène* é valorizada porque é por meio dela que o cinema se distancia da literatura, e é também através dela que se pode chegar à ideia-mãe do filme. Na política, a *mise-en-scène* não é “[...] ressaltada pela sua plasticidade ou qualquer valor intrínseco, mas pela sua transcendência” (1994, p. 59). O que importa para a política é a ideia-mãe que irá moldar a *mise-en-scène*.

O caráter místico da política dos autores foi criticado, como já mencionado, mas vimos também que a política não se reduzia a um pensamento metafísico. A inspiração na metodologia crítica da matriz presente neste trabalho busca se distanciar de questões místicas, em razão disto faz-se também uma análise com referências ideológicas capazes de conectar os filmes ao social. Sobre a política, Reis (2018, p. 95-96) afirma:

Podemos até não acreditar na política dos autores como doxa intransigente e fechada, mas sem dúvida sabemos que o autor é provavelmente quem seria responsável pelo estilo do filme, por transformar um assunto (ou uma moral) em forma. Ora, mas então, qualquer um pode ser autor? Aparentemente, sim. Mas esse direito à autoria amplo, geral e irrestrito não coaduna com a solicitação de autoria da política dos autores.

Bordwell (2008 p. 32) afirma que “Uma poética do cinema visa o espectador e sua sensibilidade às imagens moventes, aumentando sua capacidade de apreender tanto a inovação técnica quanto a experimentação inteligente dos artistas envolvidos”. Os estudos acerca da *mise-en-scène* seriam “a maneira ideal para desenvolver tal sensibilidade” (BORDWELL, 2008 p. 32).

Conforme Aumont (2008, p. 177) a *mise-en-scène*, no início do cinema, é uma concepção herdada do teatro e refere-se ao desejo de que a encenação corresponda e se conforme a um texto. Entre os elementos que compõe a *mise-en-scène* está a encenação, iluminação, representação, ambientação, enquadramento, foco, controle de cena, edição, som e etc. De acordo com Aumont (2008, p. 163), a *mise-en-scène* é

[...] o instrumento que permite construir, a partir de elementos do mundo (mesmo que totalmente teatrais), a apresentação convincente de uma história, que nos permite recebê-la com prazer, compreendê-la e atribuir-lhe um estatuto ontológico muito particular (o da Simulação lúdica, ou ficção). Definição enganadora? Sim e não. Tem contra si a sua evidência aparente; mas insiste, justamente, no logro que pode constituir essa evidência, e o necessário e permanente regresso à consciência do fabrico, como parte do contrato que o espectador deve celebrar com o filme.

No chamado primeiro cinema, a *mise-en-scène* é sinônimo de enquadrar e faz parte da tarefa do realizador, um homem que faz e vê tudo e, portanto, tem o controle total da imagem (AUMONT, 2008, p. 134). O modelo de controle total diz respeito à crença do realizador de poder materializar sua ideia, sem que nenhum elemento do acaso pudesse intervir.

Sergei Eisenstein, importante teórico e realizador de cinema, concebeu a *mise-en-scène* como a ideia clara e total do realizador, profissional que controla cada pormenor da ação, ou seja, trata-se da gestão de todos os elementos constituintes da linguagem cinematográfica (AUMONT, 2008, p. 143). Em Eisenstein, a *mise-en-scène* é expressiva, ou seja, é o instrumento pelo qual o cineasta expressa suas ideias, que devem ser sempre claras e com objetivos claros.

Neste período, significação e expressão que se quer materializar deve ser justificada e a *mise-en-scène* é vista como a organização simultânea de espaço e tempo. A partir da década de 1950 e em função dos avanços do aparato técnico e do advento do chamado cinema de autor, a ideia de *mise-en-scène* como controle absoluto da imagem perde força e encenar se torna uma atividade leve.

Com Jacques Rivette e Jean-Luc Godard, a *mise-en-scène* se reduz a uma intenção do autor, o que acaba por incorporar aquilo que até então ameaçava a própria encenação: o acaso, o aleatório, o acidente (AUMONT, 2008, p. 169). Nesta perspectiva, a partir do momento em que uma ideia sai do papel, o controle total se torna impossível; a *mise-en-scène* se faz na prática, não na teoria. Conforme Aumont (2008, p. 173):

Encenar, actualmente - num cinema em que a montagem tem um papel cada vez mais importante e em que a rodagem em estúdio não é obrigatória -, é, na maioria dos casos, reagir ao encontro entre actores, um cenário e uma situação dramática. E ter aprendido a utilizar o acaso.

Bordwell (2008, p. 33) afirma que muitos críticos desde Bazin reduziram a *mise-en-scène* a todos os elementos da filmagem sob a direção do cineasta, ou seja, a história contada e o modo como ela é contada. Para o autor, este ponto de vista teria feito da *mise-en-scène* “um veículo de significado abstrato”.

Apesar de conceber a sua ideia de encenação cinematográfica a partir da tradição da *mise-en-scène*, Bordwell desenvolve a sua própria noção de *mise-en-scène* e opta por se concentrar nas decisões concretas e práticas dos cineastas e em suas gradações e diferenciações. O autor argumenta que para Éric Rohmer, a profundidade de campo, por buscar uma representação fiel da realidade, seria o pressuposto da encenação cinematográfica.

É neste ponto que Bordwell afirma se distanciar de Bazin e dos jovens críticos dos *Cahiers*, e argumenta que “a imagem cinematográfica nos dá uma projeção em perspectiva, mas essa projeção não precisa filmar um mundo preexistente”

(BORDWELL, 2008, p. 40). Outro aspecto que distancia Bordwell desta tradição da *mise-en-scène* se dá porque na visão do autor os jovens críticos veem a montagem como algo invasivo e opressivo, arbitrário.

Bordwell prefere fazer uma síntese entre a encenação e a montagem, e neste aspecto se aproxima mais de Eisenstein e Kulechov, para quem a *mise-en-scène* é vista “como pura manipulação espacial dentro da projeção geométrica e não como documentação fotográfica” (BORDWELL, 2008, p. 41). De acordo com Bordwell (2008, p. 44), desde os anos 1910 que “os cineastas intuíram que o poder de tudo ver não teria sentido sem que, em certos momentos, apenas as coisas essenciais pudessem ser observadas”.

O autor argumenta que o cinema *hollywoodiano* hoje continua fundamentado na montagem da continuidade clássica, na qual “A lógica da continuidade espacial é o que organiza a encenação, a filmagem e a edição” (BORDWELL, 2008, p. 50). A montagem, por sua vez, está mais rápida, devido aos avanços de técnicas de edição e trabalho de câmera.

Esta rapidez não teve outra função a não ser intensificar os princípios da continuidade clássica, agora com ênfase nos planos aproximados para introduzir mais o espectador na cena e enfatizar rostos, olhos e bocas. Conforme Bordwell (2008, p. 54), “Hoje, o estilo de Hollywood é sempre de movimento - se não for pela montagem, será pelo movimento de câmera”. Bordwell acredita que as mudanças e padronizações estilísticas estão muito mais associadas à comunidade cinematográfica e os problemas de *mise-en-scène* do que a “Fatores mais “distantes” tais como fortes pressões culturais ou demandas políticas” (BORDWELL, 2008, p. 69).

Retornando mais um pouco à *mise-en-scène* na história do cinema, seja em seu modelo mais duro ou mesmo aquela mais leve que admite incorporar o acaso, para alguns críticos perdurou até a década de 1980, quando o peso da história do cinema se tornou um problema de encenação que os cineastas criativos da época tiveram de se defrontar (OLIVEIRA JR, 2013, p. 119-153).

Naquele momento, os mestres do cinema clássico já haviam realizado obras primas, e utilizaram a linguagem cinematográfica de maneira primorosa. Como filmar após Hitchcock, Howard Hawks? O cinema moderno já havia subvertido e experimentado a linguagem de inúmeras formas. Compor um simples plano cinematográfico se tornou um martírio (OLIVEIRA JR, 2013, p. 119-153).

É neste período que diretores chamados maneiristas por críticos ligados à revista *Cahiers du Cinéma* tentaram reinventar o cinema reverenciando os mestres do cinema clássico (2013, pp. 122). Foi a sobrevida da *mise-en-scène* clássica que, no final da década de 1990 e início de 2000, perdeu força, dando espaço para o aparecimento de novas formas de expressão e estilo, como o chamado cinema de fluxo (2013, pp. 119-153) e filmes pós-modernos (PUCCI JR., 2006).

Neste estudo, a *mise-en-scène* não será abordada em sua suposta transcendência, mas sim como um veículo que une elementos temáticos e narrativos, e pertinentes na identificação de temas. Busca-se conciliar a tradição da *mise-en-scène*, principalmente a que foi defendida pelos jovens críticos dos *Cahiers*, já que buscaremos por meio dela um “tema”, às noções de encenação cinematográfica elaboradas por Bordwell e que privilegiam aspectos narrativos. A forma como o *isolamento* de seus personagens (uma das repetições identificadas nos três filmes) aparece será analisada em termos de *mise-en-scène*. A discussão até aqui buscou apresentar uma breve discussão acerca da noção de autor e *mise-en-scène* nos estudos sobre cinema.

A matriz será nossa inspiração metodológica para um estudo temático e narrativo, buscando não exatamente a presença do autor, mas sim identificar recorrências que possam indicar um possível tema próprio aos três filmes de Villeneuve analisados. *Blade Runner 2049* está diretamente relacionado ao contexto dos *blockbusters*, portanto a autoria no seu trabalho será discutida levando-se em conta as mediações e tensões entre o autoral e o industrial.

Nos três filmes, os dramas pessoais dos personagens estão sempre acima dos demais eventos da narrativa, o que faz com que os filmes pareçam refletir a idiosincrasia destes personagens. Por mais que os personagens sejam afetados pelo ambiente, a decisão final é sempre deles.

O poder de decisão destes personagens parece ser um elemento central, e está sempre acima do que qualquer outro evento. Esta temática se faz presente na relação intensa dos personagens principais com a paisagem, representando o conflito interior dos personagens e alegorizando o tema. Não temos a pretensão de encontrar a matriz de Villeneuve, e sim contribuir para o debate/identificação de elementos de uma matriz no cinema do cineasta, que seja pertinente para o estudo de *Blade Runner 2049*.

1.1 METODOLOGIA CRÍTICA DA MATRIZ: O PERCURSO PARA A IDENTIFICAÇÃO DAS REPETIÇÕES

A noção de matriz será aqui apresentada a partir da leitura que Bernardet fez de uma metodologia crítica praticada pelos jovens críticos dos *Cahiers*. A matriz diz respeito às repetições obcecantes, um mito fundamental que deve ser identificado pelo analista. A matriz já está latente desde o primeiro filme do cineasta, mas também pode aparecer completa no primeiro filme, e se desenvolve ao longo das obras posteriores até se cristalizar. Conforme Bernardet (1994, p. 33) “Essa curva evolui até a cristalização, isto é, até o filme em que o autor expressa plenamente a matriz”.

A matriz é este tema que se repete incessantemente na filmografia de um cineasta, que nesta obcecada repetição desenvolve o tema até a elaboração completa da matriz. Conforme Bernardet (1994, p. 36) é possível afirmar, radicalizando, que o autor só faz um filme em toda a sua vida, ou que todos os seus filmes tratam do mesmo tema obcecante.

Acreditamos que Villeneuve não ainda não atingiu tal cristalização, no entanto, de acordo com a lógica metodológica da matriz, que é inspiração para este trabalho, *Blade Runner 2049*, último filme de Villeneuve lançado até a realização desta pesquisa, pode nos oferecer elementos mais elaborados para análise tendo em vista os ecos de uma possível matriz, por isto privilegia-se este filme na análise.

Para a lógica metodológica da matriz, o que mais importa não é um filme em si, mas sim a sua localização dentro de um sistema homogêneo, de uma ideia-mãe. Bernardet (1994, p.40) afirma que “As vias para chegar à matriz não são racionais”. A metodologia da matriz é “[...] um trabalho de organização, de modelação da obra, para apresentá-la como um todo coerente e uno. O que puder prejudicar a unidade tem que ser aparado” (BERNARDET, 1994, p. 43). Ou seja, é um método crítico e não uma evidência ou uma constatação.

A matriz não é uma fórmula ou marca de um autor, pois estes elementos estão na maioria das vezes ligados a rótulos criados pela opinião pública e que muitas vezes o autor assume para ser bem aceito pelo público. As relações com o produtor, com o mercado e com o público limitam o conceito de autor elaborado pela política dos autores. Esta metodologia crítica busca a repetição, não a diversidade ou ruptura. Portanto, “[...] a unidade é princípio de base da noção de autor no quadro da polí-

tica” (BERNARDET, 1994, p. 50). A matriz seria, por assim dizer, o enigma do filme, uma virtualidade, sendo uma ideia-mãe que:

[...] aparece como uma abstração que não se concretiza nunca, mas projeta-se com maior ou menor nitidez sobre realizações concretas. O nível das aparências, isto é, cada filme particular, é um meio através do qual podemos ter acesso à ideia, e este é o trabalho do crítico: remontar das aparências à ideia [...] (BERNARDET, 1994, p. 54).

Na política dos autores “A técnica só importa enquanto não-ela, enquanto remete a algo que a ultrapassa, sem o que não se justifica” (1994, p. 56). De outro lado, a *mise-en-scène*, que na política dos autores remete a uma “colocação em imagem”:

[...] envolve os elementos que contribuem para a elaboração dos planos (quadros movimentos de câmera, iluminação, marcação e direção dos atores, aproveitamento da cenografia e dos objetos de cena, etc.), mais do que, embora sem excluir, a montagem, música, ruídos e diálogos (BERNARDET, 1994, p. 57).

Apesar da quase desvalorização da técnica, Bordwell (2008) afirma que no cinema contemporâneo ela se tornou um cânone, portanto em nossa análise será impossível examinar os filmes sem considerar o estilo. A metodologia crítica da matriz é essencialmente temática, pois “provém quase exclusivamente da análise dos enredos, das situações dramáticas, dos personagens e suas relações, isto é, de uma análise temática” (BERNARDET, 1994, p. 59).

Propõe-se não utilizar a metodologia crítica da matriz exatamente como na política dos autores, mas sim toma-la como inspiração a partir da leitura de Bernardet, realizada por sua vez com base na análise da crítica da política. Portanto, a metodologia da matriz não será empregada apenas em sua dimensão temática, mas também narrativa, buscando entender como o tema aparece nesta última.

Deste modo, a busca pelo tema se dará a partir de uma análise temático-narrativa, na qual a análise de estilo e *mise-en-scène* terá papel importante. Objetiva-se também entender como a repetição entra em tensão com o polo industrializante da obra de Denis Villeneuve.

1.2 TENDÊNCIAS TEMÁTICAS E NARRATIVAS: SÍNTESE INICIAL

A partir de agora se inicia uma discussão sobre o estilo. A análise estilística de um cineasta é capaz de revelar padrões de estilo que se constituem em elementos centrais de sua *mise-en-scène* e contribuem para os estudos da história do estilo no cinema. Ao comentar sobre a importância do estilo nos estudos de cinema, Bordwell (2008, p. 57-58) afirma:

O estilo do filme interessa, porque o que é considerado conteúdo só nos afeta pelo uso de técnicas cinematográficas consagradas. Sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história. O estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento - e tudo mais que é importante para nós.

Trabalhar com o estilo de um cineasta significa levar em consideração o longo histórico e as variações que envolvem o conceito. Sobre o estilo e sua relação com a *mise-en-scène*, Bordwell (2013, p. 17) considera que, de forma mais estrita, o estilo é:

[...] um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas.

Bernardet (1994, p. 91) argumenta que na França da década de 1950 a palavra estilo era correlata à palavra autor e foi utilizada para dizer o modo, a maneira, o jeito ou o toque de um autor. Bordwell prefere discutir o estilo para além de noções fechadas, e discorre sobre outros sentidos do estilo:

Podemos falar do estilo *individual* - o estilo de Jean Renoir, de Alfred Hitchcock ou de Hou-Hsiao-Hsien. Podemos falar do estilo *grupal* - o estilo de fazer filmes da Montagem Soviética ou dos estúdios de Hollywood. Em qualquer um dos casos, estaremos falando, minimamente, sobre escolhas técnicas características, só que, agora, na medida em que estas se mostram recorrentes em um corpo de obras. Podemos também estar falando sobre propriedades, como estratégias narrativas ou assuntos ou temas preferidos. Assim poderíamos incluir como parte do estilo de Hitchcock a sua propensão para tratar os diálogos com suspense ou uma persistência do tema da duplicação. Contudo, características recorrentes de encenação, filmagem, cortes e som continuarão a ser uma parte essencial de qualquer estilo individual ou grupal (BORDWELL, 2013, p. 17, grifo do autor).

Sobre a história estilística, Bordwell (2013, p. 474) argumenta que o estilo de um filme é o resultado de limitações históricas e opções técnicas disponíveis a um cineasta durante a realização de uma obra cinematográfica. Tais escolhas implicam na maneira como o espectador percebe e reage aos eventos narrados em um filme (BORDWELL, 2013, p. 475).

Na visão do autor (2013, p. 476), o estilo seria um conjunto de técnicas que aparecem de maneira regular em uma obra cinematográfica. Aumont e Marie (2013, p. 270) argumenta que na contemporaneidade os estudos estilísticos estão voltados para o exame de diferente e vasto *corpus* histórico. O autor não se opõe ao estudo de estilos individuais, mas acredita ser mais produtivo defini-los a partir de sua associação a estilos dominantes.

Conforme Burch apud Bordwell (2008, p. 307), a história estilística do cinema se define pela luta constante entre a estética convencional consagrada pela indústria e o cinema que se opõe a estas convenções narrativas. As transformações estilísticas estariam relacionadas às constantes insurreições contra o cinema industrial hegemônico.

Para o teórico Bazin (2018, p. 101), o desenvolvimento da linguagem cinematográfica é resultado da postura de dois tipos de cineastas diante da imagem: aqueles que fazem da representação a expressão da sua arte (os que acreditam na imagem) e os que buscam uma restituição o mais fiel possível de um suposto real (os que acreditam na realidade).

De acordo com Bordwell (2008, p. 29), o estilo cinematográfico se desenvolveu por meio de tentativa e erro dos primeiros cineastas. Ao se esforçarem para resolver os problemas da *mise-en-scène*, os cineastas fizeram inúmeros avanços e obtiveram grandes conquistas estilísticas. Para o autor, há também uma convergência estilística entre cineastas de várias partes do mundo, sobretudo a partir do acesso e compartilhamento de culturas, o que resultaria em regularidades estilísticas transculturais⁶.

Bordwell (2008, p. 336) acredita que existem padrões de contar histórias que abrangem várias culturas, e isto facilitaria as regularidades transculturais. Deste mo-

⁶ Žižek discorda de Bordwell em sua abordagem transcultural homogeneizante. Ver: *Slavoj Žižek. The Fear of real tears: Krzysztof Kieslowski between theory and post-theory*. Londres: British Film Institute, 2001, p. 17. Utilizaremos um pouco do instrumental teórico de Žižek em uma abordagem temático-ideológica, sob o guarda-chuva mais amplo dos ecos de uma suposta “matriz”.

do, a história estilística estaria implicada na resolução de problemas por uma comunidade cinematográfica transcultural. Sobre isto, Bordwell afirma:

A perspectiva da resolução de problemas implica que cada questão pode ser respondida de várias maneiras, trazendo muitas compensações. Algumas soluções são favorecidas pela tradição. O artista herda um conjunto de práticas do ofício que, ao longo do tempo, tornaram-se padrões estilísticos. No cinema, a emergência do influente estilo de Hollywood, de grande penetração internacional, produziu uma base sólida tanto para filmes conservadores como para filmes experimentais (BORDWELL, 2008 p. 71).

Não obstante, de forma alguma a história estilística do cinema pode ser definida de maneira linear ou apenas sob o ponto de vista do cinema ocidental. Para Bordwell (2008, p. 308) uma única abordagem histórica não dá conta da história estilística. Deste modo, a história estilística não pode se resumir nem aos processos políticos, socioeconômicos e culturais das épocas, e nem aos problemas de *mise-en-scène* e decisão de cada artista, mas a partir de uma junção de todos estes fatores. O cinema contemporâneo é permeado por toda uma história da forma e do estilo.

O trajeto inicial deste capítulo é identificar alguns traços temáticos e narrativos no cinema de Villeneuve, a partir de um olhar sobre parte de sua filmografia que busca sistematizar elementos de estilo e *mise-en-scène*, tendo Bordwell como principal teórico.

Bordwell (2008, p. 59) define a análise estilística a partir de três funções principais: Denotativa, que denota dentre outros elementos o campo de ação, ficcional ou não; Expressiva, na qual os elementos da linguagem cinematográfica sugerem um sentimento; Simbólico, onde elementos de cena podem suscitar um símbolo; e Decorativa, em que a linguagem cinematográfica é utilizada na produção de padrões estilísticos puros. Para o autor, a função denotativa é central no estilo em quase todos os filmes narrativos. Os aspectos denotativos, expressivos e simbólicos parecem ser os mais apropriados para este estudo, portanto, busca-se privilegiá-los.

Villeneuve é um cineasta franco-canadense que atua desde os anos 1990. No início daquela década, o cineasta fez parte da *National Film Board*, na qual foi assistente do celebrado documentarista Pierre Perrault. Alguns autores veem semelhanças nas trajetórias de Denys Arcand, também um diretor canadense e membro da *National Film Board*, e Villeneuve.

Ainda nos anos 1990, Villeneuve dirigiu dezenas de curtas-metragens, videoclipes musicais, programas para a televisão canadense e, em codireção com outros seis cineastas, realizou em 1995, o longa-metragem *Cosmos* (ALIOFF, 1998, p. 29). Na sequência, dirigiu obras cinematográficas como *32 de Agosto na Terra, Redemoinho* (*Maelström*, 2000) e *Polytechnique* (2009). Após o lançamento do filme *Incêndios* (*Incendies*, 2010) e sua indicação ao prêmio da Academy Awards (Oscar), veio o reconhecimento pela indústria cinematográfica e por críticos renomados.

Nesta fase, Villeneuve dirigiu os filmes *Os Suspeitos*, (*Prisoners*, 2013), *O Homem Duplicado* (*Enemy*, 2013) e *Sicario: Terra de Ninguém* (*Sicario*, 2015). Em 2016, foi lançado seu primeiro filme de ficção científica, *A Chegada*, que rendeu ao cineasta a indicação ao Oscar de Melhor Diretor. Em 2017, dirigiu *Blade Runner 2049*, a sequência do clássico *Blade Runner: O Caçador de Androides* (*Blade Runner*, 1982), de Ridley Scott.

Villeneuve discute em seus filmes questões relacionadas à condição humana, por meio de personagens que, em alguma medida, estão vivendo uma crise e são colocados à prova, expostos a uma situação desesperadora e difícil, o que faz com que passem a maior parte do filme em busca de algo que lhes falta. A decisão e escolha destes personagens terá grande importância dentro da narrativa. Para representar esta temática, Villeneuve faz uso de técnicas cinematográficas que, recorrentes em suas obras, possibilitam aferir o seu estilo individual.

A maior parte dos filmes de ficção está associada às formas narrativas convencionais. Bordwell argumenta que “A maioria dos diretores aceita tranquilamente as normas que herda; outros apenas retocam-nas ligeiramente; raros são os que as reestruturam completamente” (BORDWELL, 2008, p. 324).

Villeneuve parece mesclar convenções narrativas com elementos não clássicos e anti-ilusionistas, estética comum a filmes identificados como pós-modernos (PUCCI JR, 2006, p. 372). As produções *32 de Agosto na Terra, Redemoinho* e *Incêndios* poderiam ser classificadas como pós-modernos, pois os filmes do cineasta são difíceis de serem classificados em um só gênero cinematográfico. Bordwell não acredita em categorias como moderno e pós-moderno, e prefere ver os filmes narrativos contemporâneos como herdeiros da continuidade clássica.

Os filmes *Os Suspeitos*, *Sicario: Terra de Ninguém*, *A Chegada* e *Blade Runner 2049* foram realizados dentro do circuito de cinema industrial de Hollywood,

hoje centrado no *blockbuster high concept*, um cinema de espetáculo voltado para a máxima pressão do econômico sobre o estético (MASCARELLO, 2006, p. 333-331).

Apesar de seu principal produto ser o *blockbuster high concept*, a dinâmica do cinema *hollywoodiano* hoje procura contemplar, também, públicos segmentados, o que faz com que elementos não clássicos possam aparecer mesclados com os códigos convencionais. Nos filmes produzidos fora de Hollywood, Villeneuve parece buscar um equilíbrio entre o cinema narrativo convencional e elementos não clássicos. Como já mencionado, as personagens centrais de Villeneuve estão sempre diante de uma situação difícil para enfrentar, como se estivessem sendo colocadas à prova, em uma situação de crise e numa busca incessante por algo que lhes falta. A escolha individual do personagem principal e certo recolhimento em sua subjetividade será um elemento importante na identificação dos temas do diretor.

Sobre as questões relacionadas às buscas destes personagens, o cineasta apresenta-os em planos gerais com panorâmicas lentas ou planos gerais fixos em profundidade de campo (Figura 1), frequentemente com planos de longa duração.

FIGURA 1 - PLANO LONGO EM PROFUNDIDADE DE CAMPO



Fonte: Filme Incêndios (2010).

Os grandes planos gerais, planos sequência e planos de longa duração contribuem para colocar as personagens em relação intensa com a paisagem (Figura 2).

FIGURA 2 – K (RYAN GOSLING) ADENTRA EM UM AMBIENTE HOSTIL



Fonte: *Blade Runner 2049* (2017).

Estes padrões técnicos constroem uma paisagem imponente que, em certos momentos, oprime as personagens, que parecem ter o ambiente como obstáculo e ao mesmo tempo refúgio. De acordo com Aumont (2004, p. 66):

A fascinação do plano longo sempre repousou mais ou menos sobre a esperança de que, nessa coincidência prolongada do tempo do filme com o tempo real (e o tempo do espectador), algo de um contato com o real acabe advindo. Por isto o plano longo é, a princípio, destinado a valorizar o não-é-grande-coisa e o quase-nada.

A respeito de certa tradição dos planos de longa duração no cinema, que remonta aos anos de 1910, com suas possibilidades e limites, Bordwell (2008, p. 324), argumenta que, ao se defrontar com estes limites, o diretor grego Theodoros Angelopoulos “construiu paisagens ameaçadoras e seus solenes movimentos de câmera”

Sequências lentas incomodaram parte do público que assistiu *Blade Runner 2049*, acostumados a um ritmo mais dinâmico comum nos filmes da Hollywood contemporânea. Para Aumont (2004, p. 66) “filmar em plano longo não significa se entregar ao acaso, e sim, ao contrário, fazer passar todo o cálculo para a *mise-en-scène* e para a filmagem”.

Sobre o estilo, Bordwell (2008, p. 306) argumenta que se foi o tempo em que o plano sequência, mobilidade intensa de câmera e diferentes tipos de lentes eram apreciados apenas em festivais de cinema. O cinema industrial já teria incorporado estes elementos.

Ao evitar os cortes, Villeneuve explora planos gerais fixos em profundidade de campo. Contudo, estas técnicas não estão presentes em todos os momentos do

filme, como em obras do cineasta grego Angelopoulos, por exemplo. Estes recursos técnicos são utilizados em momentos de reflexão ou relação entre personagem e paisagem.

De acordo com Bordwell (2008, p. 309), a convergência de práticas estilísticas existe porque os cineastas se deparam com problemas semelhantes para resolver ou possuem as mesmas referências. Para Bordwell, a tradição na arte “é constituída pelo conjunto de soluções bem-sucedidas para problemas recorrentes, uma gama de escolhas preferidas guiadas por tarefas com objetivos específicos” (2008, p. 323).

Nas cenas de embate personagem e ambiente, as personagens de Villeneuve agem como se fossem projetadas na paisagem, tiradas de seu habitat natural e colocadas em confronto com um ambiente enigmático e, por vezes, opressor. “Descontextualizadas”, as personagens mergulham no cenário a fim de enfrentá-lo, experimentá-lo e decifrá-lo (Figura 3).

FIGURA 3 - NAWAL MARWAL (LUBNA AZABAL) PROCURA O FILHO EM MEIO ÀS RUÍNAS



Fonte: Filme *Incêndios* (2010).

Personagens em crise e na busca de respostas para seus problemas existenciais são transformados pela história e não o contrário. Villeneuve constrói paisagens relacionadas a estes corpos por meio de escolhas técnicas e estéticas capazes de materializar a crise que acomete seus protagonistas. Jean-Louis Comolli (1997) argumenta que o cinema produz a fusão entre corpo e cenário, e este registra os traços e os gestos dos corpos ausentes.

Cor e iluminação, somados a padrões de enquadramento e encenações, intensificam a dramaticidade, e suas personagens centrais aparecem, com frequência,

envoltas sob a penumbra. A escuridão, a saturação da cor e o forte contraste entre luz e sombra, marcas da fotografia nos filmes de Villeneuve, reforçam a crise na qual suas personagens estão mergulhadas. Esta seria a função expressiva do estilo em seus filmes.

Paisagens como ruínas, desertos, ambientes degradantes e hostis, que parecem constituir um padrão estilístico nos filmes do cineasta, refletem a crise interior das personagens. Planos de costas (ou de nuca), bastante recorrentes nos filmes do cineasta, reforçam o caráter introspectivo das personagens.

Em *Blade Runner 2049*, os planos de costas (Figura 4) contribuem para a concepção estética do protagonista K como um não reconhecido em sua subjetividade, um ser reconhecido apenas pela e como máquina e que, ao longo do filme, realiza uma busca que tem por objetivo esclarecer se ele possui uma memória humana ou artificial.

FIGURA 4 - PLANOS DE COSTAS



Fonte: Filme *Blade Runner 2049* (2017).

A violência é outro elemento bastante presente neste universo ameaçador construído por Villeneuve, e esta é representada por meio de um jogo de elipses que faz com que um ato extremamente violento se realize, sem que este seja mostrado (Figura 5). A cena é negada ao espectador, mas ao se passar fora de campo, técnica na qual a trilha sonora e a reação de personagens em campo são a referência para o espectador, ou por meio de eclipse temporal, produz uma perturbação peculiar.

FIGURA 5 - ELIPSE TEMPORAL NA CONSTRUÇÃO DO ATO VIOLENTO



Fonte: Filme *Incêndios* (2010).

O espaço degradante de Villeneuve, como vimos, é uma ameaça às personagens e também à possibilidade de superação. Na luta contra o meio ao qual as personagens estão inseridas, o automóvel, objeto bastante presente em seus filmes, parece ser um tipo de refúgio. Assim como os protagonistas dos filmes de Villeneuve, o espectador também parece ser inserido em uma situação tensa da qual precisa confrontar-se, e isto é levado a cabo logo nas cenas iniciais dos filmes, que constituem sempre sequências de extrema importância para suas narrativas.

O espectador é projetado nestas sequências de abertura (Figura 6) tais quais as personagens de Villeneuve em relação à paisagem, e são confrontados com uma cena que normalmente causa perplexidade. As sequências são construídas, na maioria das vezes, por panorâmicas lentas, *travellings* ou planos aéreos que inserem o espectador no ambiente, descrevem o espaço e contribuem para o padrão de busca instaurado pela narrativa. Bordwell e Thompson (2013, p. 486) argumentam que movimentos graduais de câmera que adentram o espaço da história, além de se alinharem ao sistema de narrativa de busca⁷, aguçam a curiosidade do espectador e contribuem para a construção do suspense.

⁷ Nesta passagem, Bordwell se refere à narrativa de busca de *Cidadão Kane* (1941).

FIGURA 6 – PLANO AÉREO, PANORÂMICA LENTA E *TRAVELLING* HORIZONTAL

Fonte: Filmes *Incêndios* (2010), *O Homem Duplicado* (2013), *A Chegada* (2016) e *Blade Runner 2049* (2017).

A trilha sonora nos filmes de Villeneuve tem como principal característica a criação da atmosfera, enquanto que o recurso ao *flashback* contribui de maneira recorrente aos momentos de reflexão dos personagens. Os principais recursos estilísticos utilizados por Villeneuve e que parecem caracterizar a sua estilística são os planos gerais com câmera fixa, que representam a monumentalidade e o caráter imponente da paisagem; planos fechados, para representar o mergulho no ambiente; a música atmosférica, para pontuar o clímax, e o *flashback*, que é um elemento de estilo importante para o ponto de virada em suas narrativas.

A partir de um olhar sobre a filmografia de Villeneuve, é possível afirmar que o cineasta agencia os elementos da linguagem cinematográfica para construir um universo cinematográfico que é a própria materialização do conflito interno vivido pelas suas personagens. Deste modo, é possível observar uma relação dialética entre personagens e ambiente. Planos gerais com panorâmicas lentas ou planos gerais fixos são recursos bastante utilizados para a construção das imagens cinematográficas, o que pode indicar o diálogo do cineasta a uma tradição da encenação de planos longos.

1.3 OS ECOS DE UMA POSSÍVEL MATRIZ

Os recursos narrativos identificados no cinema de Villeneuve são pertinentes ao estudo de *Blade Runner 2049*, pois nos ajudam a entender as tensões entre o seu estilo e as exigências da indústria. Retomaremos este debate mais adiante. Os

recursos estilísticos identificados estão presentes em *32 de Agosto na Terra*, mas com pouca adesão em *A Chegada*, que parece responder mais a um classicismo cinematográfico. *Blade Runner 2049* traz elementos clássicos somados aos apelos visuais do chamado *blockbuster high concept*. O que parece conectar os filmes é a maneira pela qual o cineasta desenvolve seus personagens, individualizando-os de forma a deixá-los “sozinhos”.

Villeneuve constrói um universo subjetivo para os personagens, além de colocá-los em uma situação de privacidade, de refúgio, de reclusão em si mesmos. Ao enfrentarem uma situação difícil, os personagens se isolam e passam por uma espécie de transformação subjetiva que terá papel fundamental para um ponto de virada na história do filme. No *isolamento*, a paisagem tem um papel importante, pois parece representar o vazio interior e angústia dos personagens.

A paisagem desértica dos filmes de Villeneuve carrega uma simbologia importante em termos de ecos de uma possível matriz do cineasta. Ela corresponde a um espaço que permite o encontro com o eu ainda não realizado. É um espaço zen, distante dos grandes centros urbanos, uma fuga do cotidiano e possibilidade de retorno a um estado puro, a volta para casa.

Na literatura especializada, a paisagem, de um modo geral, traz um mundo de possibilidades, “entendida como objeto de conhecimento e de contemplação estética; depois como objeto de consumo, domínio da intervenção e atividade humanas” (LOPES, 2002, p. 122). A paisagem é uma “encruzilhada onde se encontram elementos vindos da natureza e da cultura, da geografia e da história, do interior e do exterior, do indivíduo e da coletividade, do real e do simbólico” (COSTA apud LOPES, 2002, p. 122)⁸. Deste modo, “A paisagem é mais do que um estilo de pensar e escrever, é uma forma de viver à deriva, entre o banal e o sublime, a materialidade do cotidiano e a leveza do devaneio” (HIRSCH apud LOPES, 2002, p. 5)⁹.

Sobre a paisagem da cidade em filmes contemporâneos, França e Rebello (2015, p. 3), referindo-se à série *América*, mencionam que “[...] a história do lugar cede a vez para a experiência de uma paisagem impessoal, desértica e gigantesca”. Deste modo, “a paisagem não é um tema ideologicamente neutro, e os motivos para sua reemergência em determinadas épocas podem ser diversos” (2015, p. 8).

⁸ COSTA, Antônio. “Invention et Reinvention du paysage”, Cinémas. *Revue d'Etudes Cinématographiques*. Montréal, Université de Montréal, v. 12, n. 1, fall 2001 (dossier Le Paysage et le Cinema).

⁹ HIRSCH, Eric. “Landscape: Between Place and Space” in HIRSCH, Eric e O’HANLON, Michael. *Antropology of Landscape. Perspectives on Place and Space*. Oxford, Clarendon, 1995.

Para Uchoa e Taño (2016, p. 26), na obra de Pablo Trapero “o lugar e a paisagem em que se desenvolvem as ações estão intimamente relacionadas a estas, uma vez que a vida e a construção dos personagens se ligam ao lugar que habitam”. Conforme Prysthon (2018, p. 9), em seu artigo publicado na Revista E-compós intitulado *Um conto de três cidades: música e sensibilidades culturais urbanas*:

[...] poderíamos pensar no momento de ruptura do pós-moderno como o momento de autoconsciência cultural da periferia (e entendendo essas cidades “fora do eixo” – seja Manchester, Seattle ou Recife – como encarnações urbanas do conceito de periferia). O cosmopolitismo vai-se reconfigurando através do percurso de autodescoberta feito pelas margens. Uma autodescoberta que pode levar ao estabelecimento das primeiras políticas da diferença e para a afirmação de um novo conceito de urbano. O cosmopolita periférico tenta se colocar, produzir e se autodefinir a partir de uma instância ambígua (ser e estar na periferia, desejar estar na metrópole, no centro) e aponta justamente os elementos que fazem da periferia um modelo de modernidade alternativa (problemática, incompleta, contraditória). Ele trabalha nos interstícios de uma realidade e tradições locais e de uma cultura urbana internacional, aspiracional e moderna. Temos assim outro cosmopolitismo que indubitavelmente transforma a própria noção de cidade, de experiência urbana na contemporaneidade.

Esta mesma autora já vinha discutindo as questões relacionadas à paisagem cinematográfica:

[...] Os filmes, em especial aqueles mais claramente ligados ao registro de imagens do mundo natural e mesmo dos entornos urbanos, dariam forma às nossas percepções espaciais, constituir-se-iam em “paisagens” em um modo similar às das artes pictóricas mais tradicionais, principalmente a pintura. Contudo, é importante diferenciar o paisagismo cinematográfico do pictórico convencional, não apenas pelo movimento (diferença já evidente desde os primórdios do cinema), mas também pela presença do som. Os modos de enquadramento dos territórios e espaços (naturais ou construídos) caracterizam e revelam os elos entre *mise en scène* e paisagem. As relações entre paisagem e cinema são permeadas por nuances que têm tanto a ver com a própria pluralidade do conceito (o qual fica ainda mais evidente quando nos confrontamos com as derivações do termo em inglês: *landscape*, *cityscape*, *townscape*, *soundscape*, etc), como pela centralidade da paisagem na composição de atmosferas e moods fílmicos, na construção de texturas. (PRYSTHON, 2017, p. 2, grifo da autora).

Para Denilson Lopes (2010, p. 11): “O mundo no filme não é alvo de uma crítica social simplista, simplesmente o lado não mostrado pelo caráter ascético, monumental e pasteurizado dos monumentos transformados em cenário e imagem [...]”. Uchoa (2016, p.2), menciona o termo paisagem do não pertencimento referindo-se à protagonista Alice na série com nome homônimo, de Karim Aïnouz, denominando de

formas físicas e psicológicas do não pertencimento, os movimentos de câmera, referências espaciais e o trânsito pela cidade.

O *isolamento* e a consequente relação dos personagens com a paisagem nos filmes aqui analisados parecem representar, em termos narrativos, um tema principal que se repete nos três filmes: a *responsabilidade materna e paterna*. Esta possível temática moral, identificada a partir de uma inspiração metodológica na matriz, nos permite abordar os filmes também pela ótica do realismo capitalista conforme proposto por Žižek.

A abordagem do autor identifica o realismo capitalista em uma operação ideológica que estrutura um drama de família nos filmes. O “real” histórico se torna um realismo capitalista e a operação ideológica legitima tal realismo. Ainda sob o guarda-chuva metodológico da matriz propõe-se discutir questões temático-narrativas nos três filmes acerca da oposição entre espaço urbano e natureza ou metrópole e seus arredores, introduzindo a noção de antiurbanismo trazida por Jorge Luiz Barbosa (2013) como uma questão ideológica no cinema de Villeneuve.

1.4 REALISMO CAPITALISTA E ANÁLISE IDEOLÓGICA

Sob a inspiração metodológica da matriz, realiza-se agora uma análise temática e narrativa. A análise temática permite um diálogo com referências da análise ideológica. Conforme Aumont e Marie (2013, p. 271) o conteúdo ideológico de um filme só pode ser revelado a partir do texto, ou seja, no cotejo com o fílmico, e não pela história contada ou ação intencional do realizador. É por meio da escrita do filme que se pode realizar uma análise ideológica. No cinema clássico narrativo, a redenção moral é um tema bastante frequentado desde que Griffith a inseriu em seus filmes no início da década de XX.

Žižek (2018), nos alerta sobre o caráter ideológico de mensagens humanistas, em um sistema no qual um filme pode ser libertário em seu conteúdo narrativo, mas reacionário na forma. A ideologia funciona em zonas silenciosas, e uma análise perspicaz pode fazer emergir a mensagem que não necessariamente se quis dizer em uma obra artística. Para o autor, a ideologia permanece viva em um mundo pós-ideológico, e esta pode ser identificada por meio de uma análise que desconsidere a superfície da obra e se detenha naquilo que não necessariamente foi dito.

O modo narrativo clássico é frequentemente visto por analistas como um modelo que reproduz uma suposta ideologia burguesa. Para Comolli (1975) a técnica do cinema canônico está a serviço da ideologia hegemônica e se desenvolve para responder demandas econômicas e ideológicas da burguesia. O debate sobre a vinculação do modo de representação clássico e a ideologia burguesa é longo, e atualmente ainda gera muita discussão. No que diz respeito ao modo clássico e a ideologia, Bordwell (2005, p. 300) argumenta que:

O herói voltado a um objetivo, o apelo a princípios de unidade e realismo, as funções da coerência espacial e temporal, a centralidade do observador invisível, a arbitrariedade do fechamento – cada uma dessas normas possui traços de processos sócio-históricos de produção e recepção (os elementos elencados são convenções ideológicas). A predominância da iluminação de três pontos apela a concepções canonizadas (elementos selecionados, “sacralizados”) de beleza e *glamour*; o tratamento do romance heterossexual associa o classicismo hollywoodiano a concepções dominantes das relações sexuais. O sistema de 180º não apenas exhibe os traços de um sistema de produção em busca de rapidez e economia, mas também dá continuidade a uma tradição de representação espacial em operação desde o teatro grego. Cada filme trabalha com – ou com e contra – protocolos ideológicos e econômicos.

Um olhar sobre parte da filmografia de Villeneuve nos permitiu identificar um papel importante dedicado às relações entre o mundo urbano e o mundo rural. No que concerne às relações entre cinema e cidade, ao discorrer sobre a cidade representada pelo cinema, Comolli (1997, p. 151) assinala que a câmera cinematográfica é quem constrói o espaço, pois “o olho do espectador é dominado pela representação particular dos limites, da profundidade e das distâncias, produzidos pelo olho não humano da câmera” (COMOLLI, 1997, p. 151). Na visão do autor, há uma clara oposição entre câmera e percepção visual humana. O cinema seria construção, ponto de vista, ilusão lógica, ilusão de profundidade, metonímia e metáfora.

Na condição de imagem em movimento, o cinema trabalharia em uma dinâmica em que o espaço aparece subjugado ao tempo. Os filmes apresentam uma imagem da cidade que se distancia do visível do olho humano. O filme não reproduz e nem representa a cidade, ele a substitui no imaginário e produz reflexos sobre a vida cotidiana (COMOLLI, 1997, p. 151).

Ao tentar representar a cidade, o cinema incorporaria a sua tradição, e não a sua modernidade. Assim, o autor supracitado conclui que “a cidade do cineasta não é aquela do urbanista nem a do arquiteto” (COMOLLI, 1997, p. 150). A cidade filma-

da aparece nos corpos (exterior e interior, pele e alma, visível e invisível). A cidade é incorporada, os corpos representam a cidade nos filmes. Personagens incorporam a cidade. No cinema, a cidade se deixa ver pelos corpos que desfilam na tela (COMO-LLI, 1997, p. 150).

Nos três filmes aqui analisados, percebe-se a incorporação de um imaginário antiurbanista, que vê o mundo urbano como o lugar do infortúnio. Barbosa (2013, p. 129) argumenta que a racionalidade que impregna o urbanismo da Bauhaus e em Le Corbusier – com a produção de um espaço que respondia a imperativos lógicos e funcionais e combinava-se com a demanda por eficiência da crescente mercantilização do espaço – emulava o sujeito da modernidade.

Este quadro social proporcionaria o aparecimento do urbanismo metropolitano, prática política que Barbosa define de uma maneira geral como “um conjunto de intervenções diretas marcadas pela alocação e distribuição discricionária de recursos técnicos e investimentos simbólicos no espaço urbano” (BARBOSA, 2013, p. 129).

O urbano apareceria, aí, como espaço homogeneizado pelo modo de produção capitalista, construindo uma realidade socioespacial (BARBOSA, 2013, p. 130). O urbanismo metropolitano dos modernos foi duramente criticado e a perspectiva antiutópica dos críticos fazia previsões pessimistas sobre o futuro das cidades (BARBOSA, 2013, p. 132). Na visão de críticos mencionados por Barbosa (2013, p. 133), “A metrópole emergia como uma crosta técnica planetária representante do apocalipse e, com isso, o próprio futuro das sociedades parecia estar condenado ao infortúnio dos monstros urbanos”.

A crítica ao urbanismo metropolitano dos modernos estava imbricada com um imaginário cultural que via a metrópole de maneira extremamente negativa. O imaginário antiurbanista tem muito a ver com um imaginário conservador que via a cidade como o lugar da barbárie e o campo ou locais afastados, bucólicos, como espaço idílico e local de refúgio diante do caos das grandes metrópoles. Nos três filmes de Villeneuve aqui estudados, parece haver esta dicotomia entre o mundo urbano e o campo e seus arredores.

A análise geral que orienta este estudo, inspirada na metodologia crítica da matriz, que abrange questões temáticas e narrativas, nos permitiu identificar outro possível tema nas obras: o realismo capitalista. A cidade utópica construída nos filmes de Villeneuve e o aparente embate com o capitalismo parece se dissolver

quando as obras são analisadas à luz do realismo capitalista, termo que em geral designa a substituição do “real” histórico pelo mundo do consumo e que se cristalizou no imaginário. Para alguns autores, o termo pode ser pensado por meio da noção de ideologia.

Uma frase atribuída ora a Fredric Jameson, ora a Žižek, se tornou emblemática: “É mais fácil imaginar o fim do mundo que o fim do capitalismo” (FISHER, 2018, p. 22). A frase não reproduz apenas o argumento recorrente de que o capitalismo é o sistema econômico mais viável, diz que também que é impossível sequer imaginar uma alternativa a ele (FISHER, 2018, p. 22). É a partir desta constatação que Fisher trabalha o conceito de realismo capitalista.

Fisher (2018, p. 29) prefere o conceito de realismo capitalista aos conceitos de pós-modernismo e pós-modernidade, entre outras razões, porque quando estes conceitos foram criados ainda havia crença em alternativas ao capitalismo. O realismo capitalista emerge no momento em que não há mais alternativas a este sistema econômico. Em termos narrativos, o realismo capitalista se dá na construção de um universo semidiegético (SCHUDSON, 2013), ou seja, que vincula o ficcional aos anseios de um mundo capitalista sem alternativas.

Fisher cita o filme *Filhos da Esperança* (*Children of Man*, 2006) para exemplificar filmes contemporâneos que, ao trabalharem com um universo apocalíptico e distópico, não mais apresentam, como no passado, uma alternativa utópica a um mundo catastrófico. Nestas narrativas, o mundo capitalista se apresenta como o único mundo possível, resistindo como sistema econômico e ideológico mesmo no fim dos tempos. Ele coexiste com práticas autoritárias e sistemas de dominação. Em *Blade Runner 2049*, como veremos, ele permanece mesmo em um mundo pós-humano.

Outra razão que faz Fisher (2018, p. 30) defender o conceito é a sua constatação de que, ao contrário do que ocorre com o pós-modernismo, o realismo capitalista não se confronta com o modernismo, pois não vê nele o caráter revolucionário que os pós-modernistas veem, antes tem consciência de que o próprio modernismo foi absorvido pelo capitalismo. O realismo capitalista seria, então, a ideia de que nada, absolutamente nada, na contemporaneidade, escapa aos tentáculos do capitalismo.

O anticapitalismo pode muito bem fazer parte deste realismo capitalista, mas limitar-se-ia a apontar os seus horrores, uma vez que o próprio anticapitalismo é ab-

sorvido pelo capitalismo sem que se vislumbre uma alternativa. No realismo capitalista, o anticapitalismo condena seus excessos, mas não para oferecê-lhe uma alternativa.

Schudson (2013, p. 214) define o realismo capitalista como um conjunto de convenções estéticas estreitamente ligadas à economia política. O autor argumenta que o realismo capitalista possui um forte paralelo com o socialismo realista, visto que ambos se assentam no propósito de apresentar a realidade concreta do desenvolvimento dos respectivos modos de produção. Sobre estes paralelos, Schudson (2013, p. 217-218, tradução nossa) afirma que:

Se a estética visual do realismo socialista é projetada para dignificar a simplicidade do trabalho humano a serviço do Estado, a estética do realismo capitalista - sem um plano diretor de propósitos - glorifica os prazeres e liberdades da escolha do consumidor em defesa das virtudes do privado, vida e ambições materiais¹⁰.

Se o realismo socialista idealiza o produtor da arte, como artista trabalhador, o realismo capitalista idealiza o prazer e a liberdade do consumidor, neste sentido a publicidade tem um papel cultural importante nas sociedades capitalistas, visto que ela materializa a experiência, manipula valores e cria mundos, tudo isto para legitimar o consumo.

A propaganda capitalista se torna abstrata, despersonalizada. Os apelos das mídias de massa criam uma comunidade imaginada de consumidores unidos por uma cultura simbólica comum. De acordo com Schudson (2013, p. 210, tradução nossa). “A publicidade, vendendo ou não carros ou chocolates, nos envolve e entra em nós, de modo que, quando falamos, podemos falar em ou com referência à linguagem da publicidade e, quando vemos, podemos ver os esquemas que a publicidade tornou visível para nós”¹¹. Para o autor a publicidade assumiria uma característica narrativa semidiegética. Conforme Uchoa (2017, p. 22):

¹⁰ Texto original em inglês: “If the visual aesthetic of socialist realism is designed to dignify the simplicity of human labor in the service of the state, the aesthetic of capitalist realism – without a masterplan of purposes – glorifies the pleasures and freedoms of consumer choice in defense of the virtues of private life and material ambitions”.

¹¹ Texto original em inglês: “Advertising, whether or not it sells cars or chocolate, surrounds us and enters into us, so that when we speak we may speak in or with reference to the language of advertising and when we see we may see through schemata that advertising has made salient for us”.

A ideia de semidiegética é pensada como traço da publicidade a partir da teoria de Michael Schudson, para quem o gênero se caracteriza por uma espécie de realismo capitalista, que possui entre suas características: a construção de uma ficcionalização apenas parcial, onde os espaços e personagens são genéricos; os objetivos, por sua vez, são abstratos, extrapolando a venda de um produto para um público-alvo e agindo como um reforço, para a consolidação de uma visão de mundo e de uma cultura simbólica comum.

O realismo capitalista em Schudson seria esta semidiegética, na qual a venda de um produto a um público alvo transborda para a criação de um universo semidiegético que trabalha na homogeneização da visão do mundo. Já Fisher (2018, p. 41) argumenta que “Uma crítica moral ao capitalismo que enfatize o sofrimento que isso implica apenas reforçaria o domínio do realismo capitalista¹²”. Mesmo os filmes que apresentam os capitalistas e as corporações como vilãs, como é o caso do filme de Villeneuve, não conseguem escapar ao realismo capitalista, antes o reforçam, pois quando condenamos o capitalismo subjetivamente, podemos usufruir dele sem culpa no mundo concreto (FISHER, 2018, p. 37).

Uma análise temático-narrativa do realismo capitalista, em diálogo com referências da análise ideológica, parece ser pertinente para este estudo. Žižek (2011) é outro importante autor a perceber os traços narrativos do realismo capitalista, a partir de uma análise ideológica. Um determinado filme pode tratar de exploração espacial ou de um romance proibido, mas para além do seu enredo aparente está um conteúdo ideológico que legitima a sociedade capitalista e reforça as relações de poder. A narrativa familiar como operação ideológica fundamental em produtos da indústria cultural é um tema recorrente nas análises ideológicas. De acordo Žižek (2011, p.71):

[...] uma história dos conflitos de forças sociais maiores (classes etc.) é estruturada nas coordenadas de um drama de família. É claro que essa ideologia encontra sua expressão mais clara em Hollywood, como a maior das máquinas ideológicas: num produto hollywoodiano típico, tudo, do destino dos cavaleiros da Távola Redonda à Revolução de Outubro e aos asteroides que se chocam contra a Terra, é transposto para uma narrativa edipiana.

Žižek (2011, p.72) apresenta *Presa*, romance de Crichton, como um exemplar do realismo capitalista, já que a “trama principal”, uma experiência desastrosa

¹² Texto original em espanhol: “Una crítica moral del capitalismo que ponga el énfasis en el sufrimiento que acarrea únicamente reforzaría el dominio del realismo capitalista”.

com nano tecnologia está ligada a uma “trama secundária” sobre a tensão vivida por um casal que inverteu seu papel “normal”.

Jack, o narrador do romance, era gerente de uma divisão de programas de computador de ponta numa empresa de tecnologia de meios de comunicação, antes de se tornar bode expiatório de um colega corrupto e ser demitido; virou “dono de casa”, enquanto sua esposa, Júlia, é a vice-presidente workaholic da Xymos, empresa de nanotecnologia dona do laboratório no deserto de Nevada onde acontece a catástrofe (...). No início do romance, Jack cuida dos três filhos, compara as fraldas descartáveis Pampers com a Huggies com outro pai no supermercado e tenta controlar a desconfiança de que a esposa tem um caso. (...) a nuvem de nanopartículas deve ser concebida como uma materialização das tensões da família (...). No clímax do romance, Jack toma Júlia nos braços sem saber que ela já foi contaminada pelo enxame e vive em simbiose com as nanopartículas, recebendo delas um poder de vida sobre-humano (...). No confronto final, temos ambas as Júlias lado a lado: a Júlia luminosa, composta pelo enxame, e a Júlia real e exausta (ŽIŽEK, 2011, p.72-74).

Žižek chama a atenção para o fato de que a trama se torna um pretexto para discutir o problema da inversão de papéis em um relacionamento conjugal, cuja solução é apresentada por meio do reestabelecimento da norma. A perturbação está associada ao fato do marido não estar no mercado de trabalho, ser um “dono de casa”, e a esposa ter personalidade forte e não estar submissa a ele.

Aqui, não falamos de ciência, nem mesmo de ciência problemática, mas de um dos roteiros de fantasia fundamentais, ou, mais exatamente, o roteiro da própria desintegração do vínculo entre fantasia e realidade, de modo que temos as duas, fantasia e realidade, a Júlia-enxame e a Júlia “real”, lado a lado [...] É assim que se deve ler *Presa*: nele, todas as especulações (pseudo) científicas sobre nanotecnologia são um pretexto para contar a história de um marido reduzido ao papel doméstico, frustrado pela raposa ambiciosa que é a esposa. Não admira que, no fim do romance, o autor recrie um casal “normal”: ao lado de Jack está Mae, uma cientista chinesa, passiva e compreensiva, silenciosa e fiel, sem a agressividade e a ambição de Júlia (ŽIŽEK, 2011, p.75).

Como vimos com Schudson e Žižek, o realismo capitalista seria também uma forma de narração, uma semidiegetização que estende o universo ficcional a um realismo capitalista. Identificamos uma narrativa familiar como operação ideológica nos três filmes de Villeneuve analisados.

A tensão pela qual passa Simone em *32 de Agosto na Terra* e Louise em *A Chegada* parece estar ligada à maternidade e paternidade e às normas sociais impostas pela sociedade capitalista. Assim como K em *Blade Runner 2049*, que teve a incumbência de restaurar a família, “obrigando” Deckard a assumir a função de pai,

e para tanto deu a própria vida. O realismo capitalista aparece também em *Blade Runner 2049* como único sistema econômico possível, já que o filme apresenta o capitalismo em um mundo pós-humano.

2 OS ECOS DA MATRIZ E O REALISMO CAPITALISTA EM *32 DE AGOSTO NA TERRA E A CHEGADA*

2.1 ANÁLISE DO FILME: ALGUMAS DEFINIÇÕES

Aumont e Marie (2013) nos lembram de que a análise fílmica não é um método universal, ao contrário, trata-se de uma atividade singular de descrição e interpretação (verificável) que precisa adequar-se ao objeto particular, num processo em que o próprio analista constrói seu modelo (articulado a um modelo geral), sendo que o importante é buscar um equilíbrio entre a singularidade da análise e a reflexão metodológica. Para os autores a análise está fixada em três princípios:

A. Não existe um método universal para analisar filmes. B. A análise de um filme é interminável, pois seja qual for o grau de precisão e extensão que alcançamos, num filme sempre sobra algo de analisável. C. É necessário conhecer a história do cinema e a história dos discursos que o filme escolhido suscitou para não os repetir; devemos primeiramente perguntar-nos que tipo de leitura desejamos praticar (AUMONT; MARIE, 2013, p. 39).

A análise fílmica distingue-se da crítica de cinema, já que esta está vinculada a juízos estéticos, enquanto que o analista não deve fazer maniqueísmos e estudar desde um filme considerado de arte até obras estritamente comerciais. O analista não deve dizer quais são os melhores filmes, e sim entender as suas estruturas, sua temática e etc. (AUMONT; MARIE, 2013, p. 12).

A que se diferenciar a análise fílmica da crítica cinematográfica, que tem como finalidade atribuir juízo de valor à obra, em um discurso que costuma aplicar uma série de adjetivos e expressões gerais a filmes diferentes entre si (PENAFRIA, 2009, p. 2). Ao contrário da análise, a crítica não se faz a partir da decomposição dos elementos de um filme, ou seja, não parte do filme para produzir o discurso.

Conforme Aumont e Marie (2013, p. 17) “[...] a análise bem-sucedida será a que consegue utilizar essa faculdade interpretativa, mas que a mantém num quadro tão estritamente verificável quanto possível”. De acordo com os autores (2013, p. 11) “O olhar com que se vê um filme torna-se analítico quando, como a etimologia indica, decidimos dissociar certos elementos do filme para nos interessarmos mais especialmente por tal momento, tal imagem ou parte da imagem, tal situação”. Neste capítulo, escolhemos sequências dos filmes *32 de Agosto na Terra* e *A chegada*,

para identificar elementos da *mise-en-scène* de Villeneuve e, à luz desses elementos recorrentes em sua obra, realizar uma análise de *Blade Runner 2049* e estabelecer uma possível *mise-en-scène* do cineasta.

O objetivo de toda análise fílmica é compreender melhor uma obra, para melhor apreciá-la. Analisar um filme é explicar, detendo-se nos pormenores e fazendo um bom uso da faculdade interpretativa. Na proposta de análise de Aumont e Marie (2013, p. 10) o filme é visto como obra artística autônoma, capaz de produzir um texto (análise textual), que estabelece o seu significado através da narrativa (análise narratológica) e também por imagem e sons (análise icônica) e que incute no espectador um efeito particular (análise psicanalítica). Para os autores, a obra deve também ser abordada na “história das formas, dos estilos e da sua evolução” (2013, p. 10).

Conforme Penafria (2009, p. 1), analisar é sinônimo de decompor um filme e estabelecer relações entre os elementos decompostos, o que culminará em uma interpretação. Analisar é, pois, decompor, estabelecer conexões, e em seguida reconstruir o filme. De acordo com Aumont e Marie (2013, p. 46), são três os principais instrumentos da análise fílmica: descritivos e citacionais, que são frequentemente utilizados para descrever o filme, e documentais, que busca reunir elementos exteriores à obra. Em filmes narrativos convencionais o plano é a unidade mais aparente e são elencados em blocos narrativos e espaços-temporais chamados sequências.

Os parâmetros frequentemente utilizados pela análise são a duração e grandeza dos planos, montagem, movimentos, banda sonora e relações entre som e imagem (AUMONT; MARIE, 2013, p. 49). A decomposição por planos pode funcionar bem ao ser aplicada a filmes narrativos representacionais, mas está longe de ser um padrão capaz de dar conta da complexidade da linguagem cinematográfica.

A análise, por ter um aspecto descritivo, nos proporciona ver mais e ouvir mais, já que privilegia uma experiência sensorial (PENAFRIA, 2009, p. 3). A análise é sempre interminável e o filme oferece uma miríade de leituras; é preciso escolher uma. A análise que iremos privilegiar neste estudo tem como propósito interrogar as três obras de Villeneuve a fim de identificar elementos para a construção de uma possível matriz do cineasta.

A análise geral que orienta este estudo tem a matriz como inspiração metodológica para um estudo temático e narrativo, buscando identificar recorrências que possam indicar um possível tema próprio aos três filmes de Villeneuve. Faz-se tam-

bém uma análise temático-narrativa sob a ótica do realismo capitalista, em diálogo com referências da análise ideológica.

Em termos narrativos, a busca dos personagens de Villeneuve e a inquietação existencial a qual nos referimos, culmina, frequentemente, em um mergulho em si mesmo e consequente tomada de decisão que será fundamental para a reviravolta na história. Nestas sequências, é possível identificar um elemento no qual a personagem central tem um momento de encontro consigo mesma, numa reflexão profunda e interação com a paisagem. A decisão tomada pela personagem terá importância fundamental.

Após se deparar com uma situação difícil, a personagem isola-se e confronta-se com uma paisagem imponente ou hostil, mas apesar da opressão, ela resiste, supera ou inspira-se pelo ambiente, e então há o ponto de virada. A paisagem desértica representa o deserto interior dos personagens e o encontro consigo mesmos. Assim como o deserto exterior, o deserto interior dos personagens é uma página em branco que deverá ser escrita; é uma ação pessoal, os personagens devem escrever as suas próprias histórias.

O isolamento e o refúgio em si mesmos torna-se um imperativo aos personagens, que devem escolher sem que outros personagens escolham por eles. A inflexão na narrativa se faz por meio da escolha pessoal, uma decisão ou mesmo uma inspiração que terá desdobramentos importantes para o desenrolar da história (Figura 7). O *isolamento* é consequência de uma individualização dos personagens principais, individualização esta que permeia toda a narrativa. Tais recursos estilísticos e narrativos parecem construir um tema comum que se repete nos três filmes: o tema da *maternidade e paternidade*.

FIGURA 7 - O ENCONTRO DE ADAM BELL (JAKE GYLLENHAAL) COM SEU ALTER EGO ANTHONY CLAIRE



Fonte: Filme *O Homem Duplicado* (2013).

2.2 32 DE AGOSTO NA TERRA

32 de Agosto na Terra é um filme canadense originalmente lançado em 1998, produzido por Roger Frappier (Max Films) e com direção e roteiro de Dennis Villeneuve. O filme teve boa recepção crítica e foi exibido no festival de Cannes. Alguns críticos veem este filme como uma homenagem de Villeneuve à Nouvelle Vague francesa, mais especificamente ao cineasta Jean-Luc Godard e seu *Acrossado* (*Breathless*, 1960). De fato, os diversos *jumpcut* utilizados por Villeneuve e o estilo da protagonista lembram o filme de Godard.

32 de Agosto na Terra narra a trajetória de Simone (Pascale Bussières), uma jovem canadense que após sofrer um acidente de automóvel decide mudar de vida e ter um filho com Philippe (Alexis Martin), um antigo amigo que naquele momento namora uma moça chamada Juliette. O filme inicia na noite de 31 de agosto, noite do acidente, e segue até 36 de agosto, para no final assinalar o dia 5 de setembro e seguir até 9 de setembro.

Na noite de 31 de agosto, Simone está dirigindo à noite, indo realizar um trabalho como modelo. A moça dorme ao volante e sofre um acidente. Simone retoma a consciência e sai do carro cambaleante, até retornar à pista, onde pega uma carona com um homem que lhe informa a data: 32 de agosto. O homem a leva ao hospital. Após ser atendida e liberada, Simone pede demissão do emprego e marca um encontro com Philippe, um antigo amigo, para lembrar-lhe de um pacto que fize-

ram na adolescência: se chegassem aos trinta anos e não tivessem num relacionamento sério e com filhos, conceberiam uma criança juntos.

Na conversa entre os dois, ficamos sabendo que Philippe ainda não se realizou profissionalmente, já desistiu de vários cursos superiores e atualmente está no último ano de medicina, embora não se identifique com a futura profissão. Philippe resiste em aceitar a proposta de Simone, num primeiro momento, afinal, o rapaz tem namorada. Mas ao fazer, aparentemente, uma piada, diz que só aceita se o filho for concebido no deserto. Simone leva a sério a ideia e logo prepara a viagem do casal, ao que Philippe parece seguir com a ideia inusitada apenas para ficar perto de Simone. O local escolhido é Great Salt Lake, em Utah, USA.

Philippe vai até sua casa para se aprontar para a viagem e, ao encontrar com Juliette, diz que irá para uma viagem profissional. Antes de sair, Philippe pede um conselho sobre a proposta de Simone ao jovem que divide o aluguel com ele. O rapaz lembra-lhe que Simone nunca correspondeu ao amor que ele sente por ela. Mesmo assim, Philippe decide seguir com Simone. Nesta parte do filme há diversos cortes secos e bruscos, com a utilização de *jumpcut* em algumas cenas, numa montagem que lembra a montagem do filme *Acossado*, de Godard. Este tipo de montagem parece contribuir para a construção de personagens “desorientados”, “soltos” no mundo.

Em Utah, o casal pega um taxi que os leva para o deserto. Uma vez lá, eles combinam com o taxista que ele retorne em uma hora para busca-los. Simone e Philippe perambulam pelo deserto profundo (Figura 8), mas não conseguem encontrar um clima para realizar o ato sexual e cumprir o trato. Há uma distância muito grande entre o casal, que pode ser visto através de um plano sequência de mais de três minutos de duração em que cada um está em um extremo do campo, ou seja, cada qual isolado em seu próprio mundo.

FIGURA 8 - SIMONE (PASCALE BUSSIÉRES) E PHILIPPE (ALEXIS MARTIN) IMERSOS NA IMENSIDÃO DO DESERTO



Fonte: Filme *32 de Agosto na Terra* (1998).

O taxista não retorna no horário combinado e o casal fica perambulando por horas na imensidão do deserto. Com duas horas de atraso, o taxista retorna e cobra mais dinheiro para leva-los de volta. O casal indigna-se e o taxista, irredutível, bate com a porta do automóvel no nariz de Simone, ferindo-a, e vai embora. Caminhando sob o calor escaldante, eles finalmente conseguem sair do deserto. No deserto, de uma maneira geral, os planos têm duração mais longa, grandes planos gerais e planos aéreos. Estes recursos estilísticos contribuem para a construção do embate personagem com a paisagem.

No aeroporto, perdem o avião e são obrigados a passar a noite lá, em uma cabine estreita com espaço apenas para uma cama. Philippe escreve uma carta revelando o porquê ele não poder fazer sexo com Simone: Ele a ama, e sabe que ela não sente o mesmo. Philippe não pode suportar conceber um filho sem compromisso com uma mulher que ele ama. O casal bebe uma garrafa inteira de *mezcal*¹³, ficam embriagados, e então Simone tenta se aproximar de Philippe. O rapaz não cede à sedução e entrega-lhe a carta, recomendando que ela leia quando chegar em casa.

O casal retorna para Montreal e segue para suas casas. Simone lê a carta de Philippe. Em casa, Philippe liga para sua namorada Juliette e diz a ela que irá visita-la. No caminho, o rapaz recebe uma mensagem de Simone, pedindo que ligue para ela imediatamente. Philippe faz a ligação para Simone e a moça pede para o

¹³ Bebida alcoólica destilada.

rapaz ir à casa dela. Philippe fica angustiado e senta na calçada. Um carro passa em alta velocidade e deixa marcas no asfalto. Philippe, desorientado, vai até o meio da rua para olhar a marca no chão. Um automóvel para perto do rapaz, três homens descem e o espancam. Philippe entra em coma, e fica internado sem perspectiva de recuperação. Simone recebe a notícia, fica abalada e vai visita-lo no hospital. No quarto, Simone aproxima-se do rapaz e, emocionada, conversa com ele sobre o teor da carta. Ela diz em voz baixa em seu ouvido que irá fazer amor com ele.

Embora Simone tenha feito uma decisão importante para a narrativa, que foi a decisão de ter um filho, há também a decisão de Philippe, que foi a de não ter o filho. Philippe toma a decisão após o momento que passaram no deserto. Para Alanna Thain (2010, p. 03), o deserto em *32 de Agosto na Terra* funciona como heterotopia, conceito elaborado por Foucault para designar um espaço virtual que existe como potência.

A decisão de Philippe se efetiva após um momento de isolamento e de interação com ambiente. A primeira atitude do rapaz depois deste momento é decidir por si próprio. Sua decisão parece ser pessoal, baseada em seus preceitos éticos.

Philippe parece considerar a responsabilidade de pai como algo importante, e que está acima de qualquer outra coisa, e por isto não aceita a produção independente proposta por Simone, mesmo sendo apaixonado pela moça. Seria esta uma posição moral sobre uma *responsabilidade paterna*?

2.3 POSSÍVEIS ECOS DE UMA MATRIZ DE VILLENEUVE EM 32 DE AGOSTO NA TERRA

A partir de agora, passa-se à análise de um elemento que selecionamos por acreditarmos que se repete nos três filmes e tem um papel central para a narrativa, e contribui para pensarmos os ecos de uma possível matriz. Faz-se também uma análise temática dos filmes sob a ótica do realismo capitalista, em diálogo com referências da análise ideológica. Procedendo assim, acreditamos estar colocando o tema em consonância com a realidade.

Estamos chamando o elemento recorrente de *isolamento*, pois se trata de uma sequência em que os personagens se isolam, vão para um lugar distante ou aparecem em regiões desérticas. O *isolamento* leva a um encontro do personagem consigo mesmo, desdobrando-se em um mergulho subjetivo e sublimação da qual

ele sairá transformado. Após esta experiência vem a tomada de decisão por parte dos personagens, que farão uma escolha com desdobramentos importantes.

A paisagem aparece como refúgio para os personagens e representa o vazio, o deserto, a página em branco que deverá ser escrita com a decisão que será tomada. A imponente paisagem em relação aos personagens parece representar a dificuldade, a ameaça e a importância das escolhas. Os personagens aparecem sós diante de paisagens ameaçadoras.

Em *32 de Agosto na Terra* identificamos dois momentos em que o *isolamento* aparece, e ambos são seguidos por uma decisão. No primeiro momento, o *isolamento* se dá após Simone sobreviver a um acidente de automóvel. Após se recuperar do acidente, Simone faz um telefonema para sua mãe e, num plano geral, aparece saindo do hospital. Na trilha sonora, ruídos de automóveis, enquanto que planos rápidos mostram engrenagens elétricas.

Em um grande plano geral, Simone aparece atravessando a rua. Ao fundo, uma grande estrutura de alta tensão. Após uma transição rápida, Simone aparece em um plano geral, no lado direito do campo, caminhando no acostamento de uma rodovia (Anexo A – Sequência que representa o *isolamento* de Simone em *32 de Agosto na Terra*). É neste *isolamento* que a moça começa a refletir e a interagir com o meio ambiente.

Em um *travelling* de acompanhamento, Simone aparece caminhando, de perfil. Ao fundo, uma mata. Um grande plano geral mostra Simone diminuída pela paisagem, tomada pelo verde de grandes árvores, cuja imponente paisagem parece representar a dificuldade, a ameaça e os fantasmas que assombram toda decisão que tomamos na vida.

Em plano médio com câmera baixa, Simone aparece no lado esquerdo do campo. A moça senta-se à beira da estrada. Ao fundo, a mata. Simone direciona seu olhar para o lado direito do campo. Em Plano detalhe, o vento sacode a relva. Outro plano detalhe mostra um pequeno animal parecido com uma “preguiça”. Um plano aproximado mostra a expressividade de Simone. A moça está num momento de reflexão. Galhos de árvores balançam com o vento. Um plano aproximado mostra a expressividade de Simone novamente. A cena tem uma função bastante expressiva, não há diálogos.

Em um plano detalhe, uma mosca perambulando no asfalto. Simone parece buscar entrar em harmonia com aquele universo, e a paisagem parece representar o

estado de espírito interior da personagem. Em um plano aproximado, Simone fecha os olhos e parece meditar. Em plano detalhe, a mão da moça aparece segurando firme a relva. Em primeiríssimo plano, o rosto de Simone, de olhos fechados e cabeça inclinada para cima. O sol ilumina seu rosto (Figura 9). Uma transição brusca acompanhada de som de buzina de automóvel anuncia a cena seguinte: Simone está dentro de um carro e observa a cidade. O recorte deste *isolamento* dura dois minutos e trinta segundos.

FIGURA 9 - O SOL ILUMINA O ROSTO DE SIMONE



Fonte: Filme *32 de Agosto na Terra* (1998).

Os principais recursos estilísticos utilizados nesta sequência e que contribuem para a representação da interação profunda entre a personagem e o meio são planos gerais com câmera fixa, para representar a monumentalidade do ambiente; plano aproximado e primeiríssimo plano, para enfatizar a expressividade de Simone; plano detalhe, para representar o mergulho no ambiente, como quando Simone toca suas mãos na terra e a sente; e os sons do vento e dos pássaros.

Um elemento importante desta sequência é o isolamento e a individualização da personagem, o encerramento em sua subjetividade e a tomada de decisão. A escolha toma um lugar de suma importância dentro da narrativa e os elementos da linguagem cinematográfica são agenciados para representar este *isolamento*. A decisão de Simone: largar tudo e ter um filho.

Outro momento em que identificamos o *isolamento* no filme se dá quando Philippe e Simone vão de Montreal, cidade em que eles vivem, para o deserto de Salt Lake City, em Utah, local onde decidiram fazer o filho. Aqui há uma variação do *isolamento*, visto que agora são duas pessoas a se isolarem. No entanto, apesar de estarem juntos na cena, isolam-se em si mesmos.

No aeroporto dos EUA, os dois pegam um táxi e seguem em uma viagem para as profundezas do deserto, isolando-se completamente. O casal combina com o taxista de deixá-los lá, a sós, para após uma hora busca-los. O taxista parte e o casal fica completamente a sós em meio ao deserto profundo. É neste momento que vemos, mais uma vez, a paisagem se impor diante dos personagens.

Um grande plano geral mostra o casal em meio à imensidão do deserto de sal. Eles estão desorientados, não sabem em que direção seguir e nem o que fazer. Simone estende seu casaco no chão e senta-se. Num plano em conjunto com câmera baixa, Simone, no canto esquerdo do campo, aparece sentada. Philippe está no centro do campo, um pouco mais ao fundo, inquieto. Ele se aproxima e, no canto direito do campo, senta-se também. No plano, vemos uma distância espacial e emocional entre os dois.

Não há clima entre eles, nenhum dos dois toma a iniciativa. O plano tem longa duração, com mais de três minutos. Em um plano aproximado, Simone aparece sorrindo da situação. Em um grande plano geral, o casal minúsculo diante da imensidão do deserto de sal (Figura 10). Em um plano aproximado, Simone aparece com uma expressão mais séria, pensativa. Philippe aparece, em plano aproximado, de óculos. Simone retorna a sorrir com a situação. Assim como no primeiro *isolamento*, a cena tem uma função expressiva, sem diálogos.

FIGURA 10 - PLANO GERAL MOSTRA SIMONE E PHILIPPE NO DESERTO DE SAL



Fonte: Filme *32 de Agosto na Terra* (1998).

Em seguida, um plano em conjunto volta a sugerir a fronteira que existe entre os dois. Simone aponta o dedo indicador para o céu, e diz ter visto um objeto voador não identificado. Philippe direciona seu olhar para o céu, a câmera inclina-se, mas não há nada lá em cima. Em um movimento rápido, a câmera enquadra Simone

em um plano aproximado, ela continua a sorrir com a situação. Um *travelling* horizontal enquadra o casal de costas. O recorte deste *isolamento* se encerra quando o casal desiste do objetivo e retorna para encontrar o taxista no local combinado. A sequência dura quatro minutos e cinquenta e sete segundos.

Grandes planos gerais constroem uma paisagem imponente que oprime os personagens, e o embate personagem e paisagem parece representar o conflito interno dos personagens, que naquele momento, juntos, estão sós, já que há uma distância evidente entre os dois. O *isolamento* e o embate personagem e paisagem mais uma vez se apresenta como um prenúncio a uma decisão importante.

A decisão de Philippe? O rapaz decide não ter um filho com Simone, pois a ama e não faria amor com ela somente para fazer um filho. Como podemos perceber, as decisões, tanto de Philippe quanto de Simone giram em torno da temática maternidade e paternidade. A *responsabilidade materna e paterna* seria o tema do filme?

2.4 A CHEGADA

A Chegada é um filme estadunidense originalmente lançado em 2016, produzido por Lava Bear Films, Filmmation Entertainment, 21 Laps Entertainment, com roteiro de Eric Heisserer e direção de Denis Villeneuve. O roteiro do filme é uma adaptação do romance *História da sua vida* (*Story of your life*), escrito por Ted Chiang e originalmente publicado na *Starlight*¹⁴, n. 2 (1998).

O filme conta a história de uma linguista, a Dra. Louise Banks (Amy Adams) que, ao ser contratada para decifrar a linguagem de alienígenas que chegaram à Terra, adquire o poder de prever o futuro. O filme apresenta um ponto de virada bastante instigante em sua narrativa.

Na cena inicial, uma panorâmica vertical lenta mostra uma sala de estar escura. Em uma mesa estão uma garrafa de vinho aberta e duas taças. Uma voz *over* feminina e elipses temporais das fases de nascimento e morte prematura de uma criança indicam que a mulher que fala, Banks, perdeu sua filha e não consegue esquecer o fato trágico.

¹⁴ Série de ficção científica editada por Patrick Nielsen Hayden e publicada por Tor Books.

Ao ir à Universidade para mais um dia de trabalho, Banks percebe que os poucos alunos presentes na sala não estão prestando atenção na aula. Eles estão consultando seus celulares e notebooks, com preocupação. Banks pergunta se seus alunos querem compartilhar alguma notícia e, então, uma das alunas pede para ela ligar a televisão.

Através do noticiário, Banks fica sabendo que naves alienígenas pousaram em diversas regiões do planeta sem que seus tripulantes se apresentem, aparentemente aguardando o contato dos humanos. Para descobrir o motivo pelo qual os alienígenas pousaram na Terra, Louise Banks e o físico Ian Donnelly (Jeremy Renner), dois profissionais renomados em suas áreas, são convocados pelo governo para atuarem em conjunto na tentativa de decodificar a linguagem dos heptápodes, como os alienígenas passaram a ser chamados.

Louise Banks e Ian Donnelly seguem para uma base militar instalada próxima a uma das naves alienígenas. Na base, a dupla coordena uma operação que tem como objetivo decifrar a linguagem dos estrangeiros. A dupla segue de automóvel, acompanhada dos soldados, para o local afastado no qual se encontra a nave. No interior do objeto, a dupla se depara com dois alienígenas, que estão separados da equipe por uma grande parede transparente, e inicia seus trabalhos. A equipe vê apenas uma parte do corpo dos alienígenas, já que eles são muito altos para aparecerem por inteiro. Para facilitar a comunicação, Banks e Donnelly dão nome aos alienígenas: Abbott e Costello, em homenagem aos humoristas do cinema clássico.

Para se comunicar, Abbott e Costello expõem uma substância semelhante à tinta, que ao ser emitida constrói símbolos no ar, acompanhados de ruídos, e a partir disto a equipe de Louise tenta exaustivamente decifrar a língua dos alienígenas. Após tentativas frustradas de comunicação, Banks decide por conta própria retirar seu equipamento de proteção individual, e percebe que é possível respirar normalmente no local. Com mais intimidade, a dupla consegue finalmente traduzir as primeiras palavras mencionadas por Abbott e Costello.

A partir deste momento de interação com os alienígenas, Louise supostamente volta a ser acometida por flashbacks de cenas da falecida filha. O tempo gasto com a tradução da língua dos alienígenas irrita o governo, que trata os alienígenas como ameaça e pretende atacá-los antes de serem surpreendidos. Banks e Donnelly são pressionados a descobrirem a intenção de Abbott e Costello.

Em um dos diálogos com Banks, os extraterrestres mencionam a frase “oferecer arma”. A frase enfurece alguns membros do exército, que imediatamente coordenam uma ação secreta contra os alienígenas. Quando Banks e Donnelly estão no interior da nave para retomar os trabalhos, Abbott e Costello identificam que uma bomba está prestes a explodir no local. Como forma de defesa, Abbott e Costello expõem a dupla para fora da nave e sobem 800 metros acima da altura em que estavam. Banks e Donnelly são socorridos e medicados.

Na base, o momento é de tensão e as autoridades começam a se preparar para evacuar a área. Banks e Ian continuam tentando decifrar a última frase proferida pelos alienígenas. É justamente no momento em que um elemento da *mise-en-scène* de Villeneuve a que estamos chamando de *isolamento* é apresentado que ocorre um ponto de virada fundamental na narrativa. Após ter supostos *flashbacks* em que aparece com Costello, Banks se afasta da equipe e vai em direção à nave. Um compartimento se desprende do objeto e desce para buscar a moça. No interior da nave, Banks tem uma interação com Costello e descobre por meio dele que Abbott está morrendo, pois ele feriu-se gravemente com a explosão da bomba.

Costello finalmente revela a razão que trouxe ele e outros membros de sua espécie à Terra. Vieram ajudar a humanidade porque em três mil anos no futuro sua espécie precisará da ajuda dos humanos. A ajuda dos alienígenas é a “arma” que eles irão dar a Banks. Banks (e os espectadores também) descobre que os *flashbacks* são na verdade *flashforwards*, ou seja, visões do futuro.

Os alienígenas não pensam de maneira linear, e a maneira de pensar e se comunicar que eles utilizam é capaz de romper com as categorias de passado, presente e futuro. Não há distinção entre passado, presente e futuro; eles acessam estas categorias ao mesmo tempo. Ao entender a linguagem dos alienígenas, Banks aprende a pensar como eles pensam.

A “arma” é o poder de ver o futuro e Banks toma consciência disto. Este elemento desestabiliza toda narrativa linear que vinha sendo desenvolvida. Não se trata de uma mulher de luto tendo lembranças constantes da filha; na realidade ela ainda não tem marido e nem filhos. A primeira cena do filme é a única no presente e a última da história, pois a história da filha de Banks começa após a partida dos alienígenas. A voz *over* na sequência inicial do filme é de Banks direcionada à filha que ainda não chegou, mas de quem ela conhece como será a vida do começo ao fim. A

narrativa circula entre passado e futuro. O que a princípio parecia ser presente era, na realidade, passado, e o que parecia ser passado, eram visões do futuro.

O filme começa a criar seu clímax. As tensões entre as autoridades do mundo todo e a presença alienígena aumentam, e o general do exército chinês ameaça atacar os alienígenas. Diante do eminente desfecho trágico, Banks decide usar a sua habilidade de ver o futuro para reverter a situação.

Em uma das visões, Banks está em uma celebração na qual diversas autoridades do mundo confraternizam o desfecho bem-sucedido da situação. O general Shang (Tzi Ma), autoridade militar chinesa, aproxima-se de Banks e revela que foi ao evento apenas para vê-la. Shang está agradecido pelo telefonema que Banks fez a ele há 18 meses, nos momentos de maior tensão entre a China e os alienígenas, e que fez com que ele mudasse de ideia e deixasse de atacar os extraterrestres.

Não há coerência narrativa nesta sequência, pois na cena futura Banks se comporta como se não soubesse o que ela própria havia feito para evitar o conflito. A moça afirma que sequer sabe o número do celular do general. Shang mostra a ela e, ao obter esta informação, Banks, no passado, onde os eventos drásticos estão se desenrolando, apanha um telefone às escondidas e liga para o general. No entanto, ela ainda não sabe o que disse para Shang e que o fez mudar de ideia em relação ao ataque, então precisa ganhar tempo até obter a informação do futuro e agir no passado. Enquanto isto, os militares identificam a ligação para a China e tentam deter Banks.

A moça foge e continua acessando o futuro para saber o que disse a Shang. Na cena futura, o general finalmente diz no ouvido de Banks a frase que ela precisava saber para, no passado, dizer ao general. Ela diz a frase segundos antes de ser detida pelos militares. O ato, como sabemos, evitou o conflito.

Algumas dúvidas em relação a este momento da narrativa ficam no ar: Por que ela precisava saber de uma informação para realizar um ato que ela própria já havia feito, pois a cena futura mostrava uma celebração da paz, e o próprio Shang disse que dezoito meses antes havia recebido a ligação da moça. Não bastava seguir a intuição e o Destino, sem precisar acessar o futuro, para que as coisas dessem certo?

Em uma resenha sobre *A Chegada*, Bordwell (2016) questiona este momento narrativo e argumenta que, no impulso para a criação do clímax, a violação de regras narrativas auto-impostas é comum no cinema clássico. Para o autor, desfe-

chos emocionantes e reviravoltas contagiantes tendem a fazer o espectador ignorar incongruências e solavancos na narrativa.

Na parte final do filme, que compreende os últimos 30 minutos, as visões em *flashforwards* fazem a montagem seguir uma lógica não linear. Por meio das visões, Banks descobre que irá casar com Donnelly e ter uma filha com ele. Mas, descobre também que a filha irá morrer ainda na infância vítima de uma doença grave.

Há diferenças significativas entre o romance de Ted Chiang e *A Chegada*. No filme de Villeneuve o poder de ver o futuro é uma surpresa guardada para o final; já em *A História da sua Vida*, as premonições da protagonista são apresentadas no início. O conflito gerado entre as forças armadas e os alienígenas, presente no filme *A Chegada* para criar o clímax, não acontece no conto de Ted Chiang. Mas, talvez a diferença mais significativa entre o conto e o roteiro do filme é o fato de que Louise, na história de Chiang, não altera o futuro, já que ao fazê-lo o tornaria desconhecido, pois o livre arbítrio é uma prerrogativa do pensamento linear. Em *A Chegada*, para evitar um conflito entre a China e os alienígenas, Banks usa a sua “arma”, o poder de ver o futuro, para adquirir uma informação importante do general Shang e alterar os eventos.

Bordwell (2016) argumenta que Villeneuve conseguiu trabalhar com as transições temporais de uma maneira nova e apresentou a narrativa não linear de uma maneira clara para o espectador. Para Moreira (2017, p. 197-198) *A Chegada* representa bem os “desassossegos contemporâneos” e sua originalidade está em imaginar o futuro a partir de dados científicos reais, ou seja, a teoria da linguística. Moreira menciona a estrutura circular do filme, que somada à questão que a obra traz acerca da condensação entre passado, presente e futuro, permite apontar:

A Chegada como uma FC “pós-moderna”, que é, em certa medida, cética sobre a capacidade da humanidade de alterar seu próprio futuro, um comentário sobre o tempo presente como um círculo repetitivo que, no entanto, é aceito por vezes com serenidade, outras vezes com revolta (MOREIRA, 2017, p. 198-199).

O conceito do filme parece ser mesmo a circularidade. São vários os momentos em que a câmera faz movimentos circulares, e a própria narrativa do filme sugere, em vários momentos, a circularidade, pois a história circula entre passado, presente e futuro. Em uma das cenas visionárias, Louise explica para a filha que o

seu nome, Hannah. É um palíndromo, que pode ser lido da esquerda para a direita e vice-versa sem alteração do significado.

A circularidade parece remeter a temática do recolhimento em si mesmo que temos mencionado neste estudo. Outra questão bastante aparente no filme é a mensagem que o longa passa sobre o problema da comunicação. A comunicação é apresentada como um instrumento que pode levar à guerra ou à paz. Nesta perspectiva, uma língua universal levaria à paz universal, já que os povos poderiam se entender melhor.

Apesar de intervir no futuro para evitar o conflito entre a China e os alienígenas, Banks decide não mudar nada em sua vida pessoal e viver o que o Destino lhe reservou. As visões informam o espectador que Donnelly deixou Banks após a moça revelar a ele sobre o seu poder de ver o futuro e dizer-lhe que a filha do casal iria morrer jovem de uma doença grave. Donnelly parece não ter aceitado a decisão de Banks de não fazer nada para mudar o futuro.

2.5 POSSÍVEIS ECOS DE UMA MATRIZ DE VILLENEUVE EM *A CHEGADA*

A sequência que selecionamos por acreditarmos representar o *isolamento* no filme *A Chegada* se dá quando Banks decide quebrar o protocolo (até então ela mantinha contato indireto com os alienígenas, e conversava com eles através de uma parede de vidro) e manter contato direto com os extraterrestres. Neste momento, a nave está a 800 metros do solo, bem mais alta do que estava antes. Isto se deve ao fato dos alienígenas terem sofrido um ataque do exército, que ao descobrir que os estrangeiros haviam mencionado a frase “oferecer arma” no diálogo com Banks, bombardearam a nave.

Na sequência referida (Anexo B – Sequência que representa o *isolamento* de Louise em *A chegada*), Banks se afasta discretamente de sua equipe, sai da base e segue sozinha de carro até o local onde se encontra a nave alienígena. Ao se aproximar do objeto, um compartimento se desprende da nave e desce para recolhê-la. Em um grande plano geral, Banks aparece entrando no objeto. Um plano aproximado mostra Banks no interior do compartimento. A moça aparece tensa e o contraste entre claro e escuro contribui para a dramaticidade da cena.

A abertura do objeto fecha-se. Em um plano aéreo vemos Banks em meio à escuridão do estreito compartimento. O objeto levanta voo. Uma câmera baixa mos-

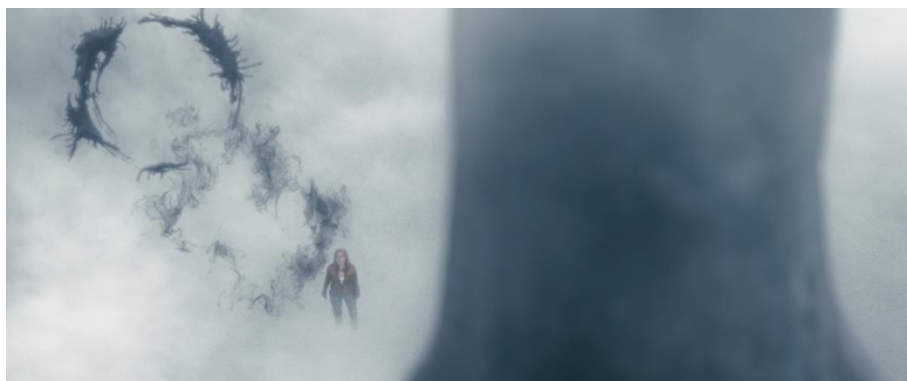
tra Banks tensa em meio à penumbra, vemos apenas seus pés. Em seguida, uma substância semelhante a vapor ou fumaça emerge do chão e começa a tomar conta do ambiente, envolvendo Banks. Em um plano médio, Banks aparece de costas, enquanto a sua frente o objeto abre-se novamente.

A moça é lançada em uma sala enorme e clara, e o vapor continua a tomar conta do ambiente. Em função da baixa gravidade do local, Banks flutua pelo ambiente. O vapor que impregna o ambiente e age sobre Banks, somado à baixa gravidade, fazem com que o local se assemelhe a um imenso aquário na qual a moça está mergulhada. Um dos alienígenas surge e desfila na tela e realiza movimentos semelhantes aos animais marinhos.

Ele surge atrás de Louise, que se vira para ficar diante dele. Em um grande plano geral, Banks aparece de frente para o enorme alienígena. Ela o reconhece, é “Costello”, e pergunta para ele onde está Abbott. Costello responde que Abbott está morrendo e Banks diz que sente muito. A moça diz a Costello que precisa que ele mande uma mensagem para as nações e o alienígena revela a Banks que “Banks tem arma” e em seguida diz “use arma”. Banks não entende e pergunta o propósito dele na Terra.

Um *travelling* vertical enquadra Banks em contra-plongée, no momento em que Costello revela à moça que a sua espécie ajudou a humanidade dando-lhes a arma que abre o futuro. Um plano em plongée enquadra Banks de costas e, ao fundo, Costello gigante em meio à penumbra. No plano seguinte, um *travelling* vertical com grua mostra Banks diminuída diante do alienígena (Figura 11). Em um novo plano em contra-plongée com Louise de costas e ao fundo Costello, o alienígena revela que precisarão da ajuda dos humanos três mil anos no futuro.

FIGURA 11 - BANKS DIMINUÍDA DIANTE DO ALIENÍGENA



Fonte: Filme *A Chegada* (2016).

Banks pergunta a Costello como ele consegue ver o futuro e, após aparentemente sentir algo estranho no corpo, a moça começa a ter visões dela junto com uma garotinha. Banks pergunta a Costello quem é a criança que ela está vendo e o alienígena revela que o que ela vê é o futuro, pois possui a “arma” que abre o tempo. Cenas de Banks são alternadas com cenas de suas visões do futuro, sempre junto com uma criança. Após fazer esta revelação, Costello se ausenta do ambiente e o vapor toma conta de tudo, tornando a tela totalmente branca. Na cena seguinte, uma elipse temporal e Louise aparece já do lado de fora da nave. Encerra-se o nosso recorte do isolamento.

Os principais recursos estilísticos utilizados nesta sequência são os planos gerais que, como em *32 de Agosto na Terra*, reforçam a ideia da monumentalidade e da opressão da paisagem em relação à personagem. O plano detalhe também contribui para construir o mergulho que a personagem faz no meio, como quando Banks toca suas mãos na substância expelida por Costello. Os planos plongèe e contra-plongèe, com Banks enquadrada de costas, reforçam a noção de imponente de Costello diante de Banks e aflição da moça. O *flashback*, que como vimos mostra visões do futuro e não lembranças do passado, é um elemento importante na construção desta sequência e será também, como veremos, um recurso utilizado na cena de *Blade Runner 2049*.

O encerramento de Banks em sua subjetividade a faz ter uma experiência de visão do futuro, e descobrir que terá uma filha e esta morrerá jovem de uma doença grave. A partir de então, Banks terá de escolher se terá a filha. A decisão dela terá grande importância na narrativa.

Assim como em *32 de Agosto na Terra*, após o *isolamento*, a personagem faz uma escolha. Novamente, vemos a recorrência do mergulho do personagem em si mesmo. A paisagem tem um papel importante, uma vez que o mergulho em si mesmo é um mergulho na própria paisagem. A própria sequência em questão assemelha-se a uma imersão na água. A paisagem parece reunir o real e o virtual, o presente e o devir. Apesar dos diálogos, a tonalidade da sequência é a expressividade.

A decisão de Banks? Ela decide ter a filha, mesmo sabendo do trágico futuro. O interessante para nós nesta sequência é a repetição: após o *isolamento*, vemos uma espécie de epifania seguida da decisão, como em *32 de Agosto na Terra*. O tema da *responsabilidade materna* e *paterna* aparece mais uma vez, e novamente

parece apontar para a importância dada à decisão de conceber um filho. A *responsabilidade materna e paterna* seria o tema do filme?

2.6 REALISMO CAPITALISTA EM *32 DE AGOSTO NA TERRA* E *A CHEGADA*

A partir de agora, propõe-se interpretar o suposto tema da maternidade/paternidade, identificado nos filmes de Villeneuve através de uma inspiração na metodologia da matriz, sob a ótica do realismo capitalista, com referências da análise ideológica. O propósito metodológico é abordar o suposto tema não como uma abstração autoral, mas buscar conectá-lo com a realidade.

Žižek (2011) é o autor que tomaremos como referência para pensar esta operação ideológica nos termos do realismo capitalista. Sob a ótica do realismo capitalista, com referências da análise ideológica, é possível vislumbrar outra leitura do filme, pensando-o também em termos da produção do casal, ou seja, uma operação ideológica através de um drama de família.

O autor identificou nos principais filmes de Steven Spielberg, *E.T.: O Extraterrestre* (*E.T. The Extra-Terrestrial*, 1982), *Império do Sol* (*Empire of the Sun*, 1987), *Jurassic Park* (1993), *A Lista de Schindler* (*Schindler's List*, 1993) e *Guerra dos Mundos* (*The War of the Worlds*, 2005), “o impasse da autoridade paterna e sua restauração” (ŽIŽEK, 2011, p. 76). *Guerra dos Mundos*, na visão de Žižek, poderia ter como subtítulo “Uma história de como um pai trabalhador finalmente se reconcilia com o filho”.

Na mesma chave da produção do casal, o autor vê *Titanic* (1997), de James Cameron, não como a catástrofe de um navio que bateu num iceberg, mas sim como a punição após a transgressão das divisões de classe (e também ato sexual ilegítimo). O desastre com o iceberg evitou o verdadeiro desastre: a união entre um rapaz pobre e uma mulher rica, além de evitar a destruição do amor do casal. Para Žižek (2011, p. 77), a mensagem subjacente do filme de Cameron poderia criar a seguinte premissa: “[...] uma menina mimada da alta sociedade que passa por crise de identidade [...]”. O rapaz pobre teria a tarefa de recuperar sua autoestima.

Em *32 de Agosto na Terra*, a decisão de Simone de largar tudo e ter um filho, e a ideia de Philippe de conceber tal filho no deserto parece uma fuga utópica do mundo urbano capitalista, mas se a abordagem toma como referência a análise ideológica, outra leitura será possível.

Uma das sequências iniciais do filme, em montagem alternada, apresenta um contraste entre uma paisagem urbana cheia de ruídos, com trânsito intenso, prédios comerciais e torres de alta tensão, com uma paisagem bucólica formada por campos e natureza agradável. Simone só poderá refletir e decidir por si própria quando se afastar do mundo urbano, mundo este que corrompe.

O momento de *isolamento* e reflexão se dá junto à natureza, e também no deserto com Philippe, já que como já mencionado este representa o deserto interior dos personagens, a página em branco a ser escrita por eles. A dialética entre paisagem natural e paisagem urbana parece representar o conflito interno dos personagens, cujo desafio será fazer prevalecer o ego sobre o superego. Quando Simone propõe ter um filho com Philippe, este aceita com a condição de que o bebê seja concebido no deserto. É preciso sair do mundo urbano para realizar sonhos, enfim, a felicidade está para além da metrópole.

Partindo do pressuposto de que a oposição mundo urbano e natureza refere-se à temática do recolhimento em si mesmo e da reflexão, sair do espaço urbano significa voltar para casa, ou seja, deixar um mundo hostil ao ser humano para se conectar a um mundo natural. O deserto é um refúgio. Simone e Philippe vão para o deserto em busca de vida. Se confrontarmos esta temática com referências da análise ideológica, podemos colocar *32 de Agosto na Terra* como mais um filme a incorporar o ideário antiurbanista, que vê o mundo urbano como o apocalipse, lugar das distopias, e o mundo natural como idílico, utópico e capaz de materializar sonhos.

32 de Agosto na Terra é mesmo a história de uma jovem mulher que, após sobreviver a um acidente de automóvel, propõe a um antigo amigo que os dois concebam um filho para ela criar de maneira independente, mas que o amigo recusa por ser apaixonado pela moça? O primeiro ponto é destacar alguns elementos da narrativa.

Philippe tem 30 anos, está tentando se formar em medicina após várias tentativas fracassadas em outras áreas. Na medicina, Philippe não se sente realizado e afirma não conseguir se ver como médico. Simone tem 26 anos e antes de pedir demissão trabalhava como modelo. Quando eram mais jovens, os dois fizeram um trato: se chegassem aos 30 anos sem que nenhum deles tivessem filhos ou relacionamento sério, eles conceberiam um filho juntos. Simone antecipou o cumprimento do trato, pois ela ainda não havia completado 30 anos e Philippe no momento está em um relacionamento sério com Juliette.

Philippe e Simone não estão adequados ao realismo capitalista. Ela tem 26 anos, largou o emprego e ainda não é mãe; Philippe tem 30 anos, ainda não se realizou profissionalmente e, apesar de estar namorando, não constituiu família. E há ainda a possibilidade do ato sexual ilegítimo.

Um casal assim não pode dar certo. Philippe não aceita apenas fazer um filho em Simone porque a ama, mas este não é o motivo que acaba com o possível casal, pois após ler a carta em que Philippe se declara, Simone parece ter ficado “balançada”. O real motivo que destrói o casal é uma tragédia: Após ser confundido na rua, Philippe é espancado por uma gangue e entra em coma profundo.

Os enigmáticos dias 32 a 36 de agosto parecem representar uma realidade paralela ao realismo capitalista. São os dias inexistentes vividos por pessoas inexistentes. A tentativa frustrada de conceber um filho no deserto e o coma de Philippe parece representar a materialização do drama vivido pelos jovens.

A restauração da ordem realista capitalista se dá no dia nove de setembro, dia em que o possível casal é destruído e Philippe se encontra na cama de um hospital, em coma profundo. Um casal disfuncional no realismo capitalista não pode prosperar. Uma vida alternativa é perigosa, já que para o realismo capitalista “não há alternativa”.

Como operação ideológica familiar e produção do casal nos termos do realismo capitalista proposto por Žižek, podemos interpretar a decisão de Philippe de não conceber o filho sem compromisso como um argumento em favor da família tradicional. Philippe não queria fazer um filho sem compromisso, queria ser pai e constituir família. A *responsabilidade materna e paterna* parece ser uma operação ideológica familiar.

Em *A Chegada*, o recolhimento em si mesmo, esta imersão subjetiva que estamos mencionando, culmina em um afastamento do espaço urbano, ambiente que nos filmes aqui examinados parecem se traduzir em espaços hostis à reflexão e à paz espiritual. Temos mais uma vez a paisagem desértica, agora representada no interior da nave alienígena. Mais uma vez um vasto espaço vazio, opressor, imponente, e o personagem a enfrentar os seus fantasmas.

As naves pousam em várias localidades da Terra, mas a nave em questão pousa em um local afastado, um campo. Enquanto ali, no campo, as mediações com os alienígenas são pacíficas, no ambiente urbano, apresentado no filme por meio de

noticiários de TV, vemos o caos instaurado. Nada comparado à paz do campo, onde os alienígenas se instalaram, e nem à casa de campo onde mora Louise.

A ideologia mais evidente no filme é a mais comum em produções *hollywoodianas*. Ela aparece na construção de um personagem liberal. Banks, uma cidadã norte-americana comum, professora universitária, salva o planeta. Vemos aqui mais uma vez a heroicização do norte-americano comum, individualista, que é capaz de transformar não somente a sua própria história, mas a história do planeta. Neste ponto o filme se distancia de outras produções de Villeneuve, em que os personagens são mais transformados pelo mundo do que o transformam.

Talvez seja ocioso mencionar também que a pessoa comum, que se tornará a heroína do filme, está em uma situação cotidiana quando é convocada para uma missão de salvar o mundo; que o chamado quase não se concretiza, mas as coisas se normalizam e ela assume a empreitada.

A *Chegada* é mesmo a história de alienígenas que visitam a Terra, tomam contato com uma linguista que codifica sua linguagem e recebe dos estrangeiros o dom de ver o futuro, descobrindo que terá uma filha que morrerá de uma doença grave, mas mesmo assim decide ter a criança? Ao colocarmos as noções acerca do realismo capitalista em diálogo com referências da análise ideológica, busca-se realizar uma análise temática nos termos de uma narrativa familiar como operação ideológica.

Qual é o drama de Banks? Assim como Simone em *32 de Agosto na Terra*, Banks está com quase trinta anos (ou mais, o filme não nos dá esta informação, mas sabemos que ela possui um doutorado) e, apesar de ser realizada profissionalmente, ainda não constituiu família. Ela é uma pessoa bem-sucedida, alguém exemplar em um mundo realista capitalista. O que falta para a moça é constituir uma família e quem vem fazer esta revelação a ela, quem vem lhe mostrar, literalmente, o futuro, são os alienígenas. Os alienígenas são os responsáveis por interpelar Banks e lembrá-la de que ela deve se casar e ter um filho. Ela deve ter a filha, mesmo sabendo que a perderá ainda na adolescência de uma doença grave, ou seja, uma mulher deve ser mãe independentemente de qualquer coisa.

Banks vê o futuro, tem a oportunidade de transformar o que o Destino a reservou, mas decide não mudar nada. “Não há alternativa”? Não há alternativa para o que o capitalismo impõe? Trabalhar, se realizar profissionalmente, se estabilizar e constituir uma família? A mensagem subjacente parece dizer: Construir uma família

é importante, é um dever, mesmo que você saiba previamente que ela irá fracassar. Banks sabia que iria ter uma filha, que ela morreria ainda na adolescência de uma doença grave, e que seu marido a abandonaria, mas mesmo assim decide construir esta família, sem mudar absolutamente nada.

A mensagem está dizendo que o casal deve estar de comum acordo na concepção de um filho? Banks decidiu ter a filha mesmo sabendo que ela iria morrer jovem, e não consultou seu marido sobre sua decisão. Foi abandonada pelo marido e perdeu a filha ainda jovem. Donnelly queria ter participado da decisão de ter ou não uma filha que iria morrer ainda jovem, ele queria participar na condição e responsabilidade de pai.

3 ANÁLISE DE *BLADE RUNNER 2049*

Até este momento, buscou-se construir um olhar sob parte da filmografia de Villeneuve e, com inspiração na metodologia da matriz e nas noções de realismo capitalista, examinar repetições que contribuam para a construção de um tema pertinente ao estudo de *Blade Runner 2049*.

Blade Runner 2049 é o ponto de chegada deste estudo e, portanto, sua análise será mais completa do que *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*, que foram importantes por nos indicarem o caminho a percorrer. Busca-se em *Blade Runner 2049* as repetições temáticas e narrativas encontradas nos dois filmes de Villeneuve, além da realização de uma abordagem do filme em termos de gênero cinematográfico, suas hibridações e as tensões entre o estilo do cineasta e o polo industrial de sua obra.

*Blade Runner 2049*¹⁵, obra de ficção científica, gênero clássico consagrado em Hollywood, originalmente lançado no ano de 2017, teve a produção executiva de Ridley Scott, direção de Denis Villeneuve, fotografia de Roger Deakins e trilha sonora de Hans Zimmer e Benjamin Vallfisch. Pelo seu orçamento e estratégias de marketing¹⁶ o filme pode ser considerado um *blockbuster high concept*, termo utilizado para designar filmes da indústria do cinema em que o estético sofre pressão e adequa-se às condições do mercado.

Blade Runner 2049 dá sequência e amplia o universo diegético de *Blade Runner* (1982), filme dirigido por Scott, que teve seu roteiro inspirado no romance *Androides sonham com ovelhas elétricas?* De Philip Kindred Dick, publicado originalmente em 1968. O DVD de *Blade Runner 2049* lançado no Brasil informa que os personagens do filme foram inspirados no romance de Dick.

Em um mundo pós-apocalíptico, um poderoso empresário chamado Niander Wallace (Jared Leto) ganha o direito de produzir novamente os polêmicos replicantes, androides semelhantes aos humanos em inteligência e força, e criados para o trabalho escravo. Wallace é produtor de alimentos sintéticos e conseguiu erradicar a

¹⁵ Os títulos dos longas-metragens, curtas-metragens e filmes mencionados nesta dissertação, primeiramente, aparecerão em língua portuguesa, seguidos dos títulos originais e acompanhados do ano de lançamento. No decorrer do texto, serão apresentados somente em língua portuguesa.

¹⁶ Referimos aos curtas-metragens que antecederam o lançamento de *Blade Runner 2049*(2017): *Blade Runner - Black Out 2022* (2017), de Shinichiro Watanabe; *Blade Runner - 2036: Nexus Dawn* (2017), de Luke Scott; *Blade Runner - 2048: Nowhere to Run* (2017), de Luke Scott. Ver em: <https://www.imdb.com>.

fome no mundo, por esta razão ganhou prestígio e foi autorizado a produzir replicantes, tendo comprado os espólios da antiga empresa Tyrell, que fabricou os modelos antigos.

No entanto, há ainda na clandestinidade replicantes do modelo fabricado pela Tyrell e com prazo maior de vida, que devem ser caçados porque se rebelaram contra a exploração. Desta vez, até o caçador de androides é um replicante. Os replicantes da Wallace possuem memória artificial implantada, estratégia para deixá-los mais dóceis. O trabalho de K (Ryan Gosling) é “remover” os replicantes do modelo antigo.

O filme inicia quando K vai até uma fazenda distante para remover o replicante Sapper Morton (Dave Bautista), que se esconde no local e ganha a vida trabalhando na produção de alimentos sintéticos. Após entrarem em luta corporal, K consegue deter Sapper Morton e, antes de liquidá-lo, o caçador de androides ouve uma frase que o marcará. Sapper Morton diz que K mata a sua própria espécie porque ainda não viu um milagre.

Após “remover” Sapper Morton, K percebe uma flor depositada embaixo de uma árvore seca. A flor, único elemento capaz de evocar vida naquele local, chama a atenção de K. Ele se aproxima da árvore, recolhe a flor e decide escanear o local. Após realizar o procedimento, K descobre uma caixa enterrada embaixo da árvore. Árvores, como sabemos, é um símbolo de fertilidade. Ele informa sua superior sobre a descoberta e leva o objeto para análises. Em um laboratório de análises, K é informado de que a caixa contém uma ossada. A ossada é submetida a exames e descobre-se que ela pertencia a uma replicante cuja morte se deu no parto.

A descoberta é fantástica, pois vislumbra a possibilidade de os replicantes se autorreproduzirem, o que os tornaria ainda mais humanos. A partir de então, a missão de K, que é subordinado ao departamento de polícia, será encontrar o paradeiro da criança, que no momento está adulta, nascida de uma replicante.

Para a chefe de polícia Joshi (Robin Wright), o achado pode significar um desequilíbrio à estratificação social, por isto o replicante “nascido” deve ser identificado e detido. Devido a uma série de coincidências entre as pistas sobre a criança e suas próprias lembranças, K descobre que ele próprio pode ser a criança. Mas, a dúvida é cruel: seria ele a criança replicante com “alma”, nascida e não fabricada, ou ele apenas carrega uma memória artificial copiada de tal criança?

Em sua investigação, K encontra Ana Stelline (Carla Juri), a moça que trabalha no centro de atualizações produzindo memórias artificiais para a Wallace Corporation. K solicita uma análise de sua memória para saber se ela é uma criação ou se de fato foi vivida. Ao saber que sua memória foi vivida, K fica angustiado, pois assim como ele pode ser a criança, é possível também que a memória da criança tenha sido copiada e implantada nele como forma de ocultar o paradeiro dela.

O dilema é colocado: há duas pessoas com as mesmas características genéticas, uma mulher e um homem, mas apenas uma delas é o replicante com “alma”. A partir de então, K deixa de ser o caçador de androides e passa tentar desvendar a sua própria origem. Ao ser detido por sua transgressão e submetido ao teste de parâmetro, procedimento cotidiano que avalia o grau emocional dos replicantes como forma de prevenir o desenvolvimento de suas emoções, K reprova, pois, o exame indicou um alto grau de sensibilidade. A chefe de K decide não o prender, e ele segue suas buscas.

Em suas andanças, o caçador de androides descobre que a ossada pertence à replicante Rachael e o provável pai da criança seria o antigo caçador de androides Deckard (Harrison Ford). K descobre o paradeiro de Deckard, um local desértico e devastado pela radiação, e lá tem um embate com o antigo caçador de androides. Luv (Sylvia Hoeks), a replicante que é braço direito de Wallace e que também está em busca da criança, persegue K e o encontra no esconderijo de Deckard. Lá ela prende o antigo caçador de androides e deixa K desacordado.

K é socorrido por um grupo de replicantes do modelo antigo que vive na clandestinidade e cujo principal trabalho é proteger a identidade do replicante “nascido”. Sabendo que possuem o dom de se reproduzirem, eles planejam uma revolução para se libertarem da exploração, pois se consideram “mais humanos que os humanos”. No entanto, é através deles também que K recebe uma notícia decepcionante: Ele não é a criança “especial”. O fruto do milagre é Stelline. Os replicantes recomendam que K execute Deckard, para que este não leve Wallace até eles. Freysa (Hiam Abbass), a líder dos revoltosos, diz a K que morrer pela causa certa é a coisa mais humana que eles podem fazer.

K está mudado, mas ao invés de obedecer a ordem de Freysa e matar Deckard, ele decide salvá-lo, interceptando o comboio aéreo que levava o antigo caçador de androides para fora da Terra e executando Luv. Após libertar Deckard, K o leva para conhecer sua filha, Stelline, a moça que produz memórias artificiais para a

Wallace Corporation. Enquanto Deckard entra no centro de atualização, local onde a filha trabalha produzindo memórias, K desfalece na escadaria que dá acesso ao ambiente.

Acreditamos que uma das principais diferenças entre o filme de Scott e o filme de Villeneuve está relacionada à paisagem e a construção do espaço. Enquanto que *Blade Runner* (1982) explora a verticalidade da metrópole, *Blade Runner 2049* (2017) opta pela horizontalidade e explora os seus arredores. O filme de Villeneuve parece privilegiar a “bagulhificação” pós-apocalíptica, termo utilizado por Dick em seu romance. Ao invés da ênfase na verticalidade dos arranha-céus, a horizontalidade da ruína, dos destroços.

Blade Runner 2049 é ambientado em um mundo pós-guerra, como o é também no romance de Philip Dick. Já *Blade Runner* (1982) não faz menção à guerra e não apresenta uma paisagem em ruínas. Sua paisagem está baseada na verticalidade da metrópole e no lixo dos guetos. No universo de *Blade Runner*, poderíamos dizer que a guerra é a baliza que separa os dois filmes e um elemento que também os diferencia em termos de paisagem.

O filme de Scott parece se deter mais na questão do caçador de androides e sua investigação. Ainda que o filme traga ambiguidades, Deckard é um caçador de androides e fará isto do começo ao final da película. Ele é caçador de androides até quando está em sua casa, já que sua investigação continua. K, o caçador de androides do filme de Villeneuve, assume esta posição apenas no início do filme e, mesmo nesta parte, quando está em casa deixa a sua profissão e o que vemos são situações cotidianas. Na maior parte do filme K está em uma busca para descobrir a sua própria origem, e não procurando replicantes para “remover”.

A narrativa do filme oscila entre imagens espetaculares, como as de lutas, perseguições e combates armados, característica do cinema contemporâneo *hollywoodiano*, construída por montagem rápida, com imagens de K em situações de seu cotidiano e em suas buscas nos arredores da metrópole, com montagem mais lenta.

Ao contrário do filme de Scott, *Blade Runner 2049* não traz ambiguidade em relação aos principais personagens. Rachael no romance de Dick é um androide (andys), no filme de Ridley Scott suscita ambiguidade, e em *Blade Runner 2049* está claro desde o início que é uma replicante. Não temos certeza se Deckard é humano ou replicante no livro de Dick, em *Blade Runner* (1982) causa dúvida, mas no filme

de Villeneuve está claro que ele é humano. K, o caçador de andróides de *Blade Runner 2049*, é um replicante e nada no filme questiona esta sua condição.

3.1 *BLADE RUNNER 2049*: CINEMA CLÁSSICO NARRATIVO OU *BLOCKBUSTER HIGH CONCEPT*?

Nos estudos sobre o cinema *hollywoodiano*, existe uma grande controvérsia entre os teóricos sobre as discussões em torno da continuidade ou transformação da estética narrativa. Para uns autores, o cinema *hollywoodiano* continua a utilizar a técnica do cinema para criar filmes narrativos e de fácil assimilação pelo público, como era desde os primeiros anos do século XX.

Para outros autores, na passagem dos anos 1960 houve uma transformação na estética dos filmes narrativos, que ganharam em sofisticação devido às transformações do pós-Segunda Guerra. Para os teóricos da transformação da narrativa clássica, haveria ainda outra mudança, ocorrida no final dos anos 1970 e que instituiria no cinema *hollywoodiano* a noção de *blockbuster high concept*.

O chamado cinema clássico narrativo começou a se desenvolver no início do século XX em Hollywood e atingiu seu modelo clássico em meados de 1915, se tornando um modelo hegemônico. Uma das principais características do modelo clássico narrativo é a construção espaço temporal fechada e a continuidade narrativa. A narrativa clássica refere-se a um conjunto de códigos narrativos que se consolidaram no início do século XX e se tornaram regras por conseguirem uma fácil comunicação com o público. Bordwell (2005, p. 291, grifo do autor) afirma que:

Entre todos os modos narrativos, o clássico é o mais preocupado em motivar composicionalmente o estilo em função dos padrões adotados pelo *syuzhet*. Consideremos a noção do que hoje denominamos plano. Durante décadas, a prática hollywoodiana designou o plano como “cena”, combinando assim uma unidade estilística material a uma unidade dramatúrgica. Na prática de filmagem, o princípio orientador era o de que toda e qualquer manifestação da técnica fosse colocada a serviço da transmissão de informações da fábula pelos personagens, fazendo dos corpos e rostos, invariavelmente, os pontos focais da atenção. Tendo em vista a estrutura causal recorrente da cena clássica (exposição, fechamento de um fator causal anterior, introdução de novos fatores causais, suspensão de um novo fator), o cineasta pode utilizar-se das técnicas de forma isomórfica com relação a essa estrutura. A fase de introdução caracteristicamente envolve um plano que estabelece os personagens no tempo e no espaço. À medida que os personagens interagem, a cena é segmentada em imagens mais próximas de ação e reação, enquanto o cenário, a iluminação, a música, a composição e os movimentos de câmera ajudam a acentuar o processo de formula-

ção de objetivos, de luta e de decisão. A cena geralmente finaliza com uma porção de espaço – uma reação facial, um objeto significativo – que fornece uma transição para a próxima cena.

O autor define o modelo clássico narrativo da seguinte forma: “Em termos de fábula, a aposta no personagem como agente de causa e efeito e a definição da ação como a perseguição de um objetivo são aspectos salientes do formato canônico” (BORDWELL, 2005, p. 279). Sobre a trama, Bordwell (2005, p. 279) afirma que “o filme clássico respeita o padrão canônico de estabelecimento de um estado inicial de coisas que é violado e deve ser restabelecido”, padrão este herdado do folhetim popular do século XIX.

Outra característica importante do modelo clássico é o papel da câmera, que como um olho privilegiado “estimula, através da escolha correta de seu objeto e posicionamento, a sensação no receptor de ‘estar presente à porção mais vital da experiência – no ponto mais vantajoso de percepção’ ao longo de todo o filme” (LANE apud BORDWELL, 2005, p. 288)¹⁷.

Bordwell argumenta que na narração clássica a técnica cinematográfica é um veículo por meio do qual a história é contada através da trama (BORDWELL, 2005, p. 291). No modo clássico, o estilo respeita os padrões adotados pela trama, o que significa dizer que a técnica está a serviço da narrativa. Este modelo tem como propósito fazer o espectador discernir um tempo-espaço que tenha coerência e consistência, e o máximo de clareza denotativa que se puder alcançar (BORDWELL, 2005, p. 292).

No tocante à composição e movimento de câmera, há uma elaboração “antecipatória”, em que o espaço no enquadramento está reservado para um personagem que se apresentará ou qualquer outro evento que tem como objetivo fazer seguir a história (BORDWELL, 2005, p. 292). O estilo está orientado para construir uma relação lógica entre plano a plano e sequência a sequência. Grosso modo, o estilo clássico agencia os recursos técnicos em função da narrativa.

Bordwell (2005, p. 279) argumenta que os personagens do cinema clássico narrativo são agentes “de causa e efeito e a definição da ação como a perseguição de um objetivo são aspectos salientes do formato canônico”. No que diz respeito à trama, “o filme clássico respeita o padrão canônico de estabelecimento de um esta-

¹⁷ A. Lindsley Lane, “The Camera’s Omniscient Eye”, em *American Cinematographer*, 16 (3), março de 1953, p. 95.

do inicial de coisas que é violado e deve ser restabelecido” (BORDWELL, 2005, p. 279).

Os cânones clássicos narrativos padronizam tanto a trama quanto o estilo de um filme individual. Não há inovação estilística, o que ocorre de inovador está no nível da história. Tanto o estilo quanto a trama obedecem a regras extrínsecas ao filme. Bordwell (2005, p. 295) reconhece que trama e estilo se modificaram ao longo dos anos, mas os fundamentos da trama, como o mecanismo causa e efeito, permanecem vigentes desde 1917.

Alguns autores defendem que no final da década de 1960 e sob o influxo do cinema moderno europeu, jovens cineastas oriundos de escolas de cinema contribuíram para a modernização do cinema *hollywoodiano*, erigindo um movimento de estilo que ficou conhecido como Nova Hollywood (MASCARELLO, 2006, p. 333-331). Este movimento caracterizaria um momento excepcional de Hollywood, que teria dado a chance para que jovens cineastas produzissem filmes que conseguiram manter um equilíbrio entre arte e entretenimento.

De acordo com Fernando Mascarello (2006), este período tido como excepcional do cinema americano, em que arte e entretenimento coexistiram num mesmo filme, foi ofuscado pela ascensão do *blockbuster high concept* no final da década de 1970, um modelo que visa o lucro para além das bilheterias do cinema, explorando o chamado mercado conexo (2006, p. 333-331). Para se adequar à lógica do mercado, a própria estética dos filmes teria se transformado. Ao invés de focar na história, como no modelo clássico, os filmes se voltariam para o espetáculo de cenas autosuficientes, em um praticamente retorno ao “cinema de mostração” do período silencioso.

Deste modo, a história já não teria tanto a importância que teve e a narrativa orgânica do cinema clássico perde força. Os chamados *blockbuster high concept* seriam formados por grandes blocos de cenas espetaculares, com influência do filme publicitário e do videoclipe (MASCARELLO, 2006, p. 333-331). Trata-se de um cinema pós-clássico que não está mais alinhado esteticamente com o modelo clássico narrativo, e dialoga com estéticas contemporâneas.

O *blockbuster high concept* marca o surgimento do cinema evento, uma intensificação do filme como espetáculo, em que a narrativa transborda para além das salas de cinema. Esta estratégia acaba por estabelecer uma pressão do econômico sob o estético, o que, como descrito acima, transforma a própria forma dos filmes,

hoje mais encerrados em grandes sequências espetaculares elencadas, do que dentro dos cânones clássicos de narrativa. Estas constatações são controversas, já que existem autores que se opõem à afirmação de que o modelo clássico se transformou.

A polêmica surge porque há autores que insistem na ideia de que o modelo clássico continua dominante mesmo após o colapso do sistema de estúdios no Pós-Segunda Guerra (THOMPSON, 1999, p. 2). Como vimos, é bastante difícil para um filme se desvencilhar da herança do modelo clássico, já interiorizado pelo público e pelos realizadores.

Kristin Thompson (1999, p. 4) não descarta mudanças na indústria *hollywoodiana* no Pós-Guerra, mas acredita que tais transformações no cenário econômico foram superficiais e não sistêmicas e não afetaram o modo clássico de contar histórias. A chamada Nova Hollywood seria apenas uma breve mudança de ares ocasionada pela chegada de jovens realizadores oriundos de escolas de cinema. A narrativa clássica continuaria a ser hegemônica.

Murray Smith apud Mascarello (2006, p. 357)¹⁸ acredita que o cinema *hollywoodiano* não se transformou no final da década de 1960, e o que ocorreu ao longo dos anos foram mudanças circunstâncias motivadas pelo objetivo da indústria de maximizar os lucros com produção de filmes narrativos clássicos.

Em *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, David Bordwell, Janet Staiger e Thompson (1985) argumentam que mesmo após o desmantelamento do tradicional sistema de estúdios no pós-guerra, em que as *majors* que dominavam a produção, distribuição e exibição dos filmes tiveram que se adaptar a um sistema mais aberto de produção, o modelo narrativo clássico manteve a sua hegemonia na indústria *hollywoodiana*.

Em *Storytelling in the New Hollywood*, Thompson (1999) prossegue e aprofunda os estudos sobre o cinema *hollywoodiano* e, ao contrário dos entusiastas da Nova Hollywood, a autora mantém a argumentação do estudo anterior, de que as formas fundamentais do modelo clássico se mantêm tal como eram na era dos estúdios.

É importante salientar a constatação do historiador Eric Hobsbawm (1990, p. 20), de que a grande indústria historicamente incorpora elementos de vanguarda e é quem efetivamente transforma o cenário artístico, fato que coloca em cheque a no-

¹⁸ SMITH, M. (1998). "Theses on the philosophy of Hollywood history". In NEALE, S. e SMITH, M. (orgs.). *Contemporary Hollywood cinema*. Londres: Routledge.

ção de que a chamada Nova Hollywood teria sido um período excepcional da história do cinema *hollywoodiano*.

Acreditamos que houve uma transformação do cinema clássico *hollywoodiano* para acompanhar o mercado, mas o chamado cinema *blockbuster high concept* parece não contemplar toda a produção do cinema em Hollywood. Existem de fato filmes eventos construídos em um modelo que não possui a organicidade do modelo clássico e que se baseiam em imagens espetaculares com pouca relação entre elas. No entanto, estes filmes parecem representar uma parcela do cinema industrial, mas não o todo. De outro lado, parece haver filmes que misturam cenas espetaculares com sequências orgânicas com força narrativa, e outros mais clássicos, preocupados em contar uma história sem muita espetacularização.

Blade Runner 2049 parece ser um híbrido entre o *blockbuster high concept* e o clássico. A sua narrativa extrapola a diegese (foram lançados três curtas-metragens que ampliam o seu universo diegético) do filme, além de apresentar grandes sequências espetaculares que poderiam ser excluídas sem prejuízo da narrativa, como por exemplo, as longas cenas de luta. No entanto o filme não se faz apenas de grandes sequências de imagens espetaculares e uma pequena história. Há uma grande história que importa bastante ser acompanhada e certa organicidade narrativa.

Os grandes planos gerais e *travellings* que enfatizam a imponente da paisagem podem ser vistos como simples mostração, ou seja, exploração da espetacularidade da imagem, característica do *blockbuster high concept*. Mas, se pensarmos estas imagens tornando pertinentes as análises que fizemos de *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*, é possível concebê-las não como espetáculo, mas como característica do estilo de Villeneuve.

Nesta perspectiva, podemos dizer que *Blade Runner 2049* é um filme *blockbuster high concept*, mas é também um filme narrativo clássico de Denis Villeneuve. Sua conexão com o classicismo se dá na própria maneira como ele trabalha com o gênero cinematográfico.

3.2 *BLADE RUNNER 2049*: GÊNERO CINEMATOGRAFICO E SUAS HIBRIDIZAÇÕES

Neste estudo, *Blade Runner 2049* será abordado como um filme de ficção científica que dialoga com outros gêneros cinematográficos, já que de acordo com muitos autores o gênero é dinâmico e passa por hibridação.

Rick Altman (2000, p. 35) afirma que o gênero cinematográfico não pode ser definido como um termo qualquer, pois é um conceito complexo e de múltiplas significações. Para o autor, o gênero cinematográfico pode ser entendido se identificarmos as seguintes situações:

- O gênero como *esquema básico* e fórmula que precede, programa e configura a produção da indústria;
- O gênero como *estrutura* ou sustentação formal sobre o qual se fazem os filmes;
- O gênero como rótulo ou nome de uma categoria fundamental para as decisões e comunicados de distribuidores e exibidores;
- O gênero como *contrato* ou posição do espectador que todo filme de gênero exige a seu público (ALTMAN, 2000, p. 35, grifo do autor)¹⁹.

Os gêneros se constroem na relação existente entre artistas, indústria, filme e público. Na visão de Altman (2000, p. 35), o gênero é uma estrutura que comporta o fluxo contínuo entre indústria, produtores, diretores, exibidores e espectadores. O gênero cinematográfico criado pela indústria precisa ser reconhecido pelos espectadores, e este reconhecimento se dá em um ambiente público independente da percepção individual do espectador. A indústria define o gênero e o espectador os aceita como tal.

Para Luis Nogueira (2002, p. 3), o gênero é "uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a serem as narrativas ou as temáticas". Hollywood conseguiu, desde o início, ser o melhor ambiente para o nascimento dessas categorias cinematográficas, por esta razão foi lá que os gêneros clássicos foram consagrados (NOGUEIRA, 2002).

Os gêneros não são eternos, portanto até os mais conservadores como o *Western* e o Horror, sofrem mutações morfológicas e hibridações ao longo dos anos,

¹⁹ Texto original em espanhol: • el género como esquema básico a fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria; • el género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas; • el género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores; • el género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público.

num ciclo de nascimento, consolidação, mudança e declínio (NOGUEIRA, 2002, p. 14).

No que concerne ao gênero cinematográfico, como já mencionamos, o filme de Villeneuve pertence ao gênero da ficção científica, e este se define resumidamente pela realização de uma narrativa que se passa no futuro e apresenta tecnologias ainda não conhecidas ou utilizadas no presente da produção do filme.

Suvin apud Suppia (2013, p. 20)²⁰ argumenta que “a ficção científica se distingue pela dominância narrativa ou hegemonia de um ‘novum’ (novidade, inovação) ficcional, validado pela lógica cognitiva”. Bordwell (2013, p. 500) define parcialmente o gênero da ficção científica por meio de filmes que trabalham com a temática de uma “tecnologia que vai além do que pode a ciência contemporânea”.

Baxter apud. Suppia (2013, p.15)²¹ argumenta que o cinema de ficção científica “é a alma da tecnologia americana, a sombra moderna do *western*, a *hobbies magazine* feita carne ou, pelo menos, celulóide”. Para Suppia esta é uma visão nacionalista da Ficção Científica; o autor prefere adotar uma visão universalista. Conforme o Suppia (2007, p. 85):

Nos anos 50, o grande *boom* do cinema de ficção científica nos EUA populariza o gênero mundialmente, e a partir de então tornam-se um pouco mais comuns filmes de ficção científica argentinos, brasileiros, mexicanos, tcheco-eslovacos, chineses, etc. Transfronteiriço e de caráter universalizante, o cinema de ficção científica parece longe de se esgotar.

O gênero da ficção científica no cinema consolidou-se a partir da segunda metade do século XX, na esteira do aumento da produção cinematográfica americana da década de 1950 (SUPPIA, 2015, p. 12). A ficção científica pode ter definições diversas, mas o que se pode afirmar de modo mais claro é que se trata de um gênero.

No caso do cinema e de acordo com a teoria especializada, o gênero cinematográfico - que além de criar códigos narrativos próprios, assimilou códigos presentes em outras artes, como a pintura, literatura e fotografia - forma-se por meio de um conjunto de códigos narrativos e estéticos presentes em um grupo de filmes. O

²⁰ Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven & Londres: Yale University Press, 1980. Pp. 63-64.

²¹ Baxter, John. *Science Fiction in the Cinema*. Nova York & Londres: A. S. Barnes & Co./ A Zwemmer Ltda., 1970. p. 180.

gênero se consolida pela repetição de códigos e signos que são reaproveitados para que o espectador sinta certa familiaridade com a narrativa (NOGUEIRA, 2002).

Jameson (1997) identificou na cena cultural pós-moderna, tragada pelo capitalismo tardio pós-fordista, a impossibilidade da inovação estilística num mundo em que o futuro fracassou. Na cultural pós-moderna não há forma subversiva que escape à incorporação do capitalismo. O que restou a esta cultura foi o apelo ao pastiche e à nostalgia.

Na visão do autor, tais filmes trazem perspectivas do passado de maneira alegórica, realizando uma síntese de duas categorias de filmes antes pensadas incomunicáveis entre si: filmes de nostalgia, com toda a sua sofisticação e elegância e filmes “iconoclastas *punk* de categoria B” (JAMESON, 1997, p. 292). Esta seria a pós-modernidade no cinema. A hibridação de gêneros parece ser uma tendência do cinema na contemporaneidade.

3.3 *BLADE RUNNER 2049* E OS ELEMENTOS DO *WESTERN*

A partir de agora, busca-se explorar o estudo dos gêneros cinematográficos e suas hibridações, com vistas a aferir e melhor entender a forma de um filme de gênero contemporâneo e as dinâmicas estilísticas que o acompanham. *Blade Runner* (1982) é frequentemente classificado como pós-moderno, já que se apropria de uma estilística presente nos clássicos filmes *noir hollywoodianos* da década de 1940.

Ao mesmo tempo, mescla este estilo ao *cyberpunk*, que Jameson (1997) considera a ficção científica contemporânea. O filme de Villeneuve parece conter menos elementos do *noir* do que o filme de Scott. A opção pelo jogo de cores claro/escuro parece ter sido o elemento comum em filmes *noir* mais utilizado pelo diretor canadense.

O personagem K não parece seguir a forma clássica do investigador, que se consagrou em filmes *noir* da década de 1940. K é investigador apenas no início do filme, após isto ele busca sua própria origem. E mesmo no momento em que é o caçador de andróides, no início do filme, acreditamos ser mais pertinente relacioná-lo ao pistoleiro solitário dos grandes clássicos do western, o que lançaria a hipótese de que o filme de Villeneuve também trabalha com hibridação. Segundo Oliveira (2011, p. 12)

“A ficção científica, por sua capacidade de representação do imaginário humano e potencial em abarcar diversos traços característicos de outros gêneros, se mostrou um domínio especialmente produtivo para o entendimento das possibilidades de interseções genéricas junto com a influência dos cenários histórico e sociocultural na realização dos filmes”.

O *western* é considerado o mais americano dos gêneros cinematográficos. Foi um dos primeiros gêneros narrativos da história e influenciou cinematografias em países como a Itália. Foi lá que o *Western Spaghetti*, cópia do western americano no qual o cineasta Sergio Leone se tornou o principal nome (VUGMAN, 2006, p. 159).

A fórmula clássica do *western* perdeu força no pós- Segunda-Guerra em razão da nova sociedade que se configurava e as consequentes perdas dos valores que sustentavam a mitologia presente nos filmes (VUGMAN, 2006, p. 172). Emergem os chamados westerns psicológicos, filmes que questionam o papel do cowboy e expõe o descompasso entre este e a comunidade (VUGMAN, 2006).

O *western*, por sua longa história dentro da história do cinema, contribuiu muito para consagrar padrões de estilo que seriam aproveitados em outros gêneros cinematográficos. Grandes planos gerais são muito utilizados no Western para retratar a paisagem, que está relacionada à construção de uma mitologia de povoamento do Oeste pelo homem branco, cristão e “civilizado”. A paisagem imponente apresentada é o espaço que precisa ser dominado e civilizado.

No caso de *Blade Runner 2049*, os grandes planos gerais e a paisagem imponente, como indicamos, representam a angústia dos personagens e a opressão externa a qual estão submetidos. Estes elementos contribuem também para a individualização dos personagens e os momentos de reflexão.

Em termos estilísticos, é possível identificar elementos do western em algumas sequências de *Blade Runner 2049*. O primeiro deles é a construção de paisagens extensas compostas por grandes planos gerais e panorâmicas que apresentam uma paisagem imponente, com muita poeira e solos áridos e desérticos.

Outro aspecto que nos faz identificar padrões estilísticos do western em *Blade Runner 2049* está relacionado às sequências em que o personagem K realiza seu trabalho, que é eliminar replicantes do modelo antigo. A sequência em que K chega à uma fazenda para eliminar Sapper Morton assemelha-se muito, em termos estilísticos, com um padrão de estilo do *western* (Figura 12), presente principalmente nos filmes de Sergio Leone, em que o *cowboy* (um pistoleiro ou um mercenário) sur-

preende a sua vítima, que normalmente se encontra em uma situação cotidiana, e mantém com ela um diálogo sereno, no qual percebe-se o conformismo da vítima em relação a um inevitável fim.

FIGURA 12 - SEQUÊNCIA DE *BLADE RUNNER 2049* QUE ASSEMELHA AO GÊNERO *WESTERN*



Fonte: Filme Blade Runner 2049 (2017).

Jogos de cores e iluminação, com o frequente uso do claro/escuro produzem a carga dramática necessária a estas cenas, reforçadas com o silêncio perturbador e a longa duração da sequência, contribuindo para a construção da atmosfera pesada que dá o tom às cenas. A cena em que Sentenza (Lee Van Cleef) vai até o rancho de um homem para adquirir informações e mata-lo, presente no clássico *Três Homens em Conflito* (*Il Buono, Il Brutto, Il Cattivo*, 1966), de Sergio Leone, trabalha com este padrão de estilo (Figura 13).

FIGURA 13 - SEQUÊNCIA DO GÊNERO *WESTERN*

Fonte: Filme *Três Homens em Conflito* (1966).

Uma das características do cinema de gênero, como vimos, é a sua dinâmica e capacidade de se atualizar e se reinventar, nisto incluso hibridação, diálogos e intertextualidade. Villeneuve parece ver o cinema de gênero desta maneira.

A temática recorrente de Villeneuve, que coloca em questão a condição humana, um tema central no universo de *Blade Runner* criado pelo escritor Philip Dick e materializada pelo estilo particular do cineasta, parece ter favorecido a sua indicação para realizar a sequência de *Blade Runner* (1982). Além de dialogar com o clássico, o filme adere a elementos tradicionais da ficção científica, como o antiurbanismo.

3.4 OS POSSÍVEIS ECOS DE UMA MATRIZ DE VILLENEUVE EM *BLADE RUNNER 2049*

Apesar de ser evidentemente um filme da indústria *hollywoodiana*, *Blade Runner 2049* parece incorporar elementos da *mise-en-scène* de Villeneuve. Este elemento é o que estamos chamando de isolamento do personagem. Conforme Bordwell (2005, p. 293-294, grifo do autor).

[...] a maior parte das cenas hollywoodianas inicia-se com planos de conjunto, segmenta o espaço em planos mais próximos, ligados por *raccords* de olhar e/ou campo/contracampo, e somente retorna para planos mais afastados se o movimento dos personagens ou a entrada de um novo personagem exige que se reoriente o espectador.

A quebra de expectativa, traço estilístico de Villeneuve, está presente no filme e não condiz com o modelo *blockbuster high concept*, e nem com o classicismo, pois “O que é raro no filme clássico, portanto, é o “corredor do logro” (crooked corridor) de Henry James: o uso da narração para levar-nos a conclusões incorretas” (2005, p.297).

Žižek (2018, p. 207) afirma que o filme de Villeneuve inverte a fórmula-padrão do herói que acredita ser uma pessoa comum e depois descobre que é especial. K pensa ser especial, mas no final descobre ser um replicante comum fadado a ser escravo.

O ritmo lento de algumas sequências do filme, especialmente as que mostram K mergulhado em uma paisagem imponente em busca de sua identidade pessoal, parece indicar a presença de elementos temáticos e narrativos que encontramos em *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*. O *blockbuster high concept* apresenta um ritmo que busca estimular o espectador e a rapidez e agilidade da montagem se tornam fundamental.

Com relação ao modo clássico, Bordwell (2005, p. 298) argumenta que “não podemos subestimar o papel da agilidade do ritmo no filme clássico. Vários realizadores já chamaram a atenção para a necessidade de desenvolver a ação tão rapidamente que o público não tenha tempo de refletir- ou de entediar-se”.

Os elementos da *mise-en-scène* de Villeneuve parecem aparecer no filme na dialética com o gênio do sistema. O ritmo lento de *Blade Runner 2049* não impede o filme de construir uma forma que acaba por negar o conteúdo progressista e anti-capitalista da história, já que são imagens que estetizam paisagens degradantes, de acordo com padrões de beleza.

Como já mencionado, o personagem K vive um solitário caçador de replicantes mergulhado na atmosfera sombria e hostil da paisagem, vagando além dos limites da metrópole e contemplando a decadência urbana. A maior parte do tempo ele mergulhará em uma busca para descobrir sua origem. Várias sequências mostram K oprimido pela paisagem, em planos abertos, como vemos nos exemplos (Figura 14).

FIGURA 14 - K (RYAN GOSLING) EM MEIO ÀS RUÍNAS



Fonte: Filme *Blade Runner 2049* (2017).

O que queremos chamar a atenção nesta análise é a individualização do personagem K. O filme é todo centrado neste personagem e na sua individualidade. Diversas cenas dizem respeito à vida e ao cotidiano de K, o que faz com que os demais personagens sejam pouco desenvolvidos, como bem observou Laura Cánepa (2017). Vemos K em momentos reflexivos e também na privacidade de sua casa, abordagem diferente daquela do caçador de androide do filme de Ridley Scott, mais direcionado ao seu ofício do que a momentos cotidianos.

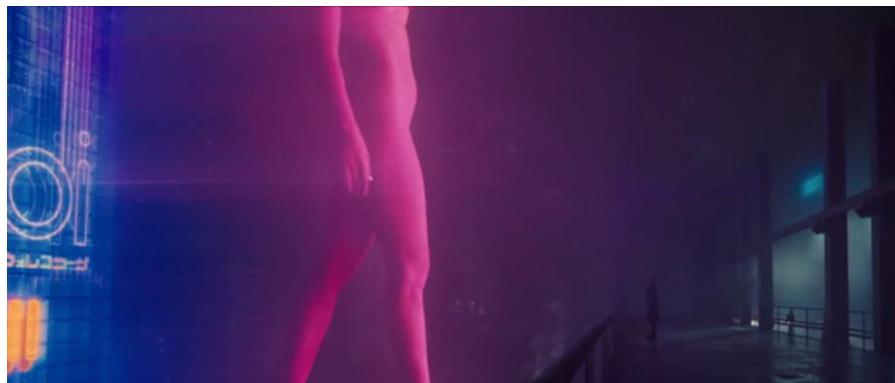
O personagem K é um personagem não orgânico, diferente de personagens comuns em filmes *Blockbusters high concept*, frequentemente em ligações fortes com outros personagens. Esta individualização do personagem implica, como vimos, nos aspectos estilísticos do filme. O que estamos chamando de individualização do personagem ocorre durante o decorrer do filme, enquanto que o que estamos chamando de *isolamento* se dá em momentos particulares. A individualização parece ser um traço estilístico de Villeneuve visto que a exemplo de K, Simone e Philippe em *32 de Agosto na Terra* e Banks em *A Chegada* também são individualizados nas respectivas narrativas.

O momento de *isolamento* e tomada de decisão de K ocorre após ele se encontrar com um grupo de replicantes revoltosos e saber da sua origem e da luta dos seus por um tratamento mais humano. A cena acontece na metrópole, aparentemente de madrugada, com as ruas desertas, numa mescla de escuridão, luzes de neon, luz emitida por trovoadas e chuva. Na trilha sonora, o som da chuva. Na sequência referida (Anexo C – Sequência que representa o *isolamento* de K em *Blade Runner*

2049), o personagem está centralizado em um plano de costas. Um *travelling* de acompanhamento o segue por sobre uma pequena ponte. O plano seguinte é aproximado e K está posicionado no lado direito do campo, com o olhar direcionado para lado superior esquerdo do campo.

Novamente um plano de costas de K e ao fundo, compondo um contra-plongée, vemos Joi (Ana de Armas), um holograma enorme com inteligência artificial destinado à publicidade sensacionalista. Joi está nua e esbanja sensualidade. Em um grande plano geral vemos Joi e K, ambos de perfil, um de frente para o outro. K aparece em miniatura perto do holograma gigante (Figura 15).

FIGURA 15 - K DIMINUÍDO DIANTE DO HOLOGRAMA



Fonte: Filme *Blade Runner 2049* (2017).

Em novo plano em que K aparece de costas, em contra-plongée, Joi agacha-se para seduzir o rapaz. Um plano aproximado mostra o olhar de K em direção ao holograma. Seu olhar é distante e reflexivo. Conforme o dito popular, sua vida parece passar sob seus olhos. Em um plano geral, ambos de perfil, Joi aponta o indicador esquerdo para K e diz “Está solitário”? (BLADE..., 2017). Um plano aproximado mostra K com o mesmo olhar distante e reflexivo.

Em um novo plano de costas em contra-plongée, Joi diz “Vem comigo K” (BLADE..., 2017). Um plano aproximado mostra K com o mesmo semblante. Num plano geral em que ambos estão de perfil, Joi levanta-se. Em plano aproximado, K abaixa sua cabeça lentamente. Em novo plano de costas em contra-plongée vemos Joi retornar ao outdoor onde um letreiro em neon diz “Joi, tudo que você quer ouvir, tudo o que você quer ver” (BLADE..., 2017). Plano aproximado em plongée mostra K com seu olhar distante e no detalhe K empunha uma arma.

Em um plano aproximado, vemos seu semblante, enquanto em voz *over* ouvimos a frase de Freysa “morrer pela causa certa é coisa mais humana que podemos fazer” (BLADE..., 2017). Em seguida, um flashback mostra a cena em que Sapper Morton diz a K o porquê de ele matar pessoas da sua própria espécie: “Porque você nunca viu um milagre!” (BLADE..., 2017). Plano aproximado em plongée mostra K em sua reflexão. Ele levanta lentamente a cabeça. A paisagem da metrópole, que outrora oprimia, alienava e consumia K, agora não mais lhe afeta. Na interação e mergulho na paisagem, K a enfrenta e a supera. Ao superar a artificialidade da paisagem, ele supera também a artificialidade da sua memória implantada, cujo objetivo era mantê-lo sob controle.

Os principais recursos estilísticos utilizados nesta sequência são os planos de costas em contra-plongée, planos gerais com câmera fixa, que mais uma vez representam a monumentalidade e o caráter imponente da paisagem; o plano aproximado, que evidencia a expressividade de K, o plano detalhe, que mostra a arma de K no momento em que ele ignora as investidas de Joi e toma uma decisão; e o efeito sonoro que pontua principalmente o som da chuva. O *flashback* reforça a ideia de tomada de decisão de K.

O recorte deste isolamento dura um minuto e quarenta e três segundos. A decisão de K? Ele decide não seguir o mandamento de Freysa de executar Deckard, e age conforme seus próprios princípios. Assim como a decisão tomada pelos personagens em *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*, a sua decisão é pessoal e intransferível. Ele decide salvar Deckard. K intercepta a nave que, sob o comando de Luv, estava levando Deckard para outro planeta e o liberta, executando Luv.

Mesmo gravemente ferido, K conduz Deckard até o centro de atualizações, local onde Ana produz as memórias artificiais para a Wallace Corporation. Deckard entra no centro de atualizações para encontrar sua filha, enquanto K desfalece na escadaria que dá acesso ao local. A *responsabilidade materna e paterna* seria o tema do filme?

3.5 ANÁLISE IDEOLÓGICA E REALISMO CAPITALISTA EM *BLADE RUNNER 2049*

Até aqui os três filmes de Villeneuve foram analisados em termos temáticos e narrativos, com inspiração na metodologia crítica da matriz. Nosso objetivo agora,

ainda sob o guarda-chuva teórico da matriz, é realizar uma análise ideológica em *Blade Runner 2049* sob a ótica do realismo capitalista, com inspiração nas abordagens de Žižek e Fischer. A oposição mundo urbano e seus arredores também será analisada, pois é possível interpretar esta temática pela ideologia.

A ideologia mais aparente em *Blade Runner 2049* parece ser a tradicional redenção moral. A redenção moral aparece em uma equação simples: No início do filme, K mata sua própria espécie. Ao longo do filme, passa por um processo de redenção moral e no final salva a vida de Deckard e sacrifica sua própria vida para leva-lo até sua filha, restituindo a família.

Outra possibilidade de leitura ideológica do filme pode ser realizada a partir de seus chavões. A busca de K pela sua memória e identidade, em uma jornada de vida ou morte, vincula-se a ideia de que é preciso pertencer a grupos identitários e que a vida só faz sentido quando somos aceitos pelo grupo. K se sente especial nos momentos em que vislumbra a possibilidade de ter uma memória vivida, pois isto o coloca na condição de humano, em laço de pertencimento.

Quando descobre que não é “especial”, K se desilude e decide dar a sua vida para salvar a família que concebeu a replicante especial, que tem identidade e pertencimento. Sabemos que as identidades e memórias sociais são construções baseadas em abstrações e tem como objetivo dar coesão e criar laços de pertencimento em uma sociedade.

Na contemporaneidade, intensos conflitos estão relacionados às identidades e imigrantes são, em muitos casos, vistos com desconfiança. Eles precisam ser assimilados à cultura dominante, quando não são vítimas de violência e preconceito. Se pensarmos nos replicantes de Villeneuve como representações dos imigrantes, estes estariam reivindicando não serem aceitos em suas particularidades, mas sim serem aceitos pelo grupo como membros do grupo. Estaria Hollywood a dizer, no plano ideológico, “Se você não pertence a um grupo, não é especial e, portanto, a vida não faz sentido”? Passa-se agora para uma análise ideológica da oposição mundo urbano e seus arredores, e em seguida abordaremos o possível tema do filme sob a ótica do realismo capitalista.

3.6 ANÁLISE DA METRÓPOLE E SEUS ARREDORES EM *BLADE RUNNER 2049*

Na análise de *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*, identificou-se uma aparente oposição entre o mundo urbano, representado por cidades, metrópoles e locais afastados, como o campo, o deserto, enfim, o ambiente rural. Nosso objetivo agora é realizar uma análise mais detida deste aspecto em *Blade Runner 2049*.

Após a sequência inicial em *Blade Runner 2049*, da paisagem estéril e sombria do ambiente rural, o filme nos transporta para um cenário asfixiante, com painéis de neons coloridos e uma publicidade agressiva. Estamos na metrópole Los Angeles de 2049. Como no filme de Scott, a metrópole é o lugar da distopia. Este fato retoma um imaginário político, cultural e social norte-americano que via o multiculturalismo e o mosaico étnico que se formou nos EUA a partir das grandes imigrações como uma situação que precisava ser superada. Somente assim seria possível a manutenção da paz social e o equilíbrio ecológico entre os grupos (BARBOSA, 2013, p. 143-150).

Contra o multiculturalismo “distópico”, foi perseguida a homogeneização, a assimilação. Assim, criou-se um imaginário antiurbano, em que a metrópole representa o caos, a desordem, enfim, o lugar das patologias sociais e, consequentemente, um espaço incapaz de promover harmonia.

As ideias ético-estéticas propostas pelo arquiteto e urbanista Frank Lloyd Wright “são compostas por visões antiurbanas inspiradas nos ideais bíblicos e jeffersonianos da América Pastoral. A grande cidade com suas multidões apressadas e aturdidadas seriam deixadas para trás, em favor da simplicidade orgânica do universo idílico do futuro” (BARBOSA, 2013, p.149, grifo do autor). A cultura igualitária que Wright propunha:

[...] representava uma utopia abstrata que reforçava o individualismo e restringia o uso do espaço à comunidade de iguais, provavelmente branca e de classe média, cuja autossatisfação poderia ser identificada no seu *fordgalaxie* (de segunda mão) estacionado na garagem. Nada de estranhas aventuras, nada de encontros imprevisíveis, nada de estrangeiro(s).

Ainda conforme Barbosa, o cinema *hollywoodiano* também construiu um imaginário utópico fundamentado em um antiurbanismo, uma vez que em inúmeras destas produções:

[...] observa-se de modo sutil, ou mais aberto, o cidadão como um ser sufocado prisioneiro ou como vítima na/da cidade desmesurada. Iconografias urbanas profundamente distópicas são reproduzidas em diferentes gêneros

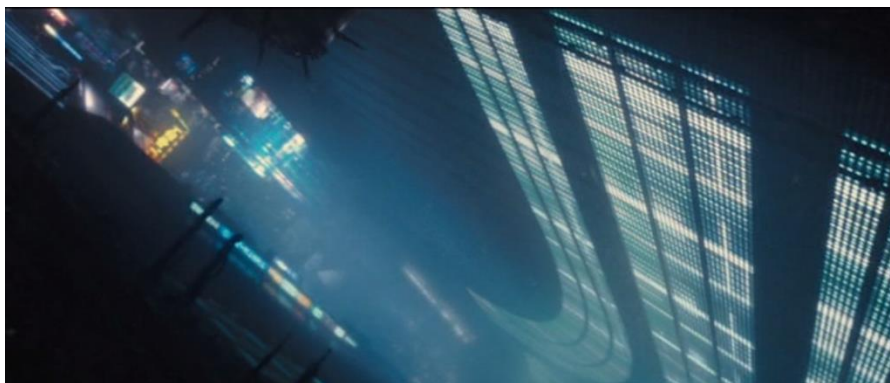
cinematográficos e acabam por reinventar permanentemente a busca pelo nosso quinhão (BARBOSA, 2013, p. 150).

Blade Runner 2049 pertence a esta tradição que representa a metrópole como lugar asfixiante, formada por um mosaico étnico. Percebe-se a impossibilidade do diferente poder conviver em harmonia na metrópole, o que parece indicar a adesão do filme ao imaginário que vê a convivência entre os diferentes como um evento catastrófico.

Na Los Angeles 2049, K está sempre “enquadrado” e sob pressão, sempre pronto a receber comandos e acatar ordens como um trabalhador dócil. Na maioria das cenas do personagem na metrópole, ele está em ambientes fechados, sufocado, em um cotidiano melancólico, recebendo ordens da sua chefe, realizando o teste de parâmetro, ou investigando a ossada misteriosa encontrada por ele.

Na metrópole, a decupagem segue os padrões clássicos de estilo, com planos rápidos e descritivos. Planos aéreos tem como função apresentar a propaganda asfixiante e a imponente da paisagem, com seus prédios enormes (Figura 16). Mas, ao contrário do filme de Scott, a metrópole não será a sua ênfase, como veremos mais adiante.

FIGURA 16 - METRÓPOLE ASFIXIANTE



Fonte: Filme *Blade Runner 2049* (2017).

No tocante aos imóveis, a metrópole comporta conjuntos de pequenas casas em formato padrão e grandes aglomerados de favelas, que estão aos arredores do centro corporativo e são representados também por meio de planos aéreos. A horizontalidade contribui para a construção de uma paisagem agressiva, degradante e em ruínas.

O que vemos é a homogeneidade e a favelização do espaço. No que diz respeito à economia, um grupo seleto de grandes empresas dominam o mercado, sem que haja condições para a concorrência. As privatizações atingiram um ponto em que tudo é privado e nada mais pertence ao bem comum.

O cenário também retrata o tecno-capitalismo policiesco a qual a sociedade está submetida. Aqui um dado curioso. As mazelas que normalmente são associadas a um governo socialista, no filme coexistem com o capitalismo. A sociedade de controle é resultado de um tecno-capitalismo totalitário, e não por um totalitarismo comunista, como previu George Orwell em seu romance *1984* (1949).

É possível perceber a relação que K mantém com a metrópole, que se reflete em seus gestos, suas atitudes, seu comportamento. A Los Angeles 2049 é o lugar da sujeição, da obrigação, do enquadramento. Naquele espaço, K não tem identidade, é apenas um número.

Ao fazer o teste de parâmetro nas dependências da LAPD (Los Angeles Police Department – Departamento de Polícia de Los Angeles), procedimento que busca detectar o possível desenvolvimento de emoções nos replicantes, K é representado em planos de costas, o que reforça a melancolia.

K compartilha com a metrópole o sentimento de não identificação. Assim como o replicante, a cidade não possui uma identidade. É difícil pensar a Los Angeles 2049 como pertencente a um estado-nação, ou como território, de acordo com Andréa França (2002, p. 66), relacionado à demarcação física e integridade geográfica, sendo talvez mais adequado associá-la à nação/terra, ainda conforme França “aquilo que implica em uma imaginação que é alimentada simbólica e socialmente e que está para além dos limites do estado-nação” (FRANÇA, 2002, p. 67).

Conforme a autora existe três maneiras de construção de espacialidade e narrativas de pertencimento no cinema: “1. Criar territórios de pureza, de extirpação e aniquilamento do outro; 2. Mostrar um processo de subordinação à fatalidade transnacionalizante do estado de um mundo atual; 3. Propor uma comunidade à força da diferença, feita de vizinhanças cambiantes, mutáveis, errantes” (FRANÇA, 2002, p. 67). O segundo modo parece ser o mais adequado à Los Angeles 2049, uma vez que a metrópole aparece associada ao processo de internacionalização de que fala França, ou em termos de planetarização, como propõe Marc Augé (2010).

É muito mais fácil pensar na metrópole 2049 como uma não comunidade, já que, assim como no filme *Estorvo* (Ruy Guerra, 2000), citado por França (2002, p.

70), não há comunidade de sentimento ou terras imaginadas, mas “um mundo que perdeu sua consistência (de espaço, de tempo, de identidade), assombrado de solidão, de angústia, de esclerose” (FRANÇA, 2002, p. 70).

Que lugar é este no qual se perdeu a consistência de espaço? Michael de Certeau (1980) faz uma distinção entre lugar e espaço. Para o autor, o lugar pertence a uma ordem na qual elementos se distribuem de forma estável e coexistem cada qual com seu lugar próprio (CERTEAU, 1980, p. 201).

O espaço, por outro lado, é construído quando há mobilidade, isto é, ele existe quando há movimento, sendo, portanto, “um efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflitais ou de proximidades contratuais” (CERTEAU, p. 202).

Para melhor explicar a diferenciação entre lugar e espaço, Certeau (1980, p. 202) argumenta que o espaço está para o lugar da mesma forma que a palavra está para a fala, ou seja, o espaço é a efetivação e está sujeito a toda sorte de ambiguidades, além de depender de uma série de convenções. O espaço é ação, prática, enquanto que o lugar é unívoco e estável. O lugar, geometricamente projetado e definido, é transformado em espaço pelo transeunte (CERTEAU, 1980, p. 202).

O autor também argumenta sobre um “não lugar”, que seria produzido por meio de processos caminhatórios. Conforme Certeau (1980, p. 183) “Caminhar é ter falta de lugar. É o processo indefinido de estar ausente e à procura de um próprio”. Augé (2010) parte das reflexões de Certeau para propor que “Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não lugar” (AUGÉ, 2010, p.73).

Para o autor, uma supermodernidade teria produzido os não lugares, uma vez que estes espaços não se configuram em lugares antropológicos e nem incorporam os lugares antigos, promovendo-os a lugares de memória, como na modernidade. O autor argumenta que a supermodernidade produziu:

Um mundo onde se nasce numa clínica e se morre num hospital, onde se multiplicam, em modalidades luxuosas ou desumanas, os pontos de trânsito e as ocupações provisórias (as cadeias de hotéis e os terrenos invadidos, os clubes de férias, os acampamentos de refugiados, as favelas destinadas aos desempregados ou à perenidade que apodrece), onde se desenvolve uma rede cerrada de meios de transporte que são também espaços habita-

dos, onde o frequentador das grandes superfícies, das máquinas automáticas e dos cartões de crédito renovado com os gestos do comércio "em surdina", um mundo assim prometido à individualidade solitária, à passagem, ao provisório e ao efêmero, propõe ao antropólogo, como aos outros, um objeto novo cujas dimensões inéditas convêm calcular antes de se perguntar a que olhar ele está sujeito (AUGÉ, 2010, p.73-74).

As novas formas de comunicação que conectam os seres humanos de ponta a ponta do globo e os meios de transporte cada vez mais sofisticados tiveram um papel importante na produção desses não lugares. Assim, a supermodernidade construiu “uma comunicação tão estranha que muitas vezes só põe o indivíduo em contato com uma outra imagem de si mesmo” (AUGÉ, 2010, p. 75).

A partir dessas discussões é possível afirmar que a supermodernidade de Augé é radicalizada na *Los Angeles 2049*, e o que predomina são estes não lugares. O centro corporativo de LA 2049 é um lugar de trânsito e vemos os corpos sempre em movimento. Os carros aéreos individuais (disponíveis a um grupo seletivo), os aparelhos altamente tecnológicos de comunicação, as cabines dedicadas ao sexo pago, as ruas movimentadas, as zonas de comércio, os bares, a colonização do espaço sideral e o trânsito interplanetário fazem dos espaços de *Blade Runner 2049* não lugares. Na realidade, a Terra inteira se tornou um não lugar.

Como já afirmado, para K, a metrópole representa a opressão, o sufocamento. O personagem até tenta se distrair em bares quando não está trabalhando, mas nesta empreitada o que predomina é tédio e melancolia. Em sua casa, uma espécie de prédio popular, o rapaz tem a companhia de Joi, uma moça projetada por holograma e que faz o papel de sua esposa. Percebe-se aí o avançado processo de reificação.

A paisagem asfixiante da publicidade ultra sensacionalista e agressiva, e todos os atrativos da metrópole têm como propósito manter os replicantes e os pobres mergulhados em um sono coletivo. O que se produz na sufocante metrópole de K é tédio e melancolia. Em um texto publicado na obra *Passagens*, o filósofo Walter Benjamin (2007) faz uma reflexão do imaginário acerca do tédio, concebendo este como “índice da participação no sono do coletivo” (BENJAMIN, 2007, p. 148). O autor também vê uma ligação forte entre o tédio e o clima.

Na Los Angeles de 2049, a chuva, o nevoeiro e o aspecto cinzento da metrópole contribuem para a construção do tédio, que parece ser a manifestação exterior do que se passa no interior de K. É também um ambiente hostil, uma vez que o

rapaz é, de um lado, discriminado pelos humanos, por ser um “pele falsa”; e de outro, rejeitado pelos replicantes por matar os seus semelhantes.

O que se percebe é que, tal como no imaginário cultural apocalíptico, a metrópole em *Blade Runner 2049* é o lugar da distopia, um espaço incapaz de promover a harmonia entre os desiguais. A possibilidade para a reflexão só poderia se dar em um lugar fora da metrópole.

No cinema a paisagem pode adquirir uma função dramática, sendo *Alemanha ano zero* (*Germania Anno Zero*, 1948), de Roberto Rossellini, um dos exemplos mais emblemáticos. No filme um garoto transita pela cidade em ruínas e, ao suicidar-se, une seu corpo ao espaço (UCHOA, 2008, p. 99). K, ao desfalecer na cena final do filme, também une seu corpo a uma paisagem hostil.

3.7 PARA ALÉM DOS ARREDORES DA METRÓPOLE: REFLEXÃO E POSSIBILIDADE DE SUPERAÇÃO

Ao contrário do primeiro filme, que se concentra mais em Los Angeles, *Blade Runner 2049* privilegia ambientes que extrapolam os limites da metrópole. O famoso olho no início do filme de Scott, que reflete a verticalidade da metrópole, é referenciado no filme de Villeneuve, mas desta vez não reflete nada, o que parece indicar que *Blade Runner 2049* irá privilegiar ambientes para além da metrópole.

É pelos arredores da metrópole que K irá mergulhar em uma paisagem apocalíptica, que vai de montes de lixo tecnológicos e desertos hostis a escombros causados por uma hecatombe citada apenas como “bomba suja”. A paisagem apocalíptica destes locais parece revelar para K o real que a metrópole tenta encobrir, e é esta possibilidade de reflexão que irá produzir uma relação intensa do personagem com a paisagem.

Os ambientes são muitas vezes representados por grandes planos gerais, que destacam uma paisagem imponente e degradante (Figura 17). K é constantemente engolido pela paisagem, e as ruínas ao seu redor parecem retratar a sua ruína interior, pois este é o momento em que K, um ser sem identidade e criado para fins específicos, vislumbra a possibilidade de ter nascido de forma natural e, consequentemente, ter uma memória vivida, não implantada.

FIGURA 17 - AMBIENTE DEGRADANTE NOS ARREDORES DA METRÓPOLE



Fonte: Filme *Blade Runner 2049* (2017).

Os arredores da metrópole, regiões exploradas por K em sua busca, revelam, para o personagem, a possibilidade de reflexão e superação. É além dos limites da metrópole que K realiza suas andanças, e estes são os momentos contemplativos do filme, que causou estranhamento para um público do cinema *hollywoodiano* acostumado a uma montagem rápida e estímulos constantes.

Grandes planos gerais, panorâmicas lentas, planos aéreos em movimento e planos fixos em profundidade de campo são os recursos técnicos mais utilizados por Villeneuve para criar estes momentos reflexivos do filme. O caráter contemplativo do filme, talvez a principal diferença estética em relação ao filme de Scott, parece indicar a presença do estilo particular de Villeneuve. Conforme já mencionado, muitos de seus filmes se caracterizam pelo ritmo lento.

Na maior parte das cenas em que K se encontra para além dos limites da metrópole, o espaço é exterior, aberto. Fora da metrópole e do sufocamento no qual ele é submetido naquele espaço, K parece se sentir mais livre. A fotografia assume um papel importante nestas sequências e o aspecto formal predomina.

A tomada de decisão de K acontece em uma sequência que se passa na metrópole e ocorre após ele descobrir um segredo guardado por um grupo de replicantes, e que envolve a luta dos seus pela libertação da condição de escravos. Após estes eventos a metrópole não será a mesma para K.

Em sua busca, K mantém contato um grupo de replicantes que atua na clandestinidade e que guarda um segredo tido por eles como “milagre”, o qual garantiria aos andróides a capacidade de se reproduzir, tornando-os semelhantes aos humanos.

De fato, parece que a única diferença entre humanos e replicantes, além da capacidade de ter emoções, estava na incapacidade destes últimos de se reproduzirem, pois eram produtos da engenharia genética. Ao presenciarem o “milagre”, o nascimento de um replicante, os androides decidiram lutar pela libertação do jugo humano.

Para os replicantes, o “milagre” da reprodução os tornaria mais humanos que os humanos. Wallace, o proprietário da empresa que produz os replicantes, por outro lado, tem interesse mercadológico na autorreprodução dos replicantes e almeja um dia atingir este objetivo, pois vê aí uma possibilidade para cortar custos e aumentar o lucro. O discurso dos replicantes revoltosos evidencia o momento utópico do filme, quando expressões como “revolução” e “exercito” são enunciadas.

No retorno à metrópole, o teste de parâmetro não reconhece K em sua superficialidade, e o personagem não é representado em plano de costas, como havia sido no início do filme, e sim de frente e em plano aproximado.

Aqui, podemos relacionar a trajetória de K com o mito da caverna de Platão. Na metrópole (caverna), K não consegue ver a realidade. É a partir do momento em que inicia suas andanças pelos arredores e toma contato com uma realidade exterior que o personagem tem a oportunidade de refletir e tomar contato com o conhecimento.

Após adquirir o conhecimento, K retorna à metrópole (caverna), mas agora está emancipado e é capaz de agir. Não vemos mais o trabalhador dócil e obediente do início do filme. K agora tem senso crítico e irá agir de acordo com sua própria percepção dos fatos. Sua afeição muda e seus gestos também. Freysa, a líder dos replicantes revoltosos, ordena que K execute Deckard, mas ele não acata esta determinação. O replicante prefere salvar Deckard e levá-lo para ver a filha.

Outro momento do filme que evidencia a vitória de K sobre a paisagem se passa quando ele decide salvar Deckard, que está sendo levado por Luv, braço direito de Wallace, para outro planeta. Após interceptar o carro aéreo onde está Luv e Deckard, ambos caem no mar, e então se inicia uma luta entre K e Luv.

No embate, ele precisa vencer a fúria do mar, para não morrer afogado, e a força de Luv. K vence, leva Deckard para conhecer sua filha (o milagre) com a replicante Rachael e, após isto, desfalece na escadaria do centro de atualizações. A oposição mundo urbano e seus arredores, presente em *32 de Agosto na Terra* e *A*

Chegada, parece ter sido intensificada em *Blade Runner 2049*. Passe-se agora para uma análise do filme pela ótica do realismo capitalista.

3.8 REALISMO CAPITALISTA EM *BLADE RUNNER 2049*

O tema da *responsabilidade materna e paterna* aparece também em *Blade Runner 2049*, e novamente parece referir-se à importância de colocar um filho no mundo. Podemos novamente associar este tema a uma narrativa familiar como operação ideológica, conforme a metodologia utilizada por Žižek. Como vimos, a análise do autor busca identificar o drama “secundário” fundamental que subjaz à narrativa principal, cujo conteúdo legitima uma sociedade normalizada pelo capitalismo. Não poderíamos ver *Blade Runner 2049* na perspectiva da saga de K para fazer um pai reencontrar a filha, obrigando-o a assumir o seu papel de pai?

É possível identificar também em *Blade Runner 2049* o realismo capitalista de acordo com a teoria de Fischer (2018), de que “não há alternativa”. De maneira recorrente, séries e filmes criam futuros distópicos como um pretexto para que seja apresentada uma alternativa ao modo de vida responsável pelas calamidades expostas em suas narrativas. Não é isso que vemos em *Blade Runner 2049*, nem mesmo em seu momento utópico. No filme de Villeneuve, como já mencionado, o ultra-autoritarismo e o capital são compatíveis.

Assim como em *Filhos da Esperança* (*Children of Man*, 2006) de Afonso Cuarón citado por Fisher (2018), o modo de vida capitalista, exacerbado no futuro, coexiste em *Blade Runner 2049* com práticas de controle social, em um mundo dominado pelo monopólio privado, onde o espaço público parece ter sido extinto. Painéis de neon de grandes empresas como Coca-Cola e Sony, estampam a faixa de prédios e evidenciam a publicidade agressiva do mundo capitalista (Figura 18). A própria polícia foi privatizada e está a serviço da *Wallace Corporation*. Degradação humana e miséria extrema coexistem com um tecnocapitalismo avançado. Fisher (2018, p. 27), citando Deleuze e Guattari, argumenta que o capitalismo é “um estranho híbrido entre o ultramoderno e o arcaico”²².

²² Texto original em espanhol: “un extraño híbrido de lo ultramoderno y lo arcaico”.

FIGURA 18 - PUBLICIDADE AGRESSIVA NA METRÓPOLE



Fonte: Filme *Blade Runner 2049* (2017).

Para Fisher (2018, p. 23), a extinção do espaço público em filmes que carregam a ideia de realismo capitalista corresponde a representação de uma “versão oficial” propagada pelos neoliberais, cujo discurso afirma a necessidade de diminuir ou extinguir o Estado, mas que na prática não se sustenta, uma vez que historicamente os adeptos do liberalismo econômico recorrem ao governo para viabilizar seus projetos.

Fisher (2018, p. 25) argumenta que o poder do realismo capitalista está no fato de conseguir atribuir valor monetário a tudo, da arte à religião, o que acaba por assimilar todos os objetos culturais e sistemas sociais anteriores, que são ressignificados dentro de uma lógica capitalista. O capitalismo triunfa quando as crenças colapsam; mesmo num mundo em ruínas as trocas ainda são possíveis. Conforme Fisher (2018, p. 26-27), o realismo capitalista assemelha-se à conduta de um homem depressivo, que não acredita em nenhum tipo de melhora ou esperança, ao contrário, vê qualquer perspectiva positiva como algo ilusório e perigoso.

Em *Blade Runner 2049* a utopia se dá na possibilidade de libertação dos replicantes, mas tal revolução já está, a priori, absorvida pelo capitalismo: Os replicantes se libertam para viver em um sistema perpétuo de exploração, não apresentam alternativas ao sistema, pelo contrário, querem ser aceitos neste mundo realista capitalista sem alternativa.

A ideia presente é a de que o capitalismo é o único sistema possível, no entanto, possui brutalidades, portanto, é necessário que os humanos sejam mais bondosos e menos egoístas. Desta forma seria possível viver o capitalismo de maneira mais digna. Apesar de o realismo capitalista parecer indestrutível, imune a qualquer ataque, Fisher argumenta que é possível fazer críticas sérias ao sistema, e estas

devem estar fundamentadas em justamente desmascarar o que o capitalismo tem de realista, ou seja, de naturalizado como real (FISHER, 2018, p. 42). Para o autor “uma estratégia contra o realismo capitalista poderia ser o desnudamento do real que subjaz à realidade que o capitalismo nos apresenta²³” (FISHER, 2018, p. 43).

Este Real capaz de questionar a hegemonia do capitalismo poderia ser a catástrofe ambiental. O livre mercado é totalmente o oposto de qualquer tipo de sustentabilidade ambiental. Fisher (2018, p. 44-45) acredita que o ataque mais contundente ao capitalismo não deveria estar pautado nas relações de troca, e sim na demonstração de que, ao contrário da forma como se apresenta, o sistema é disfuncional.

A partir daí Fisher elenca o que ele considera serem críticas sérias ao capitalismo, que são os problemas relacionados à saúde mental em países que adotam este sistema econômico, o que comprovaria que o sistema é disfuncional e para funcionar paga-se um alto custo afetivo. A burocracia, ao contrário do discurso, permanece como um elemento central do capitalismo, evidenciando mais uma vez a sua disfuncionalidade. Em *Blade Runner 2049* não há este tipo de crítica. O que se vê é a apresentação de um capitalismo funcionando mesmo em um mundo pós-humano.

O cenário em *Blade Runner 2049* é de realismo capitalista, uma vez que nem mesmo catástrofes extremas associadas ao sistema puderam suscitar uma alternativa a este sistema econômico, fazendo com que a narrativa do filme corrobore com a tese de que é mais fácil imaginar o fim do mundo que o fim do capitalismo.

Só de pensarmos que existe capitalismo em um mundo pós-humano, perceberemos que estamos em um realismo capitalista. Como vimos a insurreição planejada pelos replicantes rebelados não tem como objetivo apresentar um novo modo de vida, enfim, uma alternativa ao capitalismo pós-humano. Eles querem apenas ser aceitos naquela sociedade, a mudança seria apenas neste sentido.

²³ Texto original em espanhol: “[...] una estrategia contra el realismo capitalista podría ser la invocación de lo Real que subyace a la realidad que el capitalismo nos presenta”.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou a realização de um exercício de análise e interpretação a partir de uma análise temática e narrativa dos filmes *32 de Agosto na Terra* e *A Chegada*, cujos resultados fossem pertinentes para uma análise mais detida do filme *Blade Runner 2049*, os três filmes dirigidos por Villeneuve.

No tocante à teoria e metodologia, a análise teve como inspiração o modelo crítico da matriz a partir da leitura que Bernardet (1994) fez da política dos autores. Não obstante, buscou-se um distanciamento do caráter místico de tal metodologia, apontado pelo próprio Bernardet como metafísico. Para atingir este objetivo, a análise da *mise-en-scène* focou-se no aspecto formal dos filmes, conforme a abordagem de Bordwell (2008), além da realização de uma leitura do possível tema sob a ótica do realismo capitalista, conforme conceitos de Fisher (2018), Schudson (2013) e Žižek (2011).

Por meio desta pesquisa, identificou-se um possível elemento da *mise-en-scène* de Villeneuve, ao qual denominamos *isolamento*. O *isolamento* acontece em momentos específicos e possui um papel importante no desenvolvimento da narrativa. Os personagens vão para lugares remotos ou desérticos, e nestes ambientes têm um embate intenso com a paisagem.

A paisagem se apresenta imponente e opressora, e os personagens precisam enfrenta-la e superá-la. Em *32 de Agosto na Terra*, Simone busca entrar em harmonia com a natureza, e num outro momento da narrativa, Philippe e Simone são engolidos pelo deserto profundo, sofrem com o calor e com o abandono. Apesar da opressão, refletem, superam e saem modificados.

Em *A Chegada*, Banks isola-se da base militar a qual está trabalhando e vai até a nave alienígena para ter um encontro com um dos extraterrestres. O local é imenso, repleto de uma espécie de vapor que torna o ambiente nebuloso. Costello, o alienígena, é gigante, e Banks aparece em enquadramentos que a deixam oprimida. Banks parece mergulhar no ambiente, e o local se assemelha a um aquário, com o vapor e a falta de gravidade favorecendo a experiência de mergulho. Após a experiência, Banks sai transformada.

Em *Blade Runner 2049*, o replicante K passa por várias experiências de embate com a paisagem nas suas andanças pelos arredores da metrópole em busca de suas origens. Selecionamos um isolamento que se dá na metrópole, va-

zia, durante a noite. Desta vez, K enfrenta e supera a paisagem asfixiante e sedutora da metrópole, representada por Joi, o holograma gigante. Enquadramentos e ângulos reforçam a noção de opressão do personagem, e Joi, imensamente maior que K, tenta seduzi-lo. Na experiência de *isolamento* na metrópole, K sai transformado.

O *isolamento* transforma os personagens que, em seguida desta experiência, tomam uma decisão, sempre particular e sem a influência dos outros personagens. As três decisões dos personagens após a experiência do *isolamento* estão associadas ao tema da *maternidade* e *paternidade*. Simone decide ter um filho com Philippe (*isolamento* de Simone na mata); Philippe decide não ter um filho com Simone (*isolamento* de Philippe e Simone no deserto); Banks decide ter uma filha (*isolamento* de Banks na nave alienígena); K decide levar Deckard para junto de sua filha (*isolamento* de K na noite vazia da metrópole).

Para que o possível tema identificado não se traduzisse como uma abstração sem conexão com a realidade, buscou-se analisa-lo sob a ótica do realismo capitalista, com referências da análise ideológica. Nos termos do realismo capitalista - e abordando-o enquanto uma normatização de valores sociais e visões de mundo - interpreta-se o tema da maternidade/paternidade como uma operação ideológica familiar.

Entra em cena a família tradicional: Simone não deve ter um filho sem compromisso com o pai da criança; Philippe não deve aceitar fazer um filho sem assumi-lo como pai; Banks não deve ter uma filha sem antes consultar seu marido sobre isto; K deve salvar a vida de Deckard para restaurar a família, obrigando-o a assumir a responsabilidade de pai.

O realismo capitalista aparece nos filmes também como semi-diegetização, ou seja, quando a ficção legitima objetivos abstratos inerentes ao mundo capitalista. Observa-se ao longo deste trabalho, que Villeneuve constrói um universo subjetivo para os personagens, além de colocá-los em uma situação de privacidade, de refúgio e de reclusão em si mesmos.

O *isolamento* e o possível tema identificado aparecem em *A Chegada*, mas especialmente em *Blade Runner 2049*, no conflito com as exigências da indústria do cinema. *Blade Runner 2049*, filme considerado por muitos como um *blockbuster high concept*, parece evidenciar com mais intensidade a tensão entre o estilo de Villeneuve e o polo industrial de sua obra, pois esteticamente o filme está entre o

clássico e o pós-clássico, e mantêm também elementos de encenação cinematográfica presentes em *32 de Agosto na Terra*.

Os elementos identificados neste trabalho seriam mesmo referentes à *mise-en-scène* e os ecos de uma matriz de Villeneuve? Ou o tema da maternidade/ paternidade representaria a cristalização ideológica do próprio melodrama clássico fundamentado em uma tradição cristã ocidental? Se este trabalho contribuir para futuras pesquisas sobre a construção de uma matriz para o cinema de Villeneuve, nosso objetivo estará cumprido.

FILMOGRAFIA

ARRIVAL. Direção: Denis Villeneuve. Produção de Shawn Levy, Dan Levine, Aaron Ryder e David Linde. Intérpretes: Amy Adams, Jeremy Renner, Forest Whitaker, Michael Stuhlbarg e outros. Roteiro: Eric Heisserer. Música: Jóhann Jóhannsson (EUA): Sony Pictures, 2017. 1 Blu-Ray (116 min).

BLADE Runner 2049. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Ridley Scott e Bud Yorkin. Intérpretes: Ryan Gosling; Harrison Ford; Ana de Armas; Jared Leto e outros. Roteiro: Hampton Fancher e Michael Green. Música: Hans Zimmer e Benjamin Wallfisch (EUA): Sony Pictures, 2017. 1 DVD (163 min).

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Vangelis. (USA): Warner Brothers, c1991. 1 DVD (117 min).

COSMOS. Direção: Jennifer Allyn, Manon Briand, Marie-Julie Dallaire, Arto Paragamian, André Turpin e Denis Villeneuve. Produção: Roger Frappier. Intérpretes: Marie-France Lambert, Alexis Martin, Stéphane Crête, Martin Neufeld e outros. (CAN): Max Films Productions, 1996. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V7AtYfdsyV4>. Acesso em: 23 abr. 2018.

ENEMY. Direção: Denis Villeneuve. Produção: M. A. Faura. Intérpretes: Jake Gyllenhaal, Mélanie Laurent, Sarah Gadon, Isabella Rossellini e outros. Roteiro: Javier Gullón. Música: Danny Bensi Saunder Jurriaans. (CAN): Pathé, 2013. 1 DVD (90 min).

IL BUONO, il brutto, il cattivo. Direção: Sergio Leone. Produção: Alberto Grimaldi. Intérpretes: Clint Eastwood, Eli Wallach, Lee Van Cleef, Aldo Giuffrè e outros. Roteiro: Age-Scarpelli, Luciano Vincenzoni e Sergio Leone. Música: Ennio Morricone. (Itália): Produzioni Europee Associate (PEA), c1966. 1 DVD (179 min).

INCENDEIS. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Luc Déry e Kim McCraw. Intérpretes: Lubna Azabal, Mélissa Désormeaux-Poulin, Maxim Gaudette, Rémy Girard e outros. Roteiro: Denis Villeneuve. Música: Grégoire Hetzel. (CAN): Les Films Cristal, 2010. 1 DVD (130 min).

MAELSTRÖM. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Roger Frappier e Luc Vandal. Intérpretes: Marie-Josée Croze, Jean-Nicolas Verreault, Stephanie Morgenstern, Pierre Lebeau e outros. Roteiro: Denis Villeneuve. Música: Pierre Desrochers. (CAN): Max Films Productions, 2000. 1 DVD (87 min).

POLYTECHNIQUE. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Nathalie Brigitte Bustos, Don Carmody e outros. Intérpretes: Maxim Gaudette, Sébastien Huberdeau, Karine Vanasse e outros. Roteiro: Jacques Davidts. Música: Benoît Charest. (CAN): Remstar Media Partners, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b9JG2gz48qY>. Acesso em: 10 set. 2018.

PRISONERS. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Kira Davis, Broderick Johnson, Adam Kolbrenner, Andrew A. Kosove. Intérpretes: Hugh Jackman, Jake Gyllenhaal, Viola Davis, Maria Bello, Terrence Howard e outros. Roteiro: Aaron Guzikowski. Música: Jóhann Jóhannsson. (USA): Warner Brothers, 2013. 1 DVD (153 min)

SICARIO. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Basil Iwanyk, Edward L. McDonnell, Molly Smith, Thad Luckinbill e Trent Luckinbill. Intérpretes: Emily Blunt, Benicio Del Toro, Josh Brolin e outros. Roteiro: Taylor Sheridan. Música: Jóhann Jóhannsson (USA/México): Lionsgate, 2015. 1 DVD (121 min).

UN 32 août sur terre. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Roger Frappier. Intérpretes: Pascale Bussières, Alexis Martin e outros. Roteiro: Denis Villeneuve. Música: Nathalie Boileau, Robert Charlebois, Pierre Desrochers e Jean Leloup. (CAN): Max Films Productions, 1998. 1 DVD (93 min).

REFERÊNCIAS

- ALIOFF, Maurice. Denís Villeneuve's Un 32 août sur terre: lost in the desert. **Take One: Film & Television in Canada**, v. 7, n. 21, p. 29-31, Fall 1998. Disponível em: <http://takeone.athabasca.ca/index.php/takeone/article/viewFile/546/539>. Acesso em: 20 mar. 2019.
- ALTMAN, Rick. **Los géneros cinematográficos**. Tradução: Carlos Roche Soárez. Barcelona/Buenos Aires: Paidós, 2000. 332 p.
- AUGÉ, MARC. Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. 9. ed. Tradução: Maria Lúcia Pereira. Campinas: Papirus, 2010. 111 p.
- AUMONT, Jacques. **O cinema e a encenação**. 1. ed. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2008. 194 p.
- AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. 272 p.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. 3. ed. Tradução: Marcelo Felix. Lisboa: Texto & Grafia, 2013. 320 p. (Coleção de Bolso).
- BARBOSA, Jorge Luiz. **As paisagens crepusculares da ficção científica: a elegia das utopias urbanas do modernismo**. Niterói: Editora da UFF, 2013. 231 p.
- BAZIN, Andre. A evolução da linguagem cinematográfica. In: BAZIN, Andre. **O que é cinema?** 1. Ed. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu, 2018. 448 p. Título original: Qu'est-ce que le cinema? p.101-121.
- BAZIN, Andre. La politique des auteurs. In: **NEW WAVE FILM.COM: French New Wave and international new wave cinema** Disponível em: www.newwavefilm.com/about/la-politique-des-auteurs-bazin.shtml. Acesso em: 08 ago. 2019.
- BENJAMIN, Walter. O tédio, eterno retorno. In: BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Tradução: Irene Aron; Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2007. p 141-159.
- BERNARDET, Jean-Claude. **O autor no cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 205.
- BOAVENTURA, Jorge. **O mito da caverna: sua atualidade**. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército, 1983. p. 199.
- BORDWELL, David. Arrival: When is Now? In: BORDWELL, David. **DAVID BORDWELL'S WEBSITE ON CINEMA**. USA, 23 nov. 2016. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2016/11/23/arrival-when-is-now/>. Acesso em: 23 mai. 2019.
- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Campinas, Papirus, 2008. p. 352.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**, volume 2: documentário e narratividade ficcional. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. p. 277-301.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, Unicamp, 2013. p. 368.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema**: film style and mode of production to 1960. 1. ed. London: Routledge, 1985. 652 p. (e-book).

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas, Unicamp, 2013. p. 768.

CÂNEPA, Laura Loguercio. Algumas impressões sobre Blade Runner 2049. **Teorema** (Porto Alegre), v. 29, p. 26-30, 2017.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Vozes, 1998. p. 351.

CHIANG, Ted. A história da sua vida. In: CHIANG, Ted. **A história da sua vida e outros contos**. Rio de Janeiro, Intrínseca, 2016. p. 125-192.

COMOLLI, Jean Louis. A cidade filmada. In: **Cadernos de Antropologia e Imagem**, Rio de Janeiro, v. 4, A Cidade em Imagens, 1997.

COMOLLI, Jean Louis. Técnica e ideologia. In: COMOLLI, Jean Louis et al. **Cinema, arte e ideologia**. Porto: Afrontamento, 1975. p.191-203.

DICK, Philip K. **Andróides sonham com ovelhas elétricas?** São Paulo: Aleph, 2014. p. 269.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista**: no hay alternativa? Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra, 2018. p.152.

FRANÇA, Andreia. As paisagens fronteiriças no cinema contemporâneo. **ALCEU**, v. 2, n. 4, p. 61-75, jan. / jun. 2002.

FRANÇA, Andreia; REBELLO, Patrícia. América e a paisagem como horizonte na televisão. **E-compós**, v. 18, n. 2, maio/agosto 2015.

HOBSBAWN, Eric Jhon Ernest. **História social do jazz**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. p. 316.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1997. p. 431.

LOPES, Denilson. Cinema global, cinema mundial. **E-compós**, v. 13, n. 2, maio/ago. 2010.

LOPES, Denilson. Paisagens e narrativas. In. A Delicadeza: Estética, Experiência e Paisagens. Brasília, EdUnB, 2002. Disponível em:

https://www.academia.edu/4953989/Paisagens_e_Narrativas. Acesso em: 12 mar. 2019.

MASCARELLO, Fernando. Cinema hollywoodiano contemporâneo. *In*: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, Papirus, 2006. p. 333-360.

MOREIRA, Carlos André. A Chegada, dirigido por Denis Villeneuve, e a ficção científica como espelho do imaginário social. **Interfaces** Brasil/Canadá. Florianópolis/Pelotas/São Paulo, v. 17, n. 1, 2017, p. 195-199.

NOGUEIRA, Luis. Gêneros cinematográficos. 2002. Disponível em: www.livrobabcom.ubi.pt. Acesso em: 11 jan. 2019.

OLIVEIRA Jr., Luiz Carlos. **A mise-en-scène no cinema**: Do clássico ao cinema de fluxo. Campinas, SP: Papirus, 2013. p. 216.

OLIVEIRA, Igor Silva. Ficção científica e a hibridação de gêneros cinematográficos. *In*: XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, São Paulo-SP, 12 a 14 de maio de 2011.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p. 414.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes: conceitos e metodologia(s). *In*: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. **Anais** eletrônicos... Lisboa, SOPCOM, 2009. Disponível em: <https://goo.gl/NtfGyv>. Acesso em: 11 abr. 2019.

PRYSTHON, Angela. Paisagens em desapropriação. Cinema em Pernambuco e a relação com o espaço. **E-compós**, v. 20, n. 1, jan/abr. 2017.

PRYSTHON, Angela. Um conto de três cidades: música e sensibilidades culturais urbanas. **E-compós**, v. 11, n. 1, jan. / abr. 2018.

PUCCI JR, Renato Luiz. Cinema Pós-Moderno. *In*: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, Papirus, 2006. p. 361-378.

RAMOS, José Mário Ortiz. A questão do gênero no cinema brasileiro. **Revista USP**, set. / nov. 1993.

REIS, Francis Vogner dos. O autor seria mesmo uma abstração? *In*: BERNARDET, Jean-Claude. **O autor no cinema**. São Paulo: SESC, 2018. p. 72-97.

ROSÁRIO, Filipa; VILLARMEA ÀLVAREZ, Iván. A paisagem no cinema: imagens para pensar o tempo através do espaço. **Aniki**, vol. 4, nº 1, p. 55-63, 2017.

SCHATZ, Thomas. **O gênio do sistema**: a era dos estúdios em Hollywood. São Paulo: Companhia das Letras, 1991. p. 518.

SCHUDSON, Michael. **Advertising, the uneasy persuasion**: its dubious impact on American society. London: Routledge, 2013. p. 335. (e-book)

SCHWARCZ, Lilia Moritz. Paisagem e identidade: a construção de um modelo de nacionalidade herdado do período joanino. **Acervo** (Rio de Janeiro), v. 22, n. 1, p. 19-52, jan/jun 2009. Disponível em: <http://brapci.inf.br/index.php/res/download/54210>. Acesso em: 12 abr. 2019.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **Atmosfera rarefeita**: a ficção científica no cinema brasileiro. São Paulo: Devir, 2013. p. 384.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **Cartografias para a ficção científica mundial**: cinema e literatura. São Paulo: Alameda, 2015. p. 312.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **Limite de Alerta! Ficção Científica em Atmosfera Rarefeita**: uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood. Tese. Campinas: Unicamp, 2007. Disponível em: <http://www.unicamp.br/bc/>. Acesso em: 12 dez. 2018.

THAIN, Alanna. A texture in the Desert of the Real: The Heterotopic Fold of Denis Villeneuve's *Un 32 août sur terre*. **Nouvelles Vues**, n. 11, automne 2010.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in the new Hollywood**: understanding classical narrative technique. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1999. p. 398.

UCHOA, Fabio Raddi. Alice (2008) e as paisagens do não pertencimento em Karim Aïnouz. Intercom, XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Curitiba-PR, 2016.

UCHOA, Fabio Raddi. Cidade e deambulação nos filmes de Ozualdo Candeias. Dissertação (Mestrado em ciências da comunicação) – ECA-USP, São Paulo, 2008.

UCHOA, Fabio Raddi. São Paulo em três séries urbanas recentes: Descolados (2009), Amor em 4 Atos (2011) e Oscar Freire 279 (2011-12). **Revista Comunicação Midiática**, v. 12, n. 2, p. 9-23, maio/agosto, 2017.

UCHOA, Fabio Raddi; TAÑO, Débora Regina. A cidade e o campo no nuevo cine argentino: Mundo grúa (1999) e a obra de Pablo Trapero. **Revista Novos Olhares**, v. 5, n. 2, p. 25-39, 2016.

VUGMAN, Fernando Simão. Western. *In*: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, Papirus, 2006. p. 159-175.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008. p. 212.

ŽIŽEK, Slavoj. Blade Runner 2049: uma visão do capitalismo pós-humano. *In*: ŽIŽEK, Slavoj. **Lacrimae rerum**: ensaios sobre cinema moderno. São Paulo: Boitempo, 2018. p. 205-210.

ŽIŽEK, Slavoj. **Em defesa das causas perdidas**. São Paulo: Boitempo, 2011. p. 477.

ŽIŽEK, Slavoj. **Lacrimae rerum**: ensaios sobre cinema moderno. São Paulo: Boitempo, 2018. p. 220.

ANEXOS

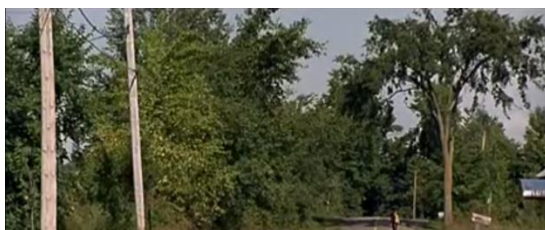
ANEXO A – SEQUÊNCIA QUE REPRESENTA O *ISOLAMENTO* DE SIMONE EM 32 DE AGOSTO NA TERRA



Simone caminhando no acostamento de uma rodovia.



Simone de perfil. Ao fundo uma mata.



Simone diminuída pela paisagem, tomada pelo verde de grandes árvores.



Simone senta-se à beira da estrada. Ao fundo, a mata.



O vento sacode a relva.



No detalhe, um pequeno animal parecido com uma “preguiça”.



Um plano aproximado mostra a expressividade de Simone.



Galhos de árvores balançam com o vento.



Um plano aproximado mostra a expressividade de Simone novamente.



No detalhe, uma mosca perambulando no asfalto.



Simone fecha os olhos e parece meditar.



Em plano detalhe, a mão da moça segura firme a relva.



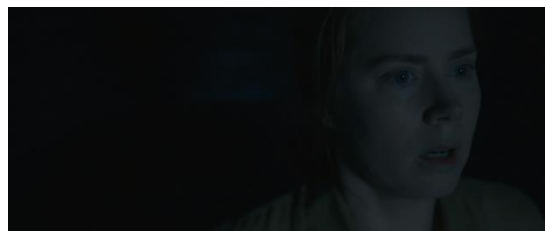
Simone, de olhos fechados e cabeça inclinada para cima. O sol ilumina seu rosto. Depois deste momento consigo mesma, ela fará uma decisão. Fim do isolamento.

Fonte: Filme *32 de Agosto na Terra* (1998).

ANEXO B – SEQUÊNCIA QUE REPRESENTA O *ISOLAMENTO* DE LOUISE EM A *CHEGADA*



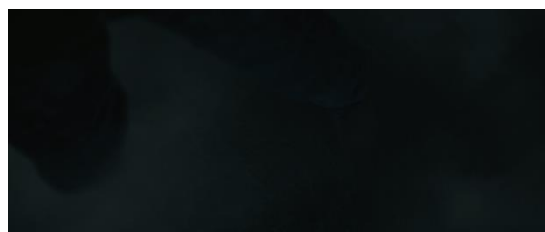
Banks aparece entrando no objeto que se desprende da nave.



Banks no interior do compartimento. A moça está tensa.



Banks em meio à escuridão do estreito compartimento.



Banks tensa em meio à penumbra, vemos apenas seus pés.



Uma substância semelhante a vapor ou fumaça emerge do chão e toma conta do ambiente, envolvendo Banks.



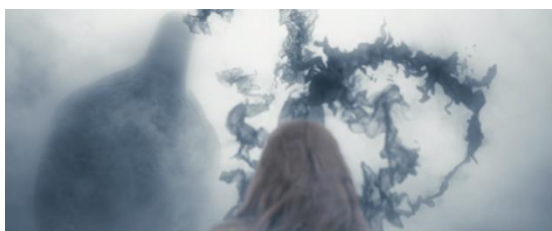
Banks flutua pelo ambiente. O local se assemelha a um imenso aquário.



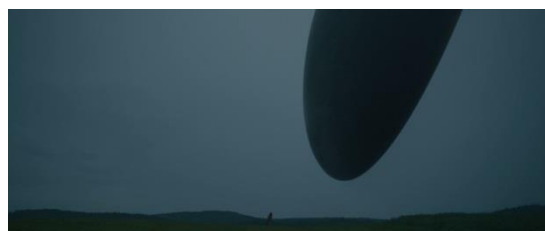
Banks frente a frente com o enorme alienígena.



O ambiente oprime Banks, que aparece minúscula diante do alienígena.



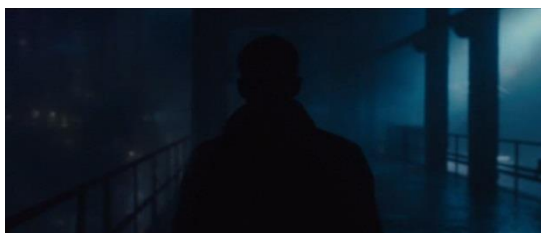
Banks de costas e, ao fundo, o gigante Costello em meio à penumbra.



Louise ao lado de fora da nave. Após esta experiência, ela tomará uma decisão. Fim do isolamento.

Fonte: Filme *A chegada* (2016).

ANEXO C – SEQUÊNCIA QUE REPRESENTA O *ISOLAMENTO* DE K EM *BLADE RUNNER 2049*



K caminha sobre uma ponte na metrópole deserta.



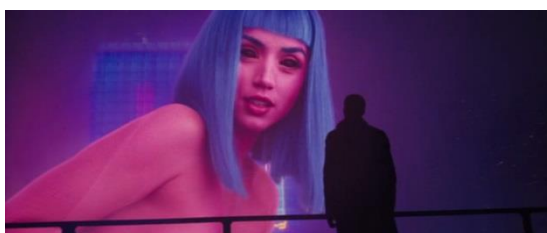
K direciona o olhar para Joi.



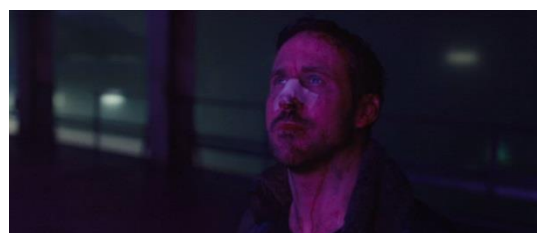
Joi tenta seduzir K.



Joi e K, ambos de perfil, um de frente para o outro.



Joi agacha-se para tentar persuadir o rapaz.



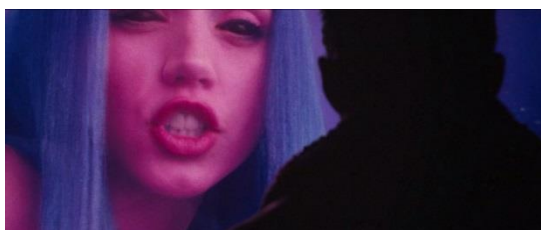
O olhar de K em direção ao holograma.



Joi aponta o indicador esquerdo para K e diz "Está solitário"?



K com o mesmo olhar distante e reflexivo.



Joi diz "Vem comigo K".



K com o mesmo semblante.



Joi levanta-se.



K abaixa sua cabeça lentamente.



Joi retorna ao outdoor.



K empunha uma arma.



Expressividade de K, enquanto em voz over ouvimos a frase de Freysa “morrer pela causa certa é coisa mais humana que podemos fazer”.



Um flashback mostra a cena em que Sapper Morton diz a K: “você nunca viu um milagre!”



K em momento reflexivo. Segundos depois, ele tomará uma decisão. Fim do *isolamento*.

Fonte: Filme *Blade Runner 2049* (2017).