

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

EDUARDO GAIO

**RESSONÂNCIAS DA PROPAGANDA IDEOLÓGICA EM MANIFESTAÇÕES
CINEMATOGRAFICAS DA ATUALIDADE: UMA ANÁLISE DO FILME THE
BATMAN**

Caxias do Sul
2023

EDUARDO GAIO

**RESSONÂNCIAS DA PROPAGANDA IDEOLÓGICA EM MANIFESTAÇÕES
CINEMATOGRÁFICAS DA ATUALIDADE: UMA ANÁLISE DO FILME THE
BATMAN**

Trabalho de Conclusão de Curso de
Publicidade e Propaganda da
Universidade de Caxias do Sul,
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel.

Orientador(a): Prof^a. Dra. Ivana Almeida
da Silva

Caxias do Sul
2023

EDUARDO GAIO

**RESSONÂNCIAS DA PROPAGANDA IDEOLÓGICA EM MANIFESTAÇÕES
CINEMATOGRAFICAS DA ATUALIDADE: UMA ANÁLISE DO FILME THE
BATMAN**

Trabalho de Conclusão do Curso para
obtenção do grau de bacharel em
Comunicação Social - Habilitação em
Publicidade e Propaganda, da
Universidade de Caxias do Sul, Área do
Conhecimento de Ciências Sociais.

Aprovado em: __/__/__

Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Ivana Almeida da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Dr. Ronei Teodoro da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof.^a Ma. Flóra Simon da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

AGRADECIMENTOS

Agradeço em imenso aos meus pais, Sandra Gaio e Sérgio Gaio, e minha irmã, Lara Gaio, por me possibilitarem vivenciar esta experiência acadêmica, e pelo apoio incondicional nesta jornada, devo tudo a eles.

Agradeço aos meus professores por toda sua dedicação e empenho em trazer a melhor experiência possível na universidade, trazendo conhecimentos enriquecedores durante minha graduação. Em especial, à minha orientadora durante o TCC 1, professora Flóra, e à minha orientadora durante o TCC 2, professora Ivana, por todo conhecimento transmitido, por sempre estarem à disposição, e por me direcionarem para o melhor caminho durante a produção deste trabalho, muito obrigado.

Agradeço em imenso a minha namorada, Julia Soldatelli, por sempre estar ao meu lado me incentivando e me apoiando durante a produção deste trabalho, ouvindo meus lamentos e anseios durante os tempos difíceis e me aconselhando. E por estar presente nos momentos felizes também, de comemoração e felicidade, você é minha melhor companhia, te amo Ju.

Agradeço aos meus queridos amigos da Torre Central, Welly, Pedrão, Clara, Rodri, Tui, Chagão, Brunks, Gabi e Helo. Sou muito grato por ter vocês como amigos, e ter os conhecido durante minha experiência acadêmica. Obrigado a todo apoio que vocês me deram, de uma forma ou de outra, durante este período difícil de pesquisa e produção. Vamos pra cima!

Agradeço aos meus queridos primos, Isabela e Lorenzo, por estarem ao meu lado durante toda minha vida tornando-a muito melhor, vocês são incríveis!

E por fim, a todos que, de alguma forma, contribuíram para a minha formação. Muito obrigado.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo compreender a conexão entre a arte cinematográfica e propaganda ideológica no filme *The Batman* (2022) a partir das linguagens utilizadas no filme. A pesquisa possui cinco núcleos principais: primeiro- a discussão dos conceitos de arte, cinema e indústria cultural, a relação entre os três, e o estudo da origem da arte e do cinema; segundo- o estudo e definição das linguagens presentes no cinema; terceiro- o estudo da origem do cinema estadunidense e compreensão de sua influência no mundo cinematográfico; quarto- o estudo sobre propaganda ideológica, linguagem persuasiva e ideologias estadunidenses; e por último a análise das linguagens cinematográficas do filme *The Batman* (2022) e as possíveis propagandas ideológicas presente na obra. Para o desenvolvimento do trabalho foi utilizado como base inicial a pesquisa bibliográfica e após, ao final, um estudo de caso do filme *The Batman* (2022) e análise fílmica com uma abordagem qualitativa. Após a finalização do estudo conclui-se sobre a capacidade das linguagens cinematográficas em transmitirem diversos tipos de mensagens, ideias e valores. Além disso, é possível compreender que o filme não é uma peça homogênea, ele possui diversas nuances e detalhes.

Palavras-chave: *The Batman*. Cinema. Propaganda. Ideologia. Sequência. Linguagem.

ABSTRACT

The present study aims to understand the connection between cinematographic art and ideological propaganda in the film *The Batman* (2022) from the languages used in the film. This research has five main nuclei: first - the discussion of the concepts of art, cinema and cultural industry, the relationship between the three, and the study of the origin of art and cinema; second- the study and definition of the languages present in cinema; third- the study of the origin of American cinema and understanding of its influence in the cinematographic world; fourth- the study of ideological propaganda, persuasive language and American ideologies; and finally, the analysis of the cinematographic languages of the film *The Batman* (2022) and the possible ideological advertisements present in the work. For the development of this work, bibliographical research was used as an initial basis and, at the end, a case study of the film *The Batman* (2022) and film analysis with a qualitative approach. Upon completion of the study, it is concluded about the ability of cinematographic languages to transmit different types of messages, ideas and values. In addition, it is possible to understand that the film is not a created piece, it has several nuances and details.

Keywords: The Batman. Cinema. Advertising. Ideology. Sequence. Language.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - PINTURA RUPESTRE	22
FIGURA 2 - <i>A NOIVA DESNUDADA POR SEUS PRÓPRIOS CELIBATÁRIOS</i>	26
FIGURA 3 - FONTE	26
FIGURA 4 - TAUMATRÓPIO	32
FIGURA 5 - ZOOTRÓPIO	33
FIGURA 6 - TEATRO ÓPTICO	33
FIGURA 7 - O CAVALO EM MOVIMENTO (1978)	34
FIGURA 8 - CINETOSCÓPIO	38
FIGURA 9 - <i>A CHEGADA DE UM TREM NA ESTAÇÃO</i> (1895)	36
FIGURA 10 - CENA DA MOTO DESLIZANDO EM AKIRA (1988)	58
FIGURA 11 - CENA DO FILME TEMPOS MODERNOS	59
FIGURA 12 - POSTERS DE KING KONG (1933) E FRANKENSTEIN (1931)	65
FIGURA 13 - POSTERS DE CIDADÃO KANE (1941) E CASABLANCA (1942)	65
FIGURA 14 - POSTER DE MATRIZ (1999)	65
FIGURA 15 - POSTER DE STAR WARS: EPISÓDIO IV – UMA NOVA ESPERANÇA (1977)	68
FIGURA 16 - EXEMPLO DE METÁFORA	82
FIGURA 17 - ESTRUTURA DO SIGNO “CABEÇA”	83
FIGURA 18 - BANDEIRA DA UNIÃO SOVIÉTICA	85
FIGURA 19 - EXEMPLO DE ARTE MILITANTE	92
FIGURA 20 - EXEMPLO DE ARTE ENGAJADA	92
FIGURA 21 - CARTAZ DO CURTA-METRAGEM A FACE DO FUHRER (1942)	102
FIGURA 22 - CENA FINAL DO DO CURTA-METRAGEM A FACE DO FUHRER (1942)	103
FIGURA 23 - PÔSTER EM INGLÊS DO FILME O INFORMANTE (1999)	106
FIGURA 24 - REPRESENTAÇÃO DO PERSONAGEM BATMAN NO FILME <i>THE BATMAN</i> (2022)	110
FIGURA 25 - CARTAZ DO FILME BATMAN: THE MOVIE (1966)	110
FIGURA 26 - CARTAZ DO FILME BATMAN (1989)	112
FIGURA 27 - CARTAZ DO FILME BATMAN RETURNS (1992)	112

FIGURA 28 - CARTAZ DO FILME BATMAN FOREVER (1995)	113
FIGURA 29 - CARTAZ DO FILME BATMAN & ROBIN (1997)	114
FIGURA 30 - CARTAZ DO FILME BATMAN BEGINS (2005)	116
FIGURA 31 - CARTAZ DO FILME THE DARK KNIGHT (2008)	117
FIGURA 32 - CARTAZ DO FILME THE DARK KNIGHT RISES (2012)	117
FIGURA 33 - PÔSTER DO FILME THE BATMAN (2022)	119
FIGURA 34 - CENA DO INÍCIO DA SEQUÊNCIA INTRODUZINDO A CIDADE DE GOTHAM E BATMAN	122
FIGURA 35 - CENA DOS TRÊS CRIMES ACONTECENDO NA CIDADE DE GOTHAM	122
FIGURA 36 - CENA DO SINAL DE LUZ EM FORMATO DE MORCEGO SENDO ATIVADO	123
FIGURA 37 - CENAS DOS CRIMINOSOS FUGINDO LOGO APÓS AVISTAREM O SINAL DE BATMAN	124
FIGURA 38 - CENA DA GANGUE ENCONTRANDO BATMAN	125
FIGURA 39 - LUTA ENTRE BATMAN E A GANGUE	127
FIGURA 40 - BRUCE SENTANDO AO LADO DE ALFRED NO HOSPITAL	132
FIGURA 41 - ALFRED E BRUCE DISCUTINDO SOBRE A FAMÍLIA WAYNE NO HOSPITAL	133
FIGURA 42 - CENA DOS PERSONAGENS SE DANDO AS MÃOS E BRUCE AVISTANDO O SINAL	134
FIGURA 43 - ENCHENTE INVADINDO O GOTHAM SQUARE GARDEN	141
FIGURA 44 - CENA DE BATMAN CORTANDO A FONTE DO VAZAMENTO ELÉTRICO PARA SALVAR OS CIVIS	142
FIGURA 45 - CENA DE BATMAN RESGATANDO BELLA REÁL E OS CIVIS DOS ESCOMBROS DA ENCHENTE	143
FIGURA 46 - CENA DA CIDADE ALAGADA E DA PERSONAGEM BELLE REÁL DISCURSANDO	143
FIGURA 47 - CENA DE BATMAN AJUDANDO A GUARDA NACIONAL RESGATAR OS CIVIS	144
FIGURA 48 - FRAME DO SÍMBOLO DE MORCEGO QUE FICA ACOPLADO NO PEITO DO TRAJE DE BATMAN	149

FIGURA 49 - ÂNGULOS DE CÂMERA CONTRAPLONGÊ E PLONGÊ DA
CENA DE RESGATE, RESPECTIVAMENTE

150

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 METODOLOGIA	14
2 CINEMA: ARTE, TÉCNICA E PERSUASÃO	18
2.1 CINEMA: ARTE E INDÚSTRIA CULTURAL	18
2.2 LINGUAGEM DO CINEMA: SUAS POSSIBILIDADES	43
2.3 INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA ESTADUNIDENSE	60
3 CINEMA, PROPAGANDA E POLÍTICA	72
3.1 PROPAGANDA IDEOLÓGICA E SUAS TÉCNICAS PERSUASIVAS	73
3.2 ARTE, POLÍTICA E MANIFESTAÇÕES NO CINEMA	89
3.3 IDEOLOGIA ESTADUNIDENSE E INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA	97
4 ANÁLISE DO FILME “THE BATMAN” (2022)	109
4.1 BATMAN NOS CINEMAS E O FILME “THE BATMAN” (2022)	109
4.2 A PROPAGANDA IDEOLÓGICA PRESENTE NO FILME A PARTIR DAS LINGUAGENS CINEMATOGRAFICAS	120
4.2.1 Apresentação da Sequência 1 e Análise - <i>O morcego:</i>	121
4.2.2 Apresentação da Sequência 2 e Análise - <i>Os pecados do meu pai:</i>	132
4.2.3 Apresentação da Sequência 3 e Análise - <i>O Renascimento da Cidade:</i>	140
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	155
REFERÊNCIAS	157
APÊNDICE	163

1 INTRODUÇÃO

Quando falamos de cinema não podemos negar seu impacto cultural no imaginário coletivo, desde o Manifesto das Sete Artes (1923), escrito por Ricciotto Canudo, compreendemos o cinema como a sétima arte. Analisando a realidade é viável considerá-lo como uma das artes mais influentes no mundo contemporâneo, apenas considerando o grande número de assinantes de serviços de streaming¹ podemos observar sua influência, que de acordo com a pesquisa feita em 2022 pela empresa Hibou², especializada em pesquisa e monitoramento de mercado e consumo, 71% dos brasileiros afirmam assinar algum serviço de streaming. Sendo assim, esses dados reforçam que há um grande número de pessoas que assistem filmes.

E por essa grande influência dos filmes para a sociedade, este presente trabalho tem como propósito uma análise entre a conexão do cinema como manifestação artística e a propaganda. Vale ressaltar que ao se referir à propaganda estamos falando dela como ferramenta de disseminação ideológica, algo que supera a comunicação como divulgação de produtos ou serviços, e se manifesta como ideologia nos discursos onde ela estiver inserida.

A arte, desde o início da história da humanidade sempre esteve entre nós, ela é essencial para a humanidade e seu desenvolvimento. Presente em nossas formações culturais ela permite que possamos nos expressar a partir dela, assim sendo a arte carrega em si nossas ideias, emoções e personalidades. Ela serve como uma ferramenta de autoconhecimento, que além de se comunicar com seus espectadores de formas distintas também terá impacto em seu criador.

É a partir dessa estreita relação entre a arte e a sociedade que observamos seu impacto na forma como as pessoas consomem, absorvem e reproduzem mensagens através de músicas, filmes, livros ou qualquer outra manifestação artística. Muitas vezes essa tamanha identificação com determinada obra culmina na reprodução de uma ideologia inserida nela, que nem sempre é explícita e pode ser mascarada e diluída através de suas linguagens.

¹ Serviços de Streaming se tratam de aplicativos que disponibilizam um grande catálogo de filmes e séries online que podem ser assistidos via computador, celular ou TV. Disponível em: <<https://blog.nubank.com.br/o-que-e-streaming/>>. Acesso em 18 ago. 2022.

² Retirado de: <<https://www.abranet.org.br/Noticias/71%25-dos-brasileiros-assinam-ou-ja-assinaram-streaming-3847.html?UseActiveTemplate=site&UserActiveTemplate=mobile%252Csite#.Y33pXnbMJPa>>. Acesso em 17 ago. 2022.

Neste presente trabalho será proposta a análise do filme *The Batman* (2022), a partir de suas linguagens cinematográficas, que fará uma ponte com a propaganda ideológica. Deste modo, será possível responder a seguinte questão norteadora: **De que forma a propaganda ideológica manifesta-se no cinema contemporâneo, especialmente a partir da linguagem cinematográfica?**

Assim, apresentamos como objetivo geral: Compreender a conexão entre a arte cinematográfica e propaganda ideológica no filme *The Batman* (2022) a partir das linguagens utilizadas no filme.

Já como objetivos específicos:

- a) Entender o que é arte, examinando sua origem e suas manifestações na sociedade.
- b) Examinar a propaganda como ferramenta ideológica a partir de suas técnicas persuasivas.
- c) Estudar o cinema, tanto como arte quanto política, e analisar seu papel na construção de identidade na sociedade ocidental.
- d) Pesquisar sobre o cinema estadunidense e suas manifestações ideológicas.
- e) Aprender sobre as técnicas de linguagem, no qual são utilizadas no cinema para inserção de mensagens.

Este filme pertence ao universo fictício de super heróis da DC³, porém, um pouco diferente de outros filmes do mesmo universo, este possui uma temática mais investigativa, que mistura o drama com ação, algo não muito comum em outros filmes do gênero de super herói. Além disso, o protagonista, que é o super herói desta história, possui propostas diferentes do habitual, no filme sua personalidade é mais humana, cheia de suas diversas imperfeições que vem junto dela. Diferente de outros filmes onde o herói muitas vezes é imaginado como uma pessoa que se destaca acima dos outros, sendo um exemplo de altruísmo.

Em *The Batman* acompanhamos a história fictícia de Bruce Wayne, um órfão bilionário que possui uma identidade secreta chamada Batman, vigilante da noite que combate crimes e se utiliza de ferramentas, como o medo, para enfrentar seus

³ DC Entertainment é uma editora norte-americana subsidiária da companhia Warner Bros. Discovery criada em 1935, que se deu início com publicações de revistas e quadrinhos onde muitos personagens icônicos da cultura pop surgiram, como Batman e Superman. E com o tempo entraram também no mercado cinematográfico. Disponível em: <<https://mundodasmarcas.blogspot.com/2006/08/dc-comics-comics-arent-just-for-kids.html>>.. Acesso em 17 ago. 2022.

obstáculos. Em mais um dos reboots⁴ da saga de filmes do Homem-Morcego, Bruce enfrenta um de seus grandes inimigos, o Charada. Neste longa-metragem Batman parte em uma jornada investigativa com muita ação e drama, para descobrir a verdadeira identidade de Charada e impedir seus crimes. Este filme se trata de uma jornada de vingança e autoconhecimento.

O tema desta pesquisa foi escolhido, pois, em primeiro lugar, os estudos sobre a propaganda sempre apontam para entender como ela se utiliza dos mais diferentes artifícios para chegar ao seu objetivo: disseminar uma mensagem, seja ela qual for e para qual finalidade. Porém, na maioria dos casos é analisada a mensagem a partir de um conceito mercantil, onde a propaganda busca incessantemente uma forma de conectar o produto, a marca ou a ideia com o público alvo em questão, para assim gerar lucro. Por isso, neste trabalho de conclusão de curso será analisado o conceito de propaganda fora dessa relação de mercado, exploraremos seus conceitos ideológicos que ultrapassam essa relação de lucro e atingem o nível político.

Ao decorrer de todo curso de publicidade e propaganda do autor deste presente trabalho, foi muito discutido e estudado técnicas de comunicação voltadas para o mercado e vendas. Com isso, foi identificado falta de um maior aprofundamento de outros conceitos e aplicações para essa área de comunicação. Pouco se fala do seu lado político ideológico que tem um poder de influência grande sobre nossas vidas, por isso será produzido este trabalho para poder abranger essa área pouco explorada e expandir os conhecimentos do autor sobre publicidade e propaganda.

Junto do objetivo de explorar essa área da propaganda não muito citada, vamos fazer uma conexão dela com o cinema, pois a indústria cinematográfica carrega dentro de si uma linguagem totalmente diferente de outras manifestações artísticas. O cinema possibilita a manifestação de ideias e sentimentos em diferentes formas, a partir de suas diversas linguagens, desta forma, facilitando a propaganda ideológica em se manifestar em obras cinematográficas.

⁴ O reboot do inglês se traduz como reinício, nos cinemas tem um diferente significado. Se trata do ato de reiniciar um universo cinematográfico já construído com outros filmes com o intuito de recontar a história, ou seja, cria-se um novo filme sobre esse mesmo universo mas todos acontecimentos das outras produções audiovisuais são descartados e a história parte novamente do ponto zero, geralmente também é trocado o elenco. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/reboot-remake-retcon-qual-a-diferenca-196553/>>. Acesso em 17 ago. 2022.

O autor deste trabalho é um grande admirador do cinema como um todo, e principalmente do filme *The Batman* (2022), portando, este longa-metragem foi escolhido, pois o mesmo é um admirador do personagem Batman e do universo fictício de *super-heróis* em que o personagem está inserido. O autor logo após ter assistido *The Batman* observou que a obra mesmo sendo fictícia traz consigo críticas acerca da sociedade e da política do nosso mundo real, corroborando para escolha deste filme para este trabalho de conclusão de curso.

Por fim, ao reunir todos itens principais que serão estudados neste presente trabalho (a propaganda, a ideologia, a arte e o cinema) o autor poderá alcançar maior conhecimento para si e sua área de estudo, ao compreender sobre a manifestação da propaganda como ferramenta ideológica e política, elucidando sua forma de agir e de se comunicar, principalmente pelo meio das linguagens do cinema. Por este motivo o autor deste trabalho, ao final de sua produção, se tornará um profissional da área de publicidade e propaganda mais qualificado, crítico e perspicaz, capacitando-o a entender melhor a construção de mensagens persuasivas. Ao promover maior conhecimento cultural pela análise do filme *The Batman*, poderemos dar ênfase ao cinema e entender seus impactos sociais e compreender a importância dele para sociedade, e para a área de publicidade e propaganda.

1.1 METODOLOGIA

Para que um trabalho acadêmico como este seja produzido é necessário delimitar sua metodologia de pesquisa, e assim definir de qual forma o estudo será produzido. Considerando que esse trabalho irá se tratar de um estudo de aspectos subjetivos do comportamento humano, abordando temas que não podem ser quantificados, será utilizado uma abordagem qualitativa. Para Turato (2005), as pesquisas que utilizam o método qualitativo devem trabalhar com valores, crenças, representações, hábitos, atitudes e opiniões, em vez da medição, pois este tipo de pesquisa busca obter um entendimento mais profundo, e em alguns casos também subjetivo, do assunto sendo estudado, sem se preocupar com medidas quantitativas de números e análises estatísticas.

Essa abordagem qualitativa se relaciona de maneira notável com o presente trabalho, visto que este aborda temáticas abstratas que não podem ser

quantificadas, como a interpretação de peças artísticas, suas mensagens e a influência da propaganda ideológica sobre elas. Por isso a pesquisa qualitativa será fundamental para o desenvolvimento deste presente trabalho.

Os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa consistem na escolha adequada de métodos e teorias convenientes; no reconhecimento e na análise de diferentes perspectivas; nas reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas como parte do processo de produção de conhecimento; e na variedade de abordagens e métodos (FLICK, 2009, p.21).

Devido à necessidade de abordarmos de maneira mais aprofundada alguns temas, será utilizado uma pesquisa de natureza pura neste trabalho. “A pesquisa pura ou básica é um tipo de pesquisa em que o pesquisador tem como intuito o saber, buscando satisfazer uma necessidade intelectual por meio do conhecimento”. (CERVO; BERVIAN; DA SILVA, 2007). Na mesma linha de conhecimento, Andrade (2017) diz que a pesquisa pura é motivada por razão de ordem intelectual.

Marconi e Lakatos (2017) irão definir que a pesquisa pura é uma modalidade de pesquisa que procura o progresso científico, a ampliação de conhecimento teórico, sem a preocupação de utilizá-las na prática. É uma pesquisa formal, que tem em vista generalizações, princípios e leis. Dessa forma, através de uma reunião de informações, a pesquisa pura irá auxiliar na compreensão das questões e itens levantados ao longo do trabalho, como a definição de o que é propaganda e os estudos sobre cinema.

Partindo para o método da pesquisa, foi decidido usar uma abordagem de pesquisa exploratória, devido a escassez de fontes acadêmicas sobre os temas abordados no presente trabalho de conclusão de curso, como a propaganda ideológica e os tipos de linguagem cinematográfica. Para Prodanov e Freitas (2013, p.51-52) a “pesquisa exploratória é quando a pesquisa se encontra na fase preliminar, tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento [...]”

A partir da pesquisa exploratória será possível ampliar as informações que temos, para assim se familiarizar com os assuntos abordados. Este método permitirá “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.” (GIL, 2008, p.27).

Levando em consideração que será necessário especificar a pesquisa para poder falar sobre o filme que será abordado nela, se vê necessário o uso do método que envolve o estudo de caso. Para Yin (2001, p.24), “o estudo de caso é usado em muitas situações, para contribuir ao nosso conhecimento dos fenômenos individuais, grupais, organizacionais, sociais, políticos e relacionados.” Com este método poderemos analisar o filme *The Batman* (2022), a partir de novos pontos de vista. Yin (2001, p.35) também cita que “o estudo de casos, como outras estratégias de pesquisa, representa uma maneira de se investigar um tópico empírico seguindo-se um conjunto de procedimentos pré especificados”.

No entendimento de Boaventura (2007), para realizar um estudo de caso, um dos passos fundamentais é a “delimitação da unidade-caso”, que neste trabalho já fora delimitado ao escolher o filme para uma análise das conexões entre a propaganda e o cinema.

De tal forma, o estudo de caso é um método de investigação de extrema importância para o andamento do trabalho, colhendo informações que vão auxiliar na ampliação da pesquisa e no aprofundamento dos assuntos. Descobrimos novos sentidos e expandindo a experiência relacionada a determinados tópicos abordados ao longo deste trabalho de conclusão de curso, como questões sobre a indústria cinematográfica e suas manifestações ideológicas.

A fim de obter maior credibilidade e embasamento teórico para o desenvolvimento mais completo dos temas deste trabalho, será preciso o uso de um procedimento técnico de Revisão Bibliográfica, que também é denominada como Revisão de Literatura ou Referencial Teórico. Essa técnica nos permitirá utilizar obras e pesquisas de outros autores que também abordam temas como a arte, o cinema, a ideologia e a propaganda. “Tal abordagem metodológica é parte de um projeto de pesquisa, que revela explicitamente o universo de contribuições científicas de autores sobre um tema específico” (SANTOS; CANDELORO, 2006, p.43).

Por fim, em virtude do filme que será avaliado no decorrer deste trabalho, verificamos a necessidade de utilizar um procedimento de análise fílmica. Para Aumont (2019), analisar um filme é sinônimo de decomposição. Segundo Vanoye (1994) embora não exista uma metodologia universalmente aceita para se proceder à análise de um filme, é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: primeiramente, decompor, ou seja, descrever, para em seguida,

estabelecer e compreender as relações entre os elementos decompostos, interpretando-os.

Voltando para Aumont (2019) ele explica que a decomposição recorre aos conceitos relativos à imagem (fazer uma descrição plástica dos planos no que diz respeito ao enquadramento, composição, ângulo, etc), ao som (efeitos sonoros, trilha sonora, falas de personagens, etc) e à estrutura do filme (planos, cenas e sequências). Dessa forma, a análise fílmica irá auxiliar na interpretação de elementos fundamentais do filme que será avaliado, contribuindo na localização dos componentes importantes para a constituição e compreensão da obra.

2 CINEMA: ARTE, TÉCNICA E PERSUASÃO

Neste capítulo, discutiremos uma série de temas relevantes para compreender a relação entre arte, cinema e indústria cultural na sociedade contemporânea. Em primeiro momento Kothe (1987, p. 18) faz um apontamento pertinente para começarmos a entender estas questões, ele afirma que “uma obra de arte sempre é produto de conflitos e interesses sociais: ela mesma é um pacto provisório deles. Quer se queira reconhecer isto, quer não. Uma obra de arte sempre opera com o ideológico”.

Abordaremos conceitos fundamentais, como o que é arte e como a Revolução Industrial impactou a produção cultural, especialmente no contexto da indústria cinematográfica. Além disso, será explorada a história do cinema e sua evolução como forma de expressão artística e de entretenimento, assim como suas técnicas e linguagens específicas, incluindo a persuasão exercida pelo cinema sobre o público. Neste capítulo, também, aprofundaremos a análise da indústria cinematográfica estadunidense, que desempenha um papel central na produção e distribuição de filmes em escala global. E por fim, será analisado o modelo narrativo criado por Joseph Campbell, a famosa “Jornada do Herói”, utilizada na construção de diversas obras cinematográficas, além disso será aprofundada a questão da figura do herói.

2.1 CINEMA: ARTE E INDÚSTRIA CULTURAL

Para chegarmos no objetivo final deste trabalho de conclusão de curso precisamos antes entender sobre a origem do cinema, seus funcionamentos, suas manifestações e linguagens. O cinema antes de tudo é uma manifestação artística e cultural, então para entendermos melhor sobre ele precisamos falar sobre arte e indústria cultural num primeiro momento. Conceitualizar a arte não é uma tarefa fácil, diversos autores o explicam de maneiras diferentes, então vamos nos abster do conceito de alguns deles que mais se adequa ao objetivo deste trabalho. Para Stephenson; Debrix (1969) a

arte é um processo pelo qual o artista utiliza sua experiência, intuição ou inspiração, selecionando e organizando para criar belos e autênticos objetos artísticos que, em maior ou menor grau, imitam a realidade (como a

definimos) e que através desses objetos ele comunica sua experiência a um público (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.17).

Os dois autores reforçam também que a arte deve ser considerada um processo que começa “desde a intuição do artista até a apreciação do espectador, e não apenas o objeto (filme, estátua, poema, sonata) produzido”. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.19). Em uma linha de pensamento parecida, Alfredo Bosi (1986) em seu livro “Reflexões sobre a arte” classifica a experiência artística em um conjunto de três pilares: construir, conhecer e exprimir. A “construção” se trata tanto das escolhas dos materiais a serem utilizados na criação de uma peça artística, quanto na organização desses materiais em formas significativas. Já o “conhecer” se refere a capacidade de entendimento de uma obra de arte, a partir da sensibilidade, intuição e um conhecimento histórico e cultural do indivíduo, com isso se torna possível entender as formas, cores, texturas e outros aspectos que constituem uma obra de arte e criam significados. Por fim, o “exprimir” se trata da possibilidade da obra de arte em transmitir ideias, mensagens e sentimentos para seu espectador a partir do arranjo de elementos que a compõem, bem como seus gestos, formas, cores, etc.

Na arte parece não haver espaço para a representação direta das forças sociais ou para a expressão imediata das forças psíquicas. O grito da mãe diante do filho morto no filme *A Ilha Nua* é terrivelmente expressivo, mas não é nem poderia ser um momento único e isolado: soa dentro de um contexto de imagens e silêncios; por isso, e só por isso, nos comove e arrasa. (...) Hoje, a fusão, tantas vezes dissonante, de grito e maneira poderá levar a uma reconsideração do caráter plural do trabalho artístico, que passa pela mente, pelo coração, pelos olhos, pela garganta, pelas mãos; e pensa e recorda e sente e observa e escuta e fala e experimenta e não recusa nenhum momento essencial do processo poético (BOSI, 1986, p. 70-71).

A partir disso, o autor considera esses três fundamentos como parte do processo de criação e compreensão da arte, que juntos criam um valor estético e simbólico para ela. Ou seja, a arte é uma forma de expressão da subjetividade de seu criador, que ao criá-la transpassará por uma influência histórica, social e cultural ao qual ele está inserido, e assim a peça artística poderá se manifestar de diversas formas na realidade. Ao mesmo tempo, também, haverá variadas formas da arte ser interpretada e compreendida pelos seus espectadores, que poderão atribuir significados pessoais para ela dependendo do contexto histórico e cultural a qual estão inseridos.

É preciso refletir sobre este dado incontornável: *a arte tem representado, desde a Pré-História, uma atividade fundamental do ser humano*. Atividade que, ao produzir objetos e suscitar certos estados psíquicos no receptor, não esgota absolutamente o seu sentido nessas operações. Estas decorrem de um processo totalizante, que as condiciona: o que nos leva a sondar o *ser* da arte enquanto modo específico de os homens entrarem em relação com o universo e consigo mesmos (BOSI, 1986, p. 8).

Walter Benjamin (1969) traz em seu texto uma reflexão enriquecedora para o tópico em discussão, o autor considera que antes dos adventos da reprodutibilidade técnica das obras de arte (como a fotografia e o cinema) a aura se manifestava em quase todas as peças artísticas, essa “aura” se refere ao valor único, histórico e autêntico causado pela qualidade irreplicável de uma obra de arte original. Além disso, Benjamin ressalta também a importância das raízes nas tradições para a construção da unicidade da arte, pois desde tempos antigos as obras de arte surgiram a serviço de rituais mágicos e religiosos, ou seja, a aura da obra de arte sempre teve um fundamento teológico.

A unicidade da obra de arte é idêntica à sua inserção no contexto da tradição. Sem dúvida, essa tradição é algo de vivo, de extraordinariamente variável. Uma antiga estátua de Vênus, por exemplo, estava inscrito numa certa tradição entre os gregos, que faziam dela um objeto de culto, e em outra tradição na Idade Média, quando os doutores da Igreja viam nela um ídolo malfazejo. O que era comum as duas tradições, contudo, era a unicidade da obra ou, em outras palavras, sua aura. A forma mais primitiva de sua inserção da obra de arte no contexto da tradição se exprimia no culto. As mais antigas obras de arte, como sabemos, surgiram a serviço de um ritual, inicialmente mágico, e depois religioso (BENJAMIN, 1969, p. 170-171).

Em contrapartida, após os adventos da reprodutibilidade técnica das obras de artes seu valor de unicidade começou a perder sentido, e então as obras começaram a ser reproduzidas com o intuito da reprodução, principalmente no cinema, que de acordo com o autor “A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória(...)”. A reprodutibilidade se torna necessária para o cinema por questões monetárias, a produção de um filme é muito mais custosa que a de uma pintura, Benjamin ressalta que “(...)a produção de um filme é tão cara que um consumidor, que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme. O filme é uma criação da coletividade. Em 1927, calculou-se que um filme de longa metragem, para ser rentável, precisaria atingir um público de nove milhões de pessoas.” (BENJAMIN, 1969, p. 172).

Sendo assim, “no momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política.” (BENJAMIN, 1969, p. 171-172). Com o advento da reprodutibilidade técnica a arte desenvolve novas facetas e significados, as obras de arte então começam a se tornar instrumentos políticos capazes de movimentar massas e organizá-las, e a partir de suas linguagens difundem suas ideias e discursos. Um exemplo disso está presente na introdução do cinema falado e sua relação com o fascismo, que de acordo com o autor

A simultaneidade dos dois fenômenos se baseia na crise econômica. As mesmas turbulências que de modo geral levaram à tentativa de estabilizar as relações de propriedade vigentes pela violência aberta, isto é, segundo formas fascistas, levaram o capital investido na indústria cinematográfica, ameaçado, a preparar o caminho para o cinema falado. A introdução do cinema falado aliviou temporariamente a crise. E isso não somente porque com ele as massas voltaram a freqüentar as salas de cinema, como porque criou vínculos de solidariedade entre os novos capitais da indústria elétrica e os aplicados na produção cinematográfica. Assim, se numa perspectiva externa, o cinema falado estimulou interesses nacionais, visto de dentro ele internacionalizou a produção cinematográfica numa escala ainda maior (BENJAMIN, 1969, p. 172).

Mário Pedrosa (1995) entende que para definir a arte precisamos analisar o contexto histórico no qual ela está inserida, nenhuma manifestação de nossa sociedade pode fugir do contexto material ao qual ela está enquadrada. A arte antes de mais nada é um fenômeno estético que está num primeiro momento atrelada ao modo de produção de um determinado grupo social num determinado tempo e lugar para produzir o seu alimento e subsistência. A partir de uma análise materialista histórica-dialética⁵ é possível observar a influência de determinado modo de produção para determinada forma de civilização e sua arte.

Como exemplo, podemos citar os povos caçadores e apanhadores, que representam a forma mais primitiva de civilização, inerente a sua sobrevivência a

⁵ Base filosófica da ideologia desenvolvida por Karl Marx que serve como ferramenta de análise da realidade, constituída pela reinterpretação da dialética de Hegel, que tratava ela idealmente no plano de espírito, das ideias, e com Marx ganhará uma materialização e concreticidade. E com essa preocupação Karl Marx instituiu um caráter material (a organização do homem em sociedade a partir de suas relações de produção e seus meios, moradia e modo de consumo) e um caráter histórico (como o homem vem se organizando a partir da história) para a dialética. Dessa forma, a análise materialista histórico-dialética será definida pelo movimento do pensamento através da materialidade histórica da vida dos homens em sociedade, e assim será possível descobrir as leis fundamentais que definem a forma organizativa dos homens durante a história da humanidade, de acordo com Marília Freitas de Campos Pires (2009).

partir da caça, surgiu um desenvolvimento artístico em seus povos, de acordo com Mário Pedrosa (1995).

Todos os povos caçadores, embora vivendo em climas os mais opostos, demonstram uma impressionante uniformidade quanto às suas formas de arte, revelando uma extraordinária aptidão e desenvolvimento da arte da pintura e da escultura e invulgar habilidade técnica na construção das suas armas. Os bosquímanos, os hiperboreanos, os australianos, teriam perecido na luta pela vida, exclusivamente à mercê dos olhos e das mãos, se as funções e a qualidades inerentes a esses órgãos não tivessem tido um desenvolvimento que povos imediatamente superiores em uma cultura não alcançaram. “A maior habilidade técnica se encontra, assim, nos povos que a natureza obriga a uma tensão contínua de suas forças (PEDROSA, 1995, p.36).

Podemos concluir então que os povos caçadores eram hábeis artistas, pois a manifestação estética de sua arte se dava nas qualidades que eram desenvolvidas na luta pela vida dessa população. Além disso, podemos observar em pinturas rupestres a materialização máxima dessas formas de produção, que a partir de pinturas em rochas era representado imagens de homens caçando animais por comida e dentre outras atividades laborais da época (Figura 1). A partir desse contexto histórico material, Grosse (1933, *apud* PEDROSA, 1995, p.36) define que “O dom da observação e a habilidade são as qualidades principais necessárias ao exercício de uma arte”.

FIGURA 1 - PINTURA RUPESTRE



Fonte: Disponível em: <<https://conhecimentocientifico.com/arte-rupestre-o-que-e/>>. Acesso em: 03 set. 2022.

Fazendo um grande salto temporal, segundo Mário Pedrosa (1995), com os adventos da revolução industrial o regime capitalista se desenvolveu nas cidades e portos. A partir disso, o trabalho começa a se mecanizar e a relação do homem,

agora como proletário, com seu meio de produção foi cada vez mais se distanciando e tomando caminhos contrários. O trabalho que antes se adaptava ao homem, exige agora o contrário, que o homem se adapte a ele. Junto a isso, o trabalhador, cada vez mais, se torna uma ferramenta da produção e não seu condutor. Dessa forma, a arte se modificou também, se desvinculando de uma certa contemplação com a natureza. Para o autor, a arte agora em frente a desumanização do trabalho social se adapta ao mesmo tempo que a rejeita, ela a rejeita pois a produtividade é sobreposta sobre a técnica, levando ao desgaste do homem, que por fim transforma sua arte da sensibilidade para o abstrato.

Vale ressaltar que o contexto histórico da revolução industrial mencionado no parágrafo anterior também será importante para compreensão de próximos assuntos deste capítulo, por isso se faz necessário uma contextualização maior deste evento histórico. Segundo Lobo e Portella (2017) a revolução industrial se deu início na europa no século XVIII e se estendeu até o início do século XX, e foi um processo onde as formas de produção dos bens materiais foram alteradas com a introdução das máquinas e indústrias, que “tinham como função combinar recursos mecânicos, manuais e naturais para transformar a matéria-prima em bens materiais, com a finalidade de atender às necessidades humanas.” (LOBO; PORTELLA, 2017, p. 207). Para que estas máquinas pudessem funcionar, elas eram abastecidas por diferentes tipos de energia descobertas para cumprir esta função, a primeira a ser utilizada foi a energia a vapor, mas com o passar do tempo outras energias mais eficientes foram surgindo.

Imbuídos do espírito do Renascimento científico do século XVI e motivados financeiramente pela burguesia, muitos inventores passaram a desenvolver mecanismos que produzissem em uma escala maior e em menor tempo. Diferentes fontes de energia foram estudadas para substituir a humana, chegando-se ao vapor, ao petróleo e a eletricidade. Além das novas fontes de energia motriz, os cientistas ingleses desenvolveram máquinas de tecelagem e fiação para as fábricas de tecidos. A primeira fase da Revolução Industrial, que teve início em meados de 1750, é conhecida como Era do vapor, sendo a indústria têxtil o setor que mais se desenvolveu nas primeiras décadas da maquinofatura (LOBO; PORTELLA, 2017, p. 206).

Segundo os autores, a Revolução Industrial “possibilitou a multiplicação acelerada e quase ilimitada de bens materiais e ampliou o poder da ação humana sobre a natureza graças à mecanização da produção e à utilização de novas fontes energéticas.” (LOBO; PORTELLA, 2017, p. 202). Além disso, este processo alterou significativamente as dinâmicas sociais e estruturais nos países em que ocorreu.

Porém, a introdução das máquinas nos meios de produção de bens só foi possível a partir de uma adaptação das outras formas de produção já vigentes, sendo elas o artesanato e a manufatura, que até meados de 1760 eram os principais métodos de produção de bens.

Em um primeiro momento, o artesanato dominava o mercado, se tratando de uma técnica de fabricação de produtos que surgiu na Pré-História e que ainda é praticada nos dias atuais. Em resumo, consiste na “fabricação de bens materiais mediante a utilização das mãos e de ferramentas simples” (LOBO; PORTELLA, 2017, p. 203). Segundo Lobo e Portella os artesãos, os encarregados deste trabalho, dominavam todas as etapas de produção desde a escolha de materiais até a venda do produto final, eles eram proprietários de suas ferramentas e de seu horário de trabalho, normalmente trabalhavam sozinhos e em casa. Porém, a partir do século XVI, com colonização dos países europeus sobre o resto do mundo e a expansão comercial e marítima, houve um crescimento no poder econômico da burguesia sobre a sociedade, e seu anseios pela obtenção de mais lucro, ou seja, maior escala de produção de seus comércios, provocou na criação de um novo sistema produtivo, a manufatura.

Nesse momento, portanto, houve o declínio das oficinas artesanais e o surgimento das manufaturas. A manufatura é um sistema de produção no qual o processo de fabricação manual é dividido em várias etapas, desempenhadas por trabalhadores diferentes e especializados em uma única parte da produção, perdendo, assim, o conhecimento da totalidade do processo (LOBO; PORTELLA, 2017, p. 204).

Inicialmente esse sistema se resumia no burguês comprar a matéria prima e oferecer um salário para artesãos menos favorecidos produzirem o produto em suas casas, mas a partir de um certo momento “o trabalho deixou de ser realizado na esfera doméstica e passou a ser feito em barracões próprios para esse fim.” (LOBO; PORTELLA, 2017, p. 204). É a partir do século XVIII que este sistema de manufatura evolui para o sistema de maquinofatura com a introdução de máquinas movidas a vapor, a Revolução Industrial surge então dessa adaptação de um sistema produtivo com uma produção em escala eficaz e o torna ainda mais eficiente, possibilitando uma evolução econômica e técnica acelerada para a época, ao mesmo tempo que o trabalho dos operários era precarizado e desvalorizado.

Ao mesmo tempo que a Revolução Industrial resultou em avanço técnico e riqueza para a burguesia, acarretou mudanças radicais nas relações de

trabalho. No ambiente da fábrica, trabalhadores e burgueses passaram a conviver diariamente e de forma conflituosa. Isso por causa dos interesses contrapostos dos dois grupos: ao burguês interessava a produtividade das máquinas e dos operários, visando cumprir os prazos para atender à crescente demanda por bens industrializados; aos operários, restava trabalhar o máximo de horas por dia para poder sustentar sua família e manter a casa (LOBO; PORTELLA, 2017, p. 208).

Partimos agora para um exemplo prático da mudança da arte sobre o contexto social da revolução industrial. Como mencionado em parágrafos anteriores, Mário Pedrosa acredita que a arte tomou uma direção mais abstrata para si, e esse abstratismo é observado no Dadaísmo, uma vanguarda europeia formada em 1917 em Zurique por artistas franceses e alemães que fugiram do alistamento militar de seus países. Contrários à Primeira Guerra Mundial que os assolava na época, eles fundaram esse movimento, de início literário, que vai se basear em suas descrenças acerca da funcionalidade da sociedade e a ineficiência dos governos de impedirem a guerra. A partir desse contexto de negação da realidade, o Dadaísmo irá propor uma arte descolada do sentido, onde seria produzida através do automatismo psíquico, selecionando e combinando elementos aleatoriamente sem ordem ou regra, segundo Imbroisi e Martins (2022).

Esse movimento se dá início na produção literária, através da criação dos *poemas sonoros*⁶, pretendiam subverter a utilização convencional da linguagem verbal. Logo depois será introduzido a imagem visual como outra ferramenta de expressão ao Dadaísmo, por um grupo de artistas situados em Berlim que se juntou ao movimento, de acordo com Elger (2005).

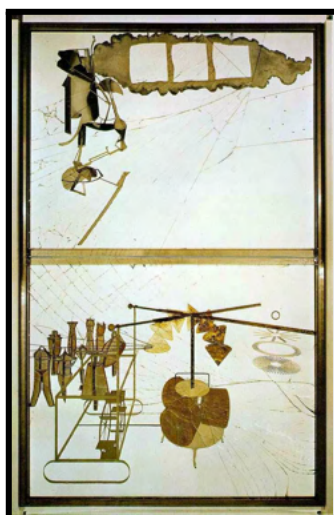
Em forma de protesto e em busca de uma transformação, esse movimento será imbuído de um visual anárquico e até mesmo carnavalesco. Cheio de incoerência e desordem as obras serão materializados em *ready-mades*⁷, colagens, recortes fotográficos, fragmentos de textos e formas abstratas com cores grossas. “Os dadaístas eram menos inventores do que recicladores de materiais (cotidianos) existentes, aos quais davam então a sua forma estética (através das) técnicas da

⁶ No poema sonoro, a ordem tradicional, a interação entre som e significado, é abolida. As palavras são dissecadas em sílabas fonéticas individuais, esvaziando assim a linguagem de qualquer sentido. Por fim, os sons são re-combinados numa nova imagem sonora. Este processo rouba à linguagem sua função. Porque, segundo a visão dos dadaístas, as instituições, comandos, e a transmissão de informação tinham privado a linguagem de sua dignidade. ‘Com estes poemas sonoros’, disse Hugo Ball para justificar as suas intenções, ‘nós queríamos prescindir da linguagem que o jornalismo tinha tornado desolada e impossível’. Em vez disso, os dadaístas procuraram restituir as palavras à sua imaculada inocência e pureza. (ELGER, 2005. p.11)

⁷ Os *ready made* são objetos industrializados que, retirados de seu contexto cotidiano e utilitário, transformam-se em obras de arte. Isso ocorre a partir do momento em que eles são inseridos em museus e galerias. Disponível em: <<https://www.culturagenial.com/ready-made/>>.

colagem e da fotomontagem.” (ELGER, 2005. p.13). Em 1912, um dos grandes artistas desse movimento, o francês Marcel Duchamp, após anos se dedicando a pintar sobre vidro *A Noiva Desnudada por seus Próprios Celibatários*, que representava a busca do impossível, proclamou sua aversão a arte, uma revolta que o limitou a assinar objetos fabricados, os *ready-made*, para que assim ele pudesse provar que qualquer objeto conseguiria este "título" de arte “digna”, de acordo com Guinsburg; Leirner (2008) (Figura 2). Uma de suas maiores peças artísticas dadaístas que mais geraram discussões se chama a “Fonte”, esta obra trata-se apenas de mictório de porcelana comprado pelo artista, com a assinatura do seu pseudônimo “R. Mutt” e ano escritos nela (Figura 3).

FIGURA 2 - A NOIVA DESNUDADA POR SEUS PRÓPRIOS CELIBATÁRIOS



Fonte: Disponível em:

<https://toutelamemoiredumonde.wordpress.com/2014/04/20/a-noiva-despida-por-seus-celibatarios-mesmo/>. Acesso em 19 nov. 2022

FIGURA 3 - FONTE



Fonte: Disponível em: <<https://www.acervosvirtuais.com.br/layout/museuvirtualdearte/9.php>>. Acesso em: 04 nov. 2022

O dadaísmo terá seu fim em 1922, porém fortes ressonâncias dele serão notadas em posteriores movimentos artísticos, como o Surrealismo. Principalmente materializado na poesia, este movimento nasceu dentro de um grupo dadaísta francês, que se formou ao redor da revista *Littérature*, fundada em 1919, com André Breton sendo um dos principais nomes do movimento, de acordo com Dante Tringali (1994). Guinsburg; Leirner (2008) explicam que

Muitos dos surrealistas haviam integrado o grupo dos dadaístas e sofrido profundamente a experiência da guerra da qual saíram repugnados: nada mais queriam ter em comum com uma civilização que os havia enviado para a morte e agora os esperava cinicamente de volta para recomeçar de novo (GUINSBURG; LEIRNER, 2008, p.12).

Por este motivo, essa repulsa à autoridade era compartilhada entre o surrealismo e o dadaísmo. Porém os dois movimentos se diferem em alguns aspectos e objetivos, a visão surrealista de acordo com Tringali tem como base a afirmação que:

(...) o homem vive em dois mundos, um consciente, racional, próprio do estado de vigília e um outro mundo inconsciente, irracional, imaginário próprio do estado de sonho. De um lado, a vigília, de outro, o sonho. Houve sempre a tendência de se considerar estes dois mundos como contraditórios e irreconciliáveis, tratando-se o primeiro como real e o segundo como irreal. Nada mais falso! Um não nega o outro, pelo contrário, formam uma unidade. Entre eles, opera-se uma síntese dialética. E de forma nenhuma se admite que o mundo dos sonhos seja irreal. Ambos os mundos são reais e acontece que o mundo imaginário é muito mais real, porque a realidade nasce da fantasia que nasce do desejo. Todo sonho realiza um desejo. O surrealismo se propõe resgatar este lado noturno, muito mais rico, muito mais vasto que o lado diurno (TRINGALI, 1994, p.43).

A partir disso, Tringali afirma que “O surrealismo é, portanto, a defesa de uma realidade absoluta, profunda, onde o sonho e a vigília, a vida cotidiana e a vida fantástica se encontram. Essa realidade fundamental é o inconsciente” (TRINGALI, 1994, p.44), com isso haverá essa visão de libertação do homem, que consiste em dar livre expressão à vida inconsciente que a civilização reprimiu. Por fim, percebemos mais uma vez uma relação intrínseca dos meios de produção com a arte, que neste caso se desenvolveu a partir das inseguranças advindas da Primeira Guerra Mundial e sua necessidade imposta de desenvolvimento, produção e organização.

Tais movimentos vanguardistas citados anteriormente tiveram grande impacto cultural no nosso mundo, e Paviani (2003) considerando a arte como uma expressão cultural, define a cultura como conjuntos de ideias, obras, comportamentos e padrões sociais, que se institucionalizam em um determinado período, em uma determinada sociedade (resultado da relação do homem com a natureza e do homem com o homem). A partir disso conseguimos entender a dimensão e a importância da arte para a existência humana.

A tentativa que hoje se tem de reduzir a arte a sentimentos rasos, entretenimento barato e superficialidades não condiz com a ancestralidade e o primitivismo dela. Através de uma citação de Susanne K. Langer, que podemos validar esse fato, “toda cultura desenvolve alguma espécie de arte tão certamente quanto desenvolve a linguagem. Algumas culturas primitivas não possuem nem religiões reais, mas todas possuem alguma arte - a dança, o desenho” (LANGER, 1971, apud PAVIANI, 2003, p.33).

Quando citamos a importância da arte sobre nossa cultura e nossas vidas é indispensável falarmos sobre o conceito de “indústria cultural”, termo este primeiramente utilizado pelos teóricos Theodor Adorno e Max Horkheimer em 1947 no conjunto de textos sob título de *Dialética do esclarecimento*. As duas palavras “indústria” e “cultura” em um primeiro contato parecem ser contraditórias quando utilizadas juntas, porém Milena Costa de Souza ao analisar o conceito de indústria cultural de Adorno e Horkheimer acredita que “pensar a cultura como indústria se refere à maneira como os bens culturais são pensados na qualidade de produtos e à serialização e padronização da produção para um público percebido como homogêneo.” (SOUZA, 2017, p. 85).

Em complemento sobre o tópico, Souza (2017) cita que “na chamada *indústria cultural*, os objetos são pensados para seduzir e servir a um grande número de pessoas.” (SOUZA, 2017, p. 86), ou seja, segundo a autora a indústria cultural se trata de um sistema de produção e distribuição em massa de bens culturais (como a música e o cinema), com o intuito de serem comercializados como mercadorias e serem consumidos em grande escala, visando o lucro em grande parte dos casos. Essa produção em grande escala para consumo das massas acaba criando uma padronização em suas obras, por facilitar no processo de criação e criar uma “sensação de familiaridade” que “traz conforto a quem assiste.” (SOUZA, 2017, p. 86).

Na indústria cultural, a padronização dos produtos é repetida tantas vezes que se torna a maneira correta de se fazer algo - limitando as possibilidades criativas, uma vez que, para ser reconhecida como produto, a forma deve seguir certas regras. Um livro policial é reconhecido como tal por conta de seu formato. Muitas editoras delimitam o número de páginas de uma publicação antes mesmo de o escritor iniciar a obra, pois essas empresas acreditam que os leitores estão dispostos a aceitar apenas o padrão. Essa linha de raciocínio é empregada na concepção e na distribuição da maior parte dos produtos destinados a um grande público (SOUZA, 2017, p. 86).

Algumas das principais características da indústria cultural de acordo com Adorno e Horkheimer são listadas por Souza (2017, p. 88-91), são elas:

- **Ideologia e alienação:** A indústria cultural é considerada a própria ideologia, pois ela que constrói, rege e fortalece valores hegemônicos e substitui a consciência pelo conformismo, sendo assim a ideologia se funde à realidade e aquilo que seria apenas um modo de fazer substitui a realidade social. Na indústria cultural, o consumo de massa está aliado aos interesses do capital e mascara a realidade, pois os produtos criados de acordo com a lógica dessa indústria satisfazem uma necessidade criada pelo próprio mercado. A partir disso, as pessoas ao serem reduzidas a apenas consumidoras não conseguem mais distinguir quais são suas verdadeiras necessidades, e muito menos construir um pensamento crítico, colocando elas em um ciclo de consumo e alienação;
- **Imposição:** Essa característica se refere à habilidade da indústria cultural prever produtos para todos, sem exceções. Ela se utiliza da estratégia da distinção para que todas as camadas da população sejam incluídas, ou seja, é produzido a concepção que certos produtos estão ligados ao prestígio e diferenciação para que assim sejam desejados. Todo produto de massa será criado

de acordo com as características de cada indivíduo e grupo social, porém a liberdade de escolha entre eles é uma mera ilusão, já que os produtos se distinguem apenas por detalhes superficiais como acessórios, cores e funções especiais, que no fundo, acabam sendo a mesma coisa;

- Realidade e representação: A realidade na indústria cultural pode ser moldada de acordo com seus interesses, ou seja, a indústria cultural tem a capacidade de criar a sensação de que as representações em um filme, por exemplo, são a continuação da vida real, então mesmo que as representações transmitidas não retratem a realidade e sejam fantasiosas, elas podem ser apresentadas como uma realidade possível;

- Trabalho e entretenimento: Dentro de uma sociedade regida pela indústria cultural a diversão se manifesta como uma continuação do trabalho, no tempo livre de um trabalhador existe um estímulo quase imperceptível da necessidade de se fazer alguma atividade e sempre estar ocupado, a possibilidade de “fazer nada” não é cultuada na indústria. As atividades estão ligadas com o entretenimento e a diversão, que estão imersas na relação de consumo e padronização da indústria cultural. A lógica do capital gira em torno de um ciclo vicioso, onde o trabalhador não é pago o suficiente para que tenha acesso ao que produz, e então busca escapismo no consumo de uma cultura que não gera pensamento crítico, assim os ganhos da pessoa retornam para o sistema que o aprisiona e o faz pensar e agir dentro das lógicas estabelecidas;

- Desejo e prazer: O desejo é uma característica muito trabalhada dentro da indústria cultural, dentro de sua lógica de consumo é oferecido ao espectador coisas que não podem ser alcançadas por grande parte da população, como, por exemplo, casas e carros luxuosos. Esses produtos em uma sociedade desigual como a capitalista só podem ser obtidos por uma parcela muito pequena de pessoas, porém o espectador, a partir do desejo por estes objetos, se mantém fiel a representações que pouco se relacionam com sua realidade. A indústria cultural então trabalha em cima de um conceito de prazer sem esforços, apenas o contemplamento e adoração desses produtos já é suficiente, não há necessidades de questionamento das estruturas que impedem a obtenção desses objetos cobiçados;

Adorno; Horkheimer (2006) fazem um apontamento muito pertinente sobre o item “Desejo e prazer” listado acima, segundos eles

A indústria cultural não cessa de lograr seus consumidores quanto àquilo que está continuamente a lhes prometer. A promissória sobre o prazer, emitida pelo enredo e pela encenação, é prorrogada indefinidamente: maldosamente, a promessa a que afinal se reduz o espetáculo significa que jamais chegaremos à coisa mesma, que o convidado deve conter-se com a leitura do cardápio (ADORNO; HORKHEIMER, 2006, p. 115)

Além disso, Adorno; Horkheimer (1985) afirmam que “O espectador não deve ter necessidade de nenhum pensamento próprio, o produto prescreve toda reação [...] Toda ligação lógica que pressuponha um esforço intelectual é escrupulosamente evitada.” e “O inimigo que se combate é o inimigo que já está derrotado, o sujeito pensante.” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 128, 140). Sobre o item “Trabalho e entretenimento” os autores discutem que

Divertir-se significa estar de acordo. Isso só é possível se isso se isola do processo social em seu todo, se idiotiza e abandona desde o início a pretensão inescapável de toda obra, mesmo da mais insignificante, de refletir em sua limitação o todo. Divertir significa sempre: não ter que pensar nisso, esquecer o sofrimento até mesmo onde ele é mostrado. A impotência é a sua própria base. É na verdade uma fuga, mas não, como afirma, uma fuga da realidade ruim, mas da última idéia de resistência que essa realidade ainda deixa subsistir. A liberação prometida pela diversão é a liberação do pensamento como negação. O descaramento da pergunta retórica: ‘Mas o que é que as pessoas querem?’ consiste em dirigir-se às pessoas como sujeitos pensantes, quando sua missão específica é desacostumá-las da subjetividade (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 139)

Para conclusão deste tópico, Viviane Ramos (2019) apresenta algumas reflexões pertinentes sobre indústria cultural, a autora cita que ao aprofundar a condição de alienação das massas e impedir a reflexão autônoma dos indivíduos, a indústria cultural se torna “responsável por integrar as massas ao sistema capitalista e formar uma sociedade fragmentada e impotente. Assim, ela difunde uma cultura de subserviência e desestimula qualquer forma de mobilização crítica dos indivíduos contra o sistema capitalista.” (RAMOS, 2019, p. 133). Complementando esse raciocínio, a autora explica que esta dinâmica de mercantilização da cultura “não promove convicções, impulsos de transformação ou reflexões. Muito pelo contrário, seu desempenho no mundo é marcado pela superficialidade, visando impedir todos os impulsos que poderiam formar um sujeito autônomo.” (RAMOS, 2019, p. 134).

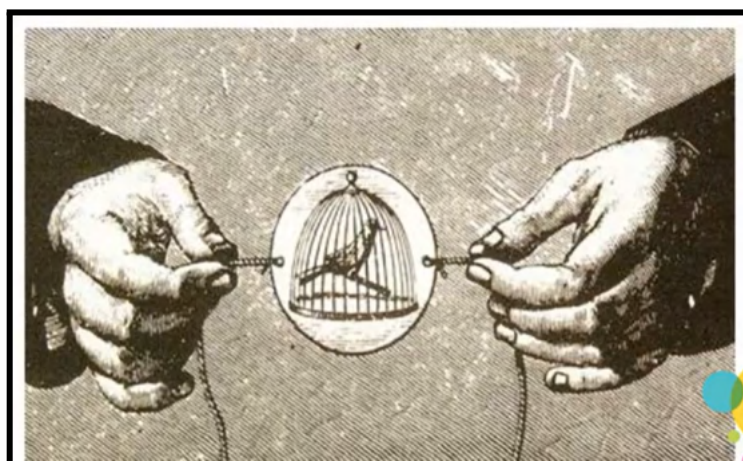
Portanto, há uma certa “domesticação das manifestações e da cultura popular(...)” das massas, impedindo que a classe trabalhadora, subordinada desta industrialização, se manifeste verdadeiramente e espontaneamente para com a sociedade. A indústria cultural transforma em mercadoria desde um simples item de

mercado até o próprio ser humano, não há limitações para ela, pois seu objetivo não é a transmissão de conhecimento ou informações, mas sim, o acúmulo de capital sobre a venda de “(...)produtos e ideias homogeneizadas” (RAMOS, 2019, p. 132).

A indústria cultural atua utilizando-se da razão instrumental, pois esta cria a tecnologia que possibilita a disseminação de informação. Assim, obtém-se uma produção artística de baixa qualidade, sem autenticidade e feita de maneira irreflexiva, que se introduz na vida das massas com o objetivo de manter todos conformados (RAMOS, 2019, p. 132).

Partindo para os tópicos sobre cinema, primeiramente iremos estudar sobre sua origem. Deste modo, Anatol Rosenfeld (2013) destaca que apesar da invenção da fotografia no século XIX ter sido um passo importante para criação do cinema, antes mesmo da possibilidade de se capturar imagens fixas com a luz vários inventores já haviam construído diversos aparelhos, nos quais “se reconstituíam diversos movimentos, cujas fases eram reproduzidas sobre qualquer objeto capaz de executar uma rotação rápida.” A partir disso o autor comenta sobre a invenção de Dr. Paris, o "taumatrópio", criado em 1825 que se tratava de “um pião milagroso que, girando com velocidade suficiente, dava a impressão de reproduzir um pássaro em pleno vôo” (ROSENFELD, 2013, p. 57)(Figura 4).

FIGURA 4 - TAUMATRÓPIO



Fonte: Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=jCCLM6Fr6T8&ab_channel=MuseudosBrinquedos>. Acesso em: 10 abr. 2023

Por volta da mesma época da criação do Taumatrópio William George Horner apresentou para o mundo seu “zootrópio”, que se tratava de um “aparelho de forma cilíndrica que girava em torno de um eixo vertical (Figura 5). O cilindro era perfurado e continha certo número de imagens representando as fases sucessivas

de um movimento.” (ROSENFELD, 2013, p. 58). Estes tipos de aparelhos surgiram no mundo todo nos meados do século XIX com objetivo de projetar imagens movimentadas, e de acordo com o autor, um dos mais importantes ancestrais do cinema é Émile Reynaud, um fotógrafo de Paris, que teve a ideia de projetar desenhos por meio de sua invenção batizada de “teatro óptico”, no qual foi exibida pela primeira vez em Paris na exposição de 1889 (Figura 6). Este aparelho se tratava de um “zootrópio” aperfeiçoado que

funcionava por meio de um complicado dispositivo de espelhos e que já contava com duas bobinas que, ao girarem, transmitiam as imagens, desenhadas sobre uma película, aos espelhos, os quais por sua vez as projetavam, mediante uma lanterna, sobre uma tela (ROSENFELD, 2013, p. 58).

FIGURA 5 - ZOOTRÓPIO



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BLdNOvywJKU&ab_channel=webpoar>.
Acesso em: 10 abr. 2023

FIGURA 6 - TEATRO ÓPTICO



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e4zQ49zgcIM&ab_channel=Museudelcinema>. Acesso em: 10 abr. 2023

A partir de todas essas tentativas de produzir a ilusão do movimento estas experiências foram se cristalizando e melhorando, e assim só faltava a aplicação da fotografia para que o cinema surgisse. Até a película flexível já existia, criada por George Eastman em 1884, e em 1887 feita de celulóide, ela foi utilizada por Reynaud “que pintava os seus desenhos diretamente sobre o filme” (ROSENFELD, 2013, p. 59). O autor comenta que é muito difícil de se catalogar quem de fato expôs o cinema para o mundo pela primeira vez, se torna mais simples afirmar que foi um esforço coletivo de diversos inventores pelo mundo, porém Rosenfeld (2013) comenta sobre alguns possíveis pioneiros do cinema. Um deles é o famoso fotógrafo E. J. Muybridge que tentou “fixar cavalos em pleno galope por meio de uma série de câmeras, cada qual colocada a pouca distância da outra e funcionando automaticamente à passagem do cavalo.” (ROSENFELD, 2013, p. 59-60), esta tentativa de filmagem gerou o famoso filme *O cavalo em movimento* de 1878 (Figura 7).

FIGURA 7 - O CAVALO EM MOVIMENTO (1978)



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w9lknd1vAvA&ab_channel=EntreoObjetoaObjetiva>. Acesso em: 10 abr. 2023

Outro possível pioneiro seria o fotógrafo inglês William Friese-Greene, que de acordo com notícia publicada no jornal *Optical Magic Lantern Journal* em 15 de novembro de 1889 ele filmou e projetou em uma tela “cenas de rua com cavalos, pessoas e cães andando e correndo” (ROSENFELD, 2013, p. 60). Um dos nomes

mais famosos que surgem ao discutir sobre a criação do cinema é de Thomas Edison, foi ele quem criou a primeira cine-camera mais ou menos aperfeiçoada, porém o inventor colaborou com poucas novidades no desenvolvimento do cinema, e por razões comerciais nunca projetou para o mundo suas filmagens, Edison

patenteou em 1891 o seu quinetógrafo aperfeiçoado, carregado de filmes peliculares, e em 1892 ou 1893 produziu o seu quinetoscópio, espécie de caixa, diante da qual uma só pessoa podia observar, através de uma lente, cenas animadas. Edison, todavia, não estava interessado em projetar os seus pequenos filmes para um público porque pensava então em fazer melhores negócios vendendo os seus quinetoscópios, ao invés de organizar espetáculos coletivos. De fato, conseguiu inundar a Europa com os seus aparelhos, que durante muito tempo ainda povoaram os parques de diversões, galerias, passagens e outros logradouros públicos. Além do mais, o interesse de Edison ultrapassava de longe a simples projeção de fitas mudas. Pouco antes ele inventara o fonógrafo, e todo o seu trabalho na criação da imagem móvel representava a tentativa de acrescentar ao som a imagem correspondente (ROSENFELD, 2013, p. 60-61).

Rosenfeld comenta que enquanto Thomas Edison havia decidido não projetar publicamente seus filmes curtos, outros homens avançavam com a exibição pública de peças cinematográficas, como William Friese-Greene, já citado anteriormente, e Jean Acmé-Le Roy, que se utilizou do cinetoscópio (Figura 8) de Edison para projetar seus quadros em movimento. Este marco aconteceu em Nova York em 5 de fevereiro de 1894.

FIGURA 8 - CINETOSCÓPIO



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PoJGO1uZrwE&ab_channel=webpoars>. Acesso em: 10 abr. 2023

Por fim, temos os Irmãos Lumière, que são considerados pela maioria das pessoas como os verdadeiros pioneiros do cinema, estreando em 1895 na cidade de Paris eles projetaram, com razoável perfeição técnica, suas filmagens para a

população e chocaram o mundo, segundo o autor, os espectadores daquele espetáculo cinematográfico ficaram espantados e perplexos diante daquilo. As cenas do famoso filme *A Chegada de Um Trem na Estação (1895)* (Figura 9) espantaram a todos em um primeiro contato, fazendo com que os espectadores tentassem se desviar do trem, pois achavam que ele iria atravessar a tela e atropelá-los. Diversos quadros em movimentos foram exibidos naquele dia, mostrando cenas “de homens se movendo, bondes puxados por cavalos, bebês se agitando, soldados marchando com gesticulação epilética. A sensação foi tremenda e o lucro promissor. Nascera o cinema.” (ROSENFELD, 2013, p. 62).

FIGURA 9 - A CHEGADA DE UM TREM NA ESTAÇÃO (1895)



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CUgvS7i4TDg&ab_channel=CineAll>. Acesso em: 10 abr. 2023

Ainda sobre a primeira exibição dos Irmãos Lumière, Rosenfeld detalha ainda mais o ocorrido, de acordo com o autor

usando todos os aperfeiçoamentos, o celulóide perfurado e as últimas conquistas técnicas, os Irmãos Lumière fazem numerosas demonstrações com o seu projetor. Finalmente, a 28 de dezembro de 1895, na histórica exibição pública do Grand Café de Paris, no Boulevard des Capucines, apresentam um programa de “documentários” e é esse o dia que geralmente é considerado a data do nascimento do cinema. (O moderno projetor, no entanto, baseia-se no modelo de Thomas Armat, que foi publicamente exibido em Atlanta, Estados Unidos, em setembro do mesmo ano) (ROSENFELD, 2013, p. 62).

Partimos agora para o próximo item a ser desenvolvido, que se trata da relação entre arte e cinema⁸. Para Betton (1987, p.1) “o cinema é, antes de mais

⁸ A palavra cinema etimologicamente se origina da forma reduzida de cinematógrafo, que significa: invento do fim do século XIX que consta de equipamento de fotografia e de projeção capaz de colher, em rápida sequência,

nada, uma arte, um espetáculo artístico.", neste mesmo sentido, Ralph Stephenson; Jean R. Debrix (1969) afirmam que é imprescindível fazermos a conexão entre os dois assuntos, pois devemos considerar o cinema como parte integrante da arte em geral, sendo assim devemos fazer uma relação da arte do cinema com a arte como um todo. Para analisarmos o cinema como arte devemos levar em consideração a relação desses dois termos com a realidade.

Stephenson; Debrix (1969) afirmam que todas as artes têm profunda relação com o real, por 3 motivos principais. O primeiro é pelo fato do artista viver no mundo da realidade, e é a partir dele que serão tiradas suas experiências e inspirações artísticas. Por segundo temos o fato de que o veículo físico utilizado para a expressão artística também faz parte do mundo real. Por último, para que o artista torne sua arte conhecida ele precisa apresentá-la para um “público real”, por isso a necessidade de um público se torna ainda mais necessária para o cinema, pois o

Filme é uma arte de grupo, que implica técnicas muito difíceis, e o custo de um filme, mesmo modesto, está fora do alcance de um indivíduo isolado (há exceções ocasionais). (...) embora isso não signifique que alguns filmes não sejam às vezes desprezados pelos contemporâneos e melhor apreciados pela posteridade, ou apreciados por outras razões ou outras qualidades. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.22).

Os autores consideram consideram óbvio que a arte emerge da realidade, e a relação entre as duas se tornam muito evidentes, ao se referir mais especificamente ao cinema, devido ao fato de que o cinema tem grande facilidade de representar o mundo real. Essa facilidade surge muito da capacidade de captação das câmeras cinematográficas⁹.

Quando falarmos sobre a influência da realidade sobre o cinema, conseguimos fazer uma ligação direta com dois termos muito utilizados por Karl Marx, a base e a superestrutura (ou infraestrutura e superestrutura), com o entendimento destes dois termos ficará ainda mais claro a relação entre realidade e arte (mais especificamente o cinema).

Para Engels; Marx (2001) a base e a superestrutura são dois termos utilizados para explicar a sociedade, fundamentais para o método de análise do materialismo histórico dialético. Os autores definem a infraestrutura como o conjunto

uma série de instantâneos de objetos que se movem e de projetá-los numa sucessão igualmente rápida e intermitente de modo a produzir a ilusão de cenas em movimento (Fonte: Dicionário Online de Português).

⁹ A câmera cinematográfica trata-se de um “equipamento que capta, grava e edita imagens, além de transmiti-las (como objetivo final no cinema) ao grande público” (NEPOMUCENO, 2020, p.39).

das relações de produção dentro de uma sociedade, ou seja, ela é a estrutura econômica e suas relações de classes definidas nela. Sobre esta base temos a superestrutura, que se trata das formas de consciência social em geral, como a cultura, as artes, as religiões, as ciências, a política, a ideologia, etc. A superestrutura abrange também todas visões de mundo e formas de pensar de uma classe, ou seja, toda base ideológica de uma sociedade.

A partir dessas definições Engels; Marx (2001) explicam que a superestrutura surge do modo de produção que se dá em determinada sociedade, sobre o conflito de interesses das classes que fazem parte dessa base econômica. Portanto, “o que eles [os indivíduos] são coincide com sua produção, tanto com o que produzem quanto com o modo como produzem. O que os indivíduos são depende, portanto, das condições materiais de sua produção”. (ENGELS; MARX, 2001, p.11).

Engels; Marx (2001) definem que o papel da superestrutura é de manter as relações econômicas de produção que formam a infraestrutura, para assim reforçar os interesses da classe social dominante. Esse domínio se dá através do poder político e pela persuasão ideológica impostos por essa superestrutura. Agora voltando para os tópicos da nossa pesquisa, observamos que com as definições de Stephenson e Debrix o cinema se encaixa como parte dessa superestrutura, e a realidade faz parte da infraestrutura, já que o cinema é um enquadramento da realidade a partir da visão de seu realizador.

A partir destas reflexões conseguimos observar a ligação da arte com o cinema. Aprofundando ainda mais o conceito, Stephenson; Debrix (1969, p.16) compreendem que a arte pode ser considerada “uma forma de comunicação ou linguagem”, além disso, com a citação de I. A. Richards podemos reforçar essa definição, onde ele chama a arte de “a forma suprema de atividade comunicativa” (*apud* STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.16). A partir disso, os autores fazem uma relação com o cinema, onde o mesmo diversas vezes já foi comparado com a palavra escrita ou falada, de forma que teve suas “seqüências comparadas a parágrafos, planos a frases, cortes a vírgulas, fusões a pontos, e assim por diante.” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.16).

Apesar de uma interessante comparação, os autores ressaltam que essas formas de comunicação são diferentes entre si, elas podem comunicar a mesma informação, mas de maneiras diferentes. Enquanto a escrita ou a fala se utilizam de

“termos abstratos”, o cinema “através da apresentação de imagens, expressa-se em termos reais imediatamente identificáveis” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.16). Para os autores, o cinema não busca o racional, tal qual faz a palavra, ele junto de outras artes como a pintura e a música buscam a sensibilidade e as sensações geradas a partir dela.

Vale ressaltar que diferentemente das outras artes citadas no parágrafo acima, o cinema busca representar essa sensibilidade e sensação a partir do movimento, de acordo com Rudolf Arnheim (1989).

O cinema destina-se a representar acontecimentos. Mostra alterações no tempo. Esta preferência é explicada pela natureza do meio. O cinema é, ele próprio, um acontecimento: torna-se diferente a cada momento, enquanto não existe tal progresso temporal na pintura ou na escultura. Como o movimento é uma das suas mais notáveis propriedades, o filme é utilizado para interpretar o movimento. (ARNHEIM, 1989, p.145).

Para maior compreensão do cinema, Stephenson; Debrix (1969) utilizam três etapas para entender o processo de desenvolvimento das artes sobre a realidade, definidas como: intuição, execução e apresentação. Ao analisar o cinema sobre essas etapas, começando pela primeira, a intuição, eles ressaltam que principalmente no cinema, se formos comparar às outras artes, essa etapa não acaba antes que se inicie a execução. Na realidade, ela pode continuar e chegar até o fim do processo de execução, e isso se dá pelo fato da intuição quando “terminada” ser repassada e criada por um grupo de pessoas na etapa da execução.

Sendo assim, segundo os autores, o trabalho do grupo de envolvidos no processo de produção de uma obra trará tanto dificuldades quanto benefícios para ela. De um lado haverá dificuldade para que a execução ocorra de acordo com a intuição original do diretor¹⁰, pois para que isso aconteça, é necessário que a intuição seja bem repassada e esclarecedora, fazendo com que a equipe entenda a ideia original. Por um outro lado, a etapa de execução trará novos pontos de vista para acrescentar na intuição do projeto, adicionando complexidade a ele. A “intrincada aparelhagem que tem que ser controlada, e complexos processos técnicos[...]” transformam o filme em “[...]um processo mais duro do que escrever ou pintar” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.25).

¹⁰ Diretor: Responsável por todos os detalhes criativos da produção provenientes de técnicos, artistas, designers e outros. (WATTS, 1999, p.101).

Partindo para próxima etapa, a execução, os autores consideram o cinema muito diferente de outras artes quando levamos em consideração a visão do público sobre este processo, eles afirmam que

A maioria das pessoas, quando ouvem música, lêem um livro ou olham um quadro, compreende o trabalho que deu aquela realização.(...) Em contraste, os processos do cinema são mecânicos, malabarísticos, novos, frustrantes, complexos(...). Os resultados são espantosos em seu efeito e tão simples de compreender que podem atingir um público mais ignorante do que o poderiam as outras artes; mas os meios pelos quais são obtidos são assunto bem diverso. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.28).

Esse fenômeno onde o público consegue consumir com maior facilidade o cinema ao mesmo tempo que pode não compreender o processo de execução, ocorre graças ao “enquadramento, a exposição, as diferentes profundidades de foco, e a montagem”, (STEPHENSON; DEBRIX, 1965, p.28) que ao serem utilizadas geram diversos efeitos estéticos que são sutis e rápidos, de difícil percepção. Essa sutileza contribui na facilidade de compreensão das cenas¹¹ e do enredo da obra pelos espectadores.

Os autores ressaltam que o ritmo de montagem, que é obtido a partir das filmagens e pelo seguimento da edição, também é determinante para esse processo, pois é o ritmo que irá ditar se as tomadas e cenas serão mais longas com uma velocidade de transição lenta entre elas, ou mais curtas e dinâmicas com uma velocidade de transição rápida entre elas. Assim, criam aspectos característicos para cada uma delas. Onde, por exemplo, uma cena dinâmica e veloz poderá gerar uma sensação de pressa e pressão, perfeita para um filme de ação e aventura.

Sendo assim, Stephenson; Debrix (1969) observam que o ritmo de montagem tem grande importância para um filme e é um fator diferenciador para outras obras, ele irá contribuir para a realização dos objetivos estéticos do diretor¹² e para construção da narrativa, porém por sua complexidade é de difícil análise, pois no filme

¹¹ A cena é composta por um determinado conjunto de planos reunidos, que fazem parte do mesmo momento no filme (NEPOMUCENO, 2020, p.46)

¹² Sobre a definição da função do diretor, Eduardo Ramos (2009, p.88-89) explica que este profissional “teve diferentes funções ao longo da história do cinema, mas quase sempre está ligado à autoria do filme, com a respeitável exceção do período dos Grandes Estúdios no cinema americano, quando diretores eram contratados e demitidos, antes mesmo de terminar o filme, pelo produtor. O diretor é quem responde pela concepção artística do filme, coordenando a dramaturgia e a estética visual e sonora do trabalho. Escolhe e ensaia atores, define planos, participa da montagem, dá os parâmetros da arte, da trilha sonora... Ele está presente na concepção e na supervisão de todas as etapas da produção de um filme, ele só não aparece na tela, fisicamente.”.

não só há a dimensão de tempo adicional às de espaço, mas há também a inter-relação de som e imagem, e, finalmente, todos esses elementos interrelacionados estão em constante movimento, não são estáticos e imutáveis. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.28).

Sobre a terceira etapa, a apresentação, os autores indicam mais pontos de diferenças entre o cinema e as outras artes, sendo, no caso do cinema, um aspecto

de maior proeminência do que no caso da maioria das artes porque, assim como o cinema, em seu aspecto de produção, é um fenômeno tanto industrial como artístico, em seu aspecto de consumo não é apenas um fenômeno artístico, mas também social. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.31).

Por conta disso, o cinema é alvo de variados estudos psicológicos, sociológicos e econômicos, porém ele é um objeto de estudos, principalmente, artísticos e estéticos que levam em consideração a relação do cinema com a realidade. Visto que “o veículo filme (além de trabalhar com o realismo compulsório da fotografia) dá-nos mais realidade física do que qualquer outra arte” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.32). Essa aproximação com a realidade se dá de tal forma que o cinema já foi designado como ‘arte total’, e por conta disso fez com que as pessoas assimilassem a perfeição artística com a maior semelhança capaz com a nossa realidade material, de acordo com os autores.

Porém, para os autores, o cinema é bastante distinto de nossa realidade, e é isso que o torna tão artisticamente poderoso, além disso, “o cinema, com todos os seus recursos técnicos e científicos, é incapaz de reproduzir realidade sem imperfeição. Ainda que pareça ser uma cópia exata, o mundo que vemos na tela é bem diferente do mundo em que vivemos.” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.33). Para reforçar este argumento, o tempo-espaço de um filme não funciona igualmente para com a realidade, no cinema ele pode sofrer “contrações, extensões, interrupções e saltos que não ocorrem na cronologia contínua do mundo real” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.34).

A partir disso, segundo os autores observamos que ao mesmo tempo que o cinema se aproxima ele também se distancia da realidade, ele busca características do real e explora formas de reprodução que só são alcançadas pela arte. Com isso, é possível perceber que o processo de produção no cinema é muito mais versátil que de outras artes, por essa versatilidade que foi possível implementar o som nos filmes, por exemplo, que de acordo com Graeme Turner (1997)

Foi a partir da introdução da sonorização óptica em *The Jazz Singer/O Cantor de Jazz*, no ano de 1927, que o longa-metragem se consolidou como a principal atração do cinema. Até então, nas salas de projeção maiores os filmes eram acompanhados de uma orquestra, um *vaudeville* ou algum outro tipo de entretenimento musical ao vivo. (TURNER, 1997, p.19-21).

Porém Turner explica que a tecnologia para a produção de som já existia bem antes de ser aplicada no cinema, por isso ele afirma que não devemos “considerar o desenvolvimento do som e sua aplicação na indústria cinematográfica como uma evolução natural e inevitável” (TURNER, 1997, p.21). O autor então afirma que qualquer inovação tecnológica por si só não é o suficiente para gerar esse impulso, ele precisa de uma influência externa, e de acordo com Ed Buscombe (1977) “nenhuma tecnologia nova pode ser introduzida sem que o sistema econômico o exija” (*apud* TURNER, 1997, p.21), sendo assim é necessário que aquela inovação satisfaça alguma necessidade para que ela seja aplicada, que além de econômica também pode ser qualquer necessidade cultural, estética ou política, conforme diz Turner.

Ao buscar uma razão industrial para a introdução do som nos filmes, o autor passa pela possibilidade de ser uma necessidade do filme ser o mais "realístico" possível, afirmando que

A evolução do filme a partir da câmera parada era um movimento em direção ao realismo, a uma aparente reprodução da experiência de visualizar a vida. De acordo com essa explicação, a câmera em si é um aparato que encarna uma teoria da realidade, uma ideologia, pois vê o mundo como objeto do ponto de vista de um único indivíduo. (TURNER, 1997, p.21-22).

Ou seja, houve uma necessidade de introduzir o som ao cinema para que assim fosse possível se aproximar ainda mais com a realidade, facilitando a comunicação com o público que for consumir a obra, e por fim ser transmitindo a mensagem do autor para os espectadores. Quando falamos da mensagem dentro de um filme, costumamos compreender apenas como a narrativa da história do filme, porém “o cinema desempenha uma função cultural, por meio de suas narrativas, que vai além do prazer da história” (TURNER, 1997, p.69), e essa função cultural às vezes é política também.

a dimensão social da narrativa cinematográfica não se encontra nos níveis estruturais. Ocorre, sim, no nível do discurso – o modo como a história é contada, modulada, representada. Esse nível discursivo é também o local da especificidade cultural – onde podemos diferenciar os discursos

dominantes de uma cultura daqueles que ocorrem em outra. (TURNER, 1997, p.83).

A partir do discurso na narrativa cinematográfica o filme irá comunicar ,além da história do filme, a visão do criador sobre o mundo e a sociedade a qual ele está inserido, assim o longa-metragem ganha uma dimensão social e cultural que irá replicar as ideologias do criador. Sendo assim, o cinema ao tentar se comunicar com seus espectadores a partir de suas linguagens ele ganha uma natureza persuasiva em seu discurso. A partir disso iremos discutir no próximo subcapítulo um pouco sobre persuasão e as linguagens do cinema.

2.2 LINGUAGEM DO CINEMA: SUAS POSSIBILIDADES

A linguagem do cinema trata de um ponto importantíssimo para a construção de um filme, pois refere-se a todos os mecanismos de comunicação que uma obra audiovisual irá utilizar para desenvolver sua história e transmitir suas mensagens ao espectador. Ramos (2009) destaca essa importância comunicativa da linguagem do cinema, e explica que somente a partir dela se torna possível desenvolvermos análises fílmicas sobre as ideias e valores propagados por um filme.

Como temos o costume de analisar um filme pelo que achamos que ele quis contar ou representar, muitas vezes não damos a devida atenção ao como tudo é dito: os detalhes de cenário e figurino, o enquadramento, a iluminação, os sons, a interpretação dos atores, a movimentação da câmera... Os recursos dessa linguagem são muitos e suas ferramentas evoluem incessantemente. (RAMOS, 2009, p.74).

Mas para entendermos sobre a linguagem no cinema, antes precisamos compreender todo processo de produção desta linguagem na obra cinematográfica, neste quesito, Marcos Napolitano (2009) afirma que há alguns elementos básicos separados em etapas que formam o processo de criação de qualquer filme, em ordem, temos a:

pré-filmagem (argumento, roteiro, escolha dos atores, escolha das locações e estúdios); filmagem (encenação e registro das cenas e seqüências previstas no roteiro ou criadas pelo diretor); montagem-edição (quando o material filmado, depois de revelado, é selecionado, organizado, recortado, emendado em novas seqüências, acrescido de efeitos sonoros e de trilha musical); lançamento (nesta fase, o filme é objeto de marketing e promoção, inscrito em festivais, lançado pelas distribuidoras nas salas de cinema e na forma de DVD) [...] Como produto artístico, o filme catalisa alguns recursos técnicos e expressivos que devem ser levados em conta na análise: cenários e objetos (em locação real ou estúdio); atores que interpretam

personagens; luzes, sombras e texturas que incidem sobre a cena e delineiam a imagem; ângulos, movimentos e enquadramentos feitos pelas câmeras que determinam o que e como veremos a encenação; sons, ruídos e músicas que acompanham as cenas e seqüências. (NAPOLITANO, 2009, p.17-18)

Voltando para o assunto principal de este subcapítulo, Angel Rodríguez (2006) considera que a linguagem do cinema refere-se aos “modos artificiais de organização da imagem e do som que utilizamos para transmitir ideias ou sensações, ajustando-nos à capacidade do ser humano para percebê-las e compreendê-las” (RODRÍGUEZ, 2006, p. 27). Quando se cria um filme as pessoas envolvidas em sua produção tem como intuito, por meio das linguagens da obra audiovisual, causar ao espectador sentimentos e sensações, transmitir informações a ele, e fazê-lo refletir sobre certos assuntos, para que assim o público compreenda a história que está sendo contada. Sendo assim, podemos concluir que existe uma natureza persuasiva dentro das linguagens cinematográficas?

Desta forma precisaremos falar um pouco sobre persuasão antes para que possamos responder esta pergunta, e quando esta questão for devidamente elucidada iremos partir para o assunto principal deste subcapítulo, as linguagens presentes no cinema. Vale ressaltar que o tópico sobre persuasão será devidamente explorado e dissertado no capítulo 3 deste Trabalho de Conclusão de Curso, neste momento abordaremos somente algumas definições.

De acordo com Américo de Sousa (2003), num primeiro contato com a palavra "persuasão" pensamos em sua natureza “maligna” e em seus maus usos, que tratam-se “desde a ameaça ao livre arbítrio da pessoa humana até à prossecução de interesses inconfessáveis, ao mascarar da verdade, ao deliberado engano.” (SOUSA, 2003, p. 104). Porém, o autor explica que apesar de realmente existirem maus usos da persuasão, também existem usos dela que transpassam este ideal limitante, e por isso não deveríamos condenar essa forma de comunicação. Sousa explica que a persuasão pode aparecer

no trabalho do psicólogo, no médico que recupera a esperança de um doente descrente quanto à sua cura, nas campanhas contra o álcool e contra a droga, na prevenção rodoviária, mas também no professor que incentiva nos seus alunos o gosto pela leitura e pelo saber em geral, na mãe que consola e ajuda a sua filha a ultrapassar um desgosto de amor, enfim, no amigo que nos faz ver quando erramos. Quem se atreveria a censurar alguma, destas atividades ou procedimentos? E contudo, em cada um dessas situações, o que está em causa é um querer agir sobre o outro, levá-lo a modificar o seu comportamento, à sua atitude ou idéia, perante

problemas ou questões cuja resolução implica uma mudança na atual forma de os pensar (SOUSA, 2003, p. 104).

A partir desta reflexão o autor considera que persuadir se trata do ato de

convencer, levar alguém a crer, a aceitar ou decidir (fazer algo), sem que daí decorra, necessariamente, uma intenção de o iludir ou prejudicar, tão pouco a de desvalorizar a sua aptidão cognitiva e racional. Pelo contrário, o ato de persuadir pressupõe um destinatário que compreenda e saiba avaliar os respectivos argumentos, o que implica reconhecer o seu valor como pessoa, como centro das suas próprias decisões (SOUSA, 2003, p. 104).

Além disso, Sousa comenta que receptores de uma mensagem não absorvem ela de forma passiva, ou seja, se a construção inicial do raciocínio do emissor não se alinhar com ideias já predeterminadas de seu público, surgirão questionamentos sobre a veracidade do que está sendo falado.

O principal objetivo de um orador é conseguir a adesão às suas propostas. Logo, como observa Perelman, deve antes de mais saber adaptar-se ao seu auditório, sob pena de ver seriamente afetada a eficácia do seu discurso. Essa adaptação consiste, essencialmente, no reconhecimento de que só pode escolher como ponto de partida do seu raciocínio, teses já admitidas por aqueles a quem se dirige, mesmo que lhe pareçam inverossímeis [...] Não se preocupar com a adesão do auditório às premissas do seu discurso, levaria o orador a cometer a mais grave das faltas - a petição de princípio — ou seja, apresentar uma tese como já aceita pelo auditório, sem cuidar primeiramente de confirmar se ela beneficia previamente de uma suficiente adesão. A argumentação, como o seu próprio nome sugere, corresponde a um encadear de argumentos intimamente solidários entre si, com o fim de mostrar a plausibilidade das conclusões. Se uma das premissas do raciocínio argumentativo for contestada, quebra-se essa cadeia de solidariedade, independentemente do valor intrínseco da tese apresentada pelo orador (SOUSA, 2003, p. 50).

A partir destas definições conseguimos compreender do que se trata a persuasão, sendo assim, podemos voltar à questão formulada no início deste subcapítulo, no qual pode-se concluir que a utilização de linguagens cinematográficas, mesmo que inconscientemente, se faz uso da persuasão, tanto para fazer com que pessoas decidam assistir a um filme, quanto para que elas sejam convencidas a continuar assistindo a este filme engajando com a história dele. A indústria cinematográfica precisa persuadir seu espectador para que ele sinta, reflita e absorva o filme.

Iremos agora falar sobre as técnicas cinematográficas utilizadas para criação de mensagens dentro de um filme, ou seja, as linguagens cinematográficas presentes em um longa-metragem. Segundo Marcel Martin (2005) as técnicas cinematográficas são produzidas a partir de equipamentos de filmagem,

principalmente pela câmera cinematográfica, e cada um dessas técnicas postas em um filme são selecionadas pelo diretor e possuem uma intenção, uma mensagem a ser transmitida e compreendida pelo seu espectador¹³.

Existe um certo número de factores que criam e condicionam a expressividade da imagem. São, segundo uma ordem lógica que vai do estático ao dinâmico: os enquadramentos, os diversos tipos de planos, os ângulos de filmagem e os movimentos de câmara. (MARTIN, 2005, p.44).

De acordo com a citação acima existem diversas linguagens cinematográficas presentes em um filme, que iremos categorizá-las neste subcapítulo, mas antes disso vale comentar sobre uma informação adicional sobre ângulos de filmagem referida por Rudolf Arnheim (1989), de acordo com o autor a partir dos ângulos é possível alcançar um teor artístico para a obra, apesar de às vezes serem tratados apenas como imagem e não como significação, o autor afirma que “os ângulos de filmagem não são desprezíveis ou inconvenientes necessários, mas elementos auxiliares para a composição da imagem, é com sua utilização que se alcança o efeito artístico” (ARNHEIM, 1989, p.39). Podemos agora começar a categorizar os diferentes tipos de linguagens cinematográficas, Arnheim (1989, p.92-102) em sua obra expõe algumas delas:

- Câmera móvel: Se trata da câmera em movimento, podendo acompanhar o ator se movimentando para todos lados enquanto a paisagem em seu envoltório muda. Com ela há a possibilidade de criar estados subjetivos como: queda, subida, balanço, vacilação, vertigem, etc. Também pode representar atitudes subjetivas como a do indivíduo sempre no centro da cena;
- Movimento retrógrado: Se refere ao *movimento para trás*, onde será gerado a inversão da direção dos movimentos e a inversão dos acontecimentos, por exemplo: a cena de um jarro quebrado sendo reconstruído para seu estado intacto antes de ser partido em pedaços;
- Movimento acelerado: Se trata da aceleração perceptível de um movimento ou de um acontecimento, alterando seu sentido dinâmico e comprimindo seu tempo original, deixando a cena mais “rápida”. Usualmente é utilizado para gerar um sentimento caótico de alvoroço;

¹³ A partir desse parágrafo também devemos ressaltar que “a câmera cinematográfica tem um papel de suma importância para a linguagem cinematográfica, com todos os recursos e possibilidades que a proporciona, por meio da criatividade de seus diretores, cinegrafistas e profissionais que fazem dela um instrumento de expressão de ideias, pensamentos e intenções, na busca por surpreender o espectador” (NEPOMUCENO, 2020, p.39.).

- Movimento lento (câmera lenta): Se refere ao atraso perceptível de um movimento ou de um acontecimento, alterando seu sentido dinâmico e expandindo seu tempo original, deixando a cena mais “lenta”. Usualmente é utilizado para mostrar com mais clareza e detalhe acontecimentos que acontecem muito rápido, ou para gerar sentimento de preguiça ou suavidade;
- Planos fixos: Se refere de planos estáticos que não se movem, que dão impressão de uma fotografia;
- Fusões e encadeados: São os recursos utilizados para fazerem distinção entre duas cenas e marcar a interrupção de uma ação. A fusão irá escurecer ou iluminar uma cena para fazer um contato e coesão mais fortes com um outro plano diferente e fundi-los um no outro. O encadeado irá de forma gradual transformar um plano noutro plano diferente, a imagem vai se esfumando gradualmente enquanto a imagem seguinte começa a aparecer ficando cada vez mais nítida, até substituir a anterior, essa técnica pode ser utilizada para gerar uma impressão subjetiva de acordar ou adormecer;
- Utilização de foco: A falta de foco pode às vezes ser usada como uma técnica que além de fazer aparecer ou desaparecer gradualmente um plano, pode também passar a sensação subjetiva de visão turva, podendo comunicar que algum personagem na cena esteja embriagado ou machucado e pode estar prestes a desmaiar. A alteração de foco pode ser utilizada também para enfatizar um objeto/pessoa/cenário no plano, ao desfocar todo o resto da cena menos o item em questão.

Voltando para Marcel Martin (2005), ele explica as técnicas cinematográficas que irão gerar expressividade para uma obra e comunicá-la para seu espectador, começando pelo enquadramento, que

(...) trata-se aqui da composição do conteúdo da imagem, quer dizer, da maneira como o realizador planifica e, eventualmente, organiza o fragmento de realidade que apresenta à objectiva e que se reencontrará de forma idêntica na tela. A escolha da matéria filmada é o estágio elementar do trabalho criador no cinema; o segundo ponto, a organização do conteúdo da imagem (...) (MARTIN, 2005, p.44-45).

Ou seja, o enquadramento é toda área delimitada da realidade que será filmada pelas lentes da câmera, e a partir desse artifício a câmera poderá deixar certos elementos da ação fora do enquadramento, também poderá enquadrar apenas um objeto significativo para cena, mudar o ponto de vista normal do

espectador, etc. Dessa maneira o autor afirma que o enquadramento “é o mais imediato e o mais necessário meio de apropriação do real por esta artista que é a câmera” (MARTIN, 2005, p.46).

Agora falaremos sobre a próxima técnica, os planos, que são determinados “pela distância entre a câmera e o assunto e pela distância focal da objectiva utilizada” (MARTIN, 2005, p.46). Martin explica que a escolha de cada plano em um filme dependerá da necessidade de clareza na narração da cena, sendo assim “deve existir uma adequação entre a dimensão do plano e o seu conteúdo material [...]” (MARTIN, 2005, p.47). A partir disso, o autor afirma que “a maioria dos tipos de planos não tem outra razão de ser senão a de comodidade da percepção e de clareza da narrativa” (MARTIN, 2005, p.47).

Porém Martin afirma que existem dois planos que podem obter uma significação maior do que apenas descritiva e adquirir um significado psicológico, são eles: o *grande plano* e o *plano de conjunto*. O *grande plano* gera muito valor expressivo, pois tratar-se da aproximação excessiva da câmera para com um objeto específico da cena, muito utilizada para dar enfoque em rostos e olhos nos filmes, dando um significado dramático como se a câmera estivesse penetrando na alma daquele personagem e revelando todas suas intimidades para o espectador

O grande plano corresponde (salvo quando tem um valor unicamente descritivo e desempenha o papel de uma ampliação explicativa) a uma invasão do campo da consciência, a uma tensão mental considerável, a um modo de pensar obsessivo (...) No caso de um plano mostrando um objecto, ele exprime geralmente o ponto de vista de uma personagem, materializando o vigor com o qual um sentimento ou uma ideia se impõem ao seu espírito (...) (MARTIN, 2005, p.50).

E o *plano de conjunto*, ao contrário do grande plano, vai afastar a câmera o mais possível para obter um grande campo de visão, mostrando um vasto cenário e colocando personagens no meio da imensidão dele, portanto assim exprimindo um sentimento de solidão sobre o espectador

Fazendo do homem uma silhueta minúscula, o plano de conjunto reintegra-o no mundo, tornando-o a presa das coisas (...) daí resulta uma tonalidade psicológica bastante pessimista, uma ambiência moral relativamente negativa, mas também por vezes uma dominante dramática exaltante, lírica e até mesmo épica. (MARTIN, 2005, p.48).

Tanto o *grande plano* quanto o *plano de conjunto* em questão de terminologia se aproximam muito com a definição do *plano detalhe* e do *grande*

plano geral, respectivamente, planos estes que são explicados por Nepomuceno (2020), que além destes dois determina mais outros planos. São eles:

- Grande Plano Geral: Este plano é usado para apresentar ao espectador uma área, para que quem estiver assistindo compreenda onde se passa o filme ou a cena. Ele é o planos mais aberto de todos, e pode ser utilizado para passar um sentimento de insignificância dos personagens sobre o vasto cenário que estão inseridos;

- Plano Geral: É utilizado para transmitir uma noção da ambientação e dos personagens de uma cena, este plano então irá englobar toda a área de ação de um plano, oferecendo mais informações ao espectador sobre o local, quem está nele e o que está acontecendo;

- Plano Médio: Enquadra um personagem “da cintura para cima” do seu corpo, pode ser utilizado quando o objetivo é destacar as mãos ou objetos nas mãos dos personagens;

- Plano Americano: Famoso plano utilizado nos filmes de velho-oeste, enquadra um ou mais personagens dos seus joelhos acima, oferecendo mais informações sobre as ações dos personagens e objetos próximos deles;

- Primeiro Plano: Este plano destaca um personagem em um ângulo à frente de outros elementos da cena, como outros objetos, personagens ou itens, ou seja, este plano irá ser usado para destacar um personagem e suas expressões gerais;

- Plano Detalhe: É um plano muito fechado que será utilizado para dar um destaque maior em detalhes importantes para a narrativa de um cena, ele normalmente irá mostrar pequenos objetos, olhos e lábios, ou seja, coisas que são mais difíceis de observar e destacar com planos mais abertos;

- Plano Conjunto: O propósito deste plano é mostrar ao espectador que os personagens estão em um ambiente diferente em relação a cena anterior;

- Contra Plano: É utilizado quando é necessário mostrar uma mudança de ângulo de um mesmo personagem. Um exemplo seria a mudança da câmera mostrando a frente de um personagem para uma imagem das costas deste mesmo personagem, este caso também pode se ajustar para uma cena de um personagem em relação ao outro.

De acordo com Nepomuceno (2020), para que a cena transmita as imagens e mensagens idealizadas pelo seu diretor será preciso que o olhar da câmera se

torne o olhar do próprio diretor, isso se torna possível a partir da execução de técnicas de filmagem, como os planos e ângulos de câmera. Os planos expostos pelo autor já foram explicados neste subcapítulo, então agora iremos explicar sobre os ângulos citados por Nepomuceno, são eles:

- *Close/close up*: Também conhecido por *plano fechado* ele engloba a câmera de maneira mais restrita à altura da cabeça e ombros dos personagens. Assim se tornando possível identificar a personalidade do personagem enquadrado, criando maior intimidade do espectador com ele;

- *Câmera Plana*: É Utilizada para direcionar diretamente para o assunto, objeto ou personagem em questão que terá foco na cena, e assim faz com que o espectador veja a mesma coisa que o personagem vê;

- *Câmera baixa/Contraplongê*: A câmera é direcionada para cima, colocando o espectador em um ângulo de baixo para cima em relação a um personagem ou objeto do filme, com a finalidade de “aumentar” este personagem/objeto para transmitir uma sensação de poder e grandiosidade;

- *Câmera alta/Plongê*: A câmera é direcionada para baixo, colocando o espectador em um ângulo de cima para baixo em relação a um personagem ou objeto do filme, transmitindo ao espectador uma sensação de fragilidade vinda daquele personagem/objeto;

- *Câmera objetiva*: É um ângulo usado para filmar vários personagens ou até mesmo uma paisagem, e transmitir uma sensação de neutralidade. Passando uma sensação de que essa cena está sendo vista por alguém que não faz parte dela;

- *Câmera subjetiva*: Este ângulo é utilizado quando existe uma intenção de simular a perspectiva de um personagem no filme, colocando o espectador “no corpo” do personagem e assim sendo possível observar a cena pelos olhos do ator. Com isso o espectador se sente participante do filme;

- *Câmera rápida/Quick Motion*: Essa é uma técnica onde a câmera projeta sua gravação em menos de 24 quadros¹⁴ por segundo, fazendo com que a imagem passe muito mais rápido na tela, induzindo a sensação de passagem de tempo. Sendo assim ela é usada para acelerar ações e fatos da história do filme;

¹⁴ Quadro: Imagem singular numa tira de filme. Quando uma série de quadros é projetada na tela numa sucessão rápida, a ilusão de movimento é criada. (Bordwell; Thompson, 2013, apud NEPOMUCENO, 2020, p. 43).

- Câmera lenta/Slow Motion: Essa é uma técnica onde a câmera projeta sua gravação em mais de 24 quadros por segundo, fazendo com que a imagem passe muito mais lentamente na tela, por isso é utilizada para mostrar ao espectador uma cena de um filme com mais detalhes na ação e em tudo que está acontecimento nela, trazendo mais dramaticidade à história.

Ao observar essas técnicas de filmagem trazidas por Nepomuceno observamos outras duas similaridades de termos com Martin (2005), as definições dos ângulos *Câmera baixa/Contraplongê* e *Câmera alta/Plongê* se assemelham, respectivamente, das definições de *Plano contrapicado* e *Plano picado*, do autor Marcel Martin. Ele define *Plano contrapicado* como

O plano contrapicado (o assunto é fotografado de baixo para cima, colocando-se a objectiva abaixo do nível normal do olhar) dá em geral uma impressão de superioridade, de exaltação e de triunfo, porque engrandece os indivíduos e tende a magnificá-los, recortando-os no céu até os envolver numa auréola de neblina. (MARTIN, 2005, p.51).

Agora se referindo ao *Plano picado* o autor explica que

O plano picado (filmagem de cima para baixo) tem tendência para tornar o indivíduo ainda mais pequeno, esmagando-o moralmente ao colocá-lo no nível do solo, fazendo dele um objecto levado por uma espécie de determinismo impossível de ultrapassar, um brinqueado do destino. (MARTIN, 2005, p.51).

Continuando a catalogação das técnicas cinematográficas Martin (2005) cita sobre os movimentos de câmera, que de acordo com o autor tratam de movimentos feitos pelas câmeras cinematográficas dentro de um set¹⁵ de filmagem para gerar sensação de movimentação na cena. As principais funções dela é acompanhar algum personagem/objeto em movimento, criar a ilusão de movimento de um objeto estático, fazer a troca de cenários de forma dinâmica, se movimentar entre paisagens e pessoas criando um caráter descritivo e dar um peso dramático para a cena.

O autor também comenta que os movimentos de câmera em algumas circunstância apenas terão uma função “artística”, e serão utilizados simplesmente pela sua beleza pura e intensidade irresistível que seus movimentos geram. Pode dizer-se que existe uma função encantatória dos movimentos da câmara e que eles

¹⁵ Set: Cenário do estúdio. (WATTS, 1999, p.106).

correspondem, no plano sensorial (sensual), aos efeitos da montagem rápida sobre o plano intelectual (cerebral)(MARTIN, 2005, p.58).

Segundo Martin, podemos dividir os movimentos de câmara em três categorias, o *travelling*, a panorâmica e a trajetória. Começaremos falando do *travelling*, que de acordo com o autor “consiste numa deslocação da câmara durante a qual o ângulo entre o eixo óptico e a trajectória da deslocação permanece constante” (MARTIN, 2005, p.58). O *travelling* ainda se divide em diferentes formas de execução, sua primeira é a *travelling* vertical no qual não tem muitas opções além de acompanhar (em sentido vertical) um personagem se movimentar, ele é bastante raro.

O próximo é o *travelling* vertical onde o eixo óptico da câmara é vertical, ao invés de ser horizontal (como comumente é), nessa forma de *travelling* a câmara pode ir para frente ou para trás, quando ela se movimenta para frente (de cima para baixo) gera um efeito bem dramático, pois “a câmara parece descer em queda livre para exprimir o ponto de vista subjectivo de uma personagem que cai no vazio: um homem que se despenha do alto de um farol” (MARTIN, 2005, p.58). A câmara ao se movimentar para trás (de baixo para cima) neste *travelling* gera um efeito parecido com ao do *plano picado*, assim ela exprime um aniquilamento da moral do personagem que ela irá gravar. Observamos seu efeito num exemplo do autor: “um adolescente precipita-se para ver a noiva, mas o seu irmão, que ficara no alto da escada, anuncia-lhe que a rapariga morrerá; um travelling muito rápido parece esmagá-lo contra o chão(...)” (MARTIN, 2005, p. 59).

Partindo para o próximo temos o *travelling* lateral (um dos mais simples), aqui a câmara normalmente tem um papel descritivo se movimentando lateralmente e mostrando cenários com ou sem pessoas em diferentes contextos. Em penúltimo temos o *travelling* para trás, que basicamente se trata do movimento da câmara para trás, porém em diferentes situações ele possui variadas funções expressivas, sendo algumas delas:

- Conclusão: é utilizada no final de um filme para concluí-lo;
- Afastamento no espaço: expressa o afastamento de um personagem/objeto sobre outro personagem/objeto, sendo que o que estiver se afastando aos poucos sai de cena;

- Acompanhamento: Nesta situação a câmera acompanha o caminhar de um personagem, e é muito importante que seu rosto seja mostrado para gerar mais dramaticidade à cena;
- Desapego moral: Muito parecido com o primeiro item, aqui a câmera se movimenta para trás mostrando um personagem se distanciando e se separando de alguém ou algo, demonstrando seu desapego ou superação sobre isso. Normalmente acontece no final do filme também;
- Impressão de solidão, de prostração, de impotência e de morte: Aqui será expressado a partir do movimento da câmera para trás uma conclusão de filme também, porém com um grau dramático maior, pois será retratado finais tristes e caóticos para a obra.

Agora por último temos o *travelling* para frente, que basicamente se trata do movimento da câmera para frente, e segundo o autor é um movimento muito natural. “corresponde, com efeito, ao ponto de vista de uma personagem que avança ou então corresponde à direção do olhar no sentido de um centro de interesse”. (MARTIN, 2005, p. 60). A câmera pode partir do ponto de vista não só de um personagem neste caso, mas também de um animal, objeto/coisa ou do próprio espectador. Com isso o autor ordena algumas situações que o *travelling* para frente pode ser aplicado, onde terá uma função expressiva diferente em cada. São elas:

- Introdução: Neste caso o *travelling* para frente tem como papel introduzir ao espectador o mundo ao qual a ação irá se desenrolar durante obra cinematográfica;
- Descrição de um espaço material: Será feito um *travelling* para frente, de acordo com a direção do olhar dos personagens enquadrados na cena, mostrando uma área/local no campo de visão deles (ou até fora), detalhando para o espectador outros pontos de interesse no trama da obra;
- Evidência de um elemento dramático importante: Nesta situação o *travelling* para frente terá como propósito focar em um objeto, personagem ou ação de grande importância para a cena, para gerar uma carga dramática maior;
- Passagem para anterioridade: O *travelling* para frente aqui ultrapassa as barreiras materiais do filme, ele em muitos casos irá em direção a cabeça de um personagem e logo após haverá um corte desse movimento para outra cena representando a imaginação daquele personagem, representando de forma objetiva seus sonhos ou memórias do passado;

- **Objetificação da tensão mental:** Neste último caso o *travelling* para frente a partir do ponto de visão virtual (do espectador), vai rapidamente em direção ao rosto de um personagem materializando sua tensão mental (impressão, sentimento, desejo, ideias violentas e súbitas) do momento. Outra forma de atingir esta função é partindo com o *travelling* para frente em direção do rosto de um personagem e tomando o ponto de vista dele, demonstrando sua tensão mental a partir de seus próprios olhos.

Partiremos agora para a segunda categoria dos movimentos de câmera, denominada como panorâmica, que segundo Martin (2005, p. 65) “consiste numa rotação da câmara em redor do seu eixo vertical ou horizontal (transversal), sem deslocamento do aparelho”. Ou seja, na panorâmica a câmera percorre a área de filmagem imitando um movimento da cabeça, e mostra ao espectador a área em que a cena acontece, e normalmente é justificada pela necessidade de seguir algum personagem ou objeto em movimento. Existem três tipos de aplicação prática da panorâmica, segundo o autor. São elas:

- **Panorâmica descritiva:** Neste caso a panorâmica tem por finalidade a exploração de um espaço, concedendo ao espectador uma noção de todo cenário em sua volta, mostrando detalhes importantes para a construção da narrativa. Frequentemente representam uma função introdutória ou conclusiva para o filme, ou até mesmo evocam o movimento do olhar de um personagem ao seu redor;

- **Panorâmica expressiva:** Esta panorâmica é fundada sobre uma espécie de truncagem com um uso não realista da câmera, a partir dela será sugerido uma ideia ou uma impressão. Como por exemplo a representação de uma embriaguez ou tontura;

- **Panorâmica dramática:** Essa é a panorâmica mais interessante segundo o autor, pois desempenha um papel direto na narrativa. Ela tem como objetivo adicionar uma carga dramática no filme e estabelecer relações especiais, que serão estabelecidas entre um personagem que observa a cena e um objeto em destaque, ou então entre um ou mais personagens, de um lado, e um ou vários outros que observam, do outro lado. Neste último caso o movimento panorâmico cria uma sensação de ameaça, de hostilidade e de superioridade tática para aquele ou aqueles que a câmera for mostrar em segundo lugar;

O último movimento de câmera categorizado pelo autor, a trajetória, se trata de uma combinação indefinida da panorâmica com o *travelling*, e serão efetuadas com a ajuda de uma grua, Martin explica que

[...] é um movimento bastante raro e geralmente muito pouco natural para se poder integrar totalmente na narrativa, se mantiver puramente descritivo. É o caso de uma trajetória que se encontra em «Caccia Tragica»: a câmara segue Michael, cuja noiva foi raptada por bandidos, depois sobe, descobrindo, em plano de conjunto, a cooperativa onde acaba de ser dado o sinal de alarme, voltando a descer até enquadrar Michael e o director em primeiro plano. (MARTIN, 2005, p.66-67).

Sobre a questão do som no cinema, Eduardo Ramos (2009) define que ele é separado em dois planos básicos: a música e os ruídos. Sobre a música, o autor explica que ela se manifesta como trilha musical (ou trilha sonora) nos filmes, e desempenha um papel importante na obra. Ela pode estabelecer o clima e o tom emocional da cena, acentuar as emoções retratadas, indicar a passagem do tempo, reforçar a narrativa e elevar o impacto das cenas de ação. Deste modo, Gérard Betton (1987) afirma que a trilha sonora incorpora uma função psicológica para o filme, ela é a que cria ou mantém a atmosfera no longa-metragem.

A música tem uma considerável função psicológica no cinema, já reconhecida nos tempos do cinema mudo: a de dar ao espectador a sensação de uma duração efetivamente vivida e 'de libertá-lo do terrível peso do silêncio'. Tem também uma função estética e psicológica de altíssimo grau, criando um estado onírico, uma atmosfera, choques afetivos que exaltam a emotividade. (BETTON, 1987, p.47).

No geral, a trilha sonora contribui para a experiência cinematográfica, envolvendo o público de forma imersiva. Além disso, “a música no cinema trabalha de maneira concatenada com os ruídos da cena, entre eles as falas de personagens e narradores.” (RAMOS, 2009, p.76). Sobre os ruídos, Ramos comenta que entre todos tipos existentes, a fala de atores, entrevistados e narradores são os que mais se destacam, pois

normalmente esses são os sons que vêm em primeiro plano, mais audíveis. Quanto aos demais ruídos, é importante deixar claro que, assim como o que vamos ver nas imagens foi escolhido pelos realizadores, os sons que nos chegam também são selecionados. No processo de finalização da parte sonora do filme, mais especificamente o que se chama de mixagem do áudio, os barulhos que cercam uma conversa, ou o ruído de algo que acontece em cena, como um prato caindo, pode ser destacado ou até suprimido do som final do filme. Assim como a imagem, o som também é manipulado. E muitas vezes quer dizer algo mais do que o óbvio. (RAMOS, 2009, p.85).

Além disso, Eduardo Ramos ressalta a importância da não utilização do som, ou seja, o manejo do silêncio como ferramenta linguística para construção de cenas dentro de um filme. O autor explica que

muitas vezes uma cena em silêncio, ou um *fade-out* – com a tela ficando negra por alguns segundos, sem nenhum som –, nos desperta. Apelando para um trocadilho, é o famoso “silêncio ensurdecedor”. O caso dos filmes de terror e de suspense deixa clara essa importância: antes de uma cena forte ou reveladora, é comum que tenhamos alguns segundos de silêncio como que nos preparando para o susto, para um desfecho. (RAMOS, 2009, p.86).

Vale ressaltar que uma parte importantíssima para constituição de todas estas linguagens no cinema é a montagem, que de acordo com Napolitano (2009) trata-se da “manipulação da imagem captada, seja da realidade (no caso do documentário), seja da encenação (no caso da ficção)”. Esta etapa da produção do filme é marcada pela seleção e edição dos materiais previamente gravados pelas câmeras cinematográficas, além disso, é a montagem “que organiza a narrativa, que enfatiza situações dramáticas e valores que o filme deseja passar ao espectador, que chama a atenção para uma determinada emoção ou sensação, que determina o ritmo de um filme.” (NAPOLITANO, 2009, p.16).

As diferentes cores e paletas presentes em um filme são outra forma poderosa de linguagem no cinema, neste sentido, Gérard Betton afirma que a partir delas podemos criar contrastes nos cenários de um longa-metragem e entre suas cenas, determinando diversos tipos de sentimentos e emoções a partir de sua aplicação.

As cores imprimem em nossos sentimentos e impressões, agem sobre nossa alma, sobre nosso estado de espírito; podem servir, portanto, para o desenvolvimento da ação, participando diretamente na criação da atmosfera, do clima psicológico: esse alto valor psicológico e dramático da cor é judiciosamente aproveitado na segunda parte de *Ivan, o terrível*, de Eisenstein, onde uma dominante vermelha exprime o dinamismo, a exaltação das cenas de banquete e de dança, e uma dominante azul glacial, o terror do pretendente ao trono que percebe que vai ser vítima de um engano e que a sua hora chegou (BETTON, 1987, p. 61).

A cor permite criar mais uma camada de expressividade no cinema, ela pode acentuar a dramatização de uma cena, além de ser capaz de tanto destacar quanto ocultar determinado elemento do cenário, variando de acordo com a necessidade narrativa da obra. Deste modo, Farina (1990) explica que

a cor é o fundamento da expressão. Está ligada à expressão de valores sensuais e espirituais e, por este motivo, está intimamente ligada à arte e é considerado elemento individualizador da obra artística, pois cada artista a utiliza de forma particular e renova sua importância na arte. (FARINA, 1990, p. 23)

Um filme não se utiliza apenas das linguagens presentes dentro dele para se comunicar, há também a presença da "intertextualidade" dentro do cinema, que de acordo com Graeme Turner (1997) trata-se de “um termo empregado para descrever o modo como qualquer texto de um filme será entendido mediante nossa experiência ou percepção de textos de outros filmes” (TURNER, 1997, p.69). Sendo assim, o autor afirma que os filmes não são “eventos culturais autônomos” (TURNER, 1997, p.69) e só poderemos entender algum filme e seu universo a partir de outros filmes e seus universos, um termo reverbera de um longa-metragem para diversos outros e se cria uma conexão de significados.

Um exemplo prático e simples para entendimento dessa intertextualidade é a cena da moto deslizando em *Akira* (1988) que se tornou referência em outros filmes, essa cena icônica deste filme clássico da cultura japonesa retrata um dos personagens deslizando com sua moto de forma inédita em um momento de perseguição no filme (Figura 10). A partir dos anos, essa cena ganhou muita notoriedade e admiração, influenciando diversos filmes e séries a repetirem ela em suas obras¹⁶.

FIGURA 10 - CENA DA MOTO DESLIZANDO EM AKIRA (1988)



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3uT12tBIW-I&ab_channel=NostalgiaTv>. Acesso em: 26 nov. 2022

¹⁶ Link para acesso de um vídeo com coleção de cenas de filmes e séries influenciados por Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=A9hCzjBc7Q4&ab_channel=Badspier>. Acesso em: 26 nov. 2022

Com isso finalizamos as categorizações das manifestações da linguagem cinematográfica por Martin (2005) com itens agregados de Nepomuceno (2020), Arnheim (1989), Ramos (2009), Betton (1987), Farina (1990), Napolitano (2009) e Turner (1997) porém devemos ainda categorizar mais algumas técnicas, definidas por Harris Watts (1999). Se trata do processo de corte das cenas, efetuado na parte de edição do processo de produção do filme, essas técnicas terão como papel juntar todo grosso da gravação do filme e cortar e unir as cenas para que a narrativa seja fluida e faça sentido ao longo de toda longa-metragem. Watts (1999, p.100-102) separa os cortes em:

- Corte grosso: Primeira montagem de cenas;
- Corte brusco: Um corte que interrompe a continuidade de tempo, espaço ou ação; em telejornalismo chama-se de corte brusco a deixa final de uma entrevista cujo áudio termina exatamente junto com a imagem;
- Corte intermediário: Cena usada para evitar um corte brusco, geralmente de alguma coisa relacionada, mas não vista na cena principal;
- Corte paralelo: Corte de som e imagem no mesmo ponto;
- Fade: Transição gradual entre uma cena e um fundo neutro: *fade in* “o aparecimento” gradual da cena; *fade out* o “desaparecimento” gradual da cena;
- Fusão: Transição gradual de uma cena para outra;

Além dos cortes, outro termo importante explicitado por Watts (1999, p.104) é a “Voz em off”, no qual o autor explica que se trata da “narração ou comentário colocado sobre imagem.” de um filme, ou seja, sua narração.

Agora iremos analisar uma cena do filme *Tempos modernos* (1936), e extrair algumas possíveis mensagens geradas a partir das linguagens presentes nela, para que possamos entender de uma forma mais esclarecedora as técnicas cinematográficas estudadas neste subcapítulo.

Na minutagem 00:03:18, uma das primeiras cenas do filme, observamos a utilização de alguns enquadramentos para construção da narrativa da cena (Figura 11). É utilizado a técnica da câmera objetiva e alta/plongê para captar vários personagens em um ambiente visto por alguém que não faz parte da cena e revelar um ar de inferioridade deles no ambiente que estão inseridos, além disso é utilizando uma Plano Geral para contextualizar melhor o espectador sobre os personagens e suas ações, às vezes parte para um Plano Médio para dar mais destaque na mão de um dos personagens. Com a utilização destes planos e ângulos

na cena, conseguimos perceber o proletário se desvinculando quase completamente da produção e do resultado do seu trabalho, dando ênfase em seus movimentos bruscos associados a uma engrenagem, ou seja, a completa desumanização do indivíduo pelo trabalho.

FIGURA 11 - CENA DO FILME TEMPOS MODERNOS (1936)



Fonte: Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=fCkFjIR7-JQ&t=264s&ab_channel=MundoMilitar>. Acesso em: 03 set. 2022.

De todas as artes o cinema é definitivamente a mais complexa, pois sua combinação de imagens, planos, ângulos, movimento e edições podem ir além da nossa imaginação, são infinitas possibilidades de reprodução. Porém neste Trabalho de Conclusão de Curso iremos focar nas possibilidades que o cinema estadunidense pode gerar, já que o filme The Batman (2022), objeto de estudo deste TCC, trata-se de uma obra criada nos EUA. Por isso se faz necessário estudar a indústria cinematográfica estadunidense.

2.3 INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA ESTADUNIDENSE

Este último subcapítulo tem como objetivo conceder um maior contexto acerca tópicos mais específicos do objeto de pesquisa deste Trabalho de Conclusão de Curso. Sendo assim, iremos comentar sobre a história da indústria cinematográfica estadunidense e falar sobre o mito do “herói” e sua influência nos contos de história, das épocas mais antigas até as mais atuais. O cinema estadunidense em 2023, ano em que este trabalho está sendo escrito, não é o mesmo em suas origens, Turner (1997) comenta que os filmes, por essência, talvez

não tenham se modificado tanto desde seus primórdios, porém a indústria cinematográfica mudou.

Outrora um pequeno negócio dirigido por empresários entusiastas, passou a se concentrar num oligopólio dirigido por estúdios de Hollywood, que também tiveram de vender sua parte para outros interesses — principalmente na área da comunicação e da eletrônica —, de modo que hoje o cinema é simplesmente um outro resultado da necessidade de diversificação dos grandes conglomerados. (TURNER, 1997, p. 19)

Para complementar esta reflexão da conjuntura da indústria do cinema, Turner cita uma fala pertinente do cineasta Robert Altman, no qual faz-se necessário incluir neste Trabalho de Conclusão de Curso para elucidar o tópico que está sendo discutido, de acordo com Altman

“você não consegue me tirar de casa para assistir a um filme americano; os artistas sumiram e ele está sendo gerido por contadores e pelas seguradoras, e tudo que lhes interessa é o denominador comum mais baixo, para que possam vender o maior número de ingressos. Eles não tentam produzir outra coisa que não seja o filme de massa que rende US \$100 milhões, e é este o objetivo deles (ALTMAN, 1986, apud TURNER, 1997, p.19)

Com esta afirmação podemos fazer uma conexão direta com a indústria cultural (tópico abordado no subcapítulo 2.1), levando em consideração que algumas de suas características são o desejo por lucro e produção de obras padronizadas para a massa popular. Seguindo o assunto, precisamos entender como a indústria cinematográfica estadunidense se transformou neste gigante do cinema, em um nível tão grande que

a diferença de tamanho entre o mercado norte-americano e os outros principais mercados para os filmes de língua inglesa — e assim as economias de escala que podem ser utilizadas — é realçada de uma maneira fabulosa no padrão de lançamento usado pela Paramount — uma das grandes companhias distribuidoras norte-americanas —, que distribuiu o filme australiano *Crocodile Dundee* em 1986. Primeiro filme australiano a ser escolhido por uma grande distribuidora, recebeu um lançamento de alto perfil, estreando em novecentos cinemas em todo os Estados Unidos numa mesma noite. Isto significa duzentos cinemas a mais do que os existentes em toda a Austrália. Em doze dias nos Estados Unidos o filme faturou mais do que em seis meses na Austrália, embora já atingisse a marca de maior sucesso de bilheteria da história daquele país! (TURNER, 1997, p.18-19).

Para entendermos este fenômeno na indústria cinematográfica, chamado Estados Unidos, precisamos voltar para os primórdios das projeções de filmes com intuito comercial, que segundo Turner (1977, p.23), começou na França. A indústria cinematográfica francesa dominava o mercado internacional em seu início, uma de

suas produtoras, a *Pathé Frères*, era uma das maiores do mundo fornecendo cerca de “40% dos filmes lançados no Reino Unido, contra 30% dos Estados Unidos”. Porém com o início da Primeira Guerra Mundial e o envolvimento direto da França com ela, fez com que a produção de filmes diminuísse numa escala enorme, enquanto isso os Estados Unidos cresceram drasticamente expandiram seu mercado não só para a

europa mas também na América Latina (antes dominada pelos franceses) e no Japão (antes dominado pelos italianos). Os resultados foram surpreendentes. A exportação de filmes norte-americanos subiu de 10 milhões e 500 mil metros em 1915 para 47 milhões e 700 mil metros em 1916. Até o final da guerra, os Estados Unidos estavam produzindo, segundo se dizia, 85% dos filmes de todo o mundo e 98% daqueles exibidos na América (TURNER, 1997, p.24).

Com esta conquista os Estados Unidos puderam focar na produção de peças audiovisuais para seu mercado nacional e lucrar com essas obras no exterior também, já que haviam se firmado dominantes na indústria do cinema sobre outros países, e por esses motivos “houve pouca motivação para os produtores norte-americanos adaptarem seu produto a um outro público que não fosse o interno.” (TURNER, 1997 p.24). E em virtude das companhias estadunidenses dominarem seu mercado local, elas usaram de sua influência para mudar as estruturas da indústria cinematográfica, antes haviam empresas separadas para produzir filmes, distribuir eles para salas de cinema e para o gerenciamento destas salas, e com o crescimento das companhias do audiovisual estadunidense, ficou nítido que se elas dominassem todo este processo de produção, distribuição e exibição, seu domínio sobre o mercado cinematográfico seria assegurado por completo. Esta alteração da estrutura do cinema foi denominada como “integração vertical”, e teve início após a Primeira Guerra Mundial.

Durante toda a década de 1920, a Paramount, a Loew's, Fox e a Goldwyn iniciaram projetos de expansão, integração e, principalmente, de aquisição, nas grandes cidades, de salas de projeção que só exibiam filmes novos, em primeira mão. Seguiram-se práticas restritivas, como o aluguel de lotes de filmes ou *block booking*, que possibilitava aos produtores um acordo com os exibidores no qual estes alugavam um pacote fechado de filmes, sem direito à escolha. Isso garantia a exibição do produto fazendo com que o exibidor arcasse com a maior parte do risco no que diz respeito ao sucesso ou fracasso do filme (TURNER, 1997, p.24)

Esta prática durou até 1948 quando foi proibida nos Estados Unidos, e logo após em outros países também, porém ela teve muita influência para a indústria

cinematográfica da década de 1920. O autor cita que com a integração vertical houve uma expansão do “capital das companhias enquanto estas, em seu ímpeto de expansão, atraíam os investimentos de bancos e companhias de comunicação(...)”. A afiliação da indústria do cinema com as empresas de comunicação e o mercado bancário fez com que ela ficasse “(...)vulnerável ao mercado financeiro durante a Depressão” (TURNER, 1997, p.25), ou seja, a indústria cinematográfica se tornou refém destes mercados.

Outro efeito da integração vertical foi “o desenvolvimento e a consolidação do sistema de estúdio que começa antes da década de 1920” (TURNER, 1997, p.25), este sistema ficava encarregado do controle sobre a produção e comercialização dos filmes. Foi a partir desses estúdios que as companhias cinematográficas começaram a estabelecer contratos de exclusividade com atores populares da época, e então o estrelato começa a se desenvolver na indústria e se consolida o *star system* neste mercado.

O *star system*, o sistema de estrelas, que surgiu nos tempos de maior eclosão do cinema, na década de 30, era o cinema com base em ‘celebridades’, que ganhavam a identificação do público e, por isso, os filmes obtinham um grande sucesso de vendas. Essa influência das *stars* ultrapassou a tela do cinema, e adentrou a publicidade, em venda de sabonetes, perfumes e tudo que atingisse o público consumidor. Toda essa relação saiu da restrição do cinema e alcançou ídolos de diversas áreas, indo de produtos audiovisuais, ao esporte e a política, surgindo os chamados olímpicos, termo criado por Edgar Morin, que comparava os ídolos a deuses do Olimpo (CORRÊA; BURLA, 2018, p.1)

Ana Paula Spini e Carla Barros (2015, p.14) explicam que “o conjunto de personagens criados pelo *star system* dava a oportunidade, entre outras coisas, de reforçar e compartilhar valores e comportamentos” da sociedade estadunidense da década de 1920 e em diante. As autoras ainda comentam que

a exposição contínua e maciça das estrelas de cinema na mídia criava, segundo Richard Dyer, uma multiplicidade de significados e afetos, envolvendo a combinação de características contraditórias, como aquelas consideradas extraordinárias – beleza, glamour, força, habilidade e sucesso – e as comuns – casamento, família, problemas pessoais. Se por um lado, as imagens das estrelas corporificavam o glamoroso e o inatingível, por outro, fora das telas, a publicização de suas vidas privadas, veiculadas nas *fan magazines*, facilitava o processo de identificação com o público. O *star system*, envolvendo o complexo sistema de produção, circulação e recepção destas imagens fantasmagóricas, encontrou seu sucesso na ambiguidade entre o inatingível e o extremamente próximo (SPINI; BARROS, 2015, p.14).

Dando continuidade às reflexões de Turner (1997), outro efeito do desenvolvimento do sistema de estúdios foi “a identificação dos estúdios com certos gêneros de filme” (TURNER, 1997, p.25), e ao comentar sobre gêneros nas obras audiovisuais se faz necessário entender do que se tratam, de acordo com autor os gêneros são “um sistema de códigos, convenções e estilos visuais que possibilita ao público determinar rapidamente e com alguma complexidade o tipo de narrativa a que está assistindo” (TURNER, 1997, p.88).

Nogueira (2010) comenta sobre alguns tipos de gêneros existentes, porém vamos falar somente sobre aqueles que estão presentes no filme *The Batman* (2022), o objeto de estudo deste Trabalho de Conclusão de Curso. O gênero de ação foi instituído a partir da década de 1980, e comporta situações de alta energia, emoção e movimentação intensa, onde geralmente batalhas são travadas entre dois ou mais personagens, este é um dos gêneros mais populares e relevantes. O drama traz uma abordagem mais séria e misteriosa para o filme, geralmente incluindo implicações afetivas entre os personagens, este gênero teve grande influência do teatro da Grécia Antiga.

Turner explica que o surgimento do som no cinema ajudou na consolidação do sistema de estúdios, “pois tornava a filmagem externa mais difícil, sendo necessária a criação de “cenários de som” nos estúdios.” (TURNER, 1997, p.25), este novo advento na indústria fez com que o poder sobre ela se concentrasse ainda mais nas mãos das produtoras estadunidenses, concentradas em Hollywood. Porém, após a dispersão da novidade do som o poderio estadunidense no mercado cinematográfico internacional diminuiu, o autor explica que isso é causado pelo

problema da tradução, e o prazer propiciado por esse som seria mínimo se fosse necessário legendas em língua estrangeira. Assim, os filmes nacionais levavam vantagem em países onde o inglês não era a língua nacional. Este fator abriu espaço para algumas indústrias cinematográficas estrangeiras, muitas das quais já se encontravam protegidas por um sistema de cota que limitava o número de filmes importados ou, o que era mais engenhoso, exigia reciprocidade da nação exportadora com a distribuição do produto local em seu mercado doméstico (TURNER, 1997, p.25-26).

Apesar dos anos da década de 1930 serem lembrados como tempos clássicos para o cinema, onde foram feitos filmes lembrados até os tempos atuais como *King Kong* (1933) e *Frankenstein* (1931) (Figura 12), nesta época também houve uma retração na indústria cinematográfica estadunidense, os estúdios de

Hollywood enfrentaram problemas financeiros, a hegemonia norte-americana nunca foi perfeita, e segundo o autor, nesta época

à medida que a Depressão se aprofundava, o público do cinema diminuía (até 30% em 1932) e algumas companhias sofreram intervenção em consequência das dívidas assumidas com banqueiros e grandes corporações durante a fase de conversão para o som. A Fox, a RKO e a Universal estavam todas nessa situação, o que aumentou a influência dos diretores financeiros durante esse período. Apesar de toda perspicácia gerencial, o público só voltou depois de recuperada a economia, ou seja, na década de 1940 (TURNER, 1997, p.26).

FIGURA 12 - POSTERS DE KING KONG (1933) E FRANKENSTEIN (1931)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Na década de 1940, durante a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos conseguiram se reerguer um pouco apesar das dificuldades da década passada, filmes renomados foram feitos nesta década, tais como *Cidadão Kane* (1941) e *Casablanca* (1942) (Figura 13). Foi também nesta época onde a indústria cinematográfica estadunidense começou a produzir filmes em outros países, principalmente na América Latina. Porém ao mesmo tempo houve um grande abalo na indústria, pois em 1948 a Corte Suprema dos EUA proibiu a prática de integração vertical das produtoras cinematográficas, e então a “exibição foi separada da produção e da distribuição pelas normas impostas”. A partir desta infortuna proibição para as empresas norte-americanas, elas perceberam que “a distribuição era o eixo central da indústria cinematográfica (...)”, e por conta disso começaram a tomar

cuidado para “(...) manter sua rede de distribuição enquanto dissolviam as ligações formais com a exibição” (TURNER, 1977, p.26). O autor conclui que

A distribuição — ter acesso aos melhores cinemas, em número suficiente e no momento certo — é ainda a chave para o sucesso de um filme. Os pequenos produtores nacionais lidam diariamente com essa realidade quando tentam encontrar uma forma razoável de distribuir seus filmes em face da competição com as grandes multinacionais, cujo suprimento constante convence os principais exibidores a manter com elas uma relativa exclusividade (TURNER, 1977, p.26).

FIGURA 13 - POSTERS DE CIDADÃO KANE (1941) E CASABLANCA (1942)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Avançando para o começo do século XXI, Boris Groys (2001) considera que nos últimos anos há uma tendência em filmes hollywoodianos terem uma abordagem mais metafísica, com histórias envolvendo deuses, demônios, extraterrestres e máquinas pensantes. Para Groys estes filmes tentam ser mais verdadeiros que nossa própria realidade, com isso o efeito especial, técnica comumente utilizada em filmes de ficção científica, passa a ser elemento central nas obras audiovisuais, e a narrativa dos longa-metragens passa a acompanhar a rápida linguagem virtual dos jogos eletrônicos e da mise-em-scène televisiva. Esta tendência continua a crescer pela sua popularidade e recordes de bilheteria, criando grandes *blockbusters*¹⁷ como *Matrix* (1999) (Figura 14).

¹⁷ De acordo com Nogueira (2010) *blockbusters* tratam-se de grandes produções cinematográficas hollywoodianas, que tem como características campanhas de divulgação massivas, um orçamento milionário para sua produção, efeitos especiais com muita qualidade técnica e distribuição simultânea para milhares de salas de cinema do mundo inteiro.

FIGURA 14 - POSTER DE MATRIX (1999)



Fonte: Disponível em:<<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 13 jun. 2023.

Blockbusters é um produto, ou sistema, muito importante para a indústria cinematográfica estadunidense, a partir deles que a hegemonia norte-americana nos cinemas se mantém tão predominante até o ano de 2023. Lipovetsky; Serroy (2009) explicam que o blockbuster se utiliza de uma “fórmula calibrada e sem riscos” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.13), onde o sucesso da obra nas bilheterias, e o lucro advindo disso, está no topo das prioridades, há então uma funcionalidade mercadológica desta prática.

Sabe-se a importância desse sistema. As receitas obtidas todos os anos pelos blockbusters, os astros principais funcionando como garantia financeira, a difusão desses produtos pelo mundo são alguns dos elementos que asseguram o famoso imperialismo de Hollywood, tão frequentemente denunciado, no planeta Cinema. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 92-93).

Um dos grandes *blockbusters* da história dos cinemas é a saga *Star Wars* (figura 15), criada por George Lucas, o primeiro filme da saga estreou em 1977, e mais outros oito filmes vieram depois deste. *Star Wars* é uma ficção científica que conta uma história de aventuras intergalácticas com alienígenas e naves espaciais, e se utiliza do clássico conceito de jornada cíclica de Joseph Campbell, “Jornada do

Herói”, ou “monomito”, conforme o documentário “The Mythology of Star Wars”¹⁸ (1987) explica.

FIGURA 15 - POSTER DE STAR WARS: EPISÓDIO IV – UMA NOVA ESPERANÇA (1977)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Campbell (1997) definiu em seu livro um modelo narrativo cíclico chamado “Jornada do Herói”, no qual ele desenvolveu ao analisar os padrões arquetípicos presentes em muitas histórias mitológicas, religiosas e literárias ao redor do mundo. A jornada é composta por uma série de etapas pelas quais o protagonista, ou herói, passa em sua busca por um objetivo. Estas etapas da “aventura” servem como rituais de passagem para o personagem principal.. Em síntese, Campbell descreve a estrutura da jornada do herói como

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas — forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 1997, p.18).

Utilizando-se dos estudos de Campbell como base, Christopher Vogler (2006), em seu livro "A Jornada do Escritor", propôs uma estrutura de 12 estágios para a jornada do herói. Esses estágios são uma estrutura narrativa que muitas

¹⁸ Trecho do documentário disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BfdXjebXwzc&ab_channel=AndrewDion>. Acesso em: 14 abr. 2023.

vezes é usada como guia para a construção de histórias e roteiros em filmes, livros e outras formas de narrativa. Os 12 estágios da jornada do herói de acordo com Vogler, são:

1. Mundo Comum: No início da jornada, o protagonista é apresentado em seu ambiente cotidiano, antes de embarcar em sua aventura. Nesse estágio, são estabelecidos a situação inicial do protagonista, seus desejos, motivações e desafios;

2. Chamado à Aventura: O protagonista recebe um convite ou um desafio para iniciar sua jornada. Pode ser algo tentador ou desafiador que o leva a sair de sua zona de conforto;

3. Recusa do Chamado: Inicialmente, o herói reluta em aceitar o chamado, podendo ter medo do desconhecido ou resistir à mudança;

4. Encontro com o Mentor: Nesta etapa o protagonista encontra um mentor, um sábio guia que o apoia e oferece conselhos e conhecimentos para ajudá-lo em sua jornada;

5. Travessia do Limiar: Neste momento o herói finalmente aceita o chamado e atravessa o limiar, deixando para trás seu mundo comum e adentrando em uma nova realidade, repleta de desafios e aventuras;

6. Testes, Aliados e Inimigos: O protagonista enfrenta uma série de testes, encontra aliados e enfrenta inimigos ao longo de sua jornada. Essas experiências servem para desenvolver suas habilidades e aprofundar sua compreensão da nova realidade em que se encontra;

7. Aproximação da Caverna Oculta: Nesta etapa o herói se aproxima do local onde se encontra seu objetivo final, muitas vezes representado como uma "caverna oculta" ou uma grande prova que precisa ser enfrentada;

8. Provação: O protagonista enfrenta sua prova final, um momento de alto risco e perigo que testa a coragem do herói, e suas habilidades e determinação;

9. Recompensa: Como resultado de ter enfrentado suas provas e superado seus desafios, o protagonista obtém uma recompensa, que pode ser material ou espiritual;

10. Caminho de Volta: O protagonista inicia sua jornada de retorno, voltando à sua realidade inicial, muitas vezes enfrentando novos desafios e obstáculos;

11. Ressurreição: Nesta penúltima etapa o herói enfrenta seu maior desafio, uma espécie de "morte" simbólica e renascimento, que representa sua transformação e amadurecimento como pessoa;

12. Retorno com o Elixir: Por fim o protagonista retorna ao mundo comum, trazendo consigo o elixir, que pode ser uma nova compreensão, uma nova habilidade ou uma nova perspectiva, que beneficiará sua comunidade ou o mundo em geral.

Analisando todas as etapas de Vogler pode-se concluir que a estrutura está exclusivamente restrita para o uso em histórias da ficção, personagens heroicos e vilões maléficos, remetendo aos contos de fadas clássicos. Porém o autor afirma que “ os estágios da Jornada do Herói podem ser traçados em todo tipo de história, e não apenas nas que mostram aventuras e uma ação física "heróica". O protagonista de toda história é um herói de uma jornada” (VOGLER, 2006, p.35). Outro questão abordada por Vogler que pode ser pertinente para este Trabalho de Conclusão de Curso, é sua definição de "anti-herói", ao qual poderia se encaixar, em certos pontos, com Bruce Wayne, o protagonista de The Batman (2022). O autor explica que um personagem pode ser ou não ser um anti-herói dependendo do olhar da sociedade sobre ele.

Por isso, é bom deixar bem claro, de saída, que um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a platéia se solidariza, basicamente. E nos identificamos com esses marginais porque todos nós, uma ou outra vez na vida, nos sentimos marginais (VOGLER, 2006, p.58).

Se referindo a figura do herói nas obras literárias e seu significado, Kothe (1987) traz uma reflexão interessante, ele afirma que “o herói épico é o sonho do homem fazer a sua própria história; o herói trágico é a verdade do destino humano; o herói trivial é a legitimação do poder vigente; o pícaro é a filosofia da sobrevivência feita gente”. Estas eram as figuras dos heróis na época das epopeias e seus contos, quase sempre, heroicos, o herói épico era o mais admirado, pois nele havia uma "dimensão trágica" (KOTHE, 1987, p.15) que fazia engrandecer sua história. Esta era uma época onde a imagem do protagonista tinha uma natureza mais mitologia, porém com o tempo essa figura mística foi se dissolvendo e “à medida que o herói épico decai em sua “epicidade”, ele tende a crescer em sua “humanidade” e nas simpatias do leitor/expectador” (KOTHE, 1987, p.14).

A figura do herói então se torna mais humana e possibilita o leitor a se aproximar mais com o protagonista e sua história, observando características e semelhanças com o ser humano, com estas mudanças na história da literatura surge o personagem. Complementando essa reflexão Feijó (1995, p. 63) comenta que “na mitologia, o herói é divino. Na poesia épica ele é unidade de sentimento e ação. Na história é separado da realidade. Na literatura, o destino do herói é a sua iniciação: a descoberta de si mesmo”.

Partindo para uma definição de um herói mais moderno Kothe afirma que “segundo Baudelaire, o poeta é o grande herói da modernidade, pois vive numa espécie de realidade em que não há propriamente lugar para o poeta: o que ele faz não vale nada para a sociedade” (KOTHE, 1987, p. 53). Essa afirmação deriva do contexto da sociedade capitalista contemporânea, na qual o homem parece temer sua própria natureza, suas habilidades e suas qualidades, em face da supremacia da era tecnológica. Como resultado, o indivíduo acaba criando um mundo em seu interior onde ele pode expressar seus anseios por meio da arte.

Para além da figura do herói temos seu caráter moral, ao qual sempre gerou diversas opiniões acerca da definição de sua natureza moral, Brombert (2001) apresenta um resumo de algumas opiniões de importantes autores sobre este assunto tão complexo, de acordo com o autor

Friedrich Schiller acreditava que o herói encarna um ideal de perfeição moral e enobrecimento. (“Veredlung”). Thomas Carlyle via os heróis como modelos espirituais guiando a humanidade, e portanto merecedores do “culto do herói”. Joseph Campbell, em nossos dias, descreveu o herói de mil faces como capaz de “autoconquistada submissão” e pronto a dar a vida por alguma coisa maior do que ele mesmo. [...] Para Johan Huizinga, o herói era apenas um exemplo superior de homo ludens. [...] Sigmundo Freud, de maneira menos lúdica, embora também destacando a competição, ofereceu uma visão mais sombria. Em Moisés e o Monoteísmo definiu o herói como alguém que enfrenta o pai e “no fim suplanta-o vitorioso”, e ainda menos tranquilizadamente (a noção de parricídio não é nada edificante) como um homem que se rebela contra o pai e “mata-o de um modo ou de outro”. [...] Joseph Conrad [...] sugere que a “treva” é o domínio privilegiado da alma heróica. A finalidade entre o herói e as zonas obscuras tem sido expostas muitas vezes. Paul Valéry afirmou que tudo que é “nobre” ou “heróico” está forçosamente vinculado à obscuridade e ao mistério do incomensurável, ecoando a observação de Victor Hugo a respeito do obscurecimento legendário (“obscurcissement légendaire”) cerca a figura do herói (BROMBERT, 2001, p. 18-19).

Por fim, a compreensão da relação entre a história da indústria cinematográfica, principalmente a estadunidense, e o mito do herói, possibilita uma análise aprofundada do desenvolvimento do cinema como forma de expressão

artística e midiática e sua interação com a sociedade, revelando como o cinema tem sido uma ferramenta poderosa para representar e explorar as aspirações humanas em diferentes contextos temporais.

3 CINEMA, PROPAGANDA E POLÍTICA

Neste capítulo iremos explorar a definição de propaganda ideológica e suas possibilidades como linguagem persuasiva, buscaremos também saber sobre as manifestações políticas na arte e no cinema, e por fim, compreender sobre a relação das ideologias estadunidenses com sua indústria cinematográfica. Através da análise desses três temas, entenderemos todo processo de incorporação da ideologia nas manifestações artísticas, e mais especificamente no cinema.

Em um primeiro momento, será abordado o conceito de propaganda ideológica e suas técnicas persuasivas, que ao longo da história, tem sido utilizada como uma poderosa ferramenta para difundir ideias, influenciar atitudes e moldar a opinião pública. Examinaremos as estratégias persuasivas empregadas nesse contexto, tais como o uso de simbolismos, discursos persuasivos, manipulação emocional e criação de narrativas convincentes. A compreensão dessas técnicas é essencial para analisar como as ideologias são promovidas e internalizadas através da comunicação persuasiva. No que tange este tema, Sandmann traz uma reflexão pertinente para ele:

Sendo a linguagem da propaganda até certo ponto reflexo e expressão da ideologia dominante, dos valores em que se acredita, ela manifesta a maneira de ver o mundo de uma sociedade em certo espaço da história. Abordando essa questão sob outro ângulo, poderíamos perguntar que aspirações humanas a linguagem da propaganda procura alimentar, satisfazer ou de que aspirações humanas ela procura vir ao encontro, sempre com o objetivo de vender uma idéia (SANDMANN, 1993, p.34)

Em seguida, falaremos sobre as manifestações políticas na arte e no cinema. A arte, em suas diversas formas, tem sido um espaço privilegiado para a expressão de ideias políticas e críticas sociais. Investigaremos como artistas e cineastas podem utilizar suas obras para abordar questões políticas, questionar ou reforçar estruturas de poder e ampliar o debate público. A análise dessas manifestações nos permitirá compreender como a arte e o cinema podem funcionar como veículos de contestação, continuidade, conscientização ou alienação política.

Desta forma, Kothe ao analisar as manifestações políticas dentro da arte e do cinema, conclui que

as obras triviais de direita procuram fazer crer que tudo o que pertence à classe alta é, por isso mesmo, elevado, e que todo baixo é inferior. As obras triviais de esquerda procuram fazer crer que tudo o que pertence à classe alta já por isso é baixo, enquanto que todo o socialmente baixo já por isto seria superior. Nem a trivialidade de direita nem a de esquerda conseguem apreender a natureza contraditória da realidade. Mas tanto uma quanto a outra fazem parte das contradições entre os interesses de classe. Cada uma procura responder, a seu modo, aos conflitos de interesses que as geram, circulam e movimentam. (KOTHE, 1987, p.19).

Por fim, pelo objeto de estudo deste Trabalho de Conclusão de Curso se tratar de um filme estadunidense, faremos uma análise sobre as ideologias do país e as manifestações em sua indústria cinematográfica. Os Estados Unidos têm exercido uma influência significativa na produção cinematográfica nacional e global, deste modo, investigaremos como os filmes produzidos pelos estúdios estadunidenses refletem e disseminam os valores, crenças e visões de mundo característicos da sociedade e cultura norte-americana. Analisaremos as representações ideológicas presentes nas narrativas cinematográficas, os estereótipos culturais e políticos, assim como o impacto dessas representações na percepção do público.

Todos os filmes são produtos sociais e possuem significado, que é constituído socialmente. Esse significado é uma determinada mensagem, um processo de comunicação. O que comunica são ideias, valores, sentimentos (VIANA, 2012, p. 17).

Além das mensagens diretas transmitidas pelo cinema, existe também a “sub mensagem que também pode aparecer através do som, da música, do cenário” (VIANA, 2012, p. 30), essas duas formas de mensagem serão essenciais para compreendermos como o cinema estadunidense se comunica com seus públicos, e dissemina seus valores e ideais.

3.1 PROPAGANDA IDEOLÓGICA E SUAS TÉCNICAS PERSUASIVAS

A habilidade de convencer é uma peça fundamental na construção de uma propaganda¹⁹, mas antes de entender sobre tais técnicas de convencimento

¹⁹ A palavra propaganda é gerúndio latino do verbo propagare, que quer dizer: propagar, multiplicar, estender, difundir. Fazer propaganda é propagar ideias, crenças, ideologias e doutrinas (Fonte: Dicionário Online de Português).

precisamos primeiro definir propaganda, termo que possui diversas definições e possui divergências e convergências com a publicidade. Considerando isso, Durandin (1996) irá explicar que as duas palavras têm em princípio campos de aplicação diferentes, a publicidade geralmente será mencionada no âmbito comercial, e a propaganda irá se referir a problemas de ordem política ou de interesse geral. Porém as duas irão essencialmente modificar a conduta das pessoas de acordo com seus interesses, a publicidade no consumo e a propaganda ideologicamente.

Durandin (1996) ainda menciona que elas se utilizam de métodos semelhantes para atingir seus objetivos, como: levantamentos preliminares do mercado ou do eleitorado; adaptação dos argumentos para as diferentes faixas da população identificadas nessa etapa, que os propagandistas e publicitários chamam de alvos; e medição dos efeitos das campanhas, sejam de propaganda ou de publicidade. Nesses métodos a mentira pode aparecer como ferramenta na construção de seus discursos²⁰, divulgando falsas informações, ou apenas selecionando informações pertinentes a serem comunicadas.

A propaganda e a publicidade não se reduzem à mentira. Podem utilizar uma ampla gama de procedimentos. Mas a mentira é provavelmente a mais eficaz, pois, quando tem êxito, passa despercebida. Isto faz parte de sua própria definição. Quando um propagandista apela para os sentimentos, por exemplo seu patriotismo, você percebe que ele tenta influenciá-lo e talvez fique de sobreaviso. Mas, quando ele esconde um fato, e não se dispõe de outros meios para conhecer esse fato, é impossível se defender. Acreditamos ter uma opinião formada, quando na verdade não possuímos os dados para tanto. (DURANDIN, 1996, p.12).

O autor Antônio José Sandmann em seu livro *A linguagem da propaganda* estabelece uma distinção entre publicidade e propaganda, segundo Sandmann (1993, p.10) a palavra publicidade é utilizada para se referir a “venda de produtos ou serviços”. Já a propaganda se trata de um termo mais abrangente, e sua definição semântica pode se referir a função persuasiva com foco na “propagação de idéias”, e também na função mercantil da publicidade (venda de produtos ou serviços), ou seja, a palavra propaganda pode ser utilizada em todos os sentidos.

²⁰ Citelli (2002, p.71-72) explica que há diversos sentidos para a palavra “discurso”, sendo assim, ele sintetiza algumas variáveis que irão caracterizar o conceito de discurso: a) O discurso pode ser verbal centrado nas palavras e não-verbal centrado na imagem, nos gestos etc; b) O discurso verbal pode ser oral ou escrito — também chamado de texto; c) Considerando que a unidade máxima do sistema da língua é a frase, podemos dizer que o discurso está centrado nas seqüências frasais — eventualmente numa frase; d) O discurso implica um esforço expressivo do eu — o que irá configurar o estilo — no sentido de transitar uma mensagem para alguém.

O autor ainda destaca que a função persuasiva ou apelativa da propaganda, que leva uma pessoa a ter um determinado comportamento ou adotar uma ideia, possui algumas “marcas linguísticas típicas” que são utilizadas para efetivar seu discurso persuasivo. As principais marcas linguísticas são: “períodos interrogativos, verbo no modo imperativo, pronomes pessoais e possessivos de 2ª pessoa, verbo na 2ª pessoa, vocativos, pronomes de tratamento e dêiticos” (SANDMANN, 1993, p.27). O verbo no modo imperativo se trata da principal marca linguística presente em textos apelativos, sua função é a de expressar “um pedido, uma ordem, um conselho, um convite, etc”. Para elucidar esta marca linguística vejamos um exemplo onde observamos o verbo no imperativo sendo utilizado: “Proteja essa reserva de beleza natural: seu rosto” (SANDMANN, 1993, p.28).

De acordo com Silva (1976), a propaganda pode ser dividida em dois sentidos: o político e o comercial. Sobre o sentido político, a propaganda é a disseminação de ideias, opiniões, doutrinas, e informações, às vezes verdadeiras, às vezes falsas, tendo como objetivo influenciar de alguma maneira o comportamento do público. Já no sentido comercial, a propaganda se faz presente na forma como influencia o público como consumidor, transformando-se em uma técnica do processo de venda.

Foi na década de 60 que o termo “propaganda” ganhou destaque e hoje é diversas vezes confundida com a “publicidade”, já que ambas possuem pontos convergentes. A propaganda tem como função e objetivo estimular e propagar uma ideia, uma crença, algo que de fato irá influenciar o indivíduo com objetivo comercial, ideológico, religioso ou sócio-político. Já a publicidade, tem como objetivo final levar seu público à ação consumista, instigando o desejo de compra de quem for alcançado por ela.

Para Rabaça; Barbosa (2001), a propaganda também se é definida como um processo de disseminação de informação para fins ideológicos ou comerciais, porém ele a separa em diferentes classificações, a qual destaca-se:

- Propaganda comparada: Técnica de persuasão que busca mostrar a superioridade de um produto ou serviço em relação a outro;
- Propaganda política: Quando se usa a propaganda como ferramenta persuasiva ideológica visto que a propaganda política tem como desígnio a conquista e a manutenção do poder;

- Propaganda subliminar: Técnica baseada na transmissão de mensagens que são imperceptíveis em nível consciente, mas que inconscientemente acabam influenciando o consumidor.

No livro clássico de J.A.C. Brown, *Linguagem da Persuasão*, ele determina que a propaganda se utiliza de alguns esquemas básicos para alcançar seu objetivo (o convencimento dos interlocutores). Tais esquemas foram reunidos e sintetizados por Citelli (2002, p.46-47), são eles:

- Uso dos estereótipos: São esquemas, fórmulas já consagradas. Por exemplo, um sujeito bem vestido, limpo, de boa aparência, remete a uma certa ideia de honestidade, modelo a ser seguido, sendo assim, ele tende a “convencer pela aparência”. Daí o estereótipo do pobre, do rico. Fórmulas lingüísticas aparecem comumente no discurso persuasivo: o “preclaro senhor”, “o dever do filho é obedecer aos pais”, “a família que reza unida permanece unida”, “sem ordem não haverá progresso” etc. A grande característica do estereótipo é que ele impede qualquer questionamento acerca do que está sendo enunciado, visto ser algo de domínio público, uma “verdade” consagrada;

- Substituição de nomes: Mudam-se termos com o intuito de influenciar positiva ou negativamente certas situações. Assim, em vez de falar que o capitalismo vai mal, o sujeito diz que é preciso reaquecer a livre iniciativa. Os comunistas viram os vermelhos; o goleiro no campo de futebol, o frangeiro. Os eufemismos se prestam muito bem como exemplificação deste caso;

- Criação de inimigos: O discurso persuasivo costuma criar inimigos mais ou menos imagináveis. A publicidade do Cepacol revela muito bem esta questão. O sabão em pó se justifica contra algo: a sujeira. O político que deseja substituir o outro alega ineficácia (combater tal inimigo implicará mudança de administrador);

- Apelo à autoridade: É o chamamento a alguém que valide o que está sendo afirmado. As citações de especialistas em determinadas dissertações, o uso que a publicidade faz do dentista, do médico, do atleta, para tornar “mais real” a mensagem, são exemplos inequívocos;

- Afirmação e repetição: São dois importantes esquemas usados pelo discurso persuasivo. No primeiro caso, a certeza, o imperativo: a dúvida e a vacilação são inimigas da persuasão. No segundo caso, repetir significa a possibilidade de aceitação pela constância reiterativa. Goebbels, o teórico da

propaganda nazista, apregoava que uma mentira repetida muitas vezes era mais eficaz do que a verdade dita uma única vez.

Carvalho (1996) afirma que a propaganda usufrui do poder da palavra de criar ou destruir narrativas para a utilizar como ferramenta de persuasão. Assim a propaganda cria estratégias de persuasão que irão ditar o modo de leitura e recepção da informação, podendo modificar o que for necessário para a construção de sua narrativa.

Neste mesmo tópico, Esteve e Santos (2010) explicam que ao adotar a persuasão na propaganda ela irá buscar convencer por meio das palavras e imagens dispostas, se utilizando da criatividade para ganhar atenção, para assim fazer com que o receptor pare e absorva a mensagem. Partindo deste ponto podemos observar o papel essencial da persuasão na propaganda. Que de acordo com Citelli (2002) se trata da principal ferramenta para o funcionamento da propaganda.

Persuadir, antes de mais nada, é sinônimo de submeter, daí sua vertente autoritária. Quem persuade leva o outro à aceitação de uma dada idéia. É aquele irônico conselho que está embutido na própria etimologia da palavra: per + suadere = aconselhar. Essa exortação possui um conteúdo que deseja ser verdadeiro: alguém "aconselha" outra pessoa acerca da procedência daquilo que está sendo enunciado (CITELLI, 2002, p.13).

Vale ressaltar também que persuasão "não é sinônimo imediato de coerção ou mentira. Pode ser apenas a representação do desejo de se prescrever a adoção de alguns comportamentos, cujos resultados finais apresentem saldos socialmente positivos" (CITELLI, 2002, p.67). Para melhor entendimento do termo Bellenger (1987, p.78) classifica os 4Cs da linguagem persuasiva, ao qual explicam o funcionamento da persuasão, são eles:

- **Credibilidade:** o persuadido para a "aceitação de uma ideia" exigirá que seja verdadeira, e para ser verdadeira, ela deve relacionar-se com fatos, testemunhos, provas. A credibilidade leva o "persuasor" ao domínio da prova;
- **Coerência:** o "persuasor" entra na ordem da demonstração da lógica e da argumentação. Preocupado com a coerência, terá, portanto, interesse em testar a qualidade das interdependências e das relações entre as partes de seu discurso;
- **Consistência:** o "persuasor" demonstra consistência quando há uma continuidade no seu propósito, quando aquilo que ele diz hoje não se opõe ao que dizia ontem;

- Congruência: entendemos tudo o que torna pertinente e adequado à comunicação persuasiva em três planos: o indivíduo visado pela influência; a situação na qual se inscreve a influência; a atitude propriamente dita do "persuasor". Para ser persuasivo, é preciso produzir "aquilo que convém exatamente" ao que os outros imaginam de nós, ao que esperam, ao que a situação contém como possibilidades de evolução.

A partir desses pontos notamos a importância do domínio da palavra, da coerência de idéias e dos conectivos para o êxito da persuasão sobre seu espectador, sendo assim, Citelli (2002) comenta que para que a persuasão seja efetivada com sucesso é necessário o uso da retórica nos discursos. A retórica, segundo Adilson Citelli (2002), resumidamente se trata da arte de argumentar e falar bem, com domínio nas palavras de forma convincente e elegante. Esse manejo da expressão nasceu entre os gregos, foi dentro de um contexto democrático onde foi permitido o desenvolvimento de técnicas persuasivas, onde as ideias eram expostas publicamente se fazendo necessário a administração das mesmas com habilidade e coerência.

Essa preocupação com o discurso se estendeu às escolas da época, onde foram criadas disciplinas para se ensinar a arte do domínio da palavra, estas são: a eloquência, a gramática, a retórica. Segundo Oswald Ducrot e Tzvetan Todorov (1974, *apud* CITELLI, 2002, p.7) : “O aparecimento da retórica como disciplina específica é o primeiro testemunho, na tradição ocidental, duma reflexão sobre a linguagem. Começa-se a estudar a linguagem não enquanto ‘língua’, mas enquanto ‘discurso’”.

A partir deste ponto começamos a entender as inúmeras possibilidades que o discurso pode dar à sociedade, compreendendo como manejar o discurso para que ele seja uma ferramenta fundamental dentro do processo de persuasão. Citelli utiliza-se então dos estudos de Aristóteles (384-322 a.C.) sobre a retórica para entender sua estrutura e funcionamento, e ao estudar o livro *Arte retórica* o autor observa que o filósofo grego diferenciava retórica de persuasão. Para Aristóteles a retórica possuía

Algo de ciência, ou seja, é um corpus com determinado objeto e um método verificativo dos passos seguidos para se produzir a persuasão. Assim sendo, caberia à retórica não assumir uma atitude ética, dado que seu objetivo não é o de saber se algo é ou não verdadeiro, mas sim analítica

cabe a ela verificar quais os mecanismos utilizados para se fazer algo ganhar a dimensão de verdade (CITELLI, 2002, p.9-10).

Em outras palavras, pode se dizer que a retórica é a faculdade de analisar teoricamente o que pode ser utilizado para criar a persuasão, sendo assim, o autor considera que a retórica possui uma natureza "analítica (descobrir o que é próprio para persuadir)", podemos então concluir que a retórica funciona como uma ferramenta para o desenvolvimento da persuasão. Para conclusão desta discussão Citelli afirma que "a retórica é uma espécie de código dos códigos, está acima do compromisso estritamente persuasivo (ela não aplica suas regras a um gênero próprio e determinado), pois abarca todas as formas discursivas." (CITELLI, 2002, p.10), a partir disso podemos entender

por que a retórica não poderia ser uma ética, pois ela não entra no mérito daquilo que está sendo dito, mas, sim, no como aquilo que está sendo dito o é de modo eficiente. Eficácia implica, nesse caso, domínio de processo, de formas, instâncias, modos de argumentar (CITELLI, 2002, p.11).

Partimos agora para entender as regras gerais utilizadas nos discursos persuasivos definidas no livro *Arte Retórica*. Um dos principais mecanismos é a divisão da "estrutura do texto em quatro instâncias seqüenciais e integradas: o exórdio, a narração, as provas e a peroração", Citelli (2002, p.11-12) então detalha estas quatro fases da construção discurso:

1. *Exórdio*: É o começo do discurso. Pode ser uma indicação do assunto, um conselho, um elogio, uma censura, conforme o gênero do discurso em causa. Para o nosso efeito consideremos o exórdio como a introdução. Essa fase é importante porque visa a assegurar a fidelidade dos ouvintes. Notem como age o padre num sermão. Normalmente ele diz: "Caríssimos irmãos, hoje iremos falar sobre...";

2. *Narração*: É propriamente o assunto, onde os fatos são arrolados, os eventos indicados. Segundo Aristóteles: "O que fica bem aqui não é nem a rapidez, nem a concisão, mas a justa medida. Ora, a justa medida consiste em dizer tudo quanto ilustra o assunto, ou prove que o fato se deu, que constituiu um dano ou uma injustiça, numa palavra, que ele teve a importância que lhe atribuímos". É propriamente a argumentação;

3. *Provas*: Se o discurso tiver que ser persuasivo, é mister comprovar aquilo que se está dizendo. Serão os elementos sustentadores da argumentação. Esta fase é particularmente significativa no discurso judiciário;

4. *Peroração*: É o epílogo, a conclusão. Pelo caráter finalístico, e em se tratando de um texto persuasivo, está aqui a última oportunidade para se assegurar a fidelidade do receptor, portanto, mais um importante momento no interior do texto. A ela se referia Aristóteles: “A peroração compõe-se de quatro partes: a primeira consiste em dispô-lo [o receptor] mal para com o adversário; a segunda tem fim amplificar ou atenuar o que se disse; a terceira, excitar as paixões no ouvinte; a quarta, proceder a uma recapitulação”.

Partiremos para um ponto ainda não abordado sobre a relação da retórica com a persuasão, no qual se trata da presença (ou na falta) de verdade ou verossimilhança nestes discursos de convencimento. Citelli comenta que possa haver possibilidade que “o persuasor não esteja trabalhando com uma verdade, mas tão-somente com algo que se aproxime de uma certa verossimilhança ou simplesmente a esteja manuseando” (CITELLI, 2002, p.13), ou seja, o enunciado pelo persuasor não necessariamente é verdadeiro, porém dentro da lógica do discurso persuasivo ele se torna verossímil para seu receptor.

Verossímil é, pois, aquilo que se constitui em verdade a partir de sua própria lógica. Daí a necessidade, para se construir o “efeito de verdade”, da existência de argumentos, provas, perorações, exórdios, conforme certas proposições já formuladas por Aristóteles na Arte retórica. Persuadir não é apenas sinônimo de enganar, mas também o resultado de certa organização do discurso que o constitui como verdadeiro para o receptor (CITELLI, 2002, p.13)

Para ilustrar melhor o assunto abordado nesta instância, colocaremos um exemplo dado pelo autor sobre verdade e verossimilhança na persuasão:

Imagine a seguinte cena: Você está na rua e vê um outdoor (esses cartazes publicitários localizados em vias de larga circulação). Lá está o peru da Sadia, todo avermelhado, brilhante, pedindo para ser comido. Ninguém considera que o peru a ser degustado em casa seja aquele que lá está no cartaz. Porém, não se objeta que aquilo que vemos é uma mentira. Ao contrário, sabemos que os processos fotográficos operam verdadeiros milagres, acentuando detalhes que redefinam a imagem do produto em caso. O que ocorre ao olharmos a fotomontagem é ficarmos convencidos, pela própria imagem, acerca da excelência do peru da Sadia. Ou seja, conquanto o que estejamos vendo não seja verdadeiro, é verossímil, e nos convence enquanto lógica interna do próprio cartaz (CITELLI, 2002, p.13)

No mundo clássico haviam três tipos de raciocínios discursivos ao qual foram codificados pela retórica, e por isso possuíam traços persuasivos em seu funcionamento. Citelli (2002, p.18-19) classifica-os como:

- Raciocínio apodítico: Possui o tom da verdade inquestionável. O que se pode verificar aqui é o mais completo dirigismo das idéias; a argumentação é realizada com tal grau de fechamento que não resta ao receptor qualquer dúvida quanto à verdade do emissor. Exemplo: Zupavitin, a sopa que emagrece 1 quilo por dia;

- Raciocínio dialético: Busca quebrar a inflexibilidade do raciocínio apodítico. Aponta para mais de uma conclusão possível. No entanto, o modo de reformular as hipóteses acaba por indicar a conclusão mais aceitável. É um jogo de sutilezas que consiste em fazer parecer ao receptor existir uma abertura no interior do discurso. Exemplo: Você poderia comprar várias marcas de sabão em pó. Mas há uma que lava mais branco;

- Raciocínio retórico: Este possui uma certa semelhança com o raciocínio dialético, porém diferente do dialético que busca apenas um convencimento racional, o retórico busca um convencimento tanto racional como emocional. Ele é capaz de atuar junto a mentes e corações, num eficiente mecanismo de envolvimento do receptor. Exemplo: O candidato X deve merecer seu voto porque é um democrata; realizará mais pelo bem comum, é amigo dos humildes, defensor dos desfavorecidos.

A partir destes itens observamos o leque de possibilidades para construção de um discurso persuasivo, de maneiras diferentes cada tipo de raciocínio na retórica auxiliará na cooptação de seu receptor. Outro item importante para essa construção são as “figuras”, que possibilitam que o receptor continue prestando atenção nos argumentos feitos em um discurso persuasivo, o autor explica que as figuras tem como função “redefinir um determinado campo de informação, criando efeitos novos e que sejam de atrair a atenção do receptor. São expressões figurativas que conseguem quebrar a significação própria e esperada daquele campo de palavras.” (CITELLI, 2002, p.20).

As figuras mais utilizadas dentro de um discurso são a metáfora e a metonímia, estas duas figuras abrem um “leque infinito” de possibilidades e formas de elaborar uma abordagem ainda mais persuasiva. A “figura que se caracteriza por denominar representações para as quais não se encontra um designativo mais

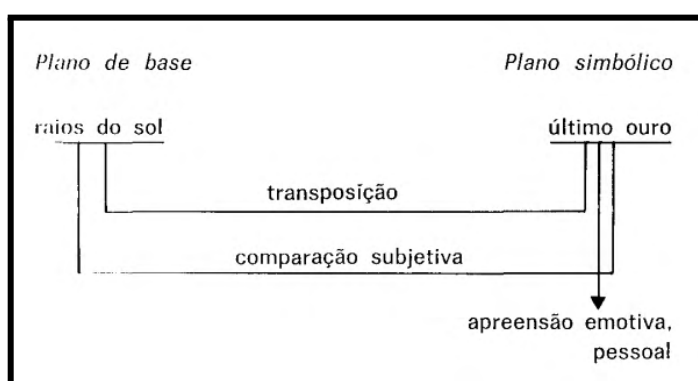
adequado.” (CITELLI, 2002, p.20), se trata da metáfora, nela há um processo de duas etapas para sua concepção:

1. Transferência ou transposição: É uma operação de passagem do plano de base (a significação própria da palavra, ou expressão) para o plano simbólico (representativo, figurativo);

2. Associação: Na transposição ocorre um processo de associação subjetiva entre a significação própria e o efeito figurativo.

Citelli apresenta um trecho do poema *Vila Rica* de Olavo Bilac para servir como exemplo de metáfora (Figura 16) e conceituar melhor o termo, a parte que se refere a uma metáfora é: O último ouro do sol morre na cerração. Neste caso o “Ouro do sol e morte na cerração podem ser associados ao fim da tarde, ao crepúsculo.” (CITELLI, 2002, p.20).

FIGURA 16 - EXEMPLO DE METÁFORA



Fonte: Disponível em:

<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/287426/mod_resource/content/1/CITELLI%20-%20A%20linguagem%20da%20persuas%C3%A3o.pdf> Acesso em 1 mai. 2023

Já a metonímia ocorre quando há “utilização de um termo em lugar de outro, desde que entre eles haja uma relação de contigüidade[...]”, sendo assim, ele nasce “[...]de uma relação objetiva entre o plano de base e o plano simbólico do termo” (CITELLI, 2002, p. 21). O autor cita a frase “O brasileiro não tem preconceito de cor” como exemplo, e a partir dela compreendemos que a palavra “brasileiro” está no lugar do seu plural “brasileiros”, Citelli ao explicar essa troca de palavras comenta que

usou-se um termo em lugar de outro, visando a obtenção de um efeito retórico de aproximação entre cada um de nós (conjunto de eus). O plural brasileiros, aqui, daria um sentido de “distanciamento” maior entre o conjunto e eu. O sujeito singular (eu) cria uma idéia mais próxima de que não carregue preconceito racial. Isso significa reconhecer a existência de um

jogo que não dispensa um certo fator emocional. O plural dispersa, o singular concentra e intensifica a idéia de que sou parte de um povo incapaz de exercitar o preconceito. (CITELLI, 2002, p. 21)

Por meio deste exemplo podemos perceber que as figuras também podem gerar um efeito ideológico no discurso persuasivo, o autor comenta que a metonímia está muito presente em discursos políticos, e “é comum, por exemplo, um político iniciar seu discurso, especialmente em vésperas de eleições, com o célebre “amigo eleitor”. Claro está que através da parte (você/amigo) deseja-se buscar o todo (nós/conjunto de eleitores).” (CITELLI, 2002, p.21). A metonímia possui diversas variantes, algumas delas são (CITELLI, 2002, p.22):

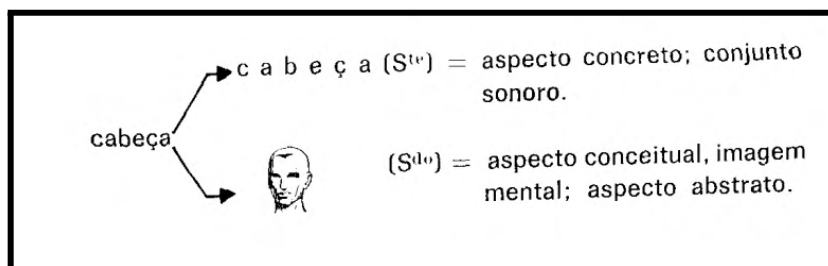
- *O todo pela parte*: O universo em que vivemos está irrespirável (Universo=cidade de Cubatão);
- *O continente pelo conteúdo*: Hoje ele tomou todas (Hoje ele tomou algumas cervejas);
- *O autor pela obra*: Ouvi o Milton Nascimento (Ouvi a música de Milton Nascimento).

Para que possamos compreender a construção por completo de um discurso persuasivo, precisamos antes entender o funcionamento dos signos linguísticos, pois é a partir deles que a frase, o período e o texto serão formados. Os signos são a etapa inicial da elaboração da língua e de todos seus processos linguísticos, incluindo a persuasão. No que se refere à sua estrutura, todos os signos possuem dois lados: o significante e o significado. De acordo com o autor, “o significante é o aspecto concreto do signo, é a sua realidade material, ou imagem acústica. O que constitui o significante é o conjunto sonoro, fônico, que torna o signo audível ou legível [...]”, já o significado trata-se do “[...] conjunto sonoro, fônico, que torna o signo audível ou legível. O significado é o aspecto imaterial, conceitual do signo e que nos remete a determinada representação mental evocada pelo significante.” (CITELLI, 2002, p.23).

Podemos observar um exemplo prático do funcionamento e estrutura do signo a partir da palavra “cabeça” (Figura 17), no qual Citelli explica que o significante se trata do conjunto sonoro ao falar a palavra cabeça, e a imagem mental de uma cabeça que criamos ao ouvir esta palavra se refere ao significado. O autor ainda afirma que tanto o significante quanto o significado “são aspectos constitutivos de uma mesma unidade. Quando enunciamos a palavra cabeça, o

fazemos relacionando conjunto sonoro e imagem mental. Dizemos, pois, que a palavra cabeça possui uma significação” (CITELLI, 2002, p.24), sendo assim: significante + significado= significação.

FIGURA 17 - ESTRUTURA DO SIGNO “CABEÇA”



Fonte: Disponível em: Fonte: Disponível em:

<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/287426/mod_resource/content/1/CITELLI%20-%20A%20linguagem%20da%20persuas%C3%A3o.pdf> Acesso em 1 mai. 2023

A partir da frase “A cabeça é um órgão do corpo humano”, podemos compreender de forma mais exata a constatação: significante + significado= significação. O autor comenta que nela a palavra “cabeça” já está produzindo “uma significação, um sentido; ou se quisermos, nos representa mentalmente aquilo que a forma linguística está evocando. A significação é, portanto, uma espécie de produto final da relação existente entre o significado e o significante”. Citelli (2002, p.24) afirma que a partir destas reflexões é possível tomar duas constatações como verdadeiras:

- O signo é sempre arbitrário. Ou seja, não há relação direta entre o Significante e o Significado. Isso significa que nada existe na combinação dos sons que formam a palavra cabeça (C + A + B + E + Ç + A) que uma necessariamente tal palavra com o correspondente significado cabeça. O que rege as relações entre o significante e o significado é a convencionalidade, daí ser possível afirmar que não existe conjunção de obrigatoriedade entre o grupo sonoro rosto e o seu correspondente físico, ou entre a palavra caneta e o objeto caneta;
- O signo é representativo, simbólico. Ou seja, coisas não se confundem com palavras. As palavras não são as coisas que designam. Podemos então concluir que um dos aspectos compositivos básicos da palavra é o seu caráter simbólico, visto que as palavras estão sempre *em lugar* das coisas e não *nas* coisas.

Com base no teórico Mikhail Bakhtin e seus pensamentos acerca do signo e sua natureza, Citelli sintetiza uma reflexão pertinente para este presente Trabalho de Conclusão de Curso. Em resumo, o autor, ao se referir aos estudos de Mikhail Bakhtin, comenta que é impensável distanciar os estudos da ideologia dos estudos do signo, a partir desta afirmação podemos concluir que há uma relação de dependência entre os dois, para que a ideologia se manifeste há a necessidade da existência do signo.

só é possível o estudo dos valores e idéias contidos nos discursos atentando para a natureza dos signos que os constroem. Assim sendo, os recursos retóricos que entram na organização de um texto não seriam meros recursos “formais”, jogos visando “embelezar” a frase; ao contrário, o modo de dispor o signo, a escolha de um ou outro recurso lingüístico, revelaria múltiplos comprometimentos de cunho ideológico (...) Um produto ideológico faz parte de uma realidade (natural ou social) como todo corpo físico, instrumento de produção ou produto de consumo; mas, ao contrário destes, ele também reflete e refrata uma outra realidade que lhe é exterior. Tudo que é ideológico possui um significado e remete a algo situado fora de si mesmo. Em outros termos, tudo que é ideológico é um signo. “Sem signos não existe ideologia” (CITELLI, 2002, p.26-27) .

Para que esta reflexão se torne mais arrematada, e possamos observar a ideologia em ação junto do signo, vejamos o seguinte exemplo: Um martelo enquanto instrumento de trabalho apenas possui a função de ser utilizado em algum processo produtivo, ou seja, não há outro significado para este signo além de “auxiliar-nos na afixação de pregos, na quebra de pedras etc [...]”. Porém quando este instrumento é posto em um contexto específico, onde será gerado “[...] idéias ou valores que estão situados fora de si mesmo, refletindo e refratando outra realidade” (CITELLI, 2002, p.27), seu significado ganhará uma nova natureza. Este outro contexto ao qual falamos se trata do símbolo do martelo e da foice (figura 18) na bandeira da União Soviética.

FIGURA 18 - BANDEIRA DA UNIÃO SOVIÉTICA



Fonte: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Uni%C3%A3o_Sovi%C3%A9tica>. Acesso em: 2 mai. 2023

Nesta situação, o martelo e foice unidos representavam a ideia de que a aliança dos trabalhadores da cidade e do campo formavam o Estado Soviético, sendo assim, a bandeira da URSS era a síntese dos ideais comunistas daquele povo. Este símbolo gerou grande significado para reafirmação do povo soviético como peça vital para a existência da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas.

De instrumentos de trabalho que eram, o martelo e a foice transformaram-se em signos, isto é, ganharam dimensão ideológica. A ideologia transitou através dos signos. A ideia final que a bandeira da ex-URSS desejava persuasivamente produzir era a do Estado Soviético sendo determinado pelos interesses dos trabalhadores. Note-se que os signos deram à bandeira a possibilidade de afirmar que, sendo ela a expressão maior da nacionalidade e estando nela as representações dos operários (o martelo) e dos camponeses (a foice), tomam-se estas duas as forças sociais mais importantes da nação. (CITELLI, 2002, p.27)

Este caso não é o único para verificar os estudos discutidos acima, há diversos outros exemplos (de instrumentos ou produtos de consumo) que podemos citar e mostrar que ganharam um novo significado, sendo assim, viraram signos, que em determinados contextos, passaram a vincular ideologias. Alguns destes outros exemplos são: “O pão e o vinho para os cristãos, a balança para a justiça, a maçã para o pecado, a pomba para a paz etc”. Podemos verificar nestas amostras até que ponto elas são apenas instrumentos ou produtos de consumo, e em que momento se tornam signos incorporados por ideologia. Apenas com uma palavra vemos sua “passagem do plano denotativo²¹ para o plano conotativo²²[...]”, por exemplo, “[...]O pão, enquanto tal, denota um alimento; porém, no contexto do rito religioso, passa a conotar o corpo de Cristo” (CITELLI, 2002, p.28).

Sobre as reflexões feitas sobre signo e ideologia vale ressaltar também que “o signo nasce e se desenvolve em contato com as organizações sociais”, sendo assim, é impossível pensar o signo fora da esfera social e dos contextos próprios

²¹ De acordo com Citelli (2002, p.71) denotação se refere à “palavras que produzem um único sentido. Por se tratar de uma linguagem mais objetiva, costuma formar a base dos discursos científicos. Exemplo: O cão mordeu o menino. A palavra cão tem um sentido unívoco, tem força substantiva, de referência”.

²² De acordo com Citelli (2002, p.71) algo é conotativo quando há “muitos sentidos que uma palavra pode adquirir num contexto. A linguagem conotativa é fundamental no caso dos textos artísticos, visto propiciar uma pluralidade de leituras. Por exemplo: João agiu como um cão. O substantivo cão tem aqui uma função adjetiva que nos remete não a um dado animal, mas a um comportamento condenável. A palavra cão está, portanto, conotando um comportamento”.

dela. É possível então concluir que a formação da consciência do indivíduo se dá junto do “universo dos signos” (CITELLI, 2002, p.28).

Se as palavras, por exemplo, nascem neutras, mais ou menos como estão em estado de dicionário, ao se contextualizarem, passam a expandir valores, conceitos, pré-conceitos. Nós iremos viver e aprender em contato com outros homens, mediados pelas palavras, que irão nos informar e formar. As palavras serão por nós absorvidas, transformadas e reproduzidas, criando um circuito de formação e reformulação de nossas consciências. Não podemos imaginar, como querem certas filosofias, que a consciência seja uma abstração, uma projeção do “mundo das idéias”. Ao contrário, pode-se verificar pelo que foi dito até aqui, que a consciência se forma e se expressa concretamente, materialmente, através do universo dos signos. Pode-se, portanto, “ler” a consciência dos homens através do conjunto de signos que a expressa. As palavras, no contexto, perdem sua neutralidade e passam a indicar aquilo a que chamamos propriamente de ideologias. Numa síntese: o signo forma a consciência que por seu turno se expressa ideologicamente. (CITELLI, 2002, p.28).

Dentro da natureza dos signos ainda existe a presença de palavras cujo significado engloba e transcende o de outras, porém não são muito utilizadas por possuírem valores negativos atrelados a ela, um exemplo disso seria das palavras “livre-empresa (ou livre-mercado)” e “capitalismo”. A palavra capitalismo, neste caso, é a que possui um significado amplo que engloba o significado da outra, porém

A palavra capitalismo ficou muito feia, todos costumam associá-la à exploração do homem, à ganância, a um tipo de relação onde, para lembrar Machado de Assis, impera a filosofia do homem como lobo do próprio homem. Livre-empresa, ao contrário, soa mais angelical, revelando uma forma de organização não contaminada pelas desagradáveis e incômodas lembranças sugeridas pelo capitalismo. (CITELLI, 2002, p.31).

Por isso há uma escolha retórica para a preferência do uso de uma palavra sobre a outra, o discurso persuasivo precisa “provocar reações emocionais no receptor” para que ele engaje com aquelas ideias e as siga. Por este motivo que ao trocar o uso da palavra manchada (capitalismo) pela palavra livre-empresa, “assegura-se uma recontextualização do signo que passa agora a produzir novas idéias, valores que não são mais associados às primárias formas de exploração do capitalismo” (CITELLI, 2002, p.31).

Reunido todas ideias acerca do assunto discutido até aqui podemos concluir que o discurso persuasivo “se dota de signos marcados pela superposição”, ou seja, os signos utilizados na linguagem persuasiva que apenas são determinados como sentenças de “uma verdade”, no contexto persuasivo tentam se tornar sinônimo de “toda verdade”. Desta maneira o discurso persuasivo, com apoio de métodos

retóricos, tem como propósito final “convencer ou alterar atitudes e comportamentos já estabelecidos”, por isso, o autor acredita que a persuasão sempre se exprime através de um “discurso institucional”. Instituição esta que se comunica por “signos fechados, monossêmicos, dos discursos de convencimento”, que não abrem espaço para o questionamento, e aqui se referimos a “tanto as instituições maiores — o judiciário, a igreja, a escola, as forças militares, o executivo etc. — quanto as micro instituições — a unidade familiar, a sala de aula, a sociedade amigos de bairro etc” (CITELLI, 2002, p.32). Podemos observar o funcionamento dessa dinâmica no exemplo citado pelo autor, no qual ele comenta que

se o Código Civil determina que a monogamia é o modo de organizar a família no Brasil, não nos é dado espaço para questionar tal enunciado. As leis, a ética, são codificadas em signos tão persuasivos que a monogamia passa a ser aceita como uma espécie de verdade absoluta. Caso tenhamos convicções poligâmicas, todo o esforço das instituições – representadas nas mais diversas falas, inclusive dos amigos, dos vizinhos, do padre etc. — será no sentido de reverter esse comportamento. Nesse caso, a ação persuasiva será no sentido de alterar uma atitude que afronta as instituições. Mas, se ainda nos mantivermos firmes em nossa posição poligâmica, afrontando, portanto, a fala institucional, quebrando a normatividade da organização familiar, então poderão ser esgotados os argumentos discursivos e advirão outras formas repressivas, inclusive a física (CITELLI, 2002, p.32-33).

Retomando a discussão sobre as características ideológicas presentes no signo, que em decorrência afetam a persuasão, os autores Vestergaard; Schroder (2004) comentam que dentro da propaganda há um recurso chamado “estética da mercadoria”, que é utilizado para criar um desejo na obtenção/consumo do produto que está sendo propagandeado. Esta estratégia transmite ao espectador valores e sentimentos por meio de sua mercadoria, e ao obtê-lo ou consumi-lo o consumidor se utiliza da “estética da mercadoria” para mostrar seus benefícios a outras pessoas, fazendo com que elas sejam atraídas também pelo desejo do consumo. Esta estratégia, de certa forma, cria um sentimento de pertencimento aos seus consumidores, no qual se deseja obter o produto ou serviço para que se faça parte da mesma “estética”.

Observando estas características Vestergaard; Schroder (2004) concluem que há uma ideologia por trás da “estética de mercadoria”, e isso se dá pelo fato do produto estar inserido em um contexto ideológico, sendo assim, uma mercadoria que transmitir valores e ideias almejados pela sociedade, conseguirá realizar e satisfazer todas necessidades do consumidor inserido nela. Em complementação sobre este

assunto, Neusa Demartini Gomes (2001) afirma que, dentro dos três condicionamentos técnicos da formação da propaganda, existe a necessidade de um direcionamento ideológico para as informações que serão difundidas, sendo assim, a autora afirma que necessariamente há uma natureza ideológica presente na propaganda.

Em primeiro lugar, é necessário ter uma ideia ou uma doutrina a oferecer ao público ou a um indivíduo, em tal quantidade que sua promoção justifique o uso dos meios massivos. Em seguida, é necessário planejar, criar e produzir a informação persuasiva que se quer difundir com o intento de reforçar ou modificar comportamentos ideológicos (religiosos, políticos ou mesmo filosóficos). Em terceiro, esta informação de caráter persuasivo deve ser veiculada, isto é, inserida em meios de comunicação, não necessariamente em forma de anúncios, mas (é aí que vem a diferença básica da publicidade) pode vir sem identificação do promotor e não ocupando um espaço formal como é o da publicidade: a propaganda pode vir inserida ou travestida em reportagens, editoriais, filmes, peças de teatro, artes plásticas e até em educação: nas salas de aula, através da seleção ou enfoque de conteúdos didáticos (GOMES, 2001, p.117).

Quando falamos sobre ideologia é impossível não fazer uma ponte com a política, pois a ideologia fornece o conjunto de ideias, valores e crenças que orientam a ação política. Através da ideologia, os indivíduos e os grupos políticos moldam suas visões sobre como a sociedade deve ser estruturada, quais são os objetivos a serem alcançados e quais são os meios para atingi-los. Conseqüentemente a política atingirá todas esferas que constroem uma sociedade, sobretudo a indústria cinematográfica. Sendo assim, se faz necessário estudar sobre as relações da política com a arte e por conseguinte o cinema.

3.2 ARTE, POLÍTICA E MANIFESTAÇÕES NO CINEMA

Neste subcapítulo faremos reflexões acerca das manifestações políticas presentes na arte e no cinema, mas para entendermos estas manifestações antes precisamos entender o que é política, conceito este que possui diversas definições e reflexões sobre, porém vamos nos concentrar em somente algumas. Wolfgang Leo Maar (2017) define que apesar de haver um significado predominante para esse termo, não existe “a” política, o que na realidade existe são políticas. A definição mais predominante que desfalca as outras se refere a sua esfera institucional, que se descreve como todas atividades ligadas a este ambiente governamental e seus espaços de funcionamento. “Um comício é uma reunião política e um partido é uma

associação política, um indivíduo que questiona a ordem institucional pode ser preso político; as ações do governo, o discurso de um vereador, o voto de um eleitor são políticos” (MAAR, 2017, p.10).

E a outra definição de política mais “camuflada” para Wolfgang (2017) se refere a forma dos indivíduos de se organizarem em sociedade, as tribos que são formadas dentro dela, e os discursos e ações que são gerados a partir dessas determinadas comunidades. Ou seja, dentro da sociedade existem várias políticas, em que suas propostas podem se relacionar entre si, onde procuram de certo modo conferir uma expressão política. Wolfgang define bem este “fazer política” e sua diferença com a definição institucional, no trecho:

...um músico que exclama: “eu sou um artista, não entendo de política”, posicionando-se frente à arte engajada, refere-se à política institucional. E pode muito bem, sem incorrer em nenhuma incoerência, continuar: “mas tudo que faço tem profundo sentido político”. Ele está fazendo uma distinção entre o valor político imediato de um comício pelas eleições diretas para Presidente da República, que pretende interferir na estrutura do Poder institucional, e o valor político não diretamente institucional do movimento sindical, das comunidades de base da igreja, de uma passeata de estudantes, do movimento gay, de uma invasão de terras, ou de um manifesto cultural. (MAAR, 2017, p.11).

Partindo para outra definição, o autor Maurice Duverger (1964) observa nos estudos da política a existência de dois pontos distintos porém muito relacionados para a significação da palavra. Um lado falando sobre conflito e outro sobre integração, o autor prossegue e afirma que:

Para alguns, a política é essencialmente uma luta, um combate em que o poder permite a alguns que o têm assegurar a sua dominância sobre a sociedade e desta tirar partido. Para outros, a política é um esforço para fazer governar a ordem e a justiça em que o poder permite a proteção do interesse geral e do bem comum contra a pressão das reivindicações particulares(...) (DUVERGER, 1964, p.20).

A partir dessas definições Duverger (1964) vai além e afirma que o estado sempre será em todo lugar tanto um instrumento de dominância de certas classes sobre outras, como também o instrumento assegurador de uma certa ordem social, e de integração de todos como coletivo para o bem comum.

Ainda sobre o sentido da palavra política, o autor Jacques Rancière (1995) explica que ao expandir a definição da palavra “polícia”, ele encontrou um ponto ao qual coincide com o que normalmente compreendemos como política. Estes dois termos, segundo Rancière, podem significar o “conjunto de processos através dos

quais se operam a agregação e consentimento das coletividades, a organização dos poderes, a distribuição dos lugares e funções e os sistemas de legitimação dessa distribuição.” (RANCIÈRE, 1995, p.51). Esta distribuição de “lugares e funções” se trata de um poder que não tem como objetivo ensinar seus integrantes, mas sim em manter a ordem do funcionamento das coisas em duas categorias: “aqueles que têm voz e aqueles que não têm voz, aqueles que têm um logotipo — uma palavra memorial e que contam — e aqueles que não têm logotipo” (RANCIÈRE, 1995, p.48). Ou seja, a polícia e a política ao controlar os lugares e ocupações dentro de uma sociedade, estão ao mesmo tempo ditando simbolicamente quem tem direito de visibilidade e quem deve permanecer invisível dentro dela, o que é discurso e o que é ruído. Sendo assim, estas instituições estabelecem uma distribuição desigual do “comum” na sociedade.

Com o conceito de política bem explorado podemos falar agora sobre arte e política, segundo Marcos Napolitano (2011) a conexão entre arte e política pode se dividir em dois aspectos básicos: “como arte ligada e a serviço de uma ordem política vigente e de um poder constituído; ou como arte engajada que critica esse mesmo poder e uma dada ordem vigente, relacionado mais a processos de lutas de caráter contestatório” (NAPOLITANO, 2011, p.26). O autor prossegue afirmando que a partir de uma análise histórica sobre a “produção cultural” é possível refletir sobre a conexão entre arte e política, “produção cultural” essa que de acordo com Canclini (1982) se define como:

produção de fenômenos que contribuem, mediante a representação ou reelaboração simbólica das estruturas materiais, para a compreensão, reprodução ou transformação do sistema social, relativa a todas as práticas e instituições dedicadas à administração, renovação e reestruturação de sentido. (CANCLINI, 1982, p.29, apud NAPOLITANO, 2011, p.26).

Reforçando esse pensamento, Escosteguy (2001) afirma que “A arte é uma das dimensões mais importantes destes fenômenos. A arte, portanto, faz parte da “esfera cultural”, “terreno onde política, poder e dominação são mediados” (ESCOSTEGUY, 2001, p.14). Essa linha de pensamento pode se reforçar com o conteúdo dissertado no subcapítulo 2.1 CINEMA: ARTE E INDÚSTRIA CULTURAL, no qual discute sobre a arte como produto cultural.

Marcos Napolitano (2011) a fim de situar melhor os campos da arte política propõe uma definição entre o conceito de arte militante (Figura 19) e de arte

engajada (Figura 20), o autor difere as duas afirmando que a arte militante “procura mobilizar as consciências e paixões, incitando a ação dentro de lutas políticas específicas, com suas facções ideológicas bem delimitadas, veiculando um conjunto de críticas à ordem estabelecida, em todas as suas dimensões” (NAPOLITANO, 2011, p.29), já a arte engajada “define-se a partir do empenho do artista em prol de uma causa ampla, coletiva e ancorada em “imperativo moral e ético” que acaba desembocando na política, mas não parte dela” (NAPOLITANO, 2011, p.29).

FIGURA 19 - EXEMPLO DE ARTE MILITANTE



Fonte: Disponível em: <<https://twitter.com/panquetriste/status/1571211642284740610>>. Acesso em: 17 out. 2022.

FIGURA 20 - EXEMPLO DE ARTE ENGAJADA



Fonte: Disponível em: <<https://twitter.com/paulomoreria/status/1527749602597904390>>. Acesso em: 17 out. 2022.

Expandindo o conceito de arte política, Paviani (2003) conclui que não existe uma arte política e uma arte não-política, esses dois conceitos caminham juntos. Em níveis diferentes cada manifestação artística é fundamentalmente política, a música, o cinema e o desenho sempre acabam se transformando em ação política. Porém, num primeiro sentido, a arte não toma uma dimensão política de forma ativa e consciente, intencionalmente elaborada se pondo em algum lado de uma ideia. Ela faz parte de um movimento de reflexão para a mudança, como resposta às suas influências externas. A arte é uma parte integrante da política, e não seu instrumento.

A arte assume uma dimensão política quando, sem deixar de ser uma forma típica de racionalidade e de imaginação através de sua expressão, mostra a verdade oculta e reprimida do homem concreto. Não é o tema ou assunto que determina uma arte política, mas o modo de exprimir a linguagem. Conquistando uma nova racionalidade e uma nova sensibilidade, a arte desperta o homem e a sociedade do seu sono ideológico, da situação consciente ou inconsciente que o cerca. (PAVIANI, 2003, p.37).

Mais especificamente sobre a arte de massa, Paviani afirma que ela se equivale a nossa arte popular, pelo fato dela ser consumida pela maioria da população em seu cotidiano, através dos meios de comunicação convencionais como a televisão ou rádio. Sua estrutura possui “um caráter esquemático, um conteúdo conservador e uma função ideológica.” (PAVIANI, 2003, p.42). O autor detalha estas 3 partes da estrutura da arte popular e explica que

O esquematismo consiste no uso de ingredientes como “sexo, amor e violência ou problemas morais superados”, Tem conteúdo conservador, porque jamais abre questões: apenas vulgariza e repete conceitos estabelecidos nas classes superiores da sociedade. Tem função ideológica definida: induz a uma visão falsa da realidade, impõe valores e conceitos da classe dominante (PAVIANI, 2003, p.42).

Há uma característica interessante sobre a dinâmica entre a arte e a política, a autora Sofia Nunes (2017) comenta no livro *Estética e Política entre as Artes* que de acordo com o modo de atuação da política, a arte pode tanto “baralhar as coordenadas e ferir as formas de normalização da vida em comunidade[...]” quanto também “[...]perpetuar a sua lógica de organização social”, sendo assim, a arte poderá se manifestar como ferramenta reprodutora ou disruptiva dos discursos do sistema político dominante. A autora ainda define que “ uma obra de arte política é aquela que, por excelência, ativa uma mesma consciência crítica junto dos

espectadores através do uso de elementos, figuras ou mensagens pertencentes à prática e esfera políticas” (NUNES, 2017, p.12).

No mesmo livro, o autor José Capella (2017, p.14) também tenta definir quais implicações políticas uma produção artística poderia apresentar, pois de acordo com o autor “a arte não existe num limbo isento de política”, ou seja, o meio artístico está passível a qualquer influência política e ideológica em suas seus trabalhos, conscientemente ou não. Para Capella, a obra de arte pode obter uma “dimensão política”:

- Quando aborda um tema particularmente político;
- Quando tem como tema os mecanismos políticos subjacentes ao próprio meio artístico;
- Pelo modo que se manifesta na esfera pública, tomando lados e ideais;
- Pela maneira que sua prática que lhe dá origem se apresenta nas redes sociais de produção;
- Porque visa os pressupostos subjacentes ao que se considera ser a qualidade distintiva da arte;
- Porque a exploração formal é, em si, uma coisa política.

Sobre as duas primeiras possibilidades, mais especificamente, podemos afirmar que a segunda se trata de um caso específico da primeira, pois o único fator que as diferencia é o fato da segunda abordar uma parte específica da política, e a primeira abordar a política em um sentido geral. Esta parte específica se trata da política cultural, que engloba todas práticas definidas como “crítica institucional” e que irão refletir sobre

o funcionamento das instituições das quais depende a valorização e a divulgação da arte: o papel dos museus e das galerias, a idoneidade dos detentores de poder no meio artístico, os interesses financeiros inerentes ao mercado da arte e aos apoios que lhe são dados, as condições de vida e o estatuto dos artistas, as agendas pessoais de quem produz crítica ou dirige periódicos especializados, etc [...] À parte esta diferença de incidência, as duas primeiras possibilidades assemelham-se, designadamente no que respeita à relação entre forma e conteúdo da obra: em qualquer um dos casos, verifica-se uma separação entre forma — aquilo que permite que a obra seja considerada arte — e conteúdo — a mensagem veiculada pela obra, cuja validade depende da consideração ética ou moral da realidade referida (CAPELLA, 2017, p.14).

Ainda no mesmo livro onde Capella e Nunes formam seus raciocínios, o autor João Pedro Cachopo (2017, p.5) traz uma reflexão sobre política, ao qual afirma que este termo se torna estética também, “na medida em que reitera ou

perturba uma determinada configuração da experiência sensível nas suas dimensões individual e coletiva, porque desloca ou sublinha as fronteiras entre o ruído e o discurso, o real e a ficção, o privado e o público”. Sendo assim, o autor também afirma que

toda a arte pode, necessariamente, ser política. Não porque é capaz de transmitir ideias ou prescrever atitudes políticas, mas porque, ao lidar com os domínios do visível, do audível, do imaginável e do inteligível, pode reconfigurar as condições da experiência de um modo que nunca é Politicamente inócuo. Por outras palavras, a(s) arte(s) não pode(m) não intervir no plano em que a partilha do sensível se decide: o plano em que, de uma forma ou de outra, se enlaçam e desenlaçam estética e política [...] Que esta intervenção possa ser mais ou menos desafiante politicamente não significa que o seu potencial crítico varie em função — tal é equívoco da ideia de arte comprometida ou engajada — da intenção do artista. O voluntário e o involuntário, tal como o consciente e o inconsciente, jogam-se, no momento da feitura — do gesto, da escrita, da composição, da montagem — em proporções variáveis que, na sua imponderabilidade, nunca se excluem mutuamente. O resultado do fazer artístico não existe à imagem e semelhança nem do saber nem do querer do autor. Daí que o empenho político deste último possa até — se é que, quando ostensivo, não tende a — condicionar o valor disruptivo do que dele pode resultar. (CACHOPO, 2017, p.5)

Fica evidente a dimensão da arte sobre nossas vidas, ela possui um papel importantíssimo para nós, pois como seres políticos precisamos de formas para expressarmos nossas ideias e opiniões. Além disso, observamos a versatilidade que a arte possui sobre ela própria, podendo se manifestar de diversas maneiras, desde o papel até nas telas de um computador, as possibilidades são infinitas.

Como já discutido neste subcapítulo, é possível afirmar que a política se manifesta em várias áreas da nossa sociedade, principalmente na arte, e o cinema como parte integrante da arte não estaria de fora disso. Dito isso, apesar das reflexões feitas até o momento poderem se aplicar na relação cinema e política, buscaremos especificar um pouco mais a ligação destes dois termos. O filme então pode apresentar em suas narrativas um teor político, se manifestando em níveis diferentes, pois um longa-metragem pode apenas apresentar um grau ideológico em sua narrativa ou também pode ser ativamente político, como por exemplo nos filmes soviéticos e nazistas, onde Marc Ferro (1992) expõe que

Os soviéticos e os nazistas foram os primeiros a encarar o cinema em toda sua amplitude, analisando sua função, atribuindo-lhe um estatuto privilegiado no mundo do saber, da propaganda, da cultura [...] O cinema não foi apenas um instrumento de propaganda para os nazistas. Ele também foi, por vezes, um meio de informação, dotando os nazistas de uma cultura paralela. [...] Os nazistas foram os únicos dirigentes do século XX

cujo imaginário mergulhava, essencialmente, no mundo da imagem. (FERRO, 1992, p.72-73).

Por consequência, o cinema se torna uma ferramenta para a propaganda ideológica difundir suas ideias, podendo ser disseminada de forma muito efetiva, e de acordo com Benjamin (1987) esse êxito na disseminação pode ocorrer pelo fato do cinema tornar possível mostrar coisas de maneira que nunca foram vistas sem a câmera, o autor afirma que a câmera de filmar concede ao homem pela primeira vez “a experiência do inconsciente visual” (BENJAMIN, 1987, p.23). Com a possibilidade de, por exemplo, criar ângulos de visão inusitados e de reproduzir os movimentos de forma desacelerada, o cinema atinge a capacidade de produzir experiências audiovisuais até então inalcançáveis pelas limitações do olho humano, de acordo com Benjamin.

Entre algumas dessas linguagens dentro do cinema que o possibilita de ser maleável, ele terá a capacidade de gerar um grau de inserção dos espectadores no filme, facilitando a propagação das ideologias presentes naquela obra. Furhammar; Isaksson (1976) ao analisarem o longa-metragem chamado O triunfo da vontade (1935), é possível observar esse poder de persuasão que o cinema pode gerar, os autores tecem a seguinte observação:

Vendo O triunfo da vontade não só somos levados a observar as entusiásticas reações da multidão face a seus líderes e símbolos, como também forçados a uma espécie de participação. Estamos ali entre os estandartes, flutuando com as bandeiras, em pé próximos a Hitler, acotovelando-nos com a multidão. Nos misturamos com a massa. Outros documentários de propaganda usaram cenas de massa para criar o envolvimento da platéia, mas O triunfo da vontade é excepcional pela sensação extraordinária de estar presente. É significativo que Leni Riefenstahl (...) tenha excluído totalmente qualquer comentário falado – o filme não tem nenhum intermediário quebrando o imediatismo ao se colocar entre o entusiasmo da massa e o envolvimento do espectador. (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p.185).

Reforçando essa observação Benjamin (1987) afirma que o cinema é constituído em um meio eficiente e sedutor para abordar massas e também para retratá-las, "o aparelho apreende os movimentos de massas mais claramente que o olho humano. Multidões de milhares de pessoas podem ser captadas mais exatamente numa perspectiva a vôo de pássaro" (BENJAMIN, 1987, p.27). Ainda sobre essa aproximação do espectador com a obra Furhammar; Isaksson (1976) explicam que o cinema irá se utilizar da imagem como ponte para atingir e convencer seus espectadores, para que assim haja essa aproximação com a tela

A propaganda se dirige às emoções e não ao intelecto. Confiando no fato de que as pessoas em estado de excitação são receptivas a influências que de outro modo seriam esquadrihadas, os propagandistas fazem de tudo que podem para provocar emoções, para que facilmente possam conduzi-las à sua meta política. (FURHAMMAR e ISAKSSON, 1976, p.148).

Esse poder de persuasão do cinema em seus discursos construídos pela palavra falada não necessariamente se faziam necessário o uso de palavras de ordem como o “faça isso”, para induzir seus espectadores, pois de acordo com Jorge Nóvoa “[...] As películas cinematográficas demonstram, de modo incontestável, desde o início da história do cinema, a sua eficácia como instrumento formador de consciências e a sua função como agente da história” (NÓVOA, 1999, p.5).

A partir disso é possível observar a grande importância da política que se manifesta nestas obras artísticas, principalmente o cinema, que com o poder de suas mensagens ideológicas podem influenciar no imaginário do espectador e suas opiniões sobre diversos assuntos. O filme *The Batman* (2022), que será analisado neste Trabalho de Conclusão de Curso, se trata de uma obra Estadunidense, por conta disso, se faz necessário compreendermos a relação entre a ideologia do país de origem deste filme com o cinema.

3.3 IDEOLOGIA ESTADUNIDENSE E INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA

A partir deste subcapítulo buscamos entender sobre o funcionamento da indústria cinematográfica estadunidense, e por consequência as manifestações ideológicas presentes nela. Os Estados Unidos são uma das nações mais influentes no mundo, seu poderio econômico e militar fez com que se mantivesse dominante em praticamente todas esferas da sociedade, porém este domínio não advém apenas da materialidade, mas também do mundo das ideias. A ideologia tem um papel significativo na construção da soberania estadunidense, neste sentido, o filósofo Louis Althusser (1963, p.204) determina o termo ideologia como “um sistema (possuindo a sua lógica e o seu rigor próprios) de representações (imagens, mitos, ideias ou conceitos segundo o caso) dotado de uma existência e de um papel históricos no seio de uma sociedade dada”.

O sistema ideológico para efetuar-se nas massas busca uma forma de propagação, neste contexto que o processo comunicativo aparece, e o cinema como parte deste processo transforma-se numa das principais ferramentas ideológicas vigentes. Sendo assim, Eliseo Verón considera a ideologia intrínseca à comunicação.

A ideologia não é um tipo especial de mensagem, ou uma classe social de discursos, mas é um dos muitos níveis de organização das mensagens, do ponto de vista de suas propriedades semânticas. Ideologia é, conseqüentemente, um nível de significação, o qual pode estar presente em qualquer tipo de mensagem, mesmo no discurso científico. Qualquer material de comunicação social é suscetível de uma leitura ideológica (VERÓN apud HECK, 1996, p. 111, livre tradução do autor).

Portanto, Maria do Céu Marques (2002) afirma que o cinema estadunidense, enquanto instrumento artístico comunicador, difunde ideias e conceitos de ordem particular. Ou seja,

O cinema de Hollywood tem tido, voluntária ou involuntariamente, ao longo dos tempos, uma posição política ao divulgar princípios, valores e instituições americanas que acabam por influenciar o comportamento dos espectadores nacionais e estrangeiros. O desenvolvimento de novas tecnologias tem permitido a reprodução do mundo real de uma forma tão convincente, que quanto mais o filme se aproxima da realidade, mais a realidade procura aproximar-se do filme (MARQUES, 2002, p. 199).

Neste mesmo sentido, Christopher Sharrett em *Hollywood and the New Militarism*, relata que após os atentados de 11 de setembro de 2001 membros da indústria cinematográfica e de outras áreas do entretenimento estadunidense se reuniram com políticos do país, em Hollywood, para debater sobre novas diretrizes de abordagem para o cinema e a televisão. Por consequência dessas medidas, se instituiu a representação generalizada dos árabes como antagonistas nas obras cinematográficas subsequentes, além de uma ênfase em filmes com enredos que exaltavam o patriotismo e o nacionalismo. Jean-Michel Valantin (2005) também relata o mesmo fato, no qual confirma que este encontro entre os poderosos da indústria do cinema e os políticos, tinham como objetivo alinhar as visões das produções de Hollywood com a política de guerra ao terrorismo estadunidense.

Ou seja, há uma relação consentida entre a indústria cinematográfica hollywoodiana e as instituições de poder dos Estados Unidos. O autor afirma que o governo estadunidense é dependente da capacidade ideológica da indústria

cinematográfica e sua força persuasiva, para que possa justificar suas ações, principalmente militares, diante da opinião pública.

A cooperação entre o departamento de segurança [dos Estados Unidos] e os principais estúdios [de cinema] acontece de várias formas complexas e tem aumentado ao longo das décadas. A parceria se dá em todos os estágios da produção: é algo logístico, mas também envolve cineastas, roteiristas e atores [...] As Forças Armadas podem fornecer equipamento, consultores, uniformes, treinamento, e equipamentos de combate (de regimentos de tanques a esquadrões de aviões de caça e porta-aviões.” (VALANTIN, 2005, p. 6, livre tradução do autor).

Partindo para outro tópico, uma característica do filme *The Batman* (2022) e de todas outras obras cinematográficas onde o personagem fictício Batman também está presente, é o fato dela se estender para fora do seu “mundo cinematográfico” e transportar o protagonista Batman e todo seu universo fictício para outros produtos culturais. Ou seja, o consumo da obra não se esgota no filme, ele continua em outras formas mercadológicas com as mesmas personalidades e ambientação, sendo assim, se perpetua através destes filmes uma dinâmica consumista exacerbada sobre uma produção inacabável de mercadorias, ideologia de consumo acima do valor produtivo. Esta característica presente nesses filmes se enquadra no termo “entretenimento consolidado” ou *high concept*, citado pelos autores Baptista; Mascarello (2016), eles explicam que dentro desta concepção

a obra cinematográfica influenciará outros bens culturais e suas narrativas com elementos de seu universo ficcional. Os brinquedos de Guerra nas estrelas, os videoclipes conectados a Exterminador do futuro, os licenciamentos de imagem e marcas para uso em artefatos como lancheiras, cadernos escolares e outros utensílios [...] Filmes high-concept chegam, para alguns analistas, a diluir a forma narrativa por meio da montagem veloz e do predomínio das cenas de ação. (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.259-260).

O cinema produzido pelos Estados Unidos concentra várias particularidades, e entre suas características que fazem parte de seu complexo sistema de produção, os autores destacam seu “paradigma clássico, os gêneros e a matriz melodramática”. Estas questões vão de encontro com o fato de que os Estados Unidos, apesar de sua grandeza, não possuem “um cinema nacional no sentido usual”, ou seja, não há um setor da indústria cinematográfica onde se produz filmes estritamente para a população do país, o cinema hollywoodiano que domina o mercado fabrica se baseia em uma experiência internacional. Apesar disso, “o cinema americano possui um incontestável teor nacional, regional e local, acentuado

pela relação do espetáculo com a história americana e seus mitos de fundação.” (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.21). Voltando para as características listadas no começo deste parágrafo, os autores dissertam que

O sistema de produção norte-americano combina estratégias diferenciadas. No plano da tradição narrativa, a vigência incontestável de uma tradição, a do cinema clássico, baseado em sua forma de organizar espaço e tempo, princípios de causa e efeito, cuja hegemonia é consensual pelo menos até final dos anos 1950. No plano industrial, a força das fórmulas, os agrupamentos conhecidos, os gêneros, as formas de marketing e seus consideráveis impactos nas escolhas de elenco e pauta de estilo. Gêneros inventados pela indústria (como o thriller ou o velho western) e os agrupamentos inventados por receptores ou formas de crítica como o filme noir (gênero inventado pelos cinéfilos franceses), o road-movie e outros. No plano da tradição dramática e do olhar, a âncora secular do melodrama, forma de organizar discursos, práticas e valores herdados de uma tradição de espetáculo ocidental, anterior ao cinema. Depois do melodrama, ergue-se o espetáculo sensual e violento, regulador de subjetividades, baseado nos prazeres do olhar insurgentes após o renascimento, no efeito de transparência e de janela, e na hábil condução de nosso desejo de bisbilhotar pelo olho da fechadura (fetiche manifesto nas novas subjetividades do século XX). No plano autoral, um cinema de pluralismo estético e intelectual (capaz de atrair os cinéfilos e legitimar o interesse renovado pelo acompanhamento dessa produção). (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.256).

Retomando um tópico citado no parágrafo anterior, a internacionalização do cinema estadunidense permitiu com que estilo de vida denominado como *American way of life* (estilo de vida Americano) fosse disseminado em massa para todo o mundo, apoiado pelo conceito de *Soft Power* (Poder brando). De acordo com Martel (2012), este termo que foi criado por Joseph S. Nye, analisa a relação entre cultura e política à serviço da construção de propostas de convencimento dialético, e trata-se da “ideia de que, para influenciar as questões internacionais e melhorar sua imagem, os Estados Unidos precisam utilizar sua cultura e não mais apenas sua força militar, econômica e industrial (o ‘hard power’)” (MARTEL, 2012, p.12). Considerando também a importância do papel desempenhado pelo cinema no processo de globalização, essa é uma das razões pela qual os Estados Unidos são dominantes na produção cinematográfica mundial. Podemos concluir que os EUA, por meio do *soft power*, foram os principais impulsionadores da globalização com a disseminação do *American way of life*, portanto, Maria do Céu Marques (2002) afirma que

O cinema produzido em Hollywood [...] mostrou ao mundo o *American way of life*. Os filmes produzidos ao longo de várias décadas divulgaram hábitos e comportamentos de um povo, o americano, que acabaram por ter uma profunda influência à escala mundial. Pessoas com culturas distintas adotaram padrões de vida que nada tinham a ver com os seus, acabando os

hambúrgueres com ketchup e a Coca-Cola por fazer parte da alimentação de povos tão diferentes como os europeus, africanos, chineses e até mesmo japoneses (MARQUES, 2002, p. 196).

Da mesma forma, Martel discute que a partir do *soft power* se criou um modelo a ser seguido de uma nação que já havia comprovado sua soberania sobre o mundo, portanto se a vida fosse experienciada seguindo os mesmos passos compensações, progresso e reconhecimento surgiriam, sobretudo felicidade e segurança. Alguns dos valores transmitidos pelo *soft power* são: “liberdade, democracia, individualismo, o pluralismo da imprensa, a mobilidade social, a economia de mercado e o modelo de integração das minorias nos Estados Unidos” (MARTEL, 2012, p.13), em síntese, os valores estadunidenses representam eles próprios como o líderes da vanguarda da liberdade.

A rigor, a história do poder norte-americano no Século XX possui muitos pontos de interseção com a trajetória do cinema hollywoodiano. Além de lucrativas fontes de divisas, os filmes norte-americanos tornaram-se, na prática, poderosos instrumentos de propagação do American way of life, o poder brando, isto é, aquele que se manifesta por meios do domínio cultural e, portanto, vital para os interesses estratégicos da economia e da política externa estadunidense. (LEITE, 2005, p.11)

O cinema então se torna o instrumento ideal para se propagar tanto a ideologia estadunidense do *American way of life* quanto qualquer outro ideal, como explicado por Thompson (2011, p.43), “o termo ‘ideologia’, rapidamente, tornou-se uma arma numa batalha política, travada no terreno da linguagem”. De acordo com Thompson, no final do século XIX, o cinema em sua essência não possuía viés ideológico, porém ao longo do tempo ele começou a ser influenciado e moldado pelos meios políticos e seus embates ideológicos, sendo assim, o autor afirma que “a ideologia foi entendida como uma espécie de ‘cimento social’, e os meios de comunicação de massa foram vistos como mecanismo especialmente eficaz para espalhar o cimento” (THOMPSON, 2011, p. 11).

Neste sentido, os autores Furhammar; Isaksson (1976) acreditam que a transferência da ideologia para o mundo cinematográfico se torna mais evidente durante períodos de guerra, pois é uma maneira de difundir suas mensagens para um público específico ou até mesmo para múltiplos grupos, enfatizando aspectos importantes. A partir disso, podemos afirmar que “o filme é um produto histórico e social, sendo a concepção deste processo ofuscada, mas acaba ganhando visibilidade em certos momentos históricos nos quais o estado e as ideologias

políticas se manifestam de forma mais visível” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 63).

Mais especificamente para os Estados Unidos, esta transferência da ideologia para o cinema aconteceu a partir do envolvimento do país com os conflitos da Segunda Guerra Mundial, que antes da entrada no conflito Hollywood mantinha uma postura mais neutra em relação à guerra, e poucos filmes tratavam dos ocorridos no conflito. Porém, após a entrada definitiva dos Estados Unidos na guerra, sua poderosa indústria cinematográfica não poupou esforços para referendar e justificar a necessidade dos EUA interferirem no conflito, e posteriormente enfatizar a necessidade de manter o esforço na guerra, sendo assim, o cinema estadunidense representou seu país como os protagonistas da guerra combatendo seus inimigos.

Quando os países estão em crise ou em perigo de guerra, há uma necessidade crescente de simplificar as coisas. O outro lado fica totalmente mau, a própria causa é indiscutivelmente justa, e todos se juntam em volta dos símbolos da unidade (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 187).

Sobre este mesmo tópico, Thompson (2011) explica que a ideologia estadunidense, em contextos de guerra, se utiliza do cinema como ferramenta para incentivar uma união da nação, legitimar uma estratégia de atuação e direcionar um inimigo contra o qual toda essa nação deve se voltar. Desde modo, as histórias contadas por filmes hollywoodianos da Segunda Guerra Mundial demonstram a crueldade de japoneses e alemães na tela do cinema, para que assim seja possível construir um inimigo, e consecutivamente reforçar os laços internos da população com o seu país.

O curta-metragem *A Face do Fuhrer* (Figura 21) produzido em 1942 pelo famoso estúdio Walt Disney, é um excelente exemplo da atuação ideológica sobre as obras cinematográficas resultantes dos conflitos da Segunda Guerra Mundial. Esta animação de 8 minutos de duração conta a história do personagem fictício Pato Donald, que se encontra preso num pesadelo onde vive como um escravo alemão sob o regime nazista da época, o personagem então é forçado a uma rotina de trabalho desumana sobre a vigilância e pressão de soldados nazistas, porém após um colapso nervoso devido ao estresse do trabalho, Donald acorda e percebe que sua experiência traumática era de fato apenas um pesadelo. Vale apontar que nesta última cena Pato Donald acorda em um quarto repleto de bandeiras dos EUA, e no

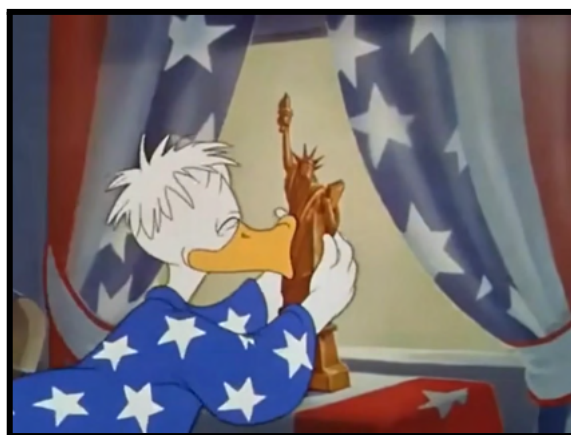
final abraça uma miniatura da estátua da liberdade que estava posta num canto do cômodo (figura 22).

FIGURA 21 - CARTAZ DO CURTA-METRAGEM A FACE DO FUHRER (1942)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 21 Mai. 2023.

FIGURA 22 - CENA FINAL DO DO CURTA-METRAGEM A FACE DO FUHRER (1942)



Fonte: Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/x77c8w>>. Acesso em: 21 Mai. 2023.

Outro ponto pertinente para este subcapítulo é a questão do mérito sobre a direção e sucesso dos filmes estadunidenses, ao qual se divide entre os autores das obras e a própria indústria cultural do país. Baptista; Mascarello (2016) comentam sobre o vínculo da expressão "gênio do sistema" para a indústria cultural dos Estados Unidos, este termo foi inventado pelo crítico francês André Bazin, no qual

reflete a admiração do intelectual sobre o sistema estadunidense de filmes. Os autores dissertam que esta admiração

pode ser interpretada, igualmente, como uma não isolada manifestação da força e versatilidade do sistema americano: sua enorme capacidade de cativar seus contemporâneos, apesar de sua dimensão hegemônica no plano econômico. Em filmes como *Os melhores anos de nossas vidas*, Bazin destacava cenas em que o uso do plano-sequência traduziria uma neutralidade moral da câmera diante dos filmados. Em suma, uma imparcialidade do olhar, um sistema de crença e de produção de justiça digno de sociedades liberais. Mesmo considerando a visão política implícita em sua sofisticada teoria da linguagem, é importante destacar que Bazin percebia como o sistema era capaz de formatar uma visão geral de sua perspectiva institucional (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.257).

Bazin acreditava que os méritos do sucesso estadunidense no cinema deveriam ser divididos igualmente entre os autores e o "gênio do sistema", para o crítico era necessário desvincular "genialidade do sistema de um possível mérito autoral, estritamente individual", pois os artistas inevitavelmente se submetiam às demandas das massas para suas produções, sendo assim, as obras produzidas teriam influência de toda sociedade estadunidense. Porém, Baptista; Mascarello debatem que "a história do século XX revela que, nessa relação, os autores foram sempre o elo fraco (como revelam carreiras trágicas como a de Orson Welles), mas foram peças-chave, integradas à vitalidade do sistema industrial". Além disso, os autores citam que "apesar da tensão entre a força dos padrões e a força dos artistas [...]", por submissão ou espontaneidade por parte dos artistas, "[...] não houve contradição frontal entre um sistema autoral e um sistema de gêneros. A permanência da tradição clássica se fez pela importância dos autores" (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.258).

Partindo para um próximo ponto, Baptista; Mascarello (2016) comentam que a indústria cinematográfica estadunidense contém em si a tradição e o passado como forças organizadoras de sua estrutura. Isto significa que elementos históricos, valores culturais anteriores e narrativas tradicionais desempenham um papel significativo na construção e estruturação das obras cinematográficas, neste sentido, o cinema irá perpetuar a longevidade de mitos pré estabelecidos na sociedade estadunidense.

A título de exemplo, os autores comentam sobre o mito na glorificação ao indivíduo, e sua autorregulação perante a descentralização do poder administrativo da nação. Neste caso, a população estadunidense compreende a estrutura do país

“como um conjunto de instituições costuradas não pelo Estado, mas pela movimentação civil”. Deste modo, os partidos são acobertados, e os indivíduos descentralizados cumprem o papel de estimular a vida política, portanto, as “reflexões individuais, famílias em crise, redes e corporações profissionais” (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.266) são vistas como meios de avanço e desenvolvimento. Mais especificamente sobre a descentralização administrativa dos Estados Unidos, o autor Alexis de Tocqueville (1977) expõe um fascínio por esta prática.

O que mais admiro na América não são os efeitos administrativos da descentralização; são seus efeitos políticos. Nos Estados Unidos, a pátria faz sentir-se em toda parte. É objeto de anseios desde a aldeia até a União inteira. O habitante liga os interesses de seu país com seus próprios. (...) O europeu não raro vê no funcionário público a força; o americano vê nele o direito. Por isso, pode-se dizer que, na América, o homem jamais obedece ao homem, mas à justiça ou à lei (TOCQUEVILLE, 1977, p. 79).

Em consideração a estes valores e ideais já muito bem consolidados na indústria, Baptista; Mascarello (2016) comentam sobre a forma do cinema representar seus dilemas mesmo com incoerências em relação a realidade de hollywood, que a partir da década de 1980, experienciou diversas fusões de estúdios de cinema com outras corporações do mercado estadunidense. Os autores explicam que o começo dessas incorporações

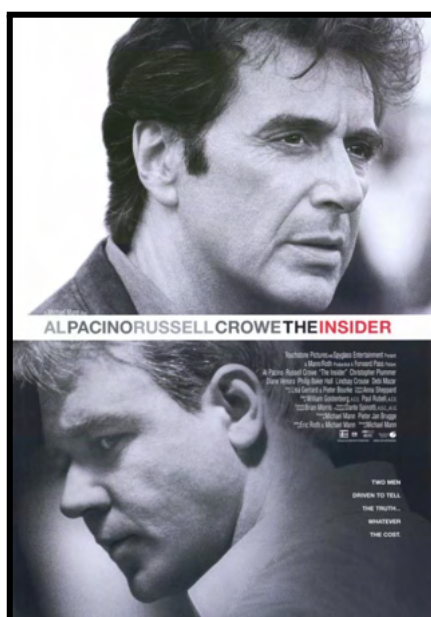
Tratou-se de uma onda endógena, por meio da qual estúdios fagocitaram salas de cinema (em 1986, a Columbia comprou um pequeno grupo de salas em Nova York). Em seguida, em sua fase exógena, o milionário australiano Rupert Murdoch comprou a 20th Century Fox, como parte de sua estratégia de criação do canal de TV Fox [...] Criaria assim inter-relação de estratégias de filmes, noticiários e uma rede de negócios global, com receitas previstas de forma cada dia mais integrada. Em 1989, a Time Warner se formaria, num movimento que adicionou musculatura à distribuição de filmes da Warner. Incorporação de redes de cabo, sistemas de distribuição de mídia impressa, sistemas de publicidade, essa expansão envolveu também gigantes de eletroeletrônicos como Sony e Matsushita. Interessados em desenvolvimento de software e sinergia na distribuição casada de conteúdos, os fabricantes de equipamentos migraram para uma nova e mais ampla abordagem. Provavelmente, a vitoriosa expansão posterior da Sony no território de jogos eletrônicos (com o Playstation) seria comprometida sem a compra de propriedade intelectual, licenças e recursos humanos da área de cinema (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.264-265).

Essas ondas de fusões fomentaram o domínio do mercado cinematográfico estadunidense por um pequeno número de empresas, criando contradições com os ideais de concorrência e livre mercado defendidos pelos próprios americanos. Além

disso, esses acontecimentos demonstraram a fragilidade do cinema diante de outras indústrias, e suas enormes estruturas de distribuição e vendas. Desta maneira, “‘Conteúdo’, sem qualquer ironia, tornou-se o termo genérico voltado ao cinema, à música, ao noticiário, pelos novos sócios ou donos.” (BAPTISTA e MASCARELLO, 2016, p.265).

Diante desta realidade que o filme *O informante* (1999) (Figura 23) surge, dirigido por Michael Mann, esta obra cinematográfica é um suspense baseado em eventos reais que conta a história de Jeffrey Wigand, um cientista ex-empregado de uma corporação de tabaco, que decide se tornar um informante revelando segredos prejudiciais a indústria para um programa de televisão. No início do filme, Wigand é abordado por Lowell Bergman, um produtor da famosa emissora de televisão CBS, que está trabalhando em uma matéria investigativa sobre a indústria do tabaco, e convida Wigand para um entrevista em um de seus programas para discutir sobre o tópico. O cientista então decide colaborar com Bergman e contar a verdade sobre as práticas enganosas da indústria, revelando assim suas informações confidenciais, incluindo o fato que a indústria do tabaco estava ciente dos efeitos nocivos do cigarro e manipulando deliberadamente a quantidade de nicotina nos produtos.

FIGURA 23 - PÔSTER EM INGLÊS DO FILME O INFORMANTE (1999)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 21 Mai. 2023.

No entanto, Wigand ao se tornar um informante, enfrenta uma série de consequências e é ameaçado pelas corporações de tabaco, sofrendo pressões

legais e pessoais que afetam sua vida e sua família. Ao mesmo tempo, Bergman é barrado pela CBS que recua na ideia da entrevista, pela chance da emissora “ser comprada pela própria empresa de tabaco, e se tornar parte de um conglomerado ainda maior [...]”, fazendo com que os executivos da empresa não deseje “[...] complicar a possibilidade de venda com um processo interminável na justiça.” (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.266). Desse modo, o produtor se encontra encurralado entre duas escolhas: Cumprir os desejos corporativos de sua empresa; ou seguir seus fundamentos e valores ligados à justiça, liberdade e verdade.

A América em que Bergman acredita tem instituições vivas e arejamento democrático. Ele mobiliza diferentes legislações estaduais e se beneficia delas, faz uso da competitividade entre jornais rivais para vazar informações no momento crucial, mobiliza amigos que produzem rapidamente contra-informações. Encontra bons promotores, engajados e bem-formados. Tem, em sua esposa, um respaldo afetivo e intelectual, que sinaliza uma imagem atualizada da família, capaz de resistir aos contratempos e aceitar a diversidade de projetos políticos no seio da sociedade americana (BAPTISTA e MASCARELLO, 2016, p.266).

Esses assuntos abordados pelo filme trazem para seus espectadores questionamentos acerca da influência das grandes corporações sobre os meios de comunicação, destacando a importância da transparência, da responsabilidade e da busca pela verdade em face dos interesses financeiros. Em suma, podemos concluir que o filme *O informante* (1999) desenvolve narrativamente uma situação similar a realidade de Hollywood da época, no qual relatamos anteriormente neste subcapítulo. Através disso, o diretor Michael Mann denuncia as práticas de fusões de estúdios cinematográficos com outras corporações e indústrias, e as consequências geradas por estas ações.

De acordo com Baptista; Mascarello (2016), esta obra cinematográfica é “mais uma pequena deserção consentida”. Os autores também relatam que Hollywood sempre manteve uma boa relação com seus informantes e autores, além da facilidade de abordar discussões e pautas relevantes no mundo reproduzindo sua própria versão. Por isso, não devemos “interpretar a denúncia do filme como sintoma da fraqueza do sistema de produção norte americano. É melhor ver nele a manifestação de sua força ainda vigente, capaz de incorporar, também, o drama de seu destino social como espetáculo.” (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.267). Concluindo, é perceptível que tanto *O informante* (1999) quanto outros filmes semelhantes a ele possuem

características que conferem ao cinema americano dos últimos 30 anos um grau de diferenciação negociada, condição para dar longevidade a seus próprios mitos, uma forma de poder - bem contemporânea - que se desdobra simbolicamente para além do aspecto estritamente material e coercitivo de sua economia e de seu sistema produtivo e distributivo (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.267).

Ao longo das décadas, os filmes produzidos pelos estúdios estadunidenses têm desempenhado um papel fundamental na disseminação e reafirmação dos valores, crenças e visões de mundo que são característicos da sociedade e cultura dos Estados Unidos. E mesmo que haja obras que denunciem as próprias falhas do sistema e as incongruências em seu discurso, elas acabam sendo incorporadas pela própria indústria que manifesta-as como espetáculos lucrativos, camuflando suas críticas e transformando-as em mero entretenimento.

Deste modo, o cinema estadunidense tem sido utilizado como uma poderosa ferramenta de influência e soft power, refletindo as preocupações, os ideais e os interesses do país. Através de suas narrativas, personagens e símbolos, os filmes muitas vezes projetam uma imagem idealizada e aspiracional da nação, reforçando conceitos como liberdade, individualismo e empreendedorismo. Com estes conceitos bem definidos, podemos partir para etapa final deste Trabalho de Conclusão de Curso, e utilizar de todas referências até aqui citadas para compreender as nuances propagandísticas ideológicas presentes nas linguagens do filme *The Batman* (2022).

4 ANÁLISE DO FILME “THE BATMAN” (2022)

The Batman é uma ótimo exemplo de um filme *blockbuster*²³, considerando que se trata de uma produção hollywoodiana com orçamento milionário e divulgação midiática massiva, além de apresentar arquétipos comuns em outros *blockbusters*, como a presença de cenas de ações épicas, explosivas e dinâmicas, com muita luta, efeitos especiais e um desfecho grandioso. Um filme deste calibre apresenta uma utilização eximia de linguagens cinematográficas, além de apresentar mensagens e discussões pertinentes para sua atualidade, dessa forma, neste capítulo 4 será analisado o filme *The Batman* (2022) a partir de sequências selecionadas. Porém, antes disso ser feito, é necessário entender sobre a história do Homem-Morcego sobre as telas do cinema, para que seja possível compreender sua relevância na cultura estadunidense e do mundo afora.

4.1 BATMAN NOS CINEMAS E O FILME THE BATMAN (2022)

Neste subcapítulo iremos falar sobre a obra analisada neste Trabalho de Conclusão de Curso, o filme *The Batman* (2022). Será contada a história completa do filme para que assim haja uma contextualização apropriada da obra, e assim a análise fílmica das sequências selecionadas poderá ser contemplada por completo. Também será informado alguns dados técnicos da obra cinematográfica em análise.

Mas antes de discutir sobre o filme e exibir sua cronologia de acontecimentos, precisamos relatar sobre a presença de intertextualidades (termo fundamentado por Graeme Turner) no filme *The Batman* (2022). A intertextualidade está presente na obra para que ela seja entendida como um filme de super herói, por isso ela se utiliza de termos e dinâmicas presentes em longa metragens deste gênero. Alguns exemplos disso são a existência de um vilão antagonizando

²³ Termo previamente explicado no subcapítulo 2.3 deste presente trabalho, utilizando-se do autor Nogueira (2010) como referência.

diretamente o herói na trama e a utilização de “trajes especiais” para esconder a identidade do herói e combater os vilões.

Existem outros filmes que anteriormente já protagonizaram o mesmo personagem e universo fictício do filme *The Batman* (Figura 8), desta maneira, a obra em análise apresenta o super herói chamado Batman (figura 24), já conhecido pela sua protagonização em outros longa-metragens. Batman é um vigilante da noite que combate os crimes da cidade de Gotham utilizando um traje que se assemelha a um morcego, escondendo sua verdadeira identidade através de sua máscara: o órfão bilionário Bruce Wayne. Até o ano de 2022 constam 9 filmes com este personagem como protagonista, em ordem cronológica de lançamento temos: *Batman: The Movie* (1966); *Batman* (1989); *Batman Returns* (1992); *Batman Forever* (1995); *Batman & Robin* (1997); *Batman Begins* (2005); *The Dark Knight* (2008); *The Dark Knight Rises* (2012); *The Batman* (2022).

FIGURA 24 - REPRESENTAÇÃO DO PERSONAGEM BATMAN NO FILME THE BATMAN (2022)

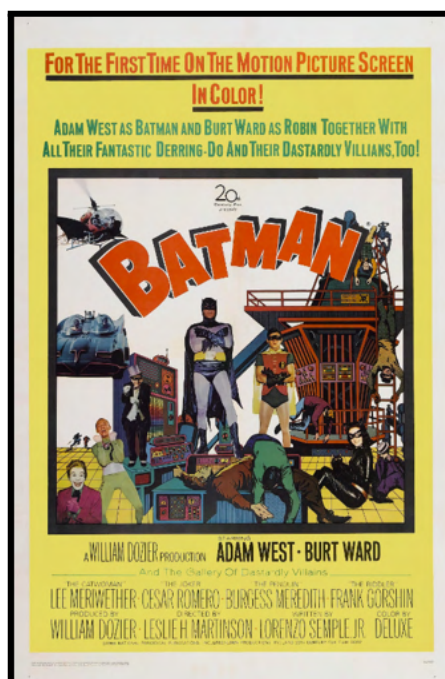


Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 9 jun. 2023

Baseado na série de nome homônimo, o primeiro filme lançado protagonizado pelo Homem-Morcego é chamado de *Batman: The Movie* (1966) (figura 25). O longa de 1966 se difere dos filmes posteriores do personagem por trazer uma abordagem colorida e divertida, com humor extravagante. Na trama, a cidade de Gotham está sob ameaça, os vilões Coringa, Pinguim, Mulher-Gato e Charada unem forças, arquitetando um plano para dominar a cidade. Diante da periculosidade, o prefeito, Comissário Gordon e o Chefe O'Hara pedem ajuda do

herói mascarado e do seu fiel parceiro para combaterem as maldades dos vilões. Dessa forma, Batman e Robin embarcam em uma jornada repleta de obstáculos e enigmas para acabar com os planos malignos dos vilões.

FIGURA 25 - CARTAZ DO FILME BATMAN: THE MOVIE (1966)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2023

Dirigido por Tim Burton, o segundo filme protagonizado pelo Homem-Morcego, *Batman* (1989) (figura 26), possui uma atmosfera mais sombria, utilizando uma linguagem gótica e estilizada para representar o universo do protagonista. O longa é ambientado na cidade de Gotham e se desenrola em uma trama que mostra os contrapontos de Bruce Wayne, como a criança que viu os pais sendo brutalmente assassinados, e com ele, anos mais tarde, vivendo paralelamente como um homem bilionário e um herói mascarado que protege a cidade. Na trama, a polícia da cidade é corrompida pela corrupção e em meio a isso, surge a figura de Jack Napier, que possui relação com os malfeitores de Gotham. No decorrer do filme, Napier se transforma no grande vilão Coringa, após cair em um tonel com uma substância química desconhecida, começando assim, a terrorizar toda a cidade. Diante dos planos diabólicos de Coringa, Batman enfrenta a responsabilidade de deter o vilão, ao mesmo tempo que se envolve em uma relação cheia de segredos com Vicki Vale, uma repórter investigativa.

FIGURA 26 - CARTAZ DO FILME BATMAN (1989)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2023

Batman Returns de 1992 (Figura 27) se constitui como o terceiro filme protagonizado pelo super herói mascarado. Dirigido novamente por Tim Burton, o longa-metragem possui o mesmo clima sombrio do segundo filme, porém agora com a história ambientada no período das festividades. Batman segue combatendo o crime na cidade de Gotham, entretanto, no filme de 1992, novos vilões são introduzidos como o Pinguim e a Mulher-Gato. A Mulher-Gato, é na realidade, Selina Kyle, uma secretária tímida que sofre um acidente e adquire habilidades felinas. Ela se torna uma sedutora e letal antagonista de Batman, enquanto também busca vingança contra aqueles que a prejudicaram. Já o Pinguim é um ser deformado que foi criado nos esgotos de Gotham e agora busca o poder para realizar seus planos malignos utilizando pinguins treinados e dispositivos engenhosos para ameaçar a cidade.

FIGURA 27 - CARTAZ DO FILME BATMAN RETURNS (1992)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2023

Colocando-se como o quarto filme protagonizado pelo personagem Batman, e o terceiro filme da franquia do herói nos anos 90, *Batman Forever* (1995) (figura 28), foi dirigido por Joel Schumacher, que utilizou uma abordagem mais colorida para atrair amplamente o público, introduzindo uma nova visão do herói sombrio da DC Comics. Na trama, Bruce Wayne enfrenta dois vilões perigosos que ameaçam a cidade de Gotham: Duas-Caras e o Charada. O Duas-Caras, é o antigo promotor Harvey Dent, agora transformado em um maníaco obcecado pela dualidade, que espalha o caos e a destruição por onde passa. Ao mesmo tempo, o Charada utiliza suas habilidades intelectuais para cometer crimes e manipular mentes.

Para auxiliar Batman no combate ao crime, é introduzido o jovem órfão Dick Grayson, que se torna parceiro do homem morcego, o Robin. No decorrer da trama, Bruce Wayne também se envolve romanticamente com a bela Dra. Chase Meridian, uma psicóloga fascinada pela dualidade do herói e pelo mistério que o envolve. Dessa forma, o filme explora o tema da identidade dupla e as consequências de escolhas passadas, enquanto Bruce Wayne busca reconciliar sua vida como Batman e encontrar um equilíbrio entre justiça e redenção pessoal.

FIGURA 28 - CARTAZ DO FILME BATMAN FOREVER (1995)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2023

O segundo filme dirigido por Joel Schumacher e o quinto protagonizado por Batman é chamado de *Batman & Robin*, do ano de 1997 (Figura 29). O longa segue com a mesma abordagem do primeiro filme dirigido por Schumacher, sendo mais colorido e extravagante. A trama se desenrola com o Cavaleiro das Trevas, e seu fiel parceiro, Robin combatendo o crime na cidade de Gotham. No entanto, eles enfrentam um grande desafio quando o Sr. Frio, que antes de ser transformado era o cientista Dr. Victor Fries, surge com um plano maligno de congelar toda a cidade para roubar os diamantes do museu. Ao mesmo tempo que os planos de Sr. Frio ocorrem, a Dra. Pamela Isley é transformada na perigosa Hera Venosa, a partir da má administração de uma substância na qual ela estava estudando. Com os poderes combinados, Sr. Frio e Hera Venenosa pretendem mergulhar a cidade de Gotham em um inverno eterno e dominar o mundo. Assim, juntamente com o auxílio da Batgirl, Batman e Robin precisam unir forças para deter os vilões e salvar a cidade da destruição iminente.

FIGURA 29 - CARTAZ DO FILME BATMAN & ROBIN (1997)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2023

Constituindo-se como o primeiro filme dos anos 2000 protagonizado pelo Batman, e o sexto na história de vida do super herói, chamado de *Batman Begins* (2005) (Figura 30), o longa dirigido por Christopher Nolan é o filme inicial da trilogia do Cavaleiro das Trevas. Dessa forma, com uma abordagem sombria e realista, o filme reinventa a história do Batman, explorando as origens e os elementos psicológicos do herói. A trama acompanha a jornada do jovem bilionário atormentado pelo assassinato de seus pais, Bruce Wayne. Após buscar um propósito em sua vida, ele parte em uma jornada de autodescoberta e treinamento, se encontrando na Liga das Sombras, uma organização liderada por Ra's al Ghul.

Sob a tutela do líder e seu mentor, Ducard, Bruce aprimora suas habilidades físicas e mentais, aprendendo a usar o medo como arma e se tornando um exímio lutador. No entanto, ele descobre que os métodos extremos da Liga das Sombras estão em desacordo com seus princípios, e Bruce retorna a Gotham determinado a proteger sua cidade da criminalidade e da corrupção. Com a ajuda de seu mordomo leal Alfred Pennyworth e do engenheiro Lucius Fox, Bruce cria a persona de Batman, um símbolo de justiça e medo que enfrenta os criminosos da cidade. Assim, enquanto luta contra a criminalidade, Batman também enfrenta a crescente ameaça do Espantalho, um psiquiatra que usa um gás do medo para aterrorizar Gotham,

Bruce também enfrenta os esquemas do poderoso empresário Carmine Falcone e se depara com o enigmático Coringa, um criminoso sádico e caótico.

FIGURA 30 - CARTAZ DO FILME BATMAN BEGINS (2005)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2023

O segundo filme dirigido por Christopher Nolan, *The Dark Knight* (2008) (Figura 31), se constitui como o sétimo filme protagonizado pelo super herói mascarado. A história mergulha profundamente na dualidade do bem e do mal, explorando os limites éticos do Cavaleiro das Trevas enquanto enfrenta um dos vilões mais icônicos da história do cinema. Após os eventos de *Batman Begins*, a cidade de Gotham está enfrentando uma nova ameaça, o Coringa, um psicopata imprevisível e caótico, que emerge das sombras para instaurar o medo na cidade.

Dessa forma, enquanto Batman tenta desesperadamente capturar o Coringa e restaurar a ordem, ele se vê forçado a tomar decisões morais complexas e a confrontar seus próprios demônios internos. No meio das tentativas de Batman capturar o Coringa, o promotor público Harvey Dent surge como uma esperança para a cidade. Nisso, ele fica conhecido como o "Cavaleiro Branco" e Dent se transforma em um símbolo de justiça e integridade. Porém, com a influência corrosiva do Coringa, ele é levado a uma espiral de tragédia e se transforma no vilão Duas-Caras. Diante disso, é notável a narrativa emocionante e cheia de reviravoltas,

explorando temas como a natureza do caos, a dualidade da natureza humana e a linha tênue entre o herói e o vilão.

FIGURA 31 - CARTAZ DO FILME THE DARK KNIGHT (2008)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2023

Finalizando a trilogia dirigida por Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises* (2012) (figura 32) é o oitavo filme protagonizado pelo Batman. Trazendo uma conclusão épica para a jornada do Cavaleiro das Trevas, a trama se passa oito anos após os eventos de *The Dark Knight*. Vivendo recluso em sua mansão, Bruce Wayne está sem atuar como Batman desde que assumiu a culpa pela morte de Harvey Dent e se tornou um fugitivo. No entanto, uma nova ameaça surge quando Bane, um terrorista brutal e estrategista implacável, chega a Gotham com planos de destruição em massa. Com a cidade à beira do colapso e seus cidadãos à mercê de Bane, Wayne precisa encontrar a força para retornar como Batman e enfrentar seu inimigo mais formidável. Com a ajuda da habilidosa Selina Kyle, também conhecida como Mulher-Gato, e de um dedicado policial chamado John Blake, Batman embarca em uma batalha épica para salvar a cidade.

FIGURA 32 - CARTAZ DO FILME THE DARK KNIGHT RISES (2012)



Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 22 jun. 2023

The Dark Knight Rises (2012) marca o fim de outra era do personagem Batman nos cinemas, e com a chegada de *The Batman* em 2022 tivemos outro *reboot* do universo com a introdução de um novo elenco e ator para o Homem-Morcego. Mesmo com essas mudanças muitos aspectos dessa franquia se mantiveram ou se modificaram pouco, tornando a intertextualidade entre esses filmes muito sólida. Batman, Mulher-Gato, Pinguim, Charada, Alfred e Gordon são alguns dos personagens que transitam dos filmes antigos do Homem-Morcego até o mais atual, além disso, temos a cidade de Gotham, que se mantém a mesma em todos filmes, sendo o local de habitação de todos estes personagens. O traje de Batman é outra parte marcante entre as obras, e apesar de haver algumas variações entre a roupa ao passar dos longa-metragens, a essência dela se mantém a mesma: cor preta, capa longa, máscaras com chifres e um símbolo de morcego no peito dela.

O filme *The Batman* (Figura 33) chegou aos cinemas em 3 de março de 2022 no Brasil, com a direção de Matt Reeves, roteirista juntamente de Peter Craig. A trilha sonora da obra foi composta por Michael Giacchino, a cinematografia foi dirigida por Greig Fraser e a edição foi dirigida por William Hoy e Tyler Nelson. O longa-metragem foi produzido pela DC Films e distribuído pela Warner Bros.

Pictures. É um filme de ação, aventura, drama e ficção científica com a duração de 176 minutos inspirado nas histórias de Batman da DC Comics²⁴.

FIGURA 33 - PÔSTER DO FILME THE BATMAN (2022)



Fonte: Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CVDiKARr5dt/>>. Acesso em: 3 dez. 2022

Os principais atores do elenco²⁵ do longa-metragem são: Robert Pattinson, Zoë Kravitz, Paul Dano, Colin Farrell, Jeffrey Wright, Andy Serkis e Jayme Lawson. Que interpretam os papéis, respectivamente, dos personagens: Bruce Wayne / Batman, Selina Kyle / Mulher Gato, Charada, Oz / Pinguim, James Gordon, Alfred Pennyworth e Belle Reál.

O filme se passa em Gotham, uma cidade fictícia com uma atmosfera sombria e misteriosa, o longa é iniciado com a apresentação do protagonista da obra, Bruce Wayne, que possui uma identidade secreta chamada Batman, um vigilante da noite que utiliza um traje de super herói e combate o crime na cidade a dois anos. Bruce é um jovem bilionário famoso pela cidade, que possui uma personalidade calma e melancólica, ele é um homem recluso, observador, introvertido que não demonstra suas emoções tão facilmente, muito disso se dá pelo fato dele ter perdido os dois pais na infância por conta de um assassinato. A partir desse trauma ele busca proteger a cidade sozinho com o apoio de seu mordomo e

²⁴ Fonte: Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1877830/>>. Acesso em: 3 dez. 2022

²⁵ Elenco: Adequação dos atores com suas personagens. (WATTS, 1999, p.101).

protetor legal, Alfred Pennyworth, que ocasionalmente o ajuda em suas investigações para combater o crime em Gotham.

Em conjunto de toda atmosfera construída no início do longa-metragem, uma grande causalidade acontece, o até então prefeito da cidade Don Mitchell Jr é assassinado em sua casa por um misterioso assassino, que se autointitula Charada. Na cena do crime, o criminoso deixa charadas direcionadas para Batman. Ao investigar as pistas deixadas pelo malfeitor, Bruce descobre que Charada já o conhecia e estava observando seus passos como vigilante da noite. Nas charadas feitas pelo vilão, ele menospreza as ações e proezas de Batman, e dá indicações de outros atos criminosos que planeja fazer na cidade.

A partir disso Bruce Wayne parte para uma missão em busca do Charada, procurando descobrir sua verdadeira identidade para detê-lo. Ao longo da história, vários personagens irão se envolver com o caso e apoiar Bruce em sua investigação. Como mencionado anteriormente, seu mordomo já o apoiava anteriormente, assim, além dele, James Gordon, um amigo de Batman que atua como tenente na polícia de Gotham, irá possibilitar que o vigilante tenha acesso a informações importantes e tenha uma relação mais amigável com a polícia. Além destes dois, Bruce conhecerá uma misteriosa mulher envolvida na máfia da cidade, chamada Selina Kyle (ou Mulher-Gato), que trará informações cruciais para a investigação.

4.2 A PROPAGANDA IDEOLÓGICA PRESENTE NO FILME A PARTIR DAS LINGUAGENS CINEMATOGRAFICAS

Com o devido contexto sobre o personagem Batman e sua franquia de filmes no cinema, podemos iniciar a análise fílmica sobre a obra *The Batman (2022)* e verificar as possíveis propagandas ideológicas presentes na linguagem deste longa-metragem. Para que isso seja realizado será separado 3 sequências do filme que o autor deste presente trabalho julgou interessante para análise, além disso, as sequências de cenas foram retiradas do início, meio e fim da obra, para que assim todo desenvolvimento artístico e narrativo dela possa ser contemplado neste Trabalho de Conclusão de Curso.

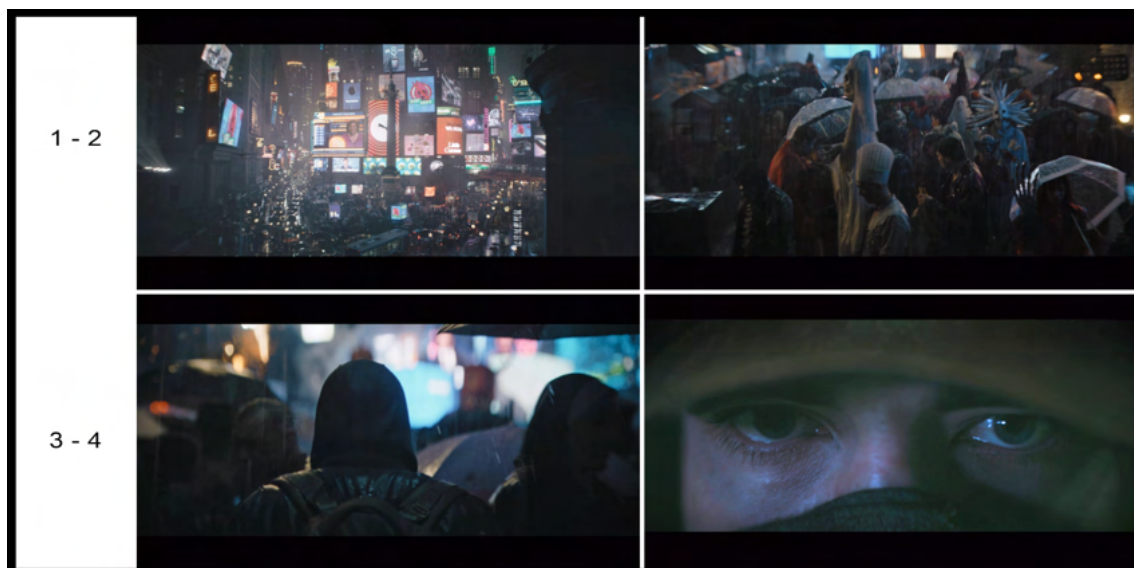
Toda pesquisa feita nos capítulos 2 e 3 serão de extrema importância para que os objetivos e questões deste presente trabalho sejam atendidos, sendo assim,

é indispensável abordar nesta análise fílmica as manifestações artísticas na sociedade, as técnicas audiovisuais que constroem a linguagem do filme, o poder sociocultural e político da indústria cinematográfica, as ideologias do cinema estadunidense e a natureza persuasiva e ideológica da propaganda. Desse modo, com a contextualização devidamente realizada, podemos começar apresentando a primeira sequência a ser analisada.

4.2.1 Apresentação da Sequência 1 e Análise - *O morcego*:

Duração da sequência analisada: 00:05:07 à 00:12:02. A primeira sequência a ser analisada apresenta o 1.º estágio da “jornada do herói”, Christopher Vogler (2006). Observamos nela a apresentação do universo deste filme, sua ambientação, a situação inicial na qual o personagem principal se encontra e as motivações dele. A sequência se inicia com imagens da cidade de Gotham à noite sobre a chuva, em conjunto, ouvimos uma narração de Batman, o personagem principal da obra, explicando a situação atual da cidade. Gotham está um caos, é dia 31 de outubro, Halloween, e há diversas pessoas fantasiadas festejando pela rua, Bruce aparece em meio a uma multidão com roupas comuns, ele está vigiando o local à procura de malfeitores que podem se aproveitar da situação caótica (Figura 34). O herói explica que está há dois anos atuando como vigilante da noite, combatendo o crime na cidade.

**FIGURA 34 - CENA DO INÍCIO DA SEQUÊNCIA INTRODUZINDO A CIDADE DE GOTHAM E
BATMAN**



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022).
Acesso em 23 jun. 2023

Após estas cenas iniciais, em meio ao caos da noite, nos é apresentado três locais diferentes em Gotham, onde em cada um desses lugares há um crime acontecendo. No primeiro vemos um criminoso com uma máscara horripilante verde adentrando um mercadinho, ao entrar ele aponta a arma para o atendente e assalta o estabelecimento. Logo em seguida vemos alguns arruaceiros pichando um edifício público, quebrando seus vidros e incendiando o lugar, por fim, a última destas três cenas mostram uma gangue de pessoas com a cara pintada dentro de um trem, eles estão sendo barulhentos e causando desconforto para as outras pessoas do trem, além disso, um dos membros do grupo, com apenas metade da cara pintada, aparenta estar desconfortável com a situação (Figura 35). Enquanto todos estes acontecimentos são apresentados no filme, Batman continua sua narração, explicando que ele não consegue estar presente em todos locais onde um crime está acontecendo, pois a cidade é muito grande, desta forma, ele precisa escolher com sabedoria seu alvo, porém ele tem uma única vantagem: seus inimigos não sabem onde ele estará.

FIGURA 35 - CENA DOS TRÊS CRIMES ACONTECENDO NA CIDADE DE GOTHAM

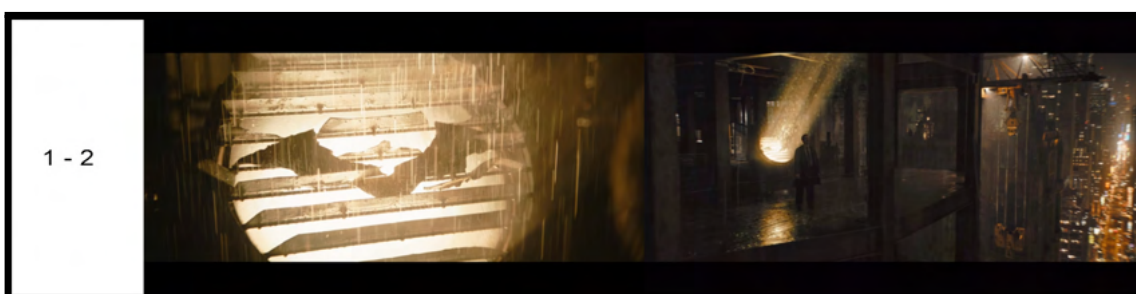


Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022).

Acesso em 23 jun. 2023

As próximas cenas apresentam Bruce em um ambiente escuro vestindo seu traje de vigilante, a narração da continuidade com o personagem principal informando que possui um sinal de luz para chamá-lo, que ao ser ativado reflete nos céus de Gotham um símbolo de morcego. O sinal é ativado logo após Batman informar sobre sua existência, vemos então no topo de um prédio o holofote policial originador deste sinal (Figura 36), porém Bruce afirma que a utilidade desta luz não é apenas para seu chamado, ela é um aviso para os criminosos também, para que eles saibam que Batman estará em ação, é uma ferramenta de medo e controle.

FIGURA 36 - CENA DO SINAL DE LUZ EM FORMATO DE MORCEGO SENDO ATIVADO



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022).
Acesso em 23 jun. 2023

O medo gerado por esse sinal cria a possibilidade de Batman suprir suas limitações, apesar de não conseguir estar presentes em todos locais, seu sinal de luz estará lá gerando medo aos criminosos que o enxergarem. Deste modo, observamos nas próximas cenas o criminoso da máscara verde e os pichadores avistando o sinal de Batman ativado no céu e entrando em pânico. Um dos arruaceiros olha para um canto completamente escuro do local onde está, imaginando que Batman sairia de lá, ele e seus outros parceiros fogem em desespero temendo pelo vigilante. O mesmo acontece com o criminoso da máscara verde, logo depois de sair do mercadinho que havia roubado, o personagem se encontra em frente a um beco escuro e congela de medo, o criminoso então é atropelado por um carro e foge do local logo em seguida (Figura 37).

FIGURA 37 - CENAS DOS CRIMINOSOS FUGINDO LOGO APÓS AVISTAREM O SINAL DE BATMAN



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022).
Acesso em 23 jun. 2023

O terceiro e último núcleo de criminosos que esta sequência nos apresenta não avistam o sinal de Batman nos céus, vemos o grupo saindo em uma estação de trem e perseguindo um homem que havia saído junto deles, eles o encurralaram em um canto e capturam o homem. O membro com metade da cara pintada subitamente avista o sinal no céu, porém é rapidamente interrompido por outro membro da gangue, que encoraja-o a bater na vítima enquanto ela é segurada pelo resto do grupo. Este integrante aparenta ser o mais jovem de todos presentes lá, e está muito ansioso com toda a situação. Porém, das sombras da estação, surge Batman em seu uniforme de herói, ele anda em silêncio e calmamente em direção a gangue, que em contrapartida começa a rir e caçoar dele sem entender de quem ele se trata, todavia, o membro mais novo é o único que aparenta estar preocupado com a presença do vigilante (Figura 38).

FIGURA 38 - CENA DA GANGUE ENCONTRANDO BATMAN



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022).
Acesso em 23 jun. 2023

O personagem principal para em frente a um dos integrantes da gangue, que rapidamente tenta atingir Batman com um pedaço de ferro, mas o herói se defende e começa a bater no malfeitor. Logo em seguida, começa uma luta frenética entre a gangue e o personagem principal, todos criminosos um em um vão caindo pelas mãos do vigilante, ele aparenta estar dominando a situação. Até que em certo momento da luta, um dos membros saca uma arma em direção a Batman, ele atira no personagem principal, porém os tiros são neutralizados pelo traje à prova de balas do herói. Em seguida, o Homem-Morcego avança no criminoso com a arma e o atinge com um taser de choque, derrotando o último integrante da gangue que estava em pé, em exceção do membro mais novo que não participou da luta. Todos criminosos aos poucos vão se levantando e começam a fugir de medo, por fim, a

sequência se encerra com o vigilante a sós com a pessoa atacada pelos criminosos, aparentemente abalada, a vítima súplica para o personagem principal não tentar machucá-lo também (Figura 39).

FIGURA 39 - LUTA ENTRE BATMAN E A GANGUE



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em *The Batman* (HBO Max, 2022).
Acesso em 23 jun. 2023

Como já discutido no início do subcapítulo 2.2 deste presente trabalho, considerando os fundamentos propostos por Sousa (2003), a persuasão transpassa por praticamente todas as formas de linguagens presentes em nossa sociedade, principalmente a cinematográfica. Deste modo, ela está presente, intencionalmente ou não, no cinema como ferramenta de “convencer, levar alguém a crer, a aceitar ou decidir (fazer algo), sem que daí decorra, necessariamente, uma intenção de o iludir

ou prejudicar, tão pouco a de desvalorizar a sua aptidão cognitiva e racional” (SOUSA, 2003, p. 104).

Por isso, ao analisar tanto esta quanto as próximas sequências selecionadas, com a compreensão de conceitos e fundamentos dos autores estudados neste presente trabalho, será possível examinar as linguagens cinematográficas existente nas cenas, e por consequência, compreender as ferramentas persuasivas presentes nela que levam a assimilação de certos valores e ideias por seus espectadores. Ou seja, poderemos reconhecer a propaganda ideológica existente na sequência.

Alguns dos autores que serão utilizados nesta análise da primeira sequência são: Martin (2005), Nepomuceno (2020), Ramos (2009), Betton (1987), Farina (1990), Napolitano (2009), Watts (1999), Leite (2005), Martel (2012) e Marques (2002).

Essa primeira sequência apresenta montagem de cenas com um ritmo acelerado e dinâmico, intercalando entre diversos planos e ângulos com cortes grossos, para criar uma atmosfera viva e tenebrosa. Também há a presença de uma movimentação de câmera lenta durante quase toda a sequência, com o objetivo de criar maior dramaticidade para as cenas. Desta forma, o conjunto de todas as linguagens cinematográficas desta parte geram um início de filme acelerado e tenso.

Betton (1987) e Farina (1990) ressaltam a importância da paleta de cores para a expressividade nos filmes, realçando ou diminuindo emoções específicas. A primeira sequência apresenta paleta de cores escuras puxadas ao preto e ao vermelho em sua maioria, em conjunto, a iluminação em quase todas as cenas se mantém escura com poucos pontos de luz, apenas em momentos chave que isso não acontecerá, como na parte das luzes do helicóptero destacando os criminosos. Deste modo, as cores nesta parte criam uma atmosfera tensa e misteriosa, destacando um risco (ou salvação) iminente que pode surgir da escuridão.

Sobre os sons, Ramos (2009) destaca sua importância na construção da história contada no filme, diminuindo ou aumentando o ritmo nas cenas, destacando informações necessárias para narrativa e estabelecer o clima emocional na obra. O autor divide os sons do cinema em duas categorias: os ruídos e a música. Acerca dos ruídos, a fala dos atores e a narração são as principais manifestações desta categoria no som cinematográfico, porém, há também a existência de ruídos com menos destaque na cena, que irão se apresentar em segundo plano, normalmente.

Nesta sequência há a presença de derivados sons que ficam em segundo plano, no qual são sobrepostos um com o outro de forma elaborada para criar uma atmosfera barulhenta e caótica, os principais barulhos em segundo plano desta parte são: da chuva, das vozes da multidão, do vidro sendo quebrado, do fogo sendo aceso, do trem em movimento, das risadas dos criminosos, do bater das hélices do helicóptero, dos carros se movendo, da buzina do carro, dos gritos dos personagens, dos passos dos criminosos e do Batman, da luta entre a gangue e o personagem principal, dos tiros e do taser elétrico.

A narração de Bruce (00:05:06 à 00:08:37) é o ruído com mais destaque nesta sequência, o monólogo do personagem destaca o contexto no qual ele está inserido como vigilante da cidade de Gotham, mostrando as dinâmicas e peculiaridades do combate ao crime. Com pausas dramáticas entre toda a narração, ela toma conta de quase toda sequência:

Quinta-feira, 31 de outubro. As ruas da cidade estão lotadas para o feriado. Mesmo com a chuva. Escondido no caos está o elemento, esperando para atacar como uma cobra. Mas eu também estou lá. Observando. Dois anos na noite me transformaram num animal noturno. Tenho que escolher meus alvos com cuidado. É uma cidade grande. Não posso estar em toda parte. Mas eles não sabem onde estou. Temos um sinal agora. Para quando precisarem de mim. Mas, quando aquela luz atinge o céu, não é apenas um chamado. É um aviso. Pra eles. O medo... é uma ferramenta. Eles acham que estou escondido nas sombras. Mas eu sou as sombras. (PERSONAGEM BATMAN, FILME THE BATMAN, 2022).

Sobre a outra categoria de som cinematográfico, a música, Ramos (2009) destaca que ela se manifesta como trilha sonora nos filmes. A trilha se faz presente do início ao fim desta sequência, havendo um crescimento e decréscimo gradual de sua intensidade de acordo com os momentos das cenas, além disso, ela apresenta acordes de uma orquestra dramática e tensa. A música se desenvolve de maneira calma e devagar, porém potente e com muita presença.

Há uma presença constante dos movimentos de câmera na sequência, com *travellings* para frente e para trás gerando uma carga dramática maior para a construção das cenas, e *travellings* laterais e verticais com função de acompanhar personagens para gerar maior dinâmica para esta parte. O ângulos de câmera que mais se faz presente nesta sequência é a objetiva, criando uma sensação que os espectadores estão assistindo o filme pelos olhos de alguém que não faz parte dele, além disso, vemos também alguns ângulos de câmera alta/Plongê do pichador e do criminoso mascarado reagindo ao sinal do Batman no céu, neste caso, ele traz um

sentimento de inferioridade sobre esses personagens ao reagir ao sinal onipresente do Homem-Morcego. Nas cenas finais desta parte, vemos a vítima do ataque da gangue caída no chão em choque, em um ângulo Plongê também, ela se apresenta totalmente acuada e inferiorizada pela presença forte de Batman, que recém havia derrotado o grupo de malfeitores, e aparece em um ângulo de câmera baixa/Contraplongê imponente.

Observamos alguns ângulos de *Close/close up* no rosto de Batman e do membro da gangue com metade da cara pintada em alguns momentos da sequência, neste caso, este ângulo serve para criar uma intimidade entre o espectador e estes personagens, gerando uma carga dramática maior para as cenas. Em uma das primeiras imagens desta parte observamos um Grande Plano Geral mostrando a cidade de Gotham, em seguida, observamos até a metade desta sequência (00:05:26 à 00:08:34) uma construção de Planos Gerais gerando uma noção de ambientação sobre as cenas dos três núcleos de criminosos e de Batman entra a multidão fantasiada. Além disso, entre os Planos Gerais, observamos alguns Planos Médio dando contexto sobre o que os criminosos estão fazendo: pichando uma parede, assaltando um mercadinho com uma arma e causando confusão dentro de um vagão de trem.

Entre esses Planos gerais que aparecem até metade da sequência, também observamos alguns Planos Detalhes, que dão destaque a imagens fechadas de Bruce botando seu traje, e imagens focando no celular de um dos criminosos, no qual é exibido um vídeo de membros da gangue da cara pintada batendo em uma pessoa na rua. Estes Planos Detalhes geram mais contextualização para toda construção narrativa desta parte. No momento em que o pichador e o criminoso mascarado avistam o sinal de Batman e encaram um canto totalmente escuro da cidade, vemos um Primeiro Plano deles em choque e desespero ao reagir a estas imagens.

Da metade para o fim desta sequência (00:08:35 à 00:12:02), observamos outro Grande Plano Geral da cidade e do trem onde os membros da gangue da gangue estão, em seguida, temos uma construção de Planos Médios e Gerais do grupo de malfeitores perseguindo e capturando uma pessoa. Quando Batman chega em cena temos um Primeiro Plano da gangue reagindo a sua chegada, e um Plano Detalhe do andar dramático do personagem principal, em seguida, quando a luta começa há uma sucessão de Planos Médios e Gerais que se intercalam entre si,

mostrando de forma dinâmica e dramática Batman derrotando os malfeitores. Por fim, logo após a luta acabar, temos dois Contra Planos, um entre o vigilante e o membro com metade do rosto pintado, e outro entre o personagem principal e a vítima do ataque, neste dois momentos os planos geram um clima apreensivo depois da cena de ação.

Após a análise das linguagens cinematográficas, podemos observar que esta primeira sequência apresenta uma montagem de cenas com planos, ângulos, trilha sonora e paleta de cores catárticas e tensas, deste modo, é possível concluir que a narrativa desenvolvida no começo do filme apresenta uma forte propaganda ideológica. Os planos e ângulos postos nesta parte nos apresentam a cidade de Gotham num caos completo, os crimes acontecem em céu aberto sem pudor algum, a força da lei é inexistente e a desesperança prevalece.

A partir da narração do personagem principal, notamos que somente Batman se faz presente no combate contra a desmoralização e os crimes, desse modo, ele acaba fazendo justiça com suas próprias mãos no meio de uma ambientação caótica. Os valores presentes no *American way of life*, transmitidos a partir do *soft power* dos filmes americanos, são totalmente descartados neste início do filme. Há uma subversão dos princípios estadunidenses dentro de uma obra que retrata uma cidade fictícia dos Estados Unidos, valores como a defesa da propriedade privada, a democracia e a liberdade, não existem neste início do filme.

A paleta de cores com tons escuros e vermelhos, junto dos ruídos caóticos e da trilha sonora tensa e dramática, geram um sentimento de distopia em conjunto com as imagens da sequência. A cidade está em ruínas, e o sistema vigente aparenta fazer nada para impedir isso, ou seja, se não houver mudanças drásticas não haverá esperanças para um futuro melhor. Sendo assim, nesta sequência há uma renúncia às crenças das instituições políticas vigentes da cidade, elas se apresentam ineficazes e Batman é difundido como a oposição delas.

A narração do personagem principal fortalece esse sentimento de rebelião contra o sistema ineficiente, que o obriga a fazer sua própria justiça, deste modo, podemos observar a propagação de ideologias anárquicas e de revolução nesta primeira parte. É possível confirmar esta semelhança a partir de Woodcock (1998), no qual afirma que a “anarquia significa estar ou viver sem governo” (WOODCOCK, 1998, p.11), além disso, Woodcock (2002) comenta que “todos os anarquistas contestam a autoridade e muitos lutam contra ela” (WOODCOCK, 2002, vol. I, p.7).

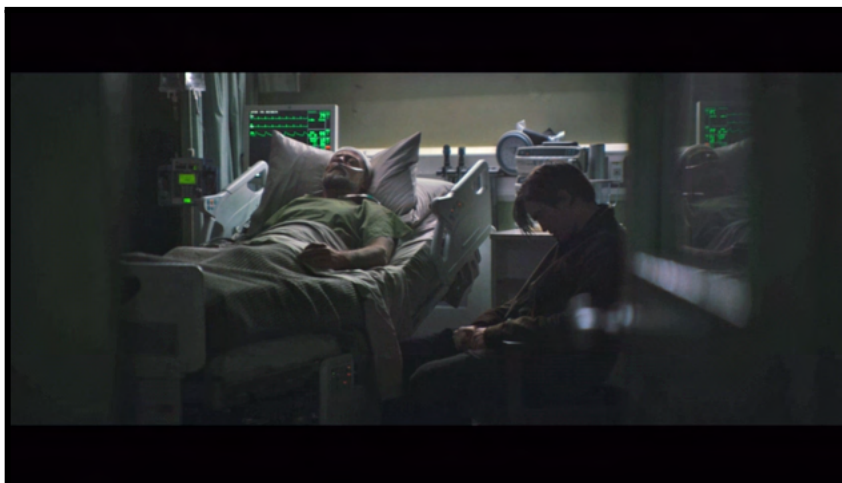
Tais posições se relacionam com a afirmação de Marshall (2010) que declare que “todos os anarquistas rejeitam a legitimidade do governo exterior e do Estado e condenam a autoridade política, a hierarquia e a dominação impostas” (MARSHALL, 2010, p.3). Segundo Woodcock (2002), vale também ressaltar que “a preocupação extremada com a soberania da escolha individual domina [...] as idéias anarquistas [...]”, e enquanto a “[...] democracia prega a soberania do povo [...]”, o “[...] anarquismo [defende] a soberania da pessoa [...]” (WOODCOCK, 2002, vol. I, p.36), ou seja, o individualismo é uma característica básica presente no anarquismo.

4.2.2 Apresentação da Sequência 2 e Análise - *Os pecados do meu pai*:

Duração da sequência analisada: 01:47:18 à 01:52:18. Nesta sequência, podemos observar a finalização do 6.º estágio da “jornada do herói” de Christopher Vogler (2006), os “Testes, Aliados e Inimigos”, pois as cenas que antecedem a segunda sequência servem como um teste para o personagem Batman. A partir dessas cenas precedentes, observamos as convicções de Bruce sendo totalmente abaladas ao descobrir podres sobre o passado de seu falecido pai, o bilionário Thomas Wayne, ex-diretor executivo das Empresas Wayne. O personagem principal o admirava muito, porém um vídeo produzido pelo Charada revela que Thomas, vinte anos atrás quando concorria para o cargo de prefeito de Gotham, após uma tentativa falha de subornar um repórter que havia obtido informações escandalosas sobre sua esposa, Martha Wayne, ordenou Carmine Falcone, um mafioso e parceiro de longa data dele, matar este repórter.

Logo após descobrir essas informações chocantes Bruce se encontra com Falcone, que confirma as informações vazadas por Charada, além disso, Carmine deduz que o pai de Bruce foi assassinado por Salvatore Maroni, outro mafioso de Gotham, pois ele temia que se Thomas fosse eleito Falcone iria dominar o submundo da cidade com ajuda do prefeito. A segunda sequência se inicia então a partir destas revelações impactantes, vemos Bruce no hospital onde seu mordomo foi internado após sofrer um ataque de explosivos orquestrado por Charada, o personagem principal aparece sentado ao lado dele, que está dormindo em uma cama hospitalar (Figura 40).

FIGURA 40 - BRUCE SENTANDO AO LADO DE ALFRED NO HOSPITAL



Fonte: Disponível em: The Batman (HBO Max, 2022). Acesso em: 22 jun. 2023

A primeira cena e todo resto da sequência se passa dentro desta sala hospitalar, onde Alfred e Bruce discutem sobre o passado da família Wayne (figura 41). O diálogo se inicia quando o mordomo acorda e o personagem principal contesta-o sobre mentir para ele a vida inteira, pois Alfred nunca havia contado sobre o lado obscuro de Thomas para Bruce, Batman então informa que descobriu sobre estes fatos chocantes a partir de uma conversa com Carmine Falcone. O personagem principal aparenta estar devastado, duvidando de si mesmo por ter passado os últimos anos lutando pelo seu pai, acreditando que ele era um homem bom, o mordomo então rebate Bruce afirmando que Thomas era de fato um homem bom e apenas havia cometido um erro.

FIGURA 41 - ALFRED E BRUCE DISCUTINDO SOBRE A FAMÍLIA WAYNE NO HOSPITAL



Fonte: Disponível em: The Batman (HBO Max, 2022). Acesso em: 22 jun. 2023

Alfred esclarece que, na época do ocorrido, Thomas Wayne não estava preocupado com sua imagem e de sua campanha, ele apenas queria proteger sua mulher e seu filho das possíveis complicações que surgiram através do vazamento das informações. Além disso, o mordomo afirma que o pai de Bruce não havia

mandado matar o repórter, ele não tinha estas intenções e não esperava que isso fosse acontecer, apenas queria que Falcone intimidasse o homem para impedir que ele revelasse os segredos chocantes de Martha. Alfred revela que Thomas ficou arrasado após descobrir sobre o assassinato, e por isso, avisou a Carmine que iria confessar tudo para a polícia, porém, no mesmo dia, ele e sua esposa foram assassinados.

O mordomo, apesar de não ter certeza, acredita que Falcone mandou matar os pais de Bruce para impedi-los de confessar à polícia sobre o assassinato, e comenta que o erro de Thomas foi exatamente esse, confiar em Carmine. Após essas revelações, o personagem principal aparenta estar abalado e emotivo, suas convicções foram testadas, mas graças a Alfred ele consegue reafirmá-las e voltar a acreditar na índole de seu pai e de sua família. No fim da conversa, o mordomo se arrepende de não ter conseguido proteger Thomas e Martha, e se desculpa com Bruce por não ter sido uma boa figura paterna. Logo após, o personagem principal comenta para Alfred que apesar de não sentir medo de morrer, ainda teme pela perda das pessoas importantes para ele. A sequência finaliza com os dois personagens se dando as mãos numa cena emotiva e introspectiva, porém, logo em seguida, Bruce avista na janela seu sinal ligado (Figura 42).

FIGURA 42 - CENA DOS PERSONAGENS SE DANDO AS MÃOS E BRUCE AVISTANDO O SINAL



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022).
Acesso em 22 jun. 2023

Nesta análise da segunda sequência, será novamente examinado as linguagens cinematográficas presentes em suas cenas, para que posteriormente seja possível observar e compreender as prováveis mensagens propagandísticas e ideológicas presentes nela. Será novamente utilizado como embasamento teórico os autores estudados nos capítulos 2 e 3 deste presente trabalho, sendo eles: Martin (2005), Nepomuceno (2020), Ramos (2009), Farina (1990), Napolitano (2009), Watts (1999), Carvalho (1996), Citelli (2002), Rabaça; Barbosa (2001), Leite (2005), Martel (2012) e Marques (2002).

Esta sequência apresenta uma montagem simples entre cenas, ela busca causar o mínimo de estímulos visuais possíveis para que o enfoque fique na fala dos dois personagens presentes, por isso, não há muita variação de planos e ângulos, eles se mantêm praticamente os mesmos durante toda montagem desta parte. Como citado anteriormente, a mensagem transmitida pelos personagens é o item mais importante nesta sequência, todas outras linguagens servem de apoio para o ruído nesta construção, o enquadramento das cenas se mantêm focados no rosto de Bruce e Alfred do início ao fim.

Farina (1990) comenta sobre a importância das paletas de cores na expressividade do cinema, ela pode realçar a dramatização das cenas se feita corretamente, e nesta segunda sequência, elas são essenciais para complementação do clima implementado pelas falas dos personagens. As cores se mantêm sóbrias e pouco saturadas nesta parte, e como na maioria do resto do filme, e trabalham para criar uma atmosfera mórbida e calma, ajudando a ditar o ritmo das cenas. A iluminação natural é predominante aqui, ela é fraca o suficiente para manter o fundo do cenário escuro, e forte o suficiente para destacar as olheiras de Bruce e os machucados de Alfred. Observamos a utilização prevalente de cores neutras nesta parte, a branca presente na cama, nos equipamentos médicos, e nas bandagens que formam a ambientação hospitalar, o preto e o marrom nas roupas de Bruce, que se camuflam com o fundo escuro para poder destacar o rosto do personagem principal, e o verde musgo claro na parede e na roupa de Alfred, que criam um sentimento de enfermidade e morbidez em conjunto com o local.

Para que o ritmo se mantivesse lento nesta sequência para seguir o clima introspectivo dela, poucos tipos de planos e ângulos foram usados, além de não haver nenhum tipo de movimentação de câmera nesta parte, deste modo utilizaremos termos conceituados por Nepomuceno (2020) e Watts (1999). Com

intuito de situar a localização das próximas cenas, podemos observar na primeira imagem da cena um Plano geral e ângulo de câmera objetiva, vemos então a sala hospitalar onde Alfred está internado com Bruce sentado ao seu lado. Temos em seguida uma sucessão de cenas que mantém o mesmo plano e ângulo até quase o final da sequência (01:47:21 à 01:51:54), após o Plano Geral vemos uma troca para um Contra Plano mostrando a frente e as costas de Bruce e Alfred, com um *Close up* da câmera para um ângulo restrito a altura da cabeça e ombro dos personagens, com objetivo de captar as reações de Bruce e Alfred ao decorrer da conversa, criando assim uma carga dramática maior.

As últimas cenas desta sequência (01:51:55 à 01:52:18) iniciam com corte grosso para um Plano Médio e ângulo de câmera objetiva de Alfred estendendo a mão para Bruce, seguindo para um Plano Detalhe das mãos dos dois personagens se segurando. Na chegada deste momento observamos a utilização destes planos e ângulos para assentar a dramatização da cena ao máximo, logo após, há um corte para um Primeiro Plano do rosto de Bruce reagindo para alguma coisa que está a sua frente, em seguida vemos um Contra Plano das costas do personagem principal em um ângulo de câmera Contraplongê, que é utilizado para destacar o sinal de Batman que aparece para além da janela do hospital no canto superior da câmera. Por fim, temos um corte para um ângulo de câmera Plongê num Plano Geral, onde observamos Bruce reagindo ao sinal enquanto ainda está de mãos dadas com Alfred.

A linguagem que dita esta sequência são os sons, como já destacado nesta análise de sequências Ramos (2009) separa os sons do cinema entre dois prismas: os ruídos e a música. O autor explica que a música se manifesta como trilha sonora nos filmes, deste modo, podemos ouvir uma trilha com acordes de violão que estava sendo tocada desde cenas anteriores, que continua a tocar até o início desta segunda sequência, esta trilha sonora então se encerra logo após Bruce iniciar sua conversa com Alfred (01:47:18 à 01:47:25), gerando uma carga melodramática para as primeiras cenas. A partir dessa parte, as cenas seguem sem nenhuma trilha musical até o momento em que Alfred deduz para Bruce que fora Falcone quem matou seus pais, no mesmo instante que o mordomo relata esta informação ouvimos a chegada de uma trilha sonora com acordes de violão comoventes e sensíveis, que seguem tocando até o final da sequência (01:49:44 à 01:52:18) gerando um clima

emocional potente para as cenas. De modo geral, as trilhas trabalham em harmonia com os ruídos nesta parte, não há uma instrução da música sobre as falas.

Ramos (2009) comenta que os ruídos possuem um papel importante na construção narrativa de um filme, eles transmitem ou reforçam mensagens e geram impacto para as cenas, uns dos principais ruídos que temos em uma obra cinematográfica é a fala dos atores, porém há outros tipos que reforçam a construção narrativa de uma obra. Temos também os ruídos que ficam em segundo plano nas cenas, que por decorrência, são menos audíveis e servirão para estabelecer a ambientação do filme. Nesta sequência há apenas dois deste tipo ruído, o barulho da máquina hospitalar, que serve para criar mais uma camada de imersão para a cena no hospital, e os barulhos leves de chuva, que reforçam o clima melancólico e comovente da sequência.

Partindo para o ruído principal desta parte, temos as falas dos atores, que se concretizam a partir de uma conversa íntima entre Bruce e Alfred, os dois únicos personagens desta sequência, onde discutem sobre o passado da família Wayne. Esta conversa entre os dois se estende por praticamente toda a sequência (01:47:38 à 01:51:46), e há poucos momentos onde a fala deles não se faz presente, deste modo, o diálogo entre os personagens se inicia com Bruce falando:

Você mentiu pra mim... durante toda minha vida. Falei com Carmine Falcone. Ele me contou o que ele fez para o meu pai. E sobre o Salvatore Maroni. (PERSONAGEM BRUCE WAYNE, FILME THE BATMAN, 2002).

Alfred aparenta estar chocado com a informação, e responde ao personagem principal:

Ele contou que o Salvatore Maroni... (PERSONAGEM ALFRED PENNYWORTH, FILME THE BATMAN, 2002).

Bruce, com um tom apático em sua voz, completa a frase:

Mandou matar meu pai. Por que você não me contou isso tudo? Eu passei esses anos todos lutando por ele, acreditando que era um bom homem. (PERSONAGEM BRUCE WAYNE, FILME THE BATMAN, 2002).

O mordomo interrompe a fala do personagem principal e afirma para ele:

Ele era um bom Homem. Preste atenção. Seu pai era um bom homem. Ele cometeu um erro. (PERSONAGEM ALFRED PENNYWORTH, FILME THE BATMAN, 2002).

Bruce indignado com o que acabara de ouvir rebate o outro personagem:

Um "erro". Ele mandou matar um homem. Por que? Para proteger a imagem da família? As aspirações políticas? (PERSONAGEM BRUCE WAYNE, FILME THE BATMAN, 2002).

Revoltado com a discussão e com um tom grosso em sua voz, Alfred interrompe a fala de seu pupilo revelando para ele que:

Não foi pela imagem da família, e não mandou matar ninguém. Estava protegendo sua mãe. Ele não ligava pra imagem dele, pra campanha, nada disso. Ele se importava com ela, e com você. E, num momento de fraqueza, recorreu ao Falcone. Mas ele nunca pensou que Falcone fosse matar aquele homem. Seu pai deveria saber que o Falcone faria qualquer coisa pra finalmente ter algo que pudesse usar contra ele. É assim que o Falcone é. E esse foi o erro do seu pai. Mas quando o Falcone contou a ele o que tinha feito, seu pai ficou arrasado. Ele disse ao Falcone que ia procurar a polícia, que ia confessar tudo. E naquela noite, seu pai e sua mãe foram mortos. (PERSONAGEM ALFRED PENNYWORTH, FILME THE BATMAN, 2002).

Bruce desacreditado com as informações que ouviu apenas pergunta para seu mordomo, com um tom trêmulo em sua voz:

Foi o Falcone? (PERSONAGEM BRUCE WAYNE, FILME THE BATMAN, 2002).

Após um suspiro, Alfred aparenta estar triste, e responde ao personagem principal:

Eu gostaria de ter certeza. Ou pode ter sido um bandido qualquer na rua, que precisava de dinheiro, apavorou-se e puxou o gatilho. Se não acha que eu passei todos os meus dias procurando essa resposta... Era meu trabalho protegê-los. Você entende? Sei que você sempre se culpou. Você era apenas um menino, Bruce. Eu podia ver o medo em seus olhos, mas eu não sabia como ajudar. Eu podia te ensinar a lutar, mas não estava preparado pra cuidar de você. Você precisava de um pai. E tudo que você tinha era eu. Desculpe. (PERSONAGEM ALFRED PENNYWORTH, FILME THE BATMAN, 2002).

Rapidamente Bruce responde ao pedidos de desculpas de seu mordomo, e com muita dificuldade e pausas em sua fala conclui que:

Não se desculpe, Alfred. Meu Deus. Nunca pensei que eu fosse sentir um medo desses novamente. Achei que eu tinha superado isso. Digo, eu não tenho medo de morrer. É que percebo agora que tem algo que eu não superei. O medo... de ter que passar por aquilo novamente. Perder alguém importante para mim. (PERSONAGEM BRUCE WAYNE, FILME THE BATMAN, 2002).

Após estas últimas falas do personagem principal, os dois apertam as mãos um do outro, em um cena tocante e introspectiva entre os personagens ali

presentes. A partir deste momento não é possível ouvir mais nenhum ruído além do barulho fraco de chuva em segundo plano, Alfred e Bruce se mantêm calados até o fim da sequência, gerando um clima comovente e necessário para reflexão das informações recém transmitidas para os espectadores.

As mensagens propagadas a partir da montagem das linguagens presentes nesta sequência são importantes para construção narrativa deste filme, há uma carga ideológica por trás delas. A fala dos atores são os principais instrumentos utilizados nesta parte para propagar as ideias da obra, os outros ruídos, trilha sonora, paleta de cores, planos e ângulos são usados aqui como suportes da fala, sustentando seu cunho persuasivo. Considerando os conceitos de propaganda de Carvalho (1996), observamos o poder da palavra sendo utilizado como ferramenta persuasiva nesta parte, criando uma nova narrativa ao filme.

Conseguimos observar técnicas persuasivas sendo utilizadas principalmente a partir das falas de Alfred, que propagam ideologias tanto para Bruce quanto para os espectadores da obra. De acordo com as classificações de Rabaça; Barbosa (2001), conseguimos constatar a presença de uma propaganda subliminar nas falas de Alfred, no qual são imperceptíveis em primeiro plano, sendo auxiliadas pelos Contra Planos com *close up* no rosto do mordomo, que criam uma maior intimidade do espectador com o personagem. Além disso, temos também a roupa verde musgo clara do mordomo, suas faixas na cabeça e ambientação hospitalar que ajudam a gerar comoção para com o personagem.

De acordo com as concepções do livro clássico de J.A.C. Brown sobre persuasão e reunidas por Citelli (2002), as técnicas observadas nas falas de Alfred são:

- Afirmção e repetição: O mordomo afirma e repete com verossimilidade que o pai de Bruce “era um homem bom”, na tentativa de desconstruir a imagem negativa criada de Thomas durante as cenas anteriores;
- Apelo à autoridade: Alfred possui uma autoridade sobre o assunto discutido na sequência, pelo fato de ter trabalhado ao lado de Thomas Wayne por anos e conhecê-lo muito bem. Ele reafirma este fato revelando informações pessoais sobre Thomas;
- Uso dos estereótipos: Acerca deste tópico, o mordomo reforça o estereótipo de “pai protetor” sobre o personagem Thomas Wayne, afirmando que ele era um homem digno que pregava pela justiça, e faria de tudo para proteger sua

família. Desta forma, ele tenta propagar a imagem que Thomas nunca seria capaz de mandar matar uma pessoa;

- Criação de inimigos: Alfred direciona a culpa dos ocorridos do passado apenas a Falcone, se referindo ao personagem como alguém mesquinho movido por interesses próprios, que matou o repórter, descumprindo as ordens de Thomas que apenas queria intimidá-lo. Além disso, o mordomo supõe que Carmine foi o verdadeiro assassino dos pais de Bruce, e mesmo que esta declaração fora feita sem certeza da veracidade, o mordomo deu motivos suficientes para Bruce e os espectadores acreditarem nesta versão.

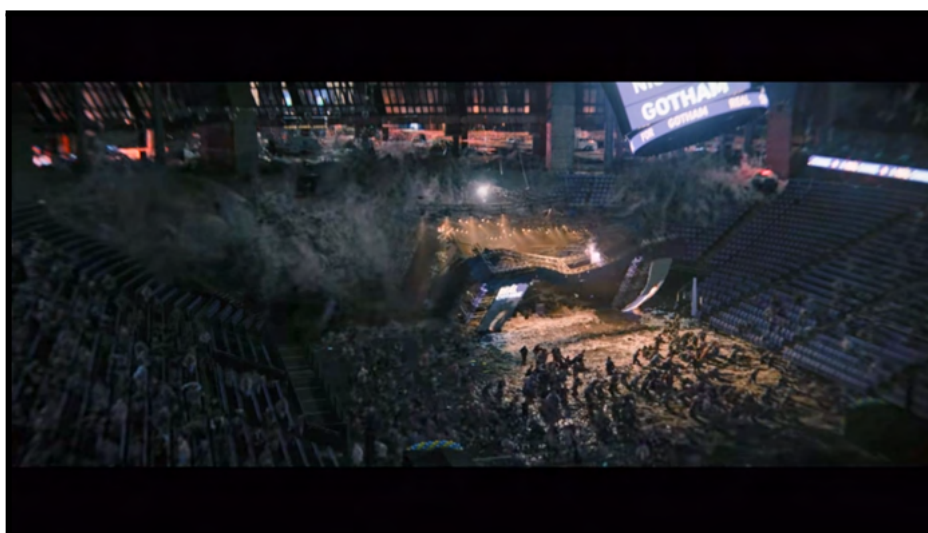
Além disso, as falas de Alfred apresentam a utilização do raciocínio retórico em sua construção. A partir dos itens listados acima, podemos constatar que o personagem se utiliza tanto da lógica quanto da emoção em seu discurso, criando verossimilidade para suas afirmações. Ao submeter a imagem de Thomas como alguém incorrupto que apenas se preocupava com sua família e a cidade, o discurso persuasivo destas cenas se distanciam das ideologias construídas até este presente momento, há uma ruptura de ideias firmadas pelo filme e se instiga um contraponto a elas. Até então, esta obra nos apresentava a desconstrução do famoso *american way of life*, retratando Gotham, uma representação da sociedade estadunidense, como uma cidade sem rumo e arruinada por facções criminosas e pela corrupção nas instituições de poder, onde não se pode confiar nos representantes da lei e da ordem, um lugar com falsas promessas e falsos sonhos.

Porém, as linguagens desta sequência criam um contraponto para todas mensagens até então propagadas nesta obra cinematográfica. A fala de Alfred, com ajuda da trilha sonora, paleta de cores, planos e ângulos, solidifica um exemplo de indivíduo influente que não fora corrompido pela cidade, o falecido empresário e filantropo Thomas Wayne. Alfred comprova a inocência deste representante da iniciativa privada sobre os ocorridos no passado, destacando a possibilidade da existência de pessoas justas naquela sociedade, que pregam pela liberdade, democracia, mobilidade social e entre outros valores presentes no *American way of life*. Deste modo, o filme cria uma esperança para este modelo de sociedade, Gotham, e os Estados Unidos, tem salvação, se pessoas justas como Thomas Wayne liderarem esta cidade, o *American way of life* pode prosperar.

4.2.3 Apresentação da Sequência 3 e Análise - O Renascimento da Cidade:

Duração da sequência analisada: 02:35:30 à 02:40:49. Utilizando a concepção da “jornada do herói” de Christopher Vogler (2006) explicada no subcapítulo 2.3 deste presente trabalho, a última sequência a ser analisada se desenrola ao final da obra onde observamos a finalização do 11.º estágio da jornada, a “ressurreição”, e o início do 12.º estágio, o “retorno do elixir”. A sequência se inicia logo após o grupo dos seguidores do Charada ser impedido, por Batman e seus parceiros, de completar seu massacre armado no estádio onde Bella Reál, recém eleita ao cargo de prefeita, discursava. O caos instaurado no local pelo combate se amplia com a chegada da enchente ao Gotham Square Garden (Figura 43), onde todos os personagens cansados do confronto se veem em frente a uma catástrofe.

FIGURA 43 - ENCHENTE INVADINDO O GOTHAM SQUARE GARDEN



Fonte: Disponível em: The Batman (HBO Max, 2022). Acesso em: 15 jun. 2023

Por causa da ativação das bombas, instaladas por toda Gotham, pelo grupo terrorista do Charada, a cidade e o estádio são alagados pela água vazada das explosões, e Batman, Mulher-Gato, detetive Gordon e alguns policiais observam a entrada da enchente no estádio em cima das estruturas de ferro da arena onde combateram seus inimigos. Belle Reál e as pessoas que estão nas bancadas do estádio entram em desespero ao serem cobertas pela água que também atinge as estruturas do local, que começam a desmoronar e vazar correntes elétricas perigosas. Batman observa o perigo iminente do contato das cargas elétricas com as pessoas atingidas pela água, e então se pendura no fio que estava gerando este

vazamento elétrico e corta-o para que assim a eletricidade não chegasse às pessoas do estádio (Figura 44).

FIGURA 44 - CENA DE BATMAN CORTANDO A FONTE DO VAZAMENTO ELÉTRICO PARA SALVAR OS CIVIS



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022). Acesso em 15 jun. 2023

Bruce ao cortar o fio cai na água e se vê junto das pessoas atingidas pelo alagamento do Gotham Square Garden, ele então ativa um sinalizador vermelho e vai de encontro com os cidadãos para ajudá-los a sair de lá, Batman encontra a nova perfeita e algumas pessoas presas em escombros do incidente e socorre-os guiando todos para fora do estádio (Figura 45). Temos então um corte para algum tempo depois do ocorrido, vemos a cidade submersa pela água, ouvimos a voz de Bruce narrando o ocorrido e suas consequências para a cidade e a população, deste modo, o personagem afirma que antes de Gotham se recuperar desta catástrofe e voltar a normalidade, haverá muitos que irão se aproveitar da situação para cometer crimes. Enquanto ouvimos a narração, além de observarmos a cidade, vemos o personagem Pinguim dentro de um prédio olhando para uma janela com uma expressão de choque, possivelmente espantado com a catástrofe. Logo após,

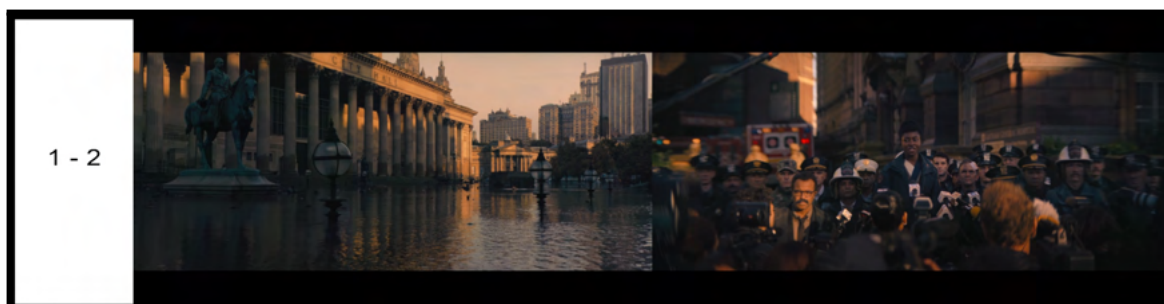
vemos Bella Reál junto de autoridades do estado e da polícia discursando para a imprensa (Figura 46), a nova prefeita, em sua fala, enfatiza que em seu mandato priorizará a reconstrução tanto da cidade, quanto da confiança dos cidadãos sobre as instituições de Gotham.

FIGURA 45 - CENA DE BATMAN RESGATANDO BELLA REÁL E OS CIVIS DOS ESCOMBROS DA ENCHENTE



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022). Acesso em 15 jun. 2023

FIGURA 46 - CENA DA CIDADE ALAGADA E DA PERSONAGEM BELLE REÁL DISCURSANDO



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022). Acesso em 16 jun. 2023

Logo após vemos Batman no telhado do estádio ajudando a Guarda Nacional no resgate das pessoas atingidas pela enchente no Gotham Square

Garden (Figura 47), o personagem principal aparece pegando uma pequena garota em seu colo e carregando-a até um local, onde há uma maca para que ela possa deitar sem se movimentar e ser transportada para um helicóptero. Nesta cena ouvimos novamente a voz de Bruce continuando sua narração, no qual reflete sobre seus atos como herói e investigador, e conclui que seu erro em seguir o caminho da vingança o levou em uma espiral de sofrimento inacabável, por isso ele entende que deve mudar sua forma de agir e pensar, se tornando um herói que traz esperança para os outros, e não medo. Bruce compreende que deve se tornar alguém que, antes de qualquer coisa, vise zelar pelo bem estar dos demais e considere as consequências que suas ações podem gerar para os outros. Desta forma, observamos a conclusão do último estágio da jornada do herói (O retorno do elixir), com o personagem principal obtendo uma nova compreensão sobre suas ações e crenças, criando uma nova perspectiva sobre si que irá beneficiar tanto ele quanto sua cidade.

FIGURA 47 - CENA DE BATMAN AJUDANDO A GUARDA NACIONAL RESGATAR OS CIVIS



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022).
Acesso em 16 jun. 2023

Para realizarmos a análise desta última sequência iremos novamente observar e investigar as linguagens cinematográficas presentes nela, e possivelmente examinar a mensagem que ela nos transpassa, descobrindo sua natureza propagandística e suas ideologias. Para que isto seja possível iremos outra vez citar autores previamente apresentados neste presente trabalho, sendo eles: Martin (2005), Nepomuceno (2020), Arnheim (1989), Ramos (2009), Farina (1990), Napolitano (2009), Betton (1987), Watts (1999), Souza (2017), Ramos (2019), Adorno; Horkheimer (1985), Citelli (2002), Rabaça; Barbosa (2001) e Baptista; Mascarello (2016).

A montagem nesta sequência desacelera o ritmo do filme, principalmente em relação às cenas anteriores, porém há um pequeno momento de ação e euforia no começo dela, que rapidamente é alterado para uma atmosfera dramática. Neste

momento observamos uma montagem entre cenas mais devagar com imagens reconfortantes e chocantes ao mesmo tempo, pois nelas vemos as ações heróicas do personagem principal sobre o cenário catártico ao qual a cidade de Gotham se encontra. Por fim, observamos nas montagens a construção da conclusão narrativa da obra, há um enfoque nas falas de Batman e Bella Reál, que geram reflexões sobre a trama e determinam os valores a serem transmitidos por este filme

Sobre os sons da presente sequência, vale ressaltar novamente que Ramos (2009) divide o som entre duas partes complementares: o ruído e a música. Sobre o ruído, Ramos menciona a narração como uma de suas manifestações de mais destaque em uma obra cinematográfica, com ela poderá haver uma contextualização e dramatização dos acontecimentos do filme. Dito isso, esta sequência apresenta uma narração do personagem Batman, no qual é dividida entre duas partes, a primeira (02:38:44 à 2:39:18) antecede o discurso de Bella Reál, e nela Bruce discute sobre as consequências geradas pela sua batalha final contra os seguidores do Charada e a inundação da cidade. A segunda parte (02:39:40 à 2:40:45) precede o discurso da nova prefeita, e traz uma análise do personagem principal sobre o impacto de seus atos como vigilante na cidade de Gotham, expondo um progresso de suas convicções e princípios:

Quarta-feira 6 de novembro. A cidade está submersa. A guarda nacional está a caminho. A lei marcial está em vigor, mas o elemento criminoso nunca dorme. Saques e ilegalidades avançarão em ritmo galopante nas partes da cidade de impossível acesso. Já vejo que as coisas vão piorar antes de melhorar. E alguns vão aproveitar pra pegar tudo que puderem [...] Agora estou começando a ver. Eu causei um efeito aqui... mas não o que eu pretendia. Vingança não mudará o passado... nem o meu, nem o de ninguém. Eu tenho que me tornar mais. As pessoas precisam de esperança. Saber que tem alguém com quem contar. A cidade está com raiva, com cicatrizes, como eu. Nossas cicatrizes podem nos destruir. Mesmo depois de curadas as feridas físicas. Mas se sobrevivemos a elas, elas podem nos transformar. Elas podem nos dar o poder de suportar e a força para lutar. (PERSONAGEM BATMAN, FILME THE BATMAN, 2022).

A fala da personagem Belle Reál (02:39:20 à 02:39:35), mencionada acima, se trata de outro importante ruído nesta sequência, ele aparece entre a narração do personagem Batman, e apresenta a nova prefeita discursando sobre os focos e deveres de seu mandato:

Nós vamos reconstruir. Mas não só nossa cidade. Temos que reconstruir a fé das pessoas em nossas instituições, nos representantes eleitos, uns nos outros. Juntos, aprenderemos a acreditar em Gotham novamente. (PERSONAGEM BELLA REÁL, FILME THE BATMAN, 2022).

Outros ruídos que estão presentes na sequência são os da enchente se movimentando e destruindo o estádio, e das descargas elétricas vazando da estrutura do local, no qual atuam como intensificadores do impacto da cena e criam um sentimento de aflição e receio para com o destino dos personagens presentes. Por fim, temos o ruído da ativação do sinalizador, dos helicópteros sobrevoando o céu e da movimentação das pessoas, que servem como reforço da ideia de progressão e recuperação sobre a recém catástrofe.

Partindo para a música, Gérard Betton destaca o papel estético e psicológico da trilha sonora, que pode criar aos espectadores “um estado onírico, uma atmosfera, choques afetivos que exaltam a emotividade.” (BETTON, 1987, p.47). Deste modo, a trilha musical no início desta sequência se apresenta mais baixa com um tom tenso, fazendo com que os ruídos da destruição do estádio e dos vazamentos elétricos ganhem mais destaque, logo após a imagem comunicar que Batman avistou os destroços vazando eletricidade o volume da trilha aumenta e toma conta da cena, com adição de vários instrumentos musicais ela se torna mais tensa, dramática e agitada, até que Batman corta o fio elétrico e cai na água, há um *fade-out* da trilha presente e um *fade-in* para uma nova trilha sonora com menos instrumentos, mais calma, agradável e suave, gerando um sentimento de esperança sobre o personagem Batman que vai em direção dos civis para salvá-los, ela de início se mistura com os ruídos e logo depois toma conta de cena criando uma atmosfera épica e grandiosa. Esta trilha então cessa junto da cena do personagem principal guiando os civis com um sinalizador, e a partir do surgimento de uma nova cena mostrando uma visão aérea da cidade ao amanhecer do dia, começa a tocar a faixa principal do filme, *Something in the Way* da banda Nirvana. A música toma conta do resto da sequência, gerando um sentimento de conclusão²⁶ e reflexão sobre os acontecimentos da obra, trabalhando junto da narração do personagem Batman e do discurso da personagem Bella Reál, deste modo, criando uma sinergia perfeita entre os dois tipos de sons utilizados na cena

Como já destacado nas análises anteriores, a paleta de cores detém uma participação importante na construção da linguagem cinematográfica, ela atua “diretamente na criação da atmosfera” e “do clima psicológico”, transmitindo aos

²⁶ O sentimento de conclusão se intensifica com a presença da música, pois, além de se tratar da seção final do filme, a mesma trilha fora utilizada no começo da obra, onde o clima ambientado era totalmente diferente, lá se tratava da apresentação da trama e dos seus mistérios, e nesta parte final, sua resolução.

espectadores “sentimentos e impressões” (BETTON, 1987, p.61). No começo da sequência logo após a derrota do inimigo e a chegada da enchente ao estádio, as cores se mantêm frias e sóbrias, com uma ambientação escura com poucos pontos de luz, como em quase todo o filme, porém ela vai se tornando mais quente e vibrante com a presença forte da cor vermelha e amarela pela ativação do sinalizador de batman e a iluminação natural do nascer do sol. Observamos os raios solares brilhantes atingindo a nova prefeita discursando em frente da imprensa, e o personagem principal junto dos civis e da Guarda Nacional em cima do telhado do estádio realizando o resgate após alagamento.

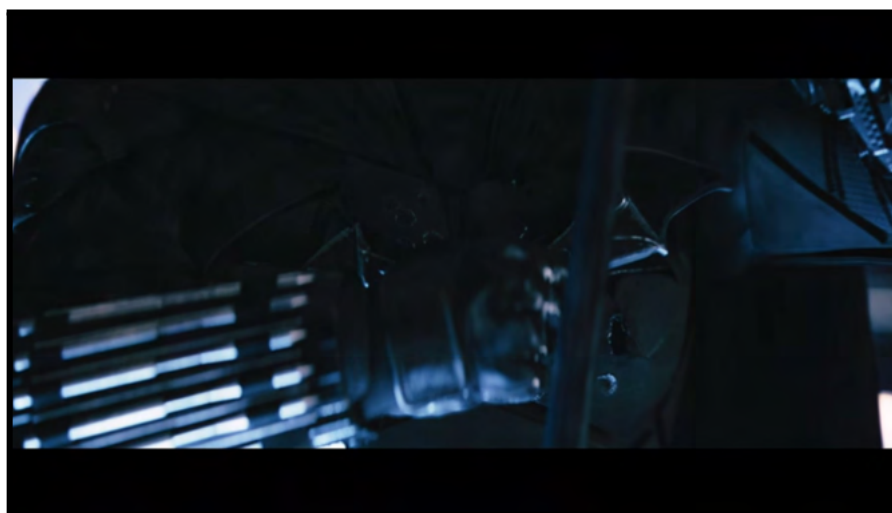
Em relação aos planos e ângulos de câmera, mencionaremos novamente conceitos já estabelecidos e explicados neste presente trabalho, a partir dos autores Arnheim (1989), Nepomuceno (2020), Martin (2005) e Watts (1999) . De modo geral, a sequência apresenta cortes grossos através das cenas e uma mescla entre enquadramentos estáticos (planos fixos) e movimentos de câmeras suaves quase imperceptíveis. As primeiras cenas (02:35:30 à 02:35:49) utilizam-se do Plano Geral para oferecer ao espectador a informação da chegada da enchente ao estádio e quem está sendo impactada por ela, ao mesmo tempo, observamos a câmera em um ângulo objetivo, ou seja, ela traz uma sensação de que o espetáculo está sendo observado por alguém que não faz parte dele, além disso, o plano se mantém fixo na maior parte do tempo, porém em alguns momentos ocorre um *travelling* vertical lento para gerar uma sensação mais agressiva sobre as correntes de água invadindo o estádio.

Nas próximas cenas (02:35:50 à 02:36:05) temos, em um primeiro momento, um Primeiro Plano em conjunto de um *Close/close up* e desfoque do cenário para enquadrar o personagem Batman dos ombros para cima e focar na sua reação com a situação, logo após, o personagem observa algo importante e há um corte grosso para um Contra Plano onde vemos as costas de Bruce desfocadas, com um ângulo de Câmera Plana focando no objeto sendo visto pelo personagem, a caixa de luz originando os vazamentos de eletricidade. Voltamos então para o conjunto de Primeiro Plano com um *Close/close up* e desfoque, que rapidamente é trocado para um Plano Médio e ângulo de câmera objetiva mostrando Batman da cintura para cima acionando um instrumento que fica em seu pulso, de onde um gancho ligado a uma corda é lançado para fora. Então, observamos em um Plano Geral, ainda com um ângulo de câmera objetiva, o gancho se acoplando em uma viga, o herói pula

para fora de sua plataforma se balançando na corda ligada ao gancho para chegar ao fio de origem do vazamento elétrico, até a chegada de Batman no fio temos uma panorâmica expressiva seguindo o personagem, gerando mais dinâmica a cena e exprimindo um sensação de “balanço” para câmera.

As próximas cenas (02:36:06 à 02:36:30) apresentam um ângulo de câmera objetiva com um Plano Médio mostrando Batman pendurado no fio elétrico e direcionando suas mãos para seu peito, logo após temos um corte para um Plano Detalhe das mãos do personagem retirando seu símbolo de morcego (figura 48) que fica acoplado no peito de seu traje, após isso voltamos para um Plano Médio com um ângulo de câmera alta/Plongê comunicando a fragilidade do herói sobre a situação em que ele se encontra, pendurado em um fio metros acima de uma enchente destruindo todo Gotham Square Garden. Ao mesmo tempo temos um *travelling* para frente lento enquadrado ainda mais o personagem e desfocando o cenário detrás, gerando assim uma carga dramática maior sobre a ação de Batman ao cortar o fio originador dos vazamentos elétricos, e cair no piso do estádio enquanto há uma enchente.

FIGURA 48 - FRAME DO SÍMBOLO DE MORCEGO QUE FICA ACOPLADO NO PEITO DO TRAJE DE BATMAN



Fonte: Disponível em: The Batman (HBO Max, 2022). Acesso em: 19 jun. 2023

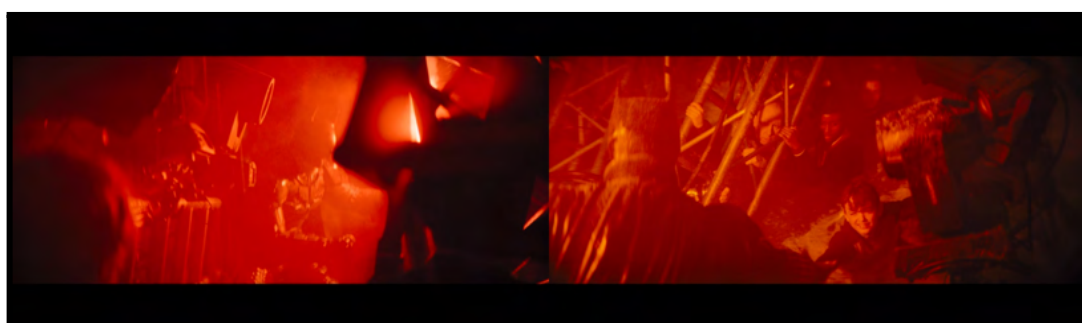
Em seguida, temos um corte grosso para um Primeiro Plano em um ângulo de câmera baixa/Contraplongê dos personagens James Gordon e Mulher-Gato reagindo à queda do herói. Neste cena, a câmera Contraplongê tem papel descritivo ao demonstrar que os dois personagens estão acima de Batman na plataforma

observando sua queda. Por fim, há um corte para um Plano Geral em um ângulo de câmera subjetiva e Plongê representando a visão dos personagens observando o personagem principal atingir e afundar na água abaixo deles.

Nas seguintes cenas (02:36:30 à 02:38:35), em um primeiro momento, observamos um Plano Detalhe da água no estádio, donde Batman surge logo após sua queda, então um *travelling* vertical direciona a óptica para um ângulo de Câmera Plana do personagem de costas, observando alguns destroços do incidente com algumas pessoas em perigo, neste momento há uma troca do foco da câmera do herói para os destroços. Logo após há uma mudança de perspectiva com um Contra Plano de Batman de frente ativando o sinalizador vermelho, que é seguido com um corte para um Plano Geral com um ângulo de câmera objetiva mostrando o personagem se dirigindo até os destroços para ajudar as pessoas, com a chegada do herói ao local há um lento movimento de câmera panorâmico descritivo mostrando alguns cidadãos soterradas pelos destroços do estádio.

Há um corte para um Contra Plano que se altera entre um ângulo de Câmera Contraplongê e Plongê (Figura 49), no qual mostra a personagem Bella Real e outras pessoas de costas (Contraplongê) e de frente (Plongê) observando Batman ajudar a retirar os destroços que estavam prendendo eles no local. Neste momento, os ângulos criam uma sensação de fragilidade sobre a situação no qual os cidadãos se encontram, e uma sensação de bravura e heroísmo sobre as ações do personagem principal. Por fim, a cena corta para um Plano Geral com um ângulo de câmera objetiva e *travelling* lateral, de Batman guiando as pessoas com seu sinalizador para fora do estádio.

FIGURA 49 - ÂNGULOS DE CÂMERA CONTRAPLONGÊ E PLONGÊ DA CENA DE RESGATE, RESPECTIVAMENTE



Fonte: Montagem elaborada a partir de imagens disponíveis em The Batman (HBO Max, 2022). Acesso em 19 jun. 2023

As cenas subsequentes (02:38:36 à 02:39:35) se iniciam com uma fusão (ou encadeado) entre a imagem de Batman guiando os cidadãos para fora do estádio, para algumas imagens da cidade inundada ao amanhecer em um Grande Plano Geral, neste momento podemos observar um leve *travelling* para frente gerando uma maior carga dramática para a cena, onde só conseguimos observar o movimento da água sobre a cidade. A cena corta para um interior de um prédio onde com uma movimentação de câmera panorâmica e um leve *travelling* para frente vemos o personagem Pinguim de costas para câmera observando a cidade pelo espelho, um Primeiro Plano com um *travelling* lateral revela uma expressão de choque sobre o rosto de Pinguim ao ver a cidade inundada.

Logo após, há um corte para um Plano Geral de Bella Reál discursando na frente da imprensa de Gotham, e com um ângulo de câmera subjetiva o filme cria a sensação que o espectador está participando daquela cena como um jornalista, ao mesmo tempo temos um leve *travelling* para frente focando na imagem da recém eleita prefeita discursando. Por fim, as últimas cenas nesta sequência (02:39:36 à 02:40:49) mostram uma imagem aérea do estádio inundado em um Grande Plano Geral, que rapidamente é cortado para uma cena no teto do Gotham Square Garden em um Plano Geral mostrando diversas pessoas sendo socorridas pela Guarda Nacional, vemos Batman levando uma garota no colo em um ângulo de câmera Contraplongê, no qual enfatiza o ato bondoso e virtuoso do personagem.

Em seguida, vemos o herói ainda carregando a garota em um *travelling* lateral que o acompanha andando, Batman deixa a menina deitada em uma maca, e um Contra Plano que se altera entre um ângulo de câmera Plongê e Contraplongê mostra visão do personagem principal (Plongê) e a da garota (Contraplongê). Neste momento temos o ápice da dramatização da cena, o ângulo demonstra a menina fragilizada e afetada pelo ocorrido, ao mesmo tempo que destaca Batman como uma figura confiável e inabalável. Por fim, a sequência se encerra com um Primeiro Plano do rosto de Bruce em um ângulo de câmera Plongê expondo o herói com um aspecto desgastado e reflexivo.

Partiremos agora para a análise das ideias e valores propagados a partir destas mesmas linguagens analisadas, ou seja, iremos debater sobre a propaganda ideológica presente nestas cenas selecionadas. O personagem Batman já transitou por diversos tipos de mídia, no início era apenas um personagem dos quadrinhos, mas com sua popularidade crescente foi-se expandindo para diversos ambientes

midiáticos, tais como: séries televisivas, desenhos animados, filmes, jogos eletrônicos e brinquedos. Desta forma, é inegável que tanto o herói quanto seu universo fictício se tornaram um produto da indústria cultural, a mercantilização de um personagem aclamado como Batman, dentro de uma sociedade capitalista, era inevitável.

O filme *The Batman* (2022) se trata de outra obra cinematográfica protagonizando Bruce Wayne, em seu combate e investigação aos crimes na cidade de Gotham, portanto, há uma continuidade de padronização temática e narrativa sobre a história deste herói no cinema, ele segue uma “fórmula” já solidificada, mantendo assim uma característica importante dos produtos da indústria cultural. Isto se torna perceptível para os espectadores a partir dos figurinos, cenários, paleta de cores, trilha sonoras, falas dos personagens e montagem de cenas e ângulos dispostos no filme, que criam essa sensação de conforto e familiaridade para quem já conhece o personagem e universo fictício.

Deste modo, a última sequência analisada, além das características apontadas anteriormente, apresenta outras particularidades da indústria cultural, como os tópicos sobre “ideologia e alienação” e “realidade e representação” definidos por Souza (2017). Sobre ideologia e alienação, observamos que a vingança é um dos principais temas abordados durante todo o filme, no qual é remetido principalmente ao personagem Batman, que manifesta este sentimento a partir de sua descrença na justiça e nas instituições de poder da sociedade que a regulam. Porém, nesta última sequência, a partir da narração final de Batman no topo do estádio, ele demonstra estar arrependido por suas motivações vingativas do passado, no qual ele entende que elas o atrapalhavam mais do que ajudavam. Por isso, Bruce compreende que precisa confiar mais nos outros e ter esperança nas pessoas para poder salvar a cidade, deste modo, a partir de uma montagem de planos e ângulos impactantes, em conjunto com uma troca para paleta de cores mais quentes e cintilantes e trilha sonora emotiva e dramática, vemos o herói trabalhando ao lado da Guarda Nacional no resgate.

A partir deste momento, o personagem principal, desprendido de seus antigos ideais, decide confiar e colaborar com as instituições de poder da cidade, ou seja, agora em diante Batman estará trabalhando junto ao governo. Há um fortalecimento de valores ideológicos estadunidenses já hegemônicos, no qual

podemos verificar a partir da citação de Tocqueville (1977), redigida no subcapítulo 3.3 deste presente trabalho, onde o autor afirma que:

Nos Estados Unidos, a pátria faz sentir-se em toda parte. É objeto de anseios desde a aldeia até a União inteira. O habitante liga os interesses de seu país com seus próprios. (...) O europeu não raro vê no funcionário público a força; o americano vê nele o direito. Por isso, pode-se dizer que, na América, o homem jamais obedece ao homem, mas à justiça ou à lei. (TOCQUEVILLE, 1977, p. 79).

No início, o filme induz o espectador a contestar sua confiança nas instituições, para que, na parte final da obra, esta confiança pudesse ser restaurada a partir de um indício de renovação, ao apresentar Batman trabalhando ao lado de um novo governo. Desta forma, no encerramento do filme, seguindo uma lógica da indústria cultural, a obra ao invés de instigar um pensamento crítico acerca de suas temáticas, induz o espectador a um conformismo e aceitação das dinâmicas preestabelecidas da sociedade. A indústria cultural, ao amplificar este estado de consumo passivo, se torna “responsável por integrar as massas ao sistema capitalista e formar uma sociedade fragmentada e impotente. Assim, ela difunde uma cultura de subserviência e desestimula qualquer forma de mobilização crítica dos indivíduos contra o sistema capitalista.” (RAMOS, 2019, p. 133).

O discurso da personagem Belle Reál que antecede a cena da narração de Batman, reforça essa presença ideológica na parte final da sequência. Com auxílio dramático do ângulo subjetivo e o *travelling* para frente, a personagem dialoga sobre a responsabilidade do governo e da população em reconstruir a cidade materialmente e moralmente, restituindo a fé nas instituições. Deste modo, a nova prefeita manifesta um desejo de reconciliação entre as instituições governamentais, a população e o herói Batman. Ela solicita que as pessoas confiem nela e em seu novo governo, que busca uma reforma de sua estrutura e valores, deste modo, através de toda montagem da cena, é possível assimilar que a responsabilidade da corrupção e deterioração da cidade está sendo direcionada para indivíduos e grupos específicos da sociedade, como por exemplo, o grupo terrorista liderado por Charada.

Ou seja, de acordo com as linguagens persuasivas categorizadas por J.A.C. Brown e reunidas por Citelli (2002), há uma “criação de inimigo” no âmago desta sequência. Além desta técnica, podemos observar a presença do “apelo a autoridade” e da “afirmação e repetição” no discurso de Belle Reál, pelo fato dela ser

a nova prefeita eleita, e em toda sua fala afirmar e repetir com autoridade que a cidade será reconstruída. Ademais, o discurso da personagem, de acordo com as definições de Rabaça; Barbosa (2001) sobre propaganda, se classifica perfeitamente como uma “propaganda política”, pois almeja a manutenção do poder vigente ao invés de uma mudança radical dele. Além disso, na fala de Belle, ao enfatizar que a população precisará se unir para poder reerguer a cidade, a personagem acaba reafirmando um valor já estabelecido na população estadunidense: o entendimento da estrutura do seu país “como um conjunto de instituições costuradas não pelo Estado, mas pela movimentação civil” (BAPTISTA; MASCARELLO, 2016, p.266).

Sobre o tópico “realidade e representação” citado anteriormente nesta análise, podemos concluir que a construção narrativa, a partir das linguagens cinematográficas, tanto desta sequência quanto do próprio filme, criam uma atmosfera realista sobre a obra. A cidade e as pessoas que aparecem a partir da óptica da câmera são representações da realidade, são indivíduos e lugares que existem na vida real. Ainda que o espectador compreenda que se trata de uma história fictícia com atores interpretando-a, se cria uma sensação de que estas representações podem ser uma realidade possível.

Com base nos estudos de Citelli (2002) acerca dos signos, podemos observar que o sinalizador, objeto utilizado por Batman ao guiar as pessoas para fora do estádio, ganha um novo significado a partir da construção das linguagens desta cena. O signo obtém uma dimensão conotativa, a cor vermelha radiante que surge do objeto e se espalha pelo cenário se traduz como a “luz de esperança”, que irá salvar os atingidos pela catástrofe, e os guiará para um futuro renovador.

Por fim, o conjunto da cena do sinalizador, com das montagens subsequentes desta sequência, onde observamos o discurso da nova prefeita, e a narração reflexiva de Batman com imagens de Gotham inundada, geram um novo significado para o signo da enchente que alagou a cidade. Apesar do alagamento ter sido orquestrado pelo Charada, este desastre pode ser interpretado como o ponto de partida para um novo começo de Gotham. Uma nova prefeita disposta a fazer diferente e sem relações com casos de corrupção foi eleita, os vilões que ameaçavam a cidade foram derrotados por Batman, que em seguida abandonou suas antigas convicções, e planeja mudar sua forma de agir como vigilante. Em outras palavras, a enchente simboliza a “limpeza da mancha” de Gotham.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este presente trabalho trouxe diversas reflexões pertinentes sobre os assuntos abordados, no capítulo 2 foi possível compreender melhor sobre a origem da arte e diversas definições da palavra “arte”, delineado pelos autores: Alfredo Bosi, Stephenson; Debrix, Mário Pedrosa e Walter Benjamin. No mesmo capítulo, a relação da arte com cinema e a realidade foram estudados e debatidos. A indústria cinematográfica possui várias manifestações na nossa realidade, desta forma, os estudos feitos possibilitaram a compreensão da origem do cinema num geral e do cinema estadunidense. Além disso, com os estudos acerca da indústria cultural foi possível entender a força do cinema como ferramenta disseminadora de ideologias, no qual foi fortemente utilizada na Segunda Guerra Mundial, com filmes como *A face de Fuhrer (1942)*.

Os estudos feitos sobre as linguagens cinematográficas no capítulo 2 revelaram as inúmeras possibilidades de comunicação que um filme possui, desde seus planos até sua trilha sonora, todas técnicas dentro de uma obra terão uma funcionalidade linguística, e estas compreensões foram possíveis partir dos autores: Marcel Martin, Nepomuceno, Arnheim Rudolf, Eduardo Ramos, Modesto Farina, Marcos Napolitano, Gérard Betton, e Harris Watts. Sobre o capítulo 3, foi possível explorar e compreender a natureza persuasiva da propaganda e suas manifestações ideológicas, além de descobrir a importância dos signos para a construção narrativa, a partir, principalmente, do autor Citelli.

Ainda no capítulo 3 foi estudado sobre as manifestações políticas na arte e no cinema, possibilitando a compreensão da força ideológica dessas manifestações culturais. E por fim, ao estudar sobre as ideologias presentes no cinema estadunidense, a partir de autores como: Baptista; Mascarello, Alexis de Tocqueville, Furhammar; Isaksson, John Thompson, Maria do Céu Marques, Vitor Leite, Frédéric Martel e Jean-Michel Valantin.

Partindo para a análise, de um modo geral, ela tornou possível a percepção da facilidade com que uma propaganda ideológica pode impregnar-se sobre a indústria cinematográfica, principalmente a estadunidense, manifestando-se sobre suas linguagens audiovisuais e signos solidificados. Além disso, foi descoberto que com uma análise minuciosa, sobre a montagem das trilhas sonoras, ruídos, paleta de cores, movimentações de câmera, planos e ângulos em uma cena, é possível

verificar a presença propagandística ideológica no filme *The Batman* (2022). Todos estes tipos de linguagem propagam sentimentos, emoções, ideias, valores e crenças específicas ao espectador, que em conjunto, criam ou reforçam uma ideologia. Deste modo, neste presente trabalho, tanto o objetivo geral que buscava entender sobre a conexão entre propaganda ideológica e o filme analisado, quanto a questão norteadora, foram respondidos: **De que forma a propaganda ideológica manifesta-se no cinema contemporâneo, especialmente a partir da linguagem cinematográfica?**

Além disso, a partir das reflexões feitas nesta conclusão, podemos observar que o primeiro objetivo específico, que busca entender sobre a arte, foi respondido no subcapítulo 2.1 CINEMA: ARTE E INDÚSTRIA CULTURAL. O segundo objetivo específico, que procura entender sobre questões gerais da propaganda, foi respondido no subcapítulo 3.1 PROPAGANDA IDEOLÓGICA E SUAS TÉCNICAS PERSUASIVAS. O terceiro objetivo específico, no qual tem como propósito compreender sobre o cinema como manifestação artística e ideológica, é contemplado durante toda a construção do capítulo 2 e 3. Já o quarto objetivo específico, que busca entender sobre a indústria cinematográfica estadunidense e suas particularidades, foi respondido a partir dos subcapítulos 2.3 INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA ESTADUNIDENSE e 3.3 IDEOLOGIA ESTADUNIDENSE E INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA. Por fim, o último objetivo específico, que procura estudar as linguagens cinematográficas, foi contemplado no subcapítulo 2.2 LINGUAGEM DO CINEMA: SUAS POSSIBILIDADES.

O conhecimento adquirido nestes estudos foi de extrema importância para formar profissionalmente e tecnicamente o autor deste Trabalho de Conclusão de Curso, a partir deles foi possível se aprofundar em tópicos não tanto explorados na graduação, desde modo, abrangendo o leque de possibilidades de estudos na área de comunicação. Por fim, como contribuição para futuros pesquisadores do assunto, vejo que este estudo concede materiais e base teórica para abordagens de certos recortes e áreas que envolvem o cinema estadunidense, e a propaganda ideológica. Além de proporcionar a possibilidade de estudos socioculturais acerca do personagem Batman e o mito que o envolve.

REFERÊNCIAS

_____. **História das Idéias e Movimentos Anarquistas. 2 vols.** Porto Alegre: LP&M, 2002.

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ALTHUSSER, Louis. **Marxismo e Humanismo.** In: Análise Crítica da Teoria Marxista. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1963.

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

AIDAR, Laura. **Ready made.** Cultura genial. Disponível em: <<https://www.culturagenial.com/ready-made/>>. Acesso em 15 set. 2022.

ARNHEIM, Rudolf. **A arte do cinema.** Lisboa, Portugal: Edições 70, 1989.

BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando. **Cinema mundial contemporâneo.** Campinas: Papirus, 2016.

BELLENGER, Lionel. **A persuasão e suas técnicas.** Tradução: Waltensir Dutra, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1987.

BENJAMIN, Walter. **A idéia do cinema.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.

BENJAMIN, Walter. **O autor como produtor.** In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sergio Paulo Rouanet. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BROMBERT, Victor H. **Em louvor de anti-heróis.** Tradução José Laurenio de Melo. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte.** São Paulo: Ática S.A, 1986.

CACHOPO, J. P et al. (org.). **Estética e política entre as artes.** São Paulo: Grupo Almedina, 2017.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Editora Pensamento Ltda., 1997.

CARVALHO, Nelly de. **Publicidade: a linguagem da sedução.** S. Paulo: Ática, 1996.

CITELLI, Adilson. **Linguagem e persuasão.** São Paulo: Ática, 2002.

CORRÊA, Mariana de Cássia Virgílio; BURLA, Gustavo. **O surgimento do star system e sua potencialização com os meios de comunicação**: análise das manifestações contra o Governo Temer. Belo Horizonte: Intercom, 2018.

DURANDIN, Guy. **As mentiras na propaganda e na publicidade** . São Paulo: JSN, 1996.

DUVERGER, Maurice . **Introduction à la Politique**. Paris: Gallimard, 1964.

ESCOSTEGUY, Ana. **Cartografias dos estudos culturais**: uma visão latinoamericana. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

ELGER, Dietmar. **Dadaísmo**. São Paulo: Taschen, 2005.

ENGELS, Friedrich; MARX, Karl. **A Ideologia Alemã**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicações**. 4ª Edição. Editora Edgard Blucher, Ltda, São Paulo, 1990.

FEIJÓ, Martin Cezar. **O que é herói**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FURHAMMAR, Leif; ISAKSSON, Folke. **Cinema e política**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1976.

GOMES, Neusa Demartini. **Publicidade ou Propaganda? É isso aí!**. In: Revista FAMECOS. Nº 16, 2001. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3142/2413>>. Acesso em 3 mai. 2023.

GROYS, Boris. **Deuses escravizados**: a guinada metafísica de Hollywood. Folha de São Paulo, São Paulo, 03 jun. 2001.

GUINSBURG, J.; LEIRNER, Sheila. **O surrealismo**. 1. ed. - São Paulo: Perspectiva, 2008.

HECK, Marina Camargo. **The ideological dimension of media messages**. In: HALL, Stuart et. al. (ed.). Culture, media, language. London: Routledge, 1996. (p. 122-127).

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. **Dadaísmo**. História das Artes, 2022. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/dadaismo/>> . Acesso em 15 Set 2022.

KOTHE, Flávio R. **O herói**. 2 ed. São Paulo: Editora Ática, 1987.

LEITE, Sydney Ferreira. **Cinema brasileiro – das origens à retomada**. 1. ed. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2005.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LOBO, Andréa Maria Carneiro; PORTELLA, José Roberto Braga. **Percursos da história moderna**. Curitiba: InterSaber, 2017.

MAAR, Wolfgang Leo. **O que é política**. São Paulo: Brasiliense, 2017.

MARQUES, Maria do Céu. **Hollywood e a Globalização**. In: AVELAR, Mário (coord.) Viagens pela Palavra. Lisboa: Universidade Aberta, 2005. p. 195-203.

MARTEL, Frédéric. **Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Trad: Lauro António; Maria Eduarda Colares. Lisboa: Ed. Sinalivro, 2005.

NAPOLITANO, Marcos. **Temáticas**. São Paulo: IFCH - Unicamp, 2011.

NEPOMUCENO, O.P.L. **Linguagem Cinematográfica**. Curitiba: Contentus, 2020.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: Labcom, 2010.

NÓVOA, Jorge. **Apologia da relação cinema-história**. In: Revista Eletrônica O Olho da história. N.1., 1999. Disponível em: <<https://1ecc43507c.clvaw-cdnwnd.com/2eb9931fb1b91b0a57f266bbd5bd443a/200000216-f13b4f2350/Apologia%20da%20rela%C3%A7%C3%A3o%20cinema-hist%C3%B3ria.pdf>>. Acesso em 8 dez. 2022.

O informante. Direção de Michael Mann. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 1999. (157 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RTmEr7pZJX0&t=3s&ab_channel=Filme%26Cr%C3%ADticaSocialII>. Acesso em: 21 Mai. 2023.

PAVIANI, Jayme. **Estética mínima: notas sobre arte e literatura**. 2. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

PEDROSA, Mario. **Política das artes: textos escolhidos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

PIRES, Marília Freitas de Campos. **O Materialismo histórico-dialético e a Educação**. Botucatu: UNESP, 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/icse/a/RCh4LmpxDzXrLk6wfr4dmSD/?lang=pt>> . Acesso em: 1 set. 2022.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de Comunicação**. 2ª ed. rev. e atualizada. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

RAMOS, Viviane Rodrigues Darif Saldanhas de Almeida. **Teoria crítica e Escola de Frankfurt: uma análise interdisciplinar da sociedade**. Curitiba: InterSaberes, 2019.

RANCIÈRE, Jacques. **La Méésentente — Politique et philosophie**. Paris: Galilée, 1995.

RODRÍGUEZ, Angel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: Senac, 2006.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: arte & indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

SANDMANN, Antônio José. **A linguagem da propaganda**. São Paulo: Contexto, 1993.

SHARRETT, Christopher. **Hollywood and the new militarism**. USA Today Magazine, Tysons Corner, ano 20, n. 2864, mai. 2002.

SILVA, Zander Campos. **Dicionário de marketing e propaganda**. Rio de Janeiro: Pallas, 1976.

SOUSA, Américo. **A persuasão: estratégias de comunicação influentes**. Rio de Janeiro: Nórdica, 2003.

SOUZA, Milena Costa de. **Sociologia do consumo e indústria cultural**. Curitiba: InterSaberes, 2017.

SPINI, Ana Paula; BARROS, Carla Miucci Ferraresi. **Star system, sexualidade e subjetivações femininas no cinema de Hollywood (1931-1934)**. Uberlândia: ArtCultura, 2015.

STEPHENSON, Ralph; DEBRIX, Jean R. **O cinema como arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

TOZZI, Devanil; ... [e outros]. **Caderno de cinema do professor: dois**. São Paulo : FDE, 2009.

THOMPSON, John. **Ideologia e cultura moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. Petrópolis: Vozes, 2011.

TOCQUEVILLE, Alexis de. **A democracia na América**. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1977.

TRINGALI, Dante. **Escolas Literárias - Desde A Idade Média até O Modernismo No Século Xx**. São Paulo: MUSA, 1994.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

VALANTIN, Jean-Michael. **Hollywood, the Pentagon and Washington: The Movies and National Security from World War II to the Present Day**. London: Anthem Press, 2005.

VESTERGAARD, T. & SHRODER, K. **A linguagem da propaganda**. Trad. J. A. dos Santos. São Paulo: Martins Fonte, 2004.

VIANA, Nildo. **Cinema e mensagem: análise e assimilação**. Porto Alegre: Asterisco. 2012.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2006.

WATTS, Harris. **Direção de câmera: um manual de técnicas de vídeo e cinema**. São Paulo: Summus, 1999.

WOODCOCK, George. **“Anarquismo: introdução histórica”**. In: *Grandes Escritos Anarquistas*. Porto Alegre, LP&M, 1998.

FILMOGRAFIA:

A face de Fuhrer. Direção: Jack Kinney. Estados Unidos: Walt Disney, 1942. (8 min.). Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/x77c8w>>. Acesso em: 21 Mai. 2023.

Akira. Direção: Katsuhiro Otomo. Japão: Tokyo Movie Shinsha, 1988. (124 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3uT12tBIW-I&ab_channel=NostalgiaTv>. Acesso em 26 nov. 2022.

Batman. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros, 1989. (126 min.). Disponível em: Youtube. Acesso em: 20 Jun. 2023.

Batman Begins. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros, 2005. (140 min.). Disponível em: Prime Vídeo. Acesso em 21 Jun. 2023.

Batman Forever. Direção: Joel Schumacher. Estados Unidos: Warner Bros, 1995. (121 min.). Disponível em: Prime Vídeo. Acesso em 20 Jun. 2023.

Batman Returns. Direção de Tim Burton: Estados Unidos: Warner Bros, 1992. (126 min.). Disponível em: Prime Vídeo. Acesso em 20 Jun. 2023.

Batman: The Movie. Direção: Leslie H. Martinson. Estados Unidos: Greenlawn Productions, 1966. (105 min.). Disponível em: Youtube. Acesso em: 19 Jun. 2023.

Batman & Robin. Direção: Joel Schumacher. Estados Unidos: Warner Bros, 1997. (125 min.). Disponível em: Prime Vídeo. Acesso em 21 Jun. 2023.

O informante. Direção: Michael Mann. Estados Unidos: Touchstone Pictures, 1999. (157 min.). Disponível em: Youtube. Acesso em 21 Mai. 2023.

Tempos Modernos. Direção de Charles Chaplin. Estados Unidos: United Artists, 1936. (87 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3tL3E5fIZis&ab_channel=ICDPCursoseTreinamentos-CursosnaBaixadaSantista-SP>. Acesso em: 15 set. 2022.

The Batman. Direção: Matt Reeves. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2022. (176 min.). Disponível em: HBO Max. Acesso em: 23 Jun. 2022.

The Dark Knight. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros, 2008. (152 min.). Disponível em: Prime Vídeo. Acesso em 21 Jun. 2023.

The Dark Knight Rises. Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros, 2012. (164 min.). Disponível em: Prime Vídeo. Acesso em 22 Jun. 2023.

APÉNDICE

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

EDUARDO GAIO

**RESSONÂNCIAS DA PROPAGANDA IDEOLÓGICA NAS MANIFESTAÇÕES
ARTÍSTICAS: UMA ANÁLISE DO FILME THE BATMAN**

Caxias do Sul
2022

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

EDUARDO GAIO

**RESSONÂNCIAS DA PROPAGANDA IDEOLÓGICA NAS MANIFESTAÇÕES
ARTÍSTICAS: UMA ANÁLISE DO FILME THE BATMAN**

Projeto de TCC apresentado como
requisito para aprovação na disciplina de
TCC I – aluno: 660777-29

Orientador(a): Flóra Simon da Silva

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pintura Rupestre.....	17
Figura 2 - <i>A Noiva Desnudada por seus Próprios Celibatários</i>	19
Figura 3 - Fonte.....	20
Figura 4 - Exemplo de arte militante.....	24
Figura 5 - Exemplo de arte engajada.....	24
Figura 6 - Cena do filme <i>Tempos Modernos</i> (1936)	46
Figura 7 - Cena da moto deslizando em <i>Akira</i> (1988).....	50
Figura 8 - Pôster do filme <i>The Batman</i> (2022).....	51

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	05
2 TEMA.....	08
2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	08
3 JUSTIFICATIVA.....	09
4 QUESTÃO NORTEADORA.....	11
5 OBJETIVOS.....	12
5.1 OBJETIVO GERAL.....	12
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
6 METODOLOGIA.....	13
7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	16
7.1 A ARTE E AS SUAS RELAÇÕES SOCIAIS.....	16
7.1.1 ARTE E POLÍTICA	22
7.2 CINEMA COMO ARTE.....	25
7.2.1 CINEMA E POLÍTICA.....	32
7.2.2 A CONSTRUÇÃO DAS MENSAGENS DO CINEMA NO IMAGINÁRIO DO ESPECTADOR A PARTIR DE SUAS LINGUAGENS.....	34
7.3 CONSTRUÇÃO DA PROPAGANDA COMO DISCURSO PERSUASIVO.....	46
7.4 O FILME THE BATMAN E A PROPAGANDA IDEOLÓGICA A PARTIR DAS LINGUAGENS DO FILME.....	49
8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS.....	54
9 CRONOGRAMA.....	55
REFERÊNCIAS.....	56

1 INTRODUÇÃO

Quando falamos de cinema não podemos negar seu impacto cultural no imaginário coletivo, desde o Manifesto das Sete Artes (1923), escrito por Ricciotto Canudo, compreendemos o cinema como a sétima arte. Analisando a realidade é viável considerá-lo como uma das artes mais influentes no mundo contemporâneo, apenas considerando o grande número de assinantes de serviços de streaming²⁷ podemos observar sua influência, que de acordo com a pesquisa feita em 2022 pela empresa Hibou²⁸, especializada em pesquisa e monitoramento de mercado e consumo, 71% dos brasileiros afirmam assinar algum serviço de streaming. Sendo assim, esses dados reforçam que há um grande número de pessoas que assistem filmes.

E por essa grande influência dos filmes para a sociedade, este projeto tem como propósito uma análise científica entre a conexão do cinema como manifestação artística e a propaganda. Vale ressaltar que ao se referir à propaganda estamos falando dela como ferramenta de disseminação ideológica, algo que supera a comunicação como divulgação de produtos ou serviços, e se manifesta como ideologia nos discursos onde ela estiver inserida.

A arte, desde o início da história da humanidade sempre esteve entre nós, ela é essencial para a humanidade e seu desenvolvimento. Presente em nossas formações culturais ela permite que possamos nos expressar a partir dela, assim sendo a arte carrega em si nossas ideias, emoções e personalidades. Ela serve como uma ferramenta de autoconhecimento, que além de se comunicar com seus espectadores de formas distintas também terá impacto em seu criador.

É a partir dessa estreita relação entre a arte e a sociedade que observamos seu impacto na forma como as pessoas consomem, absorvem e reproduzem mensagens através de músicas, filmes, livros ou qualquer outra manifestação artística. Muitas vezes essa tamanha identificação com determinada obra culmina na reprodução de uma ideologia inserida nela, que nem sempre é explícita e pode ser mascarada e diluída através da arte.

²⁷ Serviços de Streaming se tratam de aplicativos que disponibilizam um grande catálogo de filmes e séries online que podem ser assistidos via computador, celular ou TV. Disponível em: <<https://blog.nubank.com.br/o-que-e-streaming/>>. Acesso em 18 ago. 2022.

²⁸ Retirado de: <<https://www.abranet.org.br/Noticias/71%25-dos-brasileiros-assinam-ou-ja-assinaram-streaming-3847.html?UseActiveTemplate=site&UserActiveTemplate=mobile%252Csite#.Y33pXnbMJPa>>. Acesso em 17 ago. 2022.

Neste projeto será proposta a análise do filme *The Batman* (2022) aqui relacionado com a arte, que fará uma ponte com a propaganda. Este filme pertence ao universo fictício de super heróis da DC²⁹, porém, um pouco diferente de outros filmes do mesmo universo, este possui uma temática mais investigativa, que mistura o drama com ação, algo não muito comum em outros filmes do gênero de super herói. Além disso, o protagonista, que é o super herói desta história, possui propostas diferentes do habitual, no filme sua personalidade é mais humana, cheia de suas diversas imperfeições que vem junto dela. Diferente de outros filmes onde o herói muitas vezes é imaginado como uma pessoa que se destaca acima dos outros, sendo um exemplo de altruísmo.

Em *The Batman* acompanhamos a história fictícia de Bruce Wayne, um órfão bilionário que possui uma identidade secreta chamada Batman, que é um vigilante da noite que combate crimes e se utiliza de diversas ferramentas, como o medo, para enfrentar seus obstáculos. Em mais um dos reboots³⁰ da saga de filmes do homem-morcego Bruce enfrenta um de seus grandes inimigos, o Charada. Neste longa-metragem Batman parte em uma jornada investigativa com muita ação e drama, para descobrir a verdadeira identidade de Charada e impedir que ele saia impune de seus crimes. Este filme se trata de uma jornada de vingança e autoconhecimento.

E para podermos analisar com embasamento essa obra cinematográfica precisamos entender o papel do cinema como manifestação artística, como a propaganda ideológica é inserida nela e sua influência na mensagem final da obra. A partir disso, de que maneira a arte se torna um instrumento de persuasão dentro da propaganda? Qual tipo de ideologia se faz presente nas propagandas? E através de quais linguagens dentro de um filme as propagandas ideológicas são percebidas? A partir destas perguntas, poderemos abordar sobre propaganda, que de acordo com

²⁹ DC Entertainment é uma editora norte-americana subsidiária da companhia Warner Bros. Discovery criada em 1935, que se deu início com publicações de revistas e quadrinhos onde muitos personagens icônicos da cultura pop surgiram, como Batman e Superman. E com o tempo entraram também no mercado cinematográfico. Disponível em: <<https://mundodasmarcas.blogspot.com/2006/08/dc-comics-comics-arent-just-for-kids.html>>.. Acesso em 17 ago. 2022.

³⁰ O reboot do inglês se traduz como reinício, nos cinemas tem um diferente significado. Se trata do ato de reiniciar um universo cinematográfico já construído com outros filmes com o intuito de recontar a história, ou seja, cria-se um novo filme sobre esse mesmo universo mas todos acontecimentos das outras produções audiovisuais são descartados e a história parte novamente do ponto zero, geralmente também é trocado o elenco. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/reboot-remake-retcon-qual-a-diferenca-196553/>>. Acesso em 17 ago. 2022.

Guy Durandin (1996), ela não se faria necessária caso as pessoas pudessem se fazer obedecer cegamente, porém, a realidade é que elas não se contentam em obedecer, e sempre pedem algo em troca. O humano antes de mais nada precisa de um discurso inserido em sua realidade material para ser convencido da mensagem que tal propaganda está tentando comunicar.

2 TEMA

A conexão entre a arte e a propaganda.

2.1 Delimitação do tema

Produção cinematográfica *The Batman* (2022) e a propaganda ideológica no filme.

3 JUSTIFICATIVA

Neste projeto será estudado a conexão da propaganda e a arte a partir das linguagens no cinema, este tema de pesquisa foi escolhido, pois, em primeiro lugar, os estudos sobre a propaganda sempre apontam para entender como ela se utiliza dos mais diferentes artifícios para chegar ao seu objetivo: disseminar uma mensagem, seja ela qual for e para qual finalidade. Porém, na maioria dos casos é analisada a mensagem a partir de um conceito mercantil, onde a propaganda busca incessantemente uma forma de conectar o produto, a marca ou a ideia com o público alvo em questão, para assim gerar lucro. Por isso, neste trabalho de conclusão de curso será analisado o conceito de propaganda fora dessa relação de mercado, exploraremos seus conceitos ideológicos que ultrapassam essa relação de lucro e atingem o nível político.

Ao decorrer de todo curso de publicidade e propaganda do autor deste trabalho, foi muito discutido e estudado técnicas de comunicação voltadas para o mercado e vendas. Com isso, foi identificado falta de um maior aprofundamento de outros conceitos e aplicações para essa área de comunicação. Pouco se fala do seu lado político ideológico que tem um poder de influência grande sobre nossas vidas, por isso será produzido este projeto para poder abranger essa área pouco explorada e expandir os conhecimentos do autor sobre publicidade e propaganda.

E junto do objetivo de explorar essa área da propaganda não muito citada vamos fazer uma conexão dela com a arte, pois a arte carrega dentro de si tudo que a humanidade já fez, sentiu e pensou. Ela tem um papel fundamental na manifestação de ideias e sentimentos, e é principalmente através dela que a propaganda irá conseguir se mascarar e diluir suas mensagens, para que assim cause o impacto almejado.

A arte nesse projeto de conclusão de curso será relacionada com o cinema, pois é uma das ramificações da arte mais famosas e expressivas na atualidade, sendo uma grande influência cultural para todo o mundo, além disso, o autor deste projeto é um grande admirador do cinema como um todo também. O filme *The Batman* (2022), em específico, será utilizado como peça de análise neste projeto para que seja possível conectar a propaganda e a arte a partir das linguagens do cinema de forma mais prática, este longa-metragem foi escolhido pelo autor deste projeto, pois o mesmo é um admirador do personagem Batman e do universo fictício

de *super-heróis* em que o personagem está inserido, além de ter assistido o filme na data de lançamento dela nas salas de cinema do Brasil. O autor logo após ter assistido *The Batman* observou que a obra mesmo sendo fictícia traz consigo críticas acerca da sociedade e da política do nosso mundo real, corroborando para escolha deste filme para este projeto de conclusão de curso.

Por fim, ao reunir todos itens principais que serão estudados nesse projeto (a propaganda, a ideologia, a arte e o cinema) o autor poderá alcançar maior conhecimento para si e sua área de estudo, ao compreender sobre a manifestação da propaganda como ferramenta ideológica e política, elucidando sua forma de agir e de se comunicar, principalmente pelo meio da arte, e mais especificamente do cinema. Por este motivo o autor desse projeto, ao final de sua produção, se tornará um profissional da área de publicidade e propaganda mais qualificado, crítico e perspicaz, capacitando-o a entender melhor a construção de mensagens persuasivas. Ao promover maior conhecimento cultural pela análise do filme *The Batman*, poderemos dar ênfase à arte e ao cinema e entender a importância delas para sociedade e para a área de publicidade e propaganda.

4 QUESTÃO NORTEADORA

Ao examinar a indústria cinematográfica americana como manifestação artística, de que forma é possível perceber nela manifestações de cunhos políticos, em forma de propaganda ideológica ?

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo geral

Compreender a conexão entre a arte cinematográfica e propaganda ideológica no filme *The Batman* (2022) a partir das linguagens utilizadas no filme.

5.2 Objetivos específicos

- a) Entender o que é arte, examinar sua origem e como ela se manifesta na sociedade;
- b) Definir o que é propaganda e como surgiu, e decifrar seu impacto no mundo;
- c) Estudar o cinema, tanto como arte quanto política, e analisar seu papel na construção de identidade na sociedade ocidental;
- d) Analisar como a propaganda pode se apresentar na arte, a partir do filme *The Batman* (2022);
- e) Compreender as técnicas de linguagens utilizadas no cinema para inserção de ideias;

6 METODOLOGIA

Para que um projeto científico como este seja produzido é necessário delimitar sua metodologia de pesquisa, e assim definir de qual forma o estudo será produzido. Considerando que esse projeto irá se tratar de um estudo de aspectos subjetivos do comportamento humano, abordando temas que não podem ser quantificados, será utilizado uma abordagem qualitativa. Para Turato (2005), as pesquisas que utilizam o método qualitativo devem trabalhar com valores, crenças, representações, hábitos, atitudes e opiniões, em vez da medição, seu objetivo é conseguir um entendimento mais profundo e, se necessário, subjetivo do objeto de estudo, sem se preocupar com medidas numéricas e análises estatísticas.

Essa abordagem teórica se relaciona de maneira notável com o presente trabalho, visto que este aborda temáticas abstratas, como a interpretação da arte e a influência da propaganda. Se torna ainda mais evidente o uso do método de pesquisa qualitativa quando Flick (2009), apresentam quatro bases teóricas para pesquisa qualitativa: a) a realidade social é vista como construção e atribuição social de significados; b) a ênfase no caráter processual e na reflexão; c) as condições “objetivas” de vida se tornam relevantes por meio de significados subjetivos; d) o caráter comunicativo da realidade social permite que o refazer do processo de construção das realidades sociais se torne ponto de partida da pesquisa.

Devido à necessidade de abordarmos de maneira mais aprofundada alguns temas, será utilizado uma pesquisa de natureza pura no projeto. “A pesquisa pura ou básica é um tipo de pesquisa em que o pesquisador tem como intuito o saber, buscando satisfazer uma necessidade intelectual por meio do conhecimento”. (CERVO; BERVIAN; DA SILVA, 2007). Na mesma linha de conhecimento, Andrade (2017) diz que a pesquisa pura é motivada por razão de ordem intelectual.

Marconi e Lakatos (2017) irão definir que a pesquisa pura é uma modalidade de pesquisa que procura o progresso científico, a ampliação de conhecimento teórico, sem a preocupação de utilizá-las na prática. É uma pesquisa formal, que tem em vista generalizações, princípios e leis. Dessa forma, através de uma reunião de informações, a pesquisa pura irá auxiliar na compreensão das questões e itens levantados ao longo do trabalho, como a definição de o que é propaganda e os estudos sobre arte e cinema.

Partindo para o método da pesquisa, foi decidido usar uma abordagem de pesquisa exploratória, devido a escassez de fontes acadêmicas sobre os temas abordados no projeto, como “os discursos ideológicos em obras cinematográficas”. Para Prodanov e Freitas (2013, p.51-52) a “pesquisa exploratória é quando a pesquisa se encontra na fase preliminar, tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento [...]”.

Com a pesquisa exploratória será possível ampliar as informações que temos, para assim se familiarizar com os assuntos abordados. Este método permitirá “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.” (GIL, 2008, p.27).

Levando em consideração que será necessário especificar a pesquisa para poder falar sobre o filme que será abordado nela, se vê necessário o uso do método que envolve o estudo de caso. Para Yin (2001, p.24), “o estudo de caso é usado em muitas situações, para contribuir ao nosso conhecimento dos fenômenos individuais, grupais, organizacionais, sociais, políticos e relacionados.” Com este método poderemos analisar o filme *The Batman* (2022), a partir de novos pontos de vista. Yin (2001, p.35) também cita que “o estudo de casos, como outras estratégias de pesquisa, representa uma maneira de se investigar um tópico empírico seguindo-se um conjunto de procedimentos pré especificados”.

No entendimento de Boaventura (2007), para realizar um estudo de caso, um dos passos fundamentais é a “delimitação da unidade-caso”, que em nosso projeto já foi delimitado ao escolher o filme para uma análise das conexões entre a propaganda e o cinema como elemento artístico.

De tal forma, o estudo de caso é um método de investigação de extrema importância para o andamento do projeto, colhendo informações que vão auxiliar na ampliação da pesquisa e no aprofundamento dos assuntos. Descobrir novos sentidos e expandindo a experiência relacionada a determinados tópicos abordados ao longo do projeto, como o da indústria cinematográfica e de que modo ela se manifesta artisticamente.

E a fim de obter maior credibilidade e embasamento teórico para o desenvolvimento mais completo dos temas do projeto, será preciso o uso de um procedimento técnico de Revisão Bibliográfica, que também é denominada como

Revisão de Literatura ou Referencial Teórico. Essa técnica nos permitirá utilizar obras e pesquisas de outros autores que também abordam temas como a arte, o cinema, a ideologia e a propaganda. “Tal abordagem metodológica é parte de um projeto de pesquisa, que revela explicitamente o universo de contribuições científicas de autores sobre um tema específico”. (SANTOS e CANDELORO, 2006, p.43)

E por fim, em virtude do filme que será avaliado no decorrer do trabalho, verificamos a necessidade de utilizar um procedimento de análise fílmica. Para Aumont (2019), analisar um filme é sinônimo de decomposição. Segundo Vanoye (1994) embora não exista uma metodologia universalmente aceita para se proceder à análise de um filme, é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: primeiramente, decompor, ou seja, descrever, para em seguida, estabelecer e compreender as relações entre os elementos decompostos, interpretando-os.

Voltando para Aumont (2019) ele explica que a decomposição recorre aos conceitos relativos à imagem (fazer uma descrição plástica dos planos no que diz respeito ao enquadramento, composição, ângulo, etc), ao som (efeitos sonoros, trilha sonora, falas de personagens, etc) e à estrutura do filme (planos, cenas e sequências). Dessa forma, a análise fílmica irá auxiliar na interpretação de elementos fundamentais do filme que será avaliado, contribuindo na localização dos componentes importantes para a constituição e compreensão da obra.

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

7.1 A ARTE E AS SUAS RELAÇÕES SOCIAIS

Para começarmos esta revisão bibliográfica precisamos entender conceitos-chaves para poder desenvolver esse trabalho, um destes termos é a arte. Conceitos este que não é fácil de se explicar, diversos autores o explicam de maneiras diferentes, então vamos nos abster no conceito de alguns deles que mais se adequa ao objetivo deste trabalho. Para Stephenson e Debrix (1969) a

arte é um processo pelo qual o artista utiliza sua experiência, intuição ou inspiração, selecionando e organizando para criar belos e autênticos objetos artísticos que, em maior ou menor grau, imitam a realidade (como a definimos) e que através desses objetos ele comunica sua experiência a um público. (STEPHENSON e DEBRIX, 1969, p.17).

Os dois autores reforçam também que a arte deve ser considerada um processo que começa “desde a intuição do artista até a apreciação do espectador, e não apenas o objeto (filme, estátua, poema, sonata) produzido”. (STEPHENSON e DEBRIX, 1969, p.19).

Partindo para outro autor, Mário Pedrosa (1995) entende que para definir a arte precisamos analisar o contexto histórico no qual ela está inserida, nenhuma manifestação de nossa sociedade pode fugir do contexto material ao qual ela está enquadrada. A arte antes de mais nada é um fenômeno estético que está num primeiro momento atrelada ao modo de produção de um determinado grupo social num determinado tempo e lugar para produzir o seu alimento e subsistência. A partir de uma análise materialista histórica-dialética³¹ é possível observar a influência de determinado modo de produção para determinada forma de civilização e sua arte.

Como exemplo podemos citar os povos caçadores e apanhadores, que representam a forma mais primitiva de civilização, que inerente a sua sobrevivência

³¹ Base filosófica da ideologia desenvolvida por Karl Marx que serve como ferramenta de análise da realidade, constituída pela reinterpretação da dialética de Hegel, que tratava ela idealmente no plano de espírito, das ideias, e com Marx ganhará uma materialização e concreticidade. E com essa preocupação Karl Marx instituiu um caráter material (a organização do homem em sociedade a partir de suas relações de produção e seus meios, moradia e modo de consumo) e um caráter histórico (como o homem vem se organizando a partir da história) para a dialética. Dessa forma, a análise materialista histórico-dialética será definida pelo movimento do pensamento através da materialidade histórica da vida dos homens em sociedade, e assim será possível descobrir as leis fundamentais que definem a forma organizativa dos homens durante a história da humanidade, de acordo com Marília Freitas de Campos Pires (2009).

a partir da caça surgiu um desenvolvimento artístico em seus povos, de acordo com Mário Pedrosa (1995).

Todos os povos caçadores, embora vivendo em climas os mais opostos, demonstram uma impressionante uniformidade quanto às suas formas de arte, revelando uma extraordinária aptidão e desenvolvimento da arte da pintura e da escultura e invulgar habilidade técnica na construção das suas armas. Os bosquímanos, os hiperboreanos, os australianos, teriam perecido na luta pela vida, exclusivamente à mercê dos olhos e das mãos, se as funções e a qualidades inerentes a esses órgãos não tivessem tido um desenvolvimento que povos imediatamente superiores em uma cultura não alcançaram. “A maior habilidade técnica se encontra, assim, nos povos que a natureza obriga a uma tensão contínua de suas forças. (PEDROSA, 1995, p.36).

Podemos concluir então que os povos caçadores eram hábeis artistas, pois a manifestação estética de sua arte se dava nas qualidades que eram desenvolvidas na luta pela vida dessa população. Além disso podemos observar em pinturas rupestres (Figura 1) a materialização máxima dessas formas de produção, que a partir de pinturas em rochas era representado imagens de homens caçando animais por comida e dentre outras atividades laborais da época. A partir desse contexto histórico material Grosse (1933, *apud* PEDROSA, 1995, p.36) define que “O dom da observação e a habilidade são as qualidades principais necessárias ao exercício de uma arte”.

Figura 1. Pintura rupestre



Fonte: Disponível em: <<https://conhecimentocientifico.com/arte-rupestre-o-que-e/>>. Acesso em: 03 set. 2022.

Pulando para algumas épocas a frente, segundo Mário Pedrosa (1995), com o desenvolvimento do regime capitalista nas cidades e portos, o trabalho começa a se mecanizar e a relação do homem, agora como proletário, com seu meio de

produção, foi cada vez mais se distanciando e tomando caminhos contrários, o trabalho que antes se adaptava ao homem, exige agora o contrário, que o homem se adapte a ele, junto trabalhador, cada vez mais, se torna uma ferramenta da produção e não seu condutor. Junto disso a arte se modificou também, se desvinculando de uma certa contemplação com a natureza. Para o autor, a arte agora em frente a desumanização do trabalho social se adapta ao mesmo tempo que a rejeita, ela a rejeita pois a produtividade é sobreposta sobre a técnica, levando ao desgaste do homem, que por fim transforma sua arte da sensibilidade para o abstrato.

Observamos tal abstratismo em movimentos artísticos como o Dadaísmo, formado em 1917 em Zurique por artistas franceses e alemães que fugiram do alistamento militar de seus países. Contrários à Primeira Guerra Mundial que os assolava na época, eles fundaram esse movimento, de início literário, que vai se basear em suas descrenças acerca da funcionalidade da sociedade e a ineficiência dos governos de impedirem a guerra. A partir desse contexto de negação da realidade o Dadaísmo irá propor uma arte descolada do sentido, onde seria produzida através do automatismo psíquico, selecionando e combinando elementos aleatoriamente sem ordem ou regra, segundo Imbroisi e Martins (2022).

Como mencionado anteriormente esse movimento se dá início na produção literária, através da criação dos *poemas sonoros*³² pretendiam subverter a utilização convencional da linguagem verbal. Logo depois será introduzido a imagem visual como outra ferramenta de expressão ao Dadaísmo, por um grupo de artistas situados em Berlim que se juntou ao movimento, de acordo com Elger (2005).

Em forma de protesto e em busca de uma transformação esse movimento será imbuído de um visual anárquico e até mesmo carnavalesco. Cheio de incoerência e desordem as obras serão materializados em *ready-mades*³³, colagens, recortes fotográficos, fragmentos de textos e formas abstratas com cores grossas. “Os dadaístas eram menos inventores do que recicladores de materiais (cotidianos)

³² No poema sonoro, a ordem tradicional, a interação entre som e significado, é abolida. As palavras são dissecadas em sílabas fonéticas individuais, esvaziando assim a linguagem de qualquer sentido. Por fim, os sons são re-combinados numa nova imagem sonora. Este processo rouba à linguagem sua função. Porque, segundo a visão dos dadaístas, as instituições, comandos, e a transmissão de informação tinham privado a linguagem de sua dignidade. ‘Com estes poemas sonoros’, disse Hugo Ball para justificar as suas intenções, ‘nós queríamos prescindir da linguagem que o jornalismo tinha tornado desolada e impossível’. Em vez disso, os dadaístas procuraram restituir as palavras à sua imaculada inocência e pureza. (ELGER, 2005. p.11)

³³ Os *ready made* são objetos industrializados que, retirados de seu contexto cotidiano e utilitário, transformam-se em obras de arte. Isso ocorre a partir do momento em que eles são inseridos em museus e galerias. Disponível em: <<https://www.culturagenial.com/ready-made/>>.

existentes, aos quais davam então a sua forma estética (através das) técnicas da colagem e da fotomontagem.” (ELGER, 2005. p.13). Em 1912, um dos grandes artistas desse movimento, o francês Marcel Duchamp, após anos se dedicando a pintar sobre vidro *A Noiva Desnudada por seus Próprios Celibatários* (Figura 2), que representava a busca do impossível, proclamou sua aversão a arte, uma revolta que o limitou a assinar objetos fabricados, os *ready-made*, para que assim ele pudesse provar que qualquer objeto conseguiria este "título" de arte “digna”, de acordo com Guinsburg e Leirner (2008). Uma de suas maiores peças artísticas dadaístas que mais geraram discussões se chama a “Fonte” (Figura 3), esta obra trata-se apenas de mictório de porcelana comprado pelo artista, com a assinatura do seu pseudônimo “R. Mutt” e ano escritos nela.

Figura 2: *A Noiva Desnudada por seus Próprios Celibatários*



Fonte: Disponível em:

<<https://toutelamemoiredumonde.wordpress.com/2014/04/20/a-noiva-despida-por-seus-celibatarios-mismo/>>. Acesso em 19 nov. 2022

Figura 3: Fonte



Fonte: Disponível em:

<<https://www.acervosvirtuais.com.br/layout/museuvirtualdearte/9.php>>. Acesso em: 04 nov. 2022

O dadaísmo terá seu fim em 1922, porém fortes ressonâncias dele serão notadas em posteriores movimentos artísticos, como o Surrealismo. Principalmente materializado na poesia, este movimento nasceu dentro de um grupo dadaísta francês, que se formou ao redor da revista *Littérature*, fundada em 1919, com André Breton sendo um dos principais nomes do movimento, de acordo com Dante Tringali (1994). Guinsburg e Leirner (2008) explicam que

Muitos dos surrealistas haviam integrado o grupo dos dadaístas e sofrido profundamente a experiência da guerra da qual saíram repugnados: nada mais queriam ter em comum com uma civilização que os havia enviado para a morte e agora os esperava cinicamente de volta para recomeçar de novo. (GUINSBURG e LEIRNER, 2008, p.12).

Por isso essa repulsa à autoridade era compartilhada entre o surrealismo e o dadaísmo. Porém os dois movimentos se diferem em alguns aspectos e objetivos, a visão surrealista de acordo com Tringali tem como base a afirmação que:

(...)o homem vive em dois mundos, um consciente, racional, próprio do estado de vigília e um outro mundo inconsciente, irracional, imaginário próprio do estado de sonho. De um lado, a vigília, de outro, o sonho. Houve sempre a tendência de se considerar estes dois mundos como contraditórios e irreconciliáveis, tratando-se o primeiro como real e o segundo como irreal. Nada mais falso! Um não nega o outro, pelo contrário, formam uma unidade. Entre eles, opera-se uma síntese dialética. E de forma nenhuma se admite que o mundo dos sonhos seja irreal. Ambos os mundos são reais e acontece que o mundo imaginário é muito mais real, porque a realidade nasce da fantasia que nasce do desejo. Todo sonho realiza um desejo. O surrealismo se propõe resgatar este lado noturno, muito mais rico, muito mais vasto que o lado diurno. (TRINGALI, 1994, p.43).

A partir disso Tringali afirma que “O surrealismo é, portanto, a defesa de uma realidade absoluta, profunda, onde o sonho e a vigília, a vida cotidiana e a vida fantástica se encontram. Essa realidade fundamental é o inconsciente” (TRINGALI, 1994, p.44), com isso haverá essa visão de libertação do homem, que consiste em dar livre expressão à vida inconsciente que a civilização reprimiu. Por fim percebemos mais uma vez uma relação intrínseca dos meios de produção com a arte, que neste caso se desenvolveu a partir das inseguranças advindas da Primeira Guerra Mundial e sua necessidade imposta de desenvolvimento, produção e organização.

Tais movimentos vanguardistas citados anteriormente tiveram grande impacto cultural no nosso mundo, e Paviani (2003) considerando a arte como uma expressão cultural, define a cultura como conjuntos de ideias, obras, comportamentos e padrões sociais, que se institucionalizam em um determinado período, em uma determinada sociedade (resultado da relação do homem com a natureza e do homem com o homem), a partir disso conseguimos entender a dimensão e a importância da arte para a existência humana.

A tentativa que hoje se tem de reduzir a arte a sentimentos rasos, entretenimento barato e superficialidades não condiz com a ancestralidade e o primitivismo dela, e através de uma citação de Susanne K. Langer, que podemos validar esse fato, “toda cultura desenvolve alguma espécie de arte tão certamente quanto desenvolve a linguagem. Algumas culturas primitivas não possuem nem religiões reais, mas todas possuem alguma arte - a dança, o desenho” (LANGER, 1971, apud PAVIANI, 2003, p.33).

E ao colocar a arte como uma expressão cultural é imprescindível fazermos uma ponte para o conceito de arte e política, política essa que também toma um âmbito cultural ao se tornar parte do cotidiano da sociedade, onde é materializada por meio de debates, obras e medidas públicas.

7.1.1 ARTE E POLÍTICA

Para entendermos a arte como política precisamos entender antes o que é política, conceito este que possui diversas definições e reflexões sobre, porém vamos nos concentrar em somente algumas. Wolfgang Leo Maar (2017) define que

apesar de haver um significado predominante para esse termo, não existe “a” política, o que na realidade existe são políticas. A definição mais predominante que desfalca as outras se refere a sua esfera institucional, que se descreve como todas atividades ligadas a este ambiente governamental e seus espaços de funcionamento. “Um comício é uma reunião política e um partido é uma associação política, um indivíduo que questiona a ordem institucional pode ser preso político; as ações do governo, o discurso de um vereador, o voto de um eleitor são políticos” (MAAR, 2017, p.10).

E a outra definição de política mais “camuflada” para Wolfgang (2017) se refere a forma dos indivíduos de se organizarem em sociedade, as tribos que são formadas dentro dela, e os discursos e ações que são gerados a partir dessas determinadas comunidades. Ou seja, dentro da sociedade existem várias políticas, em que suas propostas podem se relacionar entre si, onde procuram de certo modo conferir uma expressão política. Wolfgang define bem este “fazer política” e sua diferença com a definição institucional, no trecho:

...um músico que exclama: “eu sou um artista, não entendo de política”, posicionando-se frente à arte engajada, refere-se à política institucional. E pode muito bem, sem incorrer em nenhuma incoerência, continuar: “mas tudo que faço tem profundo sentido político”. Ele está fazendo uma distinção entre o valor político imediato de um comício pelas eleições diretas para Presidente da República, que pretende interferir na estrutura do Poder institucional, e o valor político não diretamente institucional do movimento sindical, das comunidades de base da igreja, de uma passeata de estudantes, do movimento gay, de uma invasão de terras, ou de um manifesto cultural. (MAAR, 2017, p.11).

Partindo para outra definição, o autor Maurice Duverger (1964) observa nos estudos da política a existência de dois pontos distintos porém muito relacionados para a significação da palavra. Um lado falando sobre conflito e outro sobre integração, o autor prossegue e afirma que:

Para alguns, a política é essencialmente uma luta, um combate em que o poder permite a alguns que o têm assegurar a sua dominância sobre a sociedade e desta tirar partido. Para outros, a política é um esforço para fazer governar a ordem e a justiça em que o poder permite a proteção do interesse geral e do bem comum contra a pressão das reivindicações particulares(...) (DUVERGER, 1964, p.20).

A partir dessas definições Duverger (1964) vai além e afirma que o estado sempre será em todo lugar tanto um instrumento de dominância de certas classes sobre

outras, como também o instrumento assegurador de uma certa ordem social, e de integração de todos como coletivo para o bem comum.

Com o conceito de política bem explorado podemos falar agora sobre arte política, segundo Marcos Napolitano (2011) a conexão entre arte e política pode se dividir em dois aspectos básicos: “como arte ligada e a serviço de uma ordem política vigente e de um poder constituído; ou como arte engajada que critica esse mesmo poder e uma dada ordem vigente, relacionado mais a processos de lutas de caráter contestatório” (NAPOLITANO, 2011, p.26). O autor prossegue afirmando que a partir de uma análise histórica sobre a “produção cultural” é possível refletir sobre a conexão entre arte e política, “produção cultural” essa que de acordo com Canclini (1982) se define como:

produção de fenômenos que contribuem, mediante a representação ou reelaboração simbólica das estruturas materiais, para a compreensão, reprodução ou transformação do sistema social, relativa a todas as práticas e instituições dedicadas à administração, renovação e reestruturação de sentido. (CANCLINI, 1982, p.29, apud NAPOLITANO, 2011, p.26).

Reforçando esse pensamento, Escosteguy (2001) afirma que “A arte é uma das dimensões mais importantes destes fenômenos. A arte, portanto, faz parte da “esfera cultural”, “terreno onde política, poder e dominação são mediados” (ESCOSTEGUY, 2001, p.14). Essa linha de pensamento pode se reforçar com o conteúdo dissertado no final do capítulo 7.1 *A arte e as suas relações sociais* que discute sobre a arte como produto cultural.

Marcos Napolitano (2011) a fim de situar melhor os campos da arte política propõe uma definição entre o conceito de arte militante (Figura 4) e de arte engajada (Figura 5), o autor difere as duas afirmando que a arte militante “procura mobilizar as consciências e paixões, incitando a ação dentro de lutas políticas específicas, com suas facções ideológicas bem delimitadas, veiculando um conjunto de críticas à ordem estabelecida, em todas as suas dimensões” (NAPOLITANO, 2011, p.29), já a arte engajada “define-se a partir do empenho do artista em prol de uma causa ampla, coletiva e ancorada em “imperativo moral e ético” que acaba desembocando na política, mas não parte dela” (NAPOLITANO, 2011, p.29).

Figura 4: Exemplo de arte militante



Fonte: Disponível em: <<https://twitter.com/panquetruste/status/1571211642284740610>>.

Acesso em: 17 out. 2022.

Figura 5: Exemplo de arte engajada



Fonte: Disponível em: <<https://twitter.com/paulomoreria/status/1527749602597904390>>. Acesso em:

17 out. 2022.

Expandindo o conceito de arte política, Paviani (2003) conclui que não existe uma arte política e uma arte não-política, esses dois conceitos caminham juntos. Em níveis diferentes cada manifestação artística é fundamentalmente política, a música, o cinema, o desenho, etc., sempre acabam se transformando em ação política. Porém, num primeiro sentido, a arte não toma uma dimensão política de forma ativa e consciente, intencionalmente elaborada se pondo em algum lado de uma ideia. Ela faz parte de um movimento de reflexão para a mudança, como resposta às suas influências externas. A arte é uma parte integrante da política, e não seu instrumento.

A arte assume uma dimensão política quando, sem deixar de ser uma forma típica de racionalidade e de imaginação através de sua expressão, mostra a verdade oculta e reprimida do homem concreto. Não é o tema ou assunto que determina uma arte política, mas o modo de exprimir a linguagem. Conquistando uma nova racionalidade e uma nova sensibilidade, a arte desperta o homem e a sociedade do seu sono ideológico, da situação consciente ou inconsciente que o cerca. (PAVIANI, 2003, p.37).

Com base no que foi pesquisado neste subcapítulo fica evidente a dimensão da arte sobre nossas vidas, ela possui um papel importantíssimo para nós, pois como seres políticos precisamos de formas para expressarmos nossas ideias e opiniões. Além disso, observamos a versatilidade que a arte possui sobre ela própria, podendo se manifestar de diversas maneiras, desde o papel até nas telas de um computador, as possibilidades são infinitas. Como propomos a análise de um filme neste trabalho de conclusão de curso, é imprescindível um estudo do cinema como arte.

7.2 CINEMA COMO ARTE

Agora que já falamos de arte, partimos para o próximo termo importante para esta revisão bibliográfica, o cinema³⁴, e antes de tudo é imprescindível fazer uma relação entre arte e cinema, pois de acordo com Ralph Stephenson e Jean R. Debrix (1969) devemos considerar o cinema como parte integrante da arte em geral, sendo assim devemos fazer uma relação da arte do cinema com a arte como um todo. Para analisarmos o cinema como arte devemos levar em consideração a relação desses dois termos com a realidade.

Stephenson e Debrix (1969) afirmam que todas as artes têm profunda relação com o real, por 3 motivos principais. O primeiro é pelo fato do artista viver no mundo da realidade, e é a partir dele que serão tiradas suas experiências e inspirações artísticas. Por segundo temos o fato de que o veículo físico utilizado para a expressão artística também faz parte do mundo real. Por último, para que o artista torne sua arte conhecida ele precisa apresentá-la para um “público real”, por isso a necessidade de um público se torna ainda mais necessária para o cinema, pois:

³⁴ A palavra cinema etimologicamente se origina da forma reduzida de cinematógrafo, que significa: invento do fim do sXIX que consta de equipamento de fotografia e de projeção capaz de colher, em rápida sequência, uma série de instantâneos de objetos que se movem e de projetá-los numa sucessão igualmente rápida e intermitente de modo a produzir a ilusão de cenas em movimento (Fonte: Dicionário Online de Português).

Filme é uma arte de grupo, que implica técnicas muito difíceis, e o custo de um filme, mesmo modesto, está fora do alcance de um indivíduo isolado (há exceções ocasionais). (...) embora isso não signifique que alguns filmes não sejam às vezes desprezados pelos contemporâneos e melhor apreciados pela posteridade, ou apreciados por outras razões ou outras qualidades. (STEPHENSON e DEBRIX, 1969, p.22).

Os autores consideram consideram óbvio que a arte emerge da realidade, e a relação entre as duas se tornam muito evidentes, ao se referir mais especificamente ao cinema, devido ao fato de que o cinema tem grande facilidade de representar o mundo real. Essa facilidade surge muito da capacidade de captação das câmeras cinematográficas³⁵.

Quando falarmos sobre a influência da realidade sobre o cinema, conseguimos fazer uma ligação direta com dois termos muito utilizados por Karl Marx, a base e a superestrutura (ou infraestrutura e superestrutura), com o entendimento destes dois termos ficará ainda mais claro a relação entre realidade e arte (mais especificamente o cinema).

Para Engels e Marx (2001) a base e a superestrutura são dois termos utilizados para explicar a sociedade, fundamentais para o método de análise do materialismo histórico dialético. Os autores definem a infraestrutura como o conjunto das relações de produção dentro de uma sociedade, ou seja, ela é a estrutura econômica e suas relações de classes definidas nela. Sobre esta base temos a superestrutura, que se trata das formas de consciência social em geral, como a cultura, as artes, as religiões, as ciências, a política, a ideologia, etc. A superestrutura abrange também todas visões de mundo e formas de pensar de uma classe, ou seja, toda base ideológica de uma sociedade.

A partir dessas definições Engels e Marx (2001) explicam que a superestrutura surge do modo de produção que se dá em determinada sociedade, sobre o conflito de interesses das classes que fazem parte dessa base econômica. Portanto, “o que eles [os indivíduos] são coincide com sua produção, tanto com o que produzem quanto com o modo como produzem. O que os indivíduos são depende, portanto, das condições materiais de sua produção”. (ENGELS e MARX, 2001, p.11).

³⁵ A câmera cinematográfica trata-se de um “equipamento que capta, grava e edita imagens, além de transmiti-las (como objetivo final no cinema) ao grande público” (NEPOMUCENO, 2020, p.39).

Aprofundando mais nesse tópico, Engels e Marx definem que o papel da superestrutura é de manter as relações econômicas de produção que formam a infraestrutura, para assim reforçar os interesses da classe social dominante. Esse domínio se dá através do poder político e pela persuasão ideológica impostos por essa superestrutura. Agora voltando para os tópicos da nossa pesquisa, observamos que com as definições de Stephenson e Debrix o cinema se encaixa como parte dessa superestrutura, e a realidade faz parte da infraestrutura, já que o cinema é um enquadramento da realidade a partir da visão de seu realizador.

Com essa relação bem definida, já conseguimos observar a ligação da arte com o cinema. Ao aprofundar ainda mais o conceito, Stephenson e Debrix compreendem que a arte pode ser considerada “uma forma de comunicação ou linguagem” (STEPHENSON e DEBRIX, 1969, p.16), e junto com uma citação de I. A. Richards podemos reforçar essa definição, onde ele chama a arte de “a forma suprema de atividade comunicativa” (*apud* STEPHENSON e DEBRIX, 1969, p.16). A partir disso os autores fazem uma relação com o cinema, onde o mesmo diversas vezes já foi comparado com a palavra escrita ou falada, de forma que teve suas “seqüências comparadas a parágrafos, planos a frases, cortes a vírgulas, fusões a pontos, e assim por diante.” (STEPHENSON e DEBRIX, 1969, p.16).

Apesar de ser uma comparação interessante, os autores ressaltam que essas formas de comunicação são diferentes entre si, elas podem comunicar a mesma informação, mas de maneiras diferentes. Enquanto a escrita ou a fala se utilizam de “termos abstratos”, o cinema “através da apresentação de imagens, expressa-se em termos reais imediatamente identificáveis” (STEPHENSON e DEBRIX, 1969, p.16). O cinema para Stephenson e Debrix não busca o racional, tal qual faz a palavra, ele junto de outras artes como a pintura e a música buscam a sensibilidade e as sensações geradas a partir dela.

Mas vale ressaltar que diferentemente das outras artes citadas no parágrafo acima, o cinema busca representar essa sensibilidade e sensação a partir do movimento, de acordo com Arnheim Rudolf (1989).

O cinema destina-se a representar acontecimentos. Mostra alterações no tempo. Esta preferência é explicada pela natureza do meio. O cinema é, ele próprio, um acontecimento: torna-se diferente a cada momento, enquanto não existe tal progresso temporal na pintura ou na escultura. Como o movimento é uma das suas mais notáveis propriedades, o filme é utilizado para interpretar o movimento. (ARNHEIM, 1989, p.145).

Para maior compreensão do cinema, os autores utilizam três etapas para entender o processo de desenvolvimento das artes sobre a realidade, definidas como: intuição, execução e apresentação. Ao analisar o cinema sobre essas etapas, começando pela primeira, a intuição, eles ressaltam que principalmente no cinema, se formos comparar às outras artes, essa etapa não acaba antes que se inicie a execução. Na realidade, ela pode continuar e chegar até o fim do processo de execução, e isso se dá pelo fato da intuição quando “terminada” ser repassada e criada por um grupo de pessoas na etapa da execução.

Sendo assim, segundo os autores, o trabalho do grupo de envolvidos no processo de produção de uma obra trará tanto dificuldades quanto benefícios para ela. De um lado haverá dificuldade para que a execução ocorra de acordo com a intuição original do diretor³⁶, pois para que isso aconteça, é necessário que a intuição seja bem repassada e esclarecedora, fazendo com que a equipe entenda a ideia original. Por um outro lado, a etapa de execução trará novos pontos de vista para acrescentar na intuição do projeto, adicionando complexidade a ele. A “intrincada aparelhagem que tem que ser controlada, e complexos processos técnicos[...]” transformam o filme em “[...]um processo mais duro do que escrever ou pintar” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.25).

Partindo para próxima etapa, a execução, Stephenson e Debrix consideram o cinema muito diferente de outras artes quando levamos em consideração a visão do público sobre este processo, eles afirmam que

a maioria das pessoas, quando ouvem música, lêem um livro ou olham um quadro, compreende o trabalho que deu aquela realização.(...) Em contraste, os processos do cinema são mecânicos, malabarísticos, novos, frustrantes, complexos(...). Os resultados são espantosos em seu efeito e tão simples de compreender que podem atingir um público mais ignorante do que o poderiam as outras artes; mas os meios pelos quais são obtidos são assunto bem diverso. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.28).

E esse fenômeno onde o público consegue consumir com maior facilidade o cinema ao mesmo tempo que pode não compreender o processo de execução, ocorre graças ao “enquadramento, a exposição, as diferentes profundidades de foco, e a montagem”, (STEPHENSON; DEBRIX, 1965, p.28) que ao serem utilizadas geram diversos efeitos estéticos que são sutis e rápidos, de difícil percepção. Essa

³⁶ Diretor: Responsável por todos os detalhes criativos da produção provenientes de técnicos, artistas, designers e outros. (WATTS, 1999, p.101).

sutileza contribui na facilidade de compreensão das cenas³⁷ e do enredo da obra pelos espectadores.

Os autores ressaltam que o ritmo de montagem, que é obtido a partir das filmagens e pelo seguimento da edição, também é determinante para esse processo, pois é o ritmo que irá ditar se as tomadas e cenas serão mais longas com uma velocidade de transição lenta entre elas, ou mais curtas e dinâmicas com uma velocidade de transição rápida entre elas. Que assim criam aspectos característicos para cada uma delas. Onde, por exemplo, uma cena dinâmica e veloz poderá gerar uma sensação de pressa e pressão, perfeita para um filme de ação e aventura.

Sendo assim, Stephenson e Debrix observam que o ritmo de montagem tem grande importância para um filme e é um fator diferenciador para outras obras, ele irá contribuir para a realização dos objetivos estéticos do diretor e para construção da narrativa, porém por sua complexidade é de difícil análise, pois no filme

não só há a dimensão de tempo adicional às de espaço, mas há também a inter-relação de som e imagem, e, finalmente, todos esses elementos interrelacionados estão em constante movimento, não são estáticos e imutáveis. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.28).

Agora falando sobre a terceira etapa, a apresentação, os autores indicam mais pontos de diferenças entre o cinema e as outras artes, sendo, no caso do cinema, um aspecto

de maior proeminência do que no caso da maioria das artes porque, assim como o cinema, em seu aspecto de produção, é um fenômeno tanto industrial como artístico, em seu aspecto de consumo não é apenas um fenômeno artístico, mas também social. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.31).

Por conta disso, o cinema é alvo de variados estudos psicológicos, sociológicos e econômicos, porém ele é um objeto de estudos, principalmente, artísticos e estéticos que levam em consideração a relação do cinema com a realidade. Visto que “o veículo filme (além de trabalhar com o realismo compulsório da fotografia) dá-nos mais realidade física do que qualquer outra arte” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.32). Essa aproximação com a realidade se dá de tal forma que o cinema já foi designado como ‘arte total’, e por conta disso fez com que as pessoas assimilassem a perfeição artística com a maior semelhança capaz com a nossa realidade material, de acordo com Stephenson e Debrix.

³⁷ A cena é composta por um determinado conjunto de planos reunidos, que fazem parte do mesmo momento no filme (NEPOMUCENO, 2020, p.46)

Porém, para os autores, o cinema é bastante distinto de nossa realidade, e é isso que o torna tão artisticamente poderoso, além disso, “o cinema, com todos os seus recursos técnicos e científicos, é incapaz de reproduzir realidade sem imperfeição. Ainda que pareça ser uma cópia exata, o mundo que vemos na tela é bem diferente do mundo em que vivemos.” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.33). Para reforçar este argumento, o tempo-espaço de um filme não funciona igualmente para com a realidade, no cinema ele pode sofrer “contrações, extensões, interrupções e saltos que não ocorrem na cronologia contínua do mundo real” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.34).

A partir disso, segundo os autores observamos que ao mesmo tempo que o cinema se aproxima ele também se distancia da realidade, ele busca características do real e explora formas de reprodução que só são alcançadas pela arte. Com isso, é possível perceber que o processo de produção no cinema é muito mais versátil que de outras artes, por essa versatilidade que foi possível implementar o som nos filmes, por exemplo, que de acordo com Graeme Turner (1997)

Foi a partir da introdução da sonorização óptica em *The Jazz Singer/O Cantor de Jazz*, no ano de 1927, que o longa-metragem se consolidou como a principal atração do cinema. Até então, nas salas de projeção maiores os filmes eram acompanhados de uma orquestra, um *vaudeville* ou algum outro tipo de entretenimento musical ao vivo. (TURNER, 1997, p.19-21).

Porém Turner explica que a tecnologia para a produção de som já existia bem antes de ser aplicada no cinema, por isso ele afirma que não devemos “considerar o desenvolvimento do som e sua aplicação na indústria cinematográfica como uma evolução natural e inevitável” (TURNER, 1977, p.21). O autor então afirma que qualquer inovação tecnológica por si só não é o suficiente para gerar esse impulso, ele precisa de uma influência externa, e de acordo com Ed Buscombe (1977) “nenhuma tecnologia nova pode ser introduzida sem que o sistema econômico o exija” (*apud* TURNER, 1997, p.21), sendo assim é necessário que aquela inovação satisfaça alguma necessidade para que ela seja aplicada, que além de econômica também pode ser qualquer necessidade cultural, estética ou política, conforme diz Turner.

E então ao buscar uma razão industrial para a introdução do som nos filmes, o autor passa pela possibilidade de ser uma necessidade do filme ser o mais “realístico” possível, afirmando que

A evolução do filme a partir da câmera parada era um movimento em direção ao realismo, a uma aparente reprodução da experiência de visualizar a vida. De acordo com essa explicação, a câmera em si é um aparato que encarna uma teoria da realidade, uma ideologia, pois vê o mundo como objeto do ponto de vista de um único indivíduo. (TURNER, 1997, p.21-22).

Ou seja, houve uma necessidade de introduzir o som ao cinema para que assim fosse possível se aproximar ainda mais com a realidade, facilitando a comunicação com o público que for consumir a obra, e por fim ser transmitindo a mensagem do autor para os espectadores. Quando falamos da mensagem dentro de um filme, costumamos compreender apenas como a narrativa da história do filme, porém “o cinema desempenha uma função cultural, por meio de suas narrativas, que vai além do prazer da história” (TURNER, 1997, p.69), e essa função cultural às vezes é política também.

a dimensão social da narrativa cinematográfica não se encontra nos níveis estruturais. Ocorre, sim, no nível do discurso – o modo como a história é contada, modulada, representada. Esse nível discursivo é também o local da especificidade cultural – onde podemos diferenciar os discursos dominantes de uma cultura daqueles que ocorrem em outra. (TURNER, 1997, p.83).

Então a partir do discurso na narrativa cinematográfica o filme irá comunicar ,além da história do filme, a visão do criador sobre o mundo e a sociedade a qual ele está inserido, assim o longa-metragem ganha uma dimensão social e cultural que irá replicar as ideologias do criador. Sendo assim, o cinema cria um caráter político em suas obras, por isso se faz necessário explorar a relação entre o cinema e a política.

7.2.1 CINEMA E POLÍTICA

Como já discutido no subcapítulo *7.1.1 Arte e Política* é possível afirmar que a política se manifesta em várias áreas da nossa sociedade, principalmente na arte, e o cinema como parte integrante da arte não estaria de fora disso. Dito isso, buscaremos entender a relação entre política como propaganda ideológica e o cinema. O filme então pode apresentar em suas narrativas um teor político, se manifestando em níveis diferentes, pois um longa-metragem pode apenas apresentar um grau ideológico em sua narrativa ou também pode ser ativamente político, como por exemplo nos filmes soviéticos e nazistas, onde Marc Ferro (1992) expõe que

Os soviéticos e os nazistas foram os primeiros a encarar o cinema em toda sua amplitude, analisando sua função, atribuindo-lhe um estatuto privilegiado no mundo do saber, da propaganda, da cultura [...] O cinema não foi apenas um instrumento de propaganda para os nazistas. Ele também foi, por vezes, um meio de informação, dotando os nazistas de uma cultura paralela. [...] Os nazistas foram os únicos dirigentes do século XX cujo imaginário mergulhava, essencialmente, no mundo da imagem. (FERRO, 1992, p.72-73).

Por consequência, o cinema se torna uma ferramenta para a propaganda ideológica difundir suas ideias, podendo ser disseminada de forma muito efetiva, e de acordo com Benjamin (1987) esse êxito na disseminação pode ocorrer pelo fato do cinema tornar possível mostrar coisas de maneira que nunca foram vistas sem a câmera, o autor afirma que a câmera de filmar concede ao homem pela primeira vez “a experiência do inconsciente visual” (BENJAMIN, 1987, p.23). Com a possibilidade de, por exemplo, criar ângulos de visão inusitados e de reproduzir os movimentos de forma desacelerada, o cinema atinge a capacidade de produzir experiências audiovisuais até então inalcançáveis pelas limitações do olho humano, de acordo com Benjamin.

Entre algumas dessas linguagens dentro do cinema que o possibilita de ser maleável, ele terá a capacidade de gerar um grau de inserção dos espectadores no filme, facilitando a propagação das ideologias presentes naquela obra. Furhammar e Isaksson (1976) ao analisarem o longa-metragem chamado O triunfo da vontade (1935), é possível observar esse poder de persuasão que o cinema pode gerar, os autores tecem a seguinte observação:

Vendo O triunfo da vontade não só somos levados a observar as entusiásticas reações da multidão face a seus líderes e símbolos, como também forçados a uma espécie de participação. Estamos ali entre os estandartes, flutuando com as bandeiras, em pé próximos a Hitler, acotovelando-nos com a multidão. Nos misturamos com a massa. Outros documentários de propaganda usaram cenas de massa para criar o envolvimento da platéia, mas O triunfo da vontade é excepcional pela sensação extraordinária de estar presente. É significativo que Leni Riefenstahl (...) tenha excluído totalmente qualquer comentário falado – o filme não tem nenhum intermediário quebrando o imediatismo ao se colocar entre o entusiasmo da massa e o envolvimento do espectador. (FURHAMMAR e ISAKSSON, 1976, p.185).

Reforçando essa observação Benjamin (1987) afirma que o cinema é constituído em um meio eficiente e sedutor para abordar massas e também para retratá-las, "o aparelho apreende os movimentos de massas mais claramente que o olho humano. Multidões de milhares de pessoas podem ser captadas mais

exatamente numa perspectiva a vôo de pássaro" (BENJAMIN, 1987, p.27). Ainda sobre essa aproximação do espectador com a obra Furhammar e Isaksson (1976) explicam que o cinema irá se utilizar da imagem como ponte para atingir e convencer seus espectadores, para que assim haja essa aproximação com a tela

A propaganda se dirige às emoções e não ao intelecto. Confiando no fato de que as pessoas em estado de excitação são receptivas a influências que de outro modo seriam esquadrihadas, os propagandistas fazem de tudo que podem para provocar emoções, para que facilmente possam conduzi-las à sua meta política. (FURHAMMAR e ISAKSSON, 1976, p.148).

Esse poder de persuasão do cinema em seus discursos construídos pela palavra falada não necessariamente se faziam necessário o uso de palavras de ordem como o "faça isso", para induzir seus espectadores, pois de acordo com Jorge Nóvoa "[...] As películas cinematográficas demonstram, de modo incontestável, desde o início da história do cinema, a sua eficácia como instrumento formador de consciências e a sua função como agente da história" (NÓVOA, 1999, p.5).

Outras linguagens no cinema, além da imagem, são também ferramentas com papel importante para atingir o espectador e envolvê-lo na propaganda ideológica da obra, uma delas é a música que se manifesta nos filmes a partir das trilhas sonoras, que segundo Gérard Betton

A música tem uma considerável função psicológica no cinema, já reconhecida nos tempos do cinema mudo: a de dar ao espectador a sensação de uma duração efetivamente vivida e 'de libertá-lo do terrível peso do silêncio', Tem também uma função estética e psicológica de altíssimo grau, criando um estado onírico, uma atmosfera, choques afetivos que exaltam a emotividade. (BETTON, 1987, p.47).

Também temos a paleta de cores planejadas dentro de um filme, que são outro tipo de linguagem importante para construção de uma narrativa ideológica, pois de acordo com Gérard Betton

As cores imprimem em nosso ser sentimentos e impressões, agem sobre nossa alma, sobre nosso estado de espírito; podem servir, portanto, para o desenvolvimento da ação, participando diretamente na criação da atmosfera, do clima psicológico. (BETTON, 1987, p.61).

A partir disso é possível observar uma grande importância das linguagens presentes dentro de um filme em seu papel de construção do imaginário do espectador, neste subcapítulo mais especificamente sendo analisado a partir de seu

poder de persuasão política, por isso se faz necessário entender de forma mais aprofundada sobre essas ferramentas de produção do cinema.

7.2.2 A CONSTRUÇÃO DAS MENSAGENS DO CINEMA NO IMAGINÁRIO DO ESPECTADOR A PARTIR DE SUAS LINGUAGENS

Agora que os termos mais gerais do cinema foram definidos, iremos falar sobre as técnicas cinematográficas utilizadas para criação de mensagens dentro de um filme, ou seja, as linguagens cinematográficas presentes em um longa-metragem. Segundo Marcel Martin (2005) as técnicas cinematográficas são produzidas a partir de equipamentos de filmagem, principalmente pela câmera cinematográfica, e cada um dessas técnicas postas em um filme são selecionadas pelo diretor e possuem uma intenção, uma mensagem a ser transmitida e compreendida pelo seu espectador³⁸.

Existe um certo número de factores que criam e condicionam a expressividade da imagem. São, segundo uma ordem lógica que vai do estático ao dinâmico: os enquadramentos, os diversos tipos de planos, os ângulos de filmagem e os movimentos de câmara. (MARTIN, 2005, p.44).

De acordo com a citação acima existem diversas linguagens cinematográficas presentes em um filme, que iremos categorizá-las neste subcapítulo, mas antes disso vale comentar sobre uma informação adicional sobre ângulos de filmagem referida por Arnheim Rudolf (1989), de acordo com o autor a partir dos ângulos é possível alcançar um teor artístico para a obra, apesar de às vezes serem tratados apenas como imagem e não como significação, o autor afirma que “Os ângulos de filmagem não são desprezíveis ou inconvenientes necessários, mas elementos auxiliares para a composição da imagem. É com sua utilização que se alcança o efeito artístico” (ARNHEIM, 1989, p.39). Podemos agora começar a categorizar os diferentes tipos de linguagens cinematográficas, Rudolf em sua obra expõe algumas delas:

- Câmera móvel: Se trata da câmera em movimento, podendo acompanhar o ator se movimentando para todos lados enquanto a paisagem em seu

³⁸ A partir desse parágrafo também devemos ressaltar que “a câmera cinematográfica tem um papel de suma importância para a linguagem cinematográfica, com todos os recursos e possibilidades que a proporciona, por meio da criatividade de seus diretores, cinegrafistas e profissionais que fazem dela um instrumento de expressão de ideias, pensamentos e intenções, na busca por surpreender o espectador” (NEPOMUCENO, 2020, p.39).

envolto muda. Com ela há a possibilidade de criar estados subjetivos como: queda, subida, balanço, vacilação, vertigem, etc. Também pode representar atitudes subjetivas como a do indivíduo sempre no centro da cena;

- Movimento retrógrado: Se refere ao *movimento para trás*, onde será gerado a inversão da direção dos movimentos e a inversão dos acontecimentos, por exemplo: a cena de um jarro quebrado sendo reconstruído para seu estado intacto antes de ser partido em pedaços;

- Movimento acelerado: Se trata da aceleração perceptível de um movimento ou de um acontecimento, alterando seu sentido dinâmico e comprimindo seu tempo original, deixando a cena mais “rápida”. Usualmente é utilizado para gerar um sentimento caótico de alvoroço;

- Movimento lento (câmera lenta): Se refere ao atraso perceptível de um movimento ou de um acontecimento, alterando seu sentido dinâmico e expandindo seu tempo original, deixando a cena mais “lenta”. Usualmente é utilizado para mostrar com mais clareza e detalhe acontecimentos que acontecem muito rápido, ou para gerar sentimento de preguiça ou suavidade;

- Planos fixos: Se refere de planos estáticos que não se movem, que dão impressão de uma fotografia;

- Fusões e encadeados: São os recursos utilizados para fazerem distinção entre duas cenas e marcar a interrupção de uma ação. A fusão irá escurecer ou iluminar uma cena para fazer um contato e coesão mais fortes com um outro plano diferente e fundi-los um no outro. O encadeado irá de forma gradual transformar um plano noutro plano diferente, a imagem vai se esfumando gradualmente enquanto a imagem seguinte começa a aparecer ficando cada vez mais nítida, até substituir a anterior, essa técnica pode ser utilizada para gerar uma impressão subjetiva de acordar ou adormecer;

- Utilização de foco: A falta de foco pode às vezes ser usada como uma técnica que além de fazer aparecer ou desaparecer gradualmente um plano, pode também passar a sensação subjetiva de visão turva, podendo comunicar que algum personagem na cena esteja embriagado ou machucado e pode estar prestes a desmaiar. A alteração de foco pode ser utilizada também para enfatizar um objeto/pessoa/cenário no plano, ao desfocar todo o resto da cena menos o item em questão.

Voltando para Marcel Martin (2005), ele explica as técnicas cinematográficas que irão gerar expressividade para uma obra e comunicá-la para seu espectador, começando pelo enquadramento, que

(...) trata-se aqui da composição do conteúdo da imagem, quer dizer, da maneira como o realizador planifica e, eventualmente, organiza o fragmento de realidade que apresenta à objectiva e que se reencontrará de forma idêntica na tela. A escolha da matéria filmada é o estágio elementar do trabalho criador no cinema; o segundo ponto, a organização do conteúdo da imagem (...) (MARTIN, 2005, p.44-45).

Ou seja, o enquadramento é toda área delimitada da realidade que será filmada pelas lentes da câmera, e a partir desse artifício a câmera poderá deixar certos elementos da ação fora do enquadramento, também poderá enquadrar apenas um objeto significativo para cena, mudar o ponto de vista normal do espectador, etc. Dessa maneira o autor afirma que o enquadramento “é o mais imediato e o mais necessário meio de apropriação do real por esta artista que é a câmera” (MARTIN, 2005, p.46).

Agora falaremos sobre a próxima técnica, os planos, que são determinados “pela distância entre a câmera e o assunto e pela distância focal da objectiva utilizada” (MARTIN, 2005, p.46). Martin explica que a escolha de cada plano em um filme dependerá da necessidade de clareza na narração da cena, sendo assim “deve existir uma adequação entre a dimensão do plano e o seu conteúdo material [...]” (MARTIN, 2005, p.47). A partir disso, o autor afirma que “a maioria dos tipos de planos não tem outra razão de ser senão a de comodidade da percepção e de clareza da narrativa” (MARTIN, 2005, p.47).

Porém Martin afirma que existem dois planos que podem obter uma significação maior do que apenas descritiva e adquirir um significado psicológico, são eles: o *grande plano* e o *plano de conjunto*. O *grande plano* gera muito valor expressivo, pois tratar-se da aproximação excessiva da câmera para com um objeto específico da cena, muito utilizada para dar enfoque em rostos e olhos nos filmes, dando um significado dramático como se a câmera estivesse penetrando na alma daquele personagem e revelando todas suas intimidades para o espectador

O grande plano corresponde (salvo quando tem um valor unicamente descritivo e desempenha o papel de uma ampliação explicativa) a uma invasão do campo da consciência, a uma tensão mental considerável, a um modo de pensar obsessivo (...) No caso de um plano mostrando um objecto, ele exprime geralmente o ponto de vista de uma personagem,

materializando o vigor com o qual um sentimento ou uma ideia se impõem ao seu espírito (...) (MARTIN, 2005, p.50).

E o *plano de conjunto* ao contrário do grande plano vai afastar a câmera o mais possível para obter um grande campo de visão, mostrando um vasto cenário e colocando personagens no meio da imensidão dele, portanto assim exprimindo um sentimento de solidão sobre o espectador

Fazendo do homem uma silhueta minúscula, o plano de conjunto reintegra-o no mundo, tornando-o a presa das coisas (...) daí resulta uma tonalidade psicológica bastante pessimista, uma ambiência moral relativamente negativa, mas também por vezes uma dominante dramática exaltante, lírica e até mesmo épica. (MARTIN, 2005, p.48).

Tanto o *grande plano* quanto o *plano de conjunto* em questão de terminologia se aproximam muito com a definição do *plano detalhe* e do *grande plano geral*, respectivamente, planos estes que são explicados por Nepomuceno (2020), que além destes dois determina mais outros planos. São eles:

- Grande Plano Geral: Este plano é usado para apresentar ao espectador uma área, para que quem estiver assistindo compreenda onde se passa o filme ou a cena. Ele é o planos mais aberto de todos, e pode ser utilizado para passar um sentimento de insignificância dos personagens sobre o vasto cenário que estão inseridos;
- Plano Geral: É utilizado para transmitir uma noção da ambientação e dos personagens de uma cena, este plano então irá englobar toda a área de ação de um plano, oferecendo mais informações ao espectador sobre o local, quem está nele e o que está acontecendo;
- Plano Médio: Enquadra um personagem “da cintura para cima” do seu corpo, pode ser utilizado quando o objetivo é destacar as mãos ou objetos nas mãos dos personagens;
- Plano Americano: Famoso plano utilizado nos filmes de velho-oeste, enquadra um ou mais personagens dos seus joelhos acima, oferecendo mais informações sobre as ações dos personagens e objetos próximos deles;
- Primeiro Plano: Este plano destaca um personagem em um ângulo à frente de outros elementos da cena, como outros objetos, personagens ou itens, ou seja, este plano irá ser usado para destacar um personagem e suas expressões gerais;

- Plano Detalhe: É um plano muito fechado que será utilizado para dar um destaque maior em detalhes importantes para a narrativa de um cena, ele normalmente irá mostrar pequenos objetos, olhos e lábios, ou seja, coisas que são mais difíceis de observar e destacar com planos mais abertos;
- Plano Conjunto: O propósito deste plano é mostrar ao espectador que os personagens estão em um ambiente diferente em relação a cena anterior;
- Contra Plano: É utilizado quando é necessário mostrar uma mudança de ângulo de um mesmo personagem. Um exemplo seria a mudança da câmera mostrando a frente de um personagem para uma imagem das costas deste mesmo personagem, este caso também pode se ajustar para uma cena de um personagem em relação ao outro.

De acordo com Nepomuceno (2020), para que a cena transmita as imagens e mensagens idealizadas pelo seu diretor será preciso que o olhar da câmera se torne o olhar do próprio diretor, isso se torna possível a partir da execução de técnicas de filmagem, como os planos e ângulos de câmera. Os planos expostos pelo autor já foram explicados neste subcapítulo, então agora iremos explicar sobre os ângulos citados por Nepomuceno, são eles:

- Close/close up: Também conhecido por *plano fechado* ele engloba a câmera de maneira mais restrita à altura da cabeça e ombros dos personagens. Assim se tornando possível identificar a personalidade do personagem enquadrado, criando maior intimidade do espectador com ele;
- Câmera Plana: É Utilizada para direcionar diretamente para o assunto, objeto ou personagem em questão que terá foco na cena, e assim faz com que o espectador veja a mesma coisa que o personagem vê;
- Câmera baixa/Contraplongê: A câmera é direcionada para cima, colocando o espectador em um ângulo de baixo para cima em relação a um personagem ou objeto do filme, com a finalidade de “aumentar” este personagem/objeto para transmitir uma sensação de poder e grandiosidade;
- Câmera alta/Plongê: A câmera é direcionada para baixo, colocando o espectador em um ângulo de cima para baixo em relação a um personagem ou objeto do filme, transmitindo ao espectador uma sensação de fragilidade vinda daquele personagem/objeto;
- Câmera objetiva: É um ângulo usado para filmar vários personagens ou até mesmo uma paisagem, e transmitir uma sensação de neutralidade. Passando

uma sensação de que essa cena está sendo vista por alguém que não faz parte dela;

- **Câmera subjetiva:** Este ângulo é utilizado quando existe uma intenção de simular a perspectiva de um personagem no filme, colocando o espectador “no corpo” do personagem e assim sendo possível observar a cena pelos olhos do ator. Com isso o espectador se sente participante do filme;

- **Câmera rápida/Quick Motion:** Essa é uma técnica onde a câmera projeta sua gravação em menos de 24 quadros³⁹ por segundo, fazendo com que a imagem passe muito mais rápido na tela, induzindo a sensação de passagem de tempo. Sendo assim ela é usada para acelerar ações e fatos da história do filme;

- **Câmera lenta/Slow Motion:** Essa é uma técnica onde a câmera projeta sua gravação em mais de 24 quadros por segundo, fazendo com que a imagem passe muito mais lentamente na tela, por isso é utilizada para mostrar ao espectador uma cena de um filme com mais detalhes na ação e em tudo que está acontecimento nela, trazendo mais dramaticidade à história.

Ao observar essas técnicas de filmagem trazidas por Nepomuceno observamos outras duas similaridades de termos com Martin (2005), as definições dos ângulos *Câmera baixa/Contraplongê* e *Câmera alta/Plongê* se assemelham, respectivamente, das definições de *Plano contrapicado* e *Plano picado*, do autor Marcel Martin. Ele define *Plano contrapicado* como

O plano contrapicado (o assunto é fotografado de baixo para cima, colocando-se a objectiva abaixo do nível normal do olhar) dá em geral uma impressão de superioridade, de exaltação e de triunfo, porque engrandece os indivíduos e tende a magnificá-los, recortando-os no céu até os envolver numa auréola de neblina. (MARTIN, 2005, p.51).

Agora se referindo ao *Plano picado* o autor explica que

O plano picado (filmagem de cima para baixo) tem tendência para tornar o indivíduo ainda mais pequeno, esmagando-o moralmente ao colocá-lo no nível do solo, fazendo dele um objecto levado por uma espécie de determinismo impossível de ultrapassar, um brinquedo do destino. (MARTIN, 2005, p.51).

Continuando a catalogação das técnicas cinematográficas Martin (2005) cita sobre os movimentos de câmera, que de acordo com ele se tratam de movimentos

³⁹ Quadro: Imagem singular numa tira de filme. Quando uma série de quadros é projetada na tela numa sucessão rápida, a ilusão de movimento é criada. (Bordwell; Thompson, 2013, apud NEPOMUCENO, 2020, p. 43).

feitos pelas câmeras cinematográficas dentro de um set⁴⁰ de filmagem para gerar sensação de movimentação na cena. As principais funções dela é acompanhar algum personagem/objeto em movimento, criar a ilusão de movimento de um objeto estático, fazer a troca de cenários de forma dinâmica, se movimentar entre paisagens e pessoas criando um caráter descritivo e dar um peso dramático para a cena.

O autor também comenta que os movimentos de câmera em algumas circunstância apenas terão uma função “artística”, e serão utilizados simplesmente pela sua beleza pura e intensidade irresistível que seus movimentos geram. Pode dizer-se que existe uma função encantatória dos movimentos da câmara e que eles correspondem, no plano sensorial (sensual), aos efeitos da montagem rápida sobre o plano intelectual (cerebral). (MARTIN, 2005, p.58).

Segundo Martin, podemos dividir os movimentos de câmera em três categorias, o *travelling*, a panorâmica e a trajetória. Começaremos falando do *travelling*, que de acordo com o autor “consiste numa deslocação da câmara durante a qual o ângulo entre o eixo óptico e a trajectória da deslocação permanece constante” (MARTIN, 2005, p.58). O *travelling* ainda se divide em diferentes formas de execução, sua primeira é a *travelling* vertical no qual não tem muitas opções além de acompanhar (em sentido vertical) um personagem se movimentar, ele é bastante raro.

O próximo é o *travelling* vertical onde o eixo óptico da câmera é vertical, ao invés de ser horizontal (como comumente é), nessa forma de *travelling* a câmera pode ir para frente ou para trás, quando ela se movimenta para frente (de cima para baixo) gera um efeito bem dramático, pois “a câmara parece descer em queda livre para exprimir o ponto de vista subjectivo de uma personagem que cai no vazio: um homem que se despenha do alto de um farol” (MARTIN, 2005, p.58). A câmera ao se movimentar para trás (de baixo para cima) neste *travelling* gera um efeito parecido com ao do *plano picado*, assim ela exprime um aniquilamento da moral do personagem que ela irá gravar. Observamos seu efeito num exemplo do autor: “um adolescente precipita-se para ver a noiva, mas o seu irmão, que ficara no alto da escada, anuncia-lhe que a rapariga morrera; um travelling muito rápido parece esmagá-lo contra o chão(...)” (MARTIN, 2005, p. 59).

⁴⁰ Set: Cenário do estúdio. (WATTS, 1999, p.106).

Partindo para o próximo temos o *travelling* lateral (um dos mais simples), aqui a câmera normalmente tem um papel descritivo se movimentando lateralmente e mostrando cenários com ou sem pessoas em diferentes contextos. Em penúltimo temos o *travelling* para trás, que basicamente se trata do movimento da câmera para trás, porém em diferentes situações ele possui variadas funções expressivas, sendo algumas delas:

- Conclusão: é utilizada no final de um filme para concluí-lo de forma ;
- Afastamento no espaço: expressa o afastamento de um personagem/objeto sobre outro personagem/objeto, sendo que o que estiver se afastando aos poucos sai de cena;
- Acompanhamento: Nesta situação a câmera acompanha o caminhar de um personagem, e é muito importante que seu rosto seja mostrado para gerar mais dramaticidade à cena;
- Desapego moral: Muito parecido com o primeiro item, aqui a câmera se movimenta para trás mostrando um personagem se distanciando e se separando de alguém ou algo, demonstrando seu desapego ou superação sobre isso. Normalmente acontece no final do filme também;
- Impressão de solidão, de prostração, de impotência e de morte: Aqui será expressado a partir do movimento da câmera para trás uma conclusão de filme também, porém com um grau dramático maior, pois será retratado finais tristes e caóticos para a obra.

Agora por último temos o *travelling* para frente, que basicamente se trata do movimento da câmera para frente, e segundo o autor é um movimento muito natural. “corresponde, com efeito, ao ponto de vista de uma personagem que avança ou então corresponde à direcção do olhar no sentido de um centro de interesse”. (MARTIN, 2005, p. 60). A câmera pode partir do ponto de vista não só de um personagem neste caso, mas também de um animal, objeto/coisa ou do próprio espectador. Com isso o autor ordena algumas situações que o *travelling* para frente pode ser aplicado, onde terá uma função expressiva diferente em cada. São elas:

- Introdução: Neste caso o *travelling* para frente tem como papel introduzir ao espectador o mundo ao qual a ação irá se desenrolar durante obra cinematográfica;
- Descrição de um espaço material: Será feito um *travelling* para frente, de acordo com a direcção do olhar dos personagens enquadrados na cena,

mostrando uma área/local no campo de visão deles (ou até fora), detalhando para o espectador outros pontos de interesse no trama da obra;

- Evidência de um elemento dramático importante: Nesta situação o *travelling* para frente terá como propósito focar em um objeto, personagem ou ação de grande importância para a cena, para gerar uma carga dramática maior;
- Passagem para anterioridade: O *travelling* para frente aqui ultrapassa as barreiras materiais do filme, ele em muitos casos irá em direção a cabeça de um personagem e logo após haverá um corte desse movimento para outra cena representando a imaginação daquele personagem, representando de forma objetiva seus sonhos ou memórias do passado;
- Objetificação da tensão mental: Neste último caso o *travelling* para frente a partir do ponto de visão virtual (do espectador), vai rapidamente em direção ao rosto de um personagem materializando sua tensão mental (impressão, sentimento, desejo, ideias violentas e súbitas) do momento. Outra forma de atingir esta função é partindo com o *travelling* para frente em direção do rosto de um personagem e tomando o ponto de vista dele, demonstrando sua tensão mental a partir de seus próprios olhos.

Partiremos agora para a segunda categoria dos movimentos de câmera, denominada como panorâmica, que segundo Martin (2005, p. 65) “consiste numa rotação da câmara em redor do seu eixo vertical ou horizontal (transversal), sem deslocamento do aparelho”. Ou seja, na panorâmica a câmera percorre a área de filmagem imitando um movimento da cabeça, e mostra ao espectador a área em que a cena acontece, e normalmente é justificada pela necessidade de seguir algum personagem ou objeto em movimento. Existem três tipos de aplicação prática da panorâmica, segundo o autor. São elas:

- Panorâmica descritiva: Neste caso a panorâmica tem por finalidade a exploração de um espaço, concedendo ao espectador uma noção de todo cenário em sua volta, mostrando detalhes importantes para a construção da narrativa. Frequentemente representam uma função introdutória ou conclusiva para o filme, ou até mesmo evocam o movimento do olhar de um personagem ao seu redor;
- Panorâmica expressiva: Esta panorâmica é fundada sobre uma espécie de truncagem com um uso não realista da câmera, a partir dela será sugerido uma ideia ou uma impressão. Como por exemplo a representação de uma embriaguez ou tontura;

- Panorâmica dramática: Essa é a panorâmica mais interessante segundo o autor, pois desempenha um papel direto na narrativa. Ela tem como objetivo adicionar uma carga dramática no filme e estabelecer relações especiais, que serão estabelecidas entre um personagem que observa a cena e um objeto em destaque, ou então entre um ou mais personagens, de um lado, e um ou vários outros que observam, do outro lado. Neste último caso o movimento panorâmico cria uma sensação de ameaça, de hostilidade e de superioridade tática para aquele ou aqueles que a câmera for mostrar em segundo lugar;

O último movimento de câmera categorizado pelo autor, a trajetória, se trata de uma combinação indefinida da panorâmica com o *travelling*, e serão efetuadas com a ajuda de uma grua, Martin explica que

(...)é um movimento bastante raro e geralmente muito pouco natural para se poder integrar totalmente na narrativa, se se mantiver puramente descritivo. É o caso de uma trajetória que se encontra em «Caccia Tragica»: a câmara segue Michael, cuja noiva foi raptada por bandidos, depois sobe, descobrindo, em plano de conjunto, a cooperativa onde acaba de ser dado o sinal de alarme, voltando a descer até enquadrar Michael e o director em primeiro plano. (MARTIN, 2005, p.66-67).

Com isso finalizamos as categorizações das técnicas cinematográficas por Martin (2005) com itens agregados de Nepomuceno (2020) e de Arnheim (1989), porém devemos ainda categorizar mais algumas técnicas, definidas por Harris Watts (1999). Se trata do processo de corte das cenas, efetuado na parte de edição do processo de produção do filme, essas técnicas terão como papel juntar todo o grosso da gravação do filme e cortar e unir as cenas para que a narrativa seja fluida e faça sentido ao longo de toda longa-metragem. Watts (1999, p.100-102) separa os cortes em:

- Corte grosso: Primeira montagem de cenas;
- Corte brusco: Um corte que interrompe a continuidade de tempo, espaço ou ação; em telejornalismo chama-se de corte brusco a deixa final de uma entrevista cujo áudio termina exatamente junto com a imagem;
- Corte intermediário: Cena usada para evitar um corte brusco, geralmente de alguma coisa relacionada, mas não vista na cena principal;
- Corte paralelo: Corte de som e imagem no mesmo ponto;
- Fade: Transição gradual entre uma cena e um fundo neutro: *fade in* “o aparecimento” gradual da cena; *fade out* o “desaparecimento” gradual da cena;
- Fusão: Transição gradual de uma cena para outra.

Agora iremos analisar uma cena do filme *Tempos modernos* (1936), e extrair algumas possíveis mensagens geradas a partir das linguagens presentes nela, para que possamos entender de uma forma mais esclarecedora as técnicas cinematográficas estudadas neste subcapítulo.

Na minutagem 00:03:18 (Figura 6), uma das primeiras cenas do filme, observamos a utilização de alguns enquadramentos para construção da narrativa da cena. É utilizado a técnica da Câmera objetiva e alta/plongê para captar vários personagens em um ambiente visto por alguém que não faz parte da cena e revelar um ar de inferioridade deles no ambiente que estão inseridos, além disso é utilizando uma Plano Geral para contextualizar melhor o espectador sobre os personagens e suas ações, às vezes parte para um Plano Médio para dar mais destaque na mão de um dos personagens. Com a utilização destes planos e ângulos na cena, conseguimos perceber o proletário se desvinculando quase completamente da produção e do resultado do seu trabalho, dando ênfase em seus movimentos bruscos associados a uma engrenagem, ou seja, a completa desumanização do indivíduo pelo trabalho.

Figura 6: Cena do filme *Tempos Modernos*



Fonte: Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/tempos-modernos-filme-chaplin/>>. Acesso em: 03 set. 2022.

De todas as artes o cinema é definitivamente a mais complexa, pois sua combinação de imagens, planos, ângulos, movimento e edições podem ir além da nossa imaginação, são infinitas possibilidades de reprodução. Além do seu poder propagandístico que a torna um meio de reprodução de ideias, sendo assim se faz necessário agora entendermos o sentido de propaganda, que foi citado nesta revisão bibliográfica já algumas vezes.

7.3 CONSTRUÇÃO DA PROPAGANDA COMO DISCURSO PERSUASIVO

A habilidade de convencer é uma peça fundamental na construção de uma propaganda⁴¹, mas antes de entender sobre tais técnicas de convencimento precisamos primeiro definir propaganda. Para iniciarmos este capítulo precisamos definir propaganda, termo este que possui diversas definições onde possui divergências e convergências com a publicidade, sabendo disso Durandin (1996) irá explicar que as duas tem em princípio campos de aplicação diferentes, a publicidade geralmente será mencionada no âmbito comercial, e a propaganda irá se referir a problemas de ordem política ou de interesse geral. Porém as duas irão essencialmente modificar a conduta das pessoas de acordo com seus interesses, a publicidade no consumo e a propaganda ideologicamente.

Durandin (1996) ainda menciona que elas se utilizam de métodos semelhantes para atingir seus objetivos, como: levantamentos preliminares do mercado ou do eleitorado; adaptação dos argumentos para as diferentes faixas da população identificadas nessa etapa, que os propagandistas e publicitários chamam de alvos; e medição dos efeitos das campanhas, sejam de propaganda ou de publicidade. Nesses métodos a mentira pode aparecer como ferramenta na construção de seus discursos, divulgando falsas informações, ou apenas selecionando informações pertinentes a serem comunicadas.

A propaganda e a publicidade não se reduzem à mentira. Podem utilizar uma ampla gama de procedimentos. Mas a mentira é provavelmente a mais eficaz, pois, quando tem êxito, passa despercebida. Isto faz parte de sua própria definição. Quando um propagandista apela para os sentimentos, por exemplo seu patriotismo, você percebe que ele tenta influenciá-lo e talvez fique de sobreaviso. Mas, quando ele esconde um fato, e não se dispõe de outros meios para conhecer esse fato, é impossível se defender. Acreditamos ter uma opinião formada, quando na verdade não possuímos os dados para tanto. (DURANDIN, 1996, p.12).

De acordo com Silva (1976), a propaganda pode ser dividida em dois sentidos: o político e o comercial. Sobre o sentido político, a propaganda é a disseminação de ideias, opiniões, doutrinas, e informações, às vezes verdadeiras, às vezes falsas, tendo como objetivo influenciar de alguma maneira o

⁴¹ A palavra propaganda é gerúndio latino do verbo propagare, que quer dizer: propagar, multiplicar, estender, difundir. Fazer propaganda é propagar ideias, crenças, ideologias e doutrinas (Fonte: Dicionário Online de Português).

comportamento do público. Já no sentido comercial, a propaganda se faz presente na forma como influencia o público como consumidor, transformando-se em uma técnica do processo de venda.

Foi na década de 60 que o termo “propaganda” ganhou destaque e hoje é diversas vezes confundida com a “publicidade”, já que ambas possuem pontos convergentes. A propaganda tem como função e objetivo estimular e propagar uma ideia, uma crença, algo que de fato irá influenciar o indivíduo com objetivo comercial, ideológico, religioso ou sócio-político. Já a publicidade, tem como objetivo final levar seu público à ação consumista, instigando o desejo de compra de quem for alcançado por ela.

Para Rabaça e Barbosa (2001), a propaganda também se é definida como um processo de disseminação de informação para fins ideológicos ou comerciais, porém ele a separa em diferentes classificações, a qual destaca-se:

- Propaganda comparada: Técnica de persuasão que busca mostrar a superioridade de um produto ou serviço em relação a outro;
- Propaganda política: Quando se usa a propaganda como ferramenta persuasiva ideológica visto que a propaganda política tem como desígnio a conquista e a manutenção do poder;
- Propaganda subliminar: Técnica baseada na transmissão de mensagens que são imperceptíveis em nível consciente, mas que inconscientemente acabam influenciando o consumidor.

Carvalho (1996) afirma que a propaganda usufrui do poder da palavra de criar ou destruir narrativas para a utilizar como ferramenta de persuasão. Assim a propaganda cria estratégias de persuasão que irão ditar o modo de leitura e recepção da informação, podendo modificar o que for necessário para a construção de sua narrativa.

Neste mesmo tópico, Esteve e Santos (2010) explicam que ao adotar a persuasão na propaganda ela irá buscar convencer por meio das palavras e imagens dispostas, se utilizando da criatividade para ganhar atenção, para assim fazer com que o receptor pare e absorva a mensagem. Partindo deste ponto podemos observar o papel essencial da persuasão na propaganda. Que de acordo com Citelli (2002) se trata da principal ferramenta para o funcionamento da propaganda.

E para a persuasão ser efetivada com sucesso é necessário o uso da retórica nos discursos. A retórica, segundo Adilson Citelli (2002), basicamente se resume na arte de argumentar e falar bem, com domínio nas palavras de forma convincente e elegante. Esse manejo da expressão nasceu entre os gregos, foi dentro de um contexto democrático onde foi permitido o desenvolvimento de técnicas persuasivas, onde as ideias eram expostas publicamente se fazendo necessário a administração das mesmas com habilidade e coerência.

E essa preocupação com o discurso se estendeu às escolas da época, onde foram criadas disciplinas para se ensinar a arte do domínio da palavra, estas são: a eloquência, a gramática, a retórica. Segundo Oswald Ducrot e Tzvetan Todorov (1974, *apud* CITELLI, 2002, p.7) : “O aparecimento da retórica como disciplina específica é o primeiro testemunho, na tradição ocidental, duma reflexão sobre a linguagem. Começa-se a estudar a linguagem não enquanto ‘língua’, mas enquanto ‘discurso’”.

É a partir daí então que começamos a entender as inúmeras possibilidades que o discurso pode dar à sociedade, compreendendo como manejar o discurso para que ele seja uma ferramenta fundamental dentro do processo de persuasão. A partir destes conceitos estudados na revisão bibliográfica será possível identificar a construção ideológica dentro das linguagens do filme *The Batman* (2022), que será analisado neste projeto.

7.4 O FILME THE BATMAN E A PROPAGANDA IDEOLÓGICA A PARTIR DAS LINGUAGENS DO FILME

Por fim, se faz necessário entendermos um pouco sobre o filme para podermos alcançar o objetivo que projetamos para o trabalho de conclusão de curso, que refere-se na observação da propaganda ideológica presente no filme, qual ideologia está presente nela e de que forma ela aparece a partir das linguagens dentro do longa-metragem. Sendo assim, neste capítulo irá constar alguns dados técnicos do filme e um resumo de sua história, para assim poder propor, a partir das linguagens dentro do filme, algumas propagandas ideológicas presentes nele.

Mas antes de começarmos a falar sobre o filme em si é necessário explicar um termo importante para o cinema em um geral, mas ainda mais importante para *The Batman* (2022), devemos falar sobre a "intertextualidade" nos filmes. Graeme

Turner (1997) explica que esse “é um termo empregado para descrever o modo como qualquer texto de um filme será entendido mediante nossa experiência ou percepção de textos de outros filmes” (TURNER, 1997, p.69), sendo assim o autor afirma que os filmes não são “eventos culturais autônomos” (TURNER, 1997, p.69) e só poderemos entender algum filme e seu universo a partir de outros filmes e seus universos, um termo reverbera de um longa-metragem para diversos outros e se cria uma conexão de significados.

Um exemplo prático e simples para entendimento dessa intertextualidade é a cena da moto deslizando (Figura 7) em Akira (1988) que se tornou referência em outros filmes, essa cena icônica deste filme clássico da cultura japonesa retrata um dos personagens deslizando com sua moto de forma inédita em um momento de perseguição no filme. A partir dos anos, essa cena ganhou muita notoriedade e admiração, influenciando diversos filmes e séries a repetirem ela em suas obras⁴².

Figura 7: Cena da moto deslizando em Akira (1988)



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3uT12tBIW-I&ab_channel=NostalgiaTv>.

Acesso em: 26 nov. 2022

A partir disso observamos a grande importância da intertextualidade para o filme *The Batman* (2022), pois é um filme que utiliza termos de filmes de *super heróis* para que ele seja identificado como um filme de *super herói* também. Alguns exemplos disso são a existência de um vilão antagonizando diretamente o herói na trama e a utilização de “trajes especiais” para esconder a identidade do herói e combater os vilões. Existem outros filmes que constam o mesmo protagonista e universo fictício que no filme *The Batman* (Figura 8), protagonista este que é o

⁴² Link para acesso de um vídeo com coleção de cenas de filmes e séries influenciados por Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=A9hCzjBc7Q4&ab_channel=Badspier>. Acesso em: 26 nov. 2022

Batman, um vigilante da noite que combate o crime e usa um traje que se assemelha a um morcego, escondendo sua verdadeira identidade: o órfão bilionário Bruce Wayne. Até o ano de 2022 constam 9 filmes que protagonizam este personagem. Então ao analisarmos o filme *The Batman* (2022) a partir da intertextualidade será possível reconhecer alguns termos já apresentados em outros filmes do super herói, onde poderá haver alguns conceitos ideológicos já presentes nos longa-metragens antigos que reverberam nessa nova história do Batman.

Figura 8: Pôster do filme *The Batman* (2022)



Fonte: Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CVDiKAR5dt/>>. Acesso em: 3 dez. 2022

O filme *The Batman* chegou aos teatros de cinema em 3 de março de 2022 no Brasil, com a direção de Matt Reeves, que foi roteirista junto de Peter Craig, a trilha sonora da obra foi composta por Michael Giacchino, a cinematografia foi dirigida por Greig Fraser e a edição foi dirigida por William Hoy e Tyler Nelson. O longa-metragem foi produzido pela DC Films e distribuído pela Warner Bros. Pictures. É um filme de ação, aventura, drama e ficção científica com a duração de 176 minutos inspirado nas histórias de Batman da DC Comics.

Os principais atores do elenco⁴³ deste longa-metragem são: Robert Pattinson, Zoë Kravitz, Paul Dano, Colin Farrell, Jeffrey Wright e Andy Serkis. Que interpretam os papéis, respectivamente, dos personagens: Bruce Wayne / Batman,

⁴³ Elenco: Adequação dos atores com suas personagens. (WATTS, 1999, p.101).

Selina Kyle / Mulher Gato, Charada, Oz / Pinguim, James Gordon e Alfred Pennyworth.

O filme se passa em Gotham City, uma cidade fictícia com uma atmosfera sombria e misteriosa, o longa dá início nos apresentando o protagonista da obra, Bruce Wayne, que possui uma identidade secreta chamada Batman, um vigilante da noite com um traje de *super herói* que combate o crime na cidade a dois anos. Bruce é um jovem bilionário famoso pela cidade, que possui uma personalidade calma e melancólica, ele é um homem recluso, observador, introvertido que não demonstra suas emoções tão facilmente, muito disso se dá pelo fato dele ter perdido os dois pais na infância por conta de um assassinato. A partir desse trauma ele busca proteger a cidade sozinho com o apoio de seu mordomo, Alfred Pennyworth, que ocasionalmente o ajuda em suas investigações para combater o crime em Gotham.

A partir de uma narrativa séria, pesada e desesperançosa com planos de câmera que geram um sentimento de distopia mostrando uma cidade suja e quebrada, junto de uma paleta de cores mais saturadas e sombrias com uma trilha sonora mais dramática. O começo do filme demonstra uma sociedade em ruínas com as esperanças em futuro melhor inexistentes, onde as figuras políticas se demonstram corruptas e ineficazes em fazer uma mudança, quase como se fosse um projeto delas deixar Gotham City quebrada como está. Largada pelos políticos só resta ao Batman fazer justiça com suas próprias mãos, e combater o crime para tentar salvar a cidade da destruição, sendo assim fica claro o discurso que o filme reproduz, é uma mensagem de renúncia às crenças das instituições políticas que gerem a cidade.

Fica então nítida a tentativa do filme de propagar uma ideologia que se assemelha ao anarquismo no começo do filme, observamos semelhanças com essa doutrina, pois segundo Woodcock (1998) a “anarquia significa estar ou viver sem governo” (WOODCOCK, 1998, p.11), ainda de acordo com Woodcock (2002) “todos os anarquistas contestam a autoridade e muitos lutam contra ela” (WOODCOCK, 2002, vol. I, p.7), tais posições se relacionam com a afirmação de Marshall (2010) que declare que “todos os anarquistas rejeitam a legitimidade do governo exterior e do Estado e condenam a autoridade política, a hierarquia e a dominação impostas” (MARSHALL, 2010, p.3). Segundo Woodcock (2002), vale também ressaltar que “a preocupação extremada com a soberania da escolha individual domina [...] as idéias anarquistas[...]” e enquanto a “[...]democracia prega a soberania do povo[...]”, o

“[...]anarquismo [defende] a soberania da pessoa[...].” (WOODCOCK, 2002, vol. I, p.36), ou seja, o individualismo é uma característica básica presente no anarquismo.

Voltando para a história do filme *The Batman* (2022), junto de toda atmosfera construída no início do longa-metragem como citado anteriormente, uma grande causalidade acontece, o até então prefeito da cidade Don Mitchell Jr é assassinado em sua casa por um misterioso assassino, que se autointitula Charada. Na cena do crime este criminoso deixa charadas direcionadas para Batman, ao investigar estas pistas deixadas pelo malfeitor Bruce descobre que Charada já o conhecia e estava observando seus passos como vigilante da noite, nas charadas ele menospreza das ações e proezas de Batman, e por fim dá indicações de outros atos criminosos que planeja fazer.

A partir disso Bruce Wayne parte para uma missão em busca do Charada para descobrir sua verdadeira identidade e detê-lo. Ao longo da história vários personagens irão se envolver com o caso e apoiar Bruce em sua investigação e busca pelo criminoso, como já mencionado seu mordomo já a o apoiava desde antes, também temos James Gordon, um amigo de Batman que atua como tenente na polícia de Gotham. Ele irá possibilitar que o vigilante tenha acesso a informações importantes e tenha uma relação mais amigável com a polícia, além destes dois Bruce conhecerá uma misteriosa mulher envolvida na máfia da cidade, chamada Selina Kyle que trará informações cruciais para a investigação.

E então Batman passará por um momento de autoconhecimento, ao perceber que para superar seus problemas e os da cidade é necessário o apoio de outras pessoas e instituições. Essa mudança de narrativa ao decorrer do filme será possível pela construção das relações entre os personagens e desenvolvimento de um discurso que mostrará os sucessos das investigações de Bruce geradas pelo trabalho em equipe, a partir de uma trilha sonora mais "amigável" e "esperançosa", mudança gradual para paletas de cores mais expressivas e planos e ângulos que irão destacar esse sucesso do trabalho em conjunto de Batman e os outros. Assim, aos poucos, a propaganda anarquista construída no início do filme é abandonada, dando espaço para outras narrativas ideológicas se desenvolverem, que serão estudadas e aprofundadas a partir de uma análise das linguagens do filme na segunda parte deste projeto de conclusão de curso. Onde se propõe também a estudar mais sobre a propaganda ideológica anarquista no filme, que já foi brevemente referida nesta parte do projeto.

8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1 INTRODUÇÃO

2 ARTE E CINEMA

2.1 A ARTE E AS SUAS RELAÇÕES SOCIAIS

2.1.1 CINEMA COMO FORMA DE ARTE E A RELAÇÃO COM A REALIDADE

2.2 A CONSTRUÇÃO DO CINEMA NO IMAGINÁRIO DO ESPECTADOR A PARTIR DE SUAS LINGUAGENS

2.2.1 CONSTRUÇÃO DE NARRATIVA NO CINEMA

2.2.2 TÉCNICAS DE ÂNGULO E PLANOS NO CINEMA

2.3 INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA ESTADUNIDENSE

3 PROPAGANDA E POLÍTICA

3.1 CONSTRUÇÃO DA PROPAGANDA COMO DISCURSO PERSUASIVO

3.1.1 PROPAGANDA IDEOLÓGICA

3.2 ARTE E POLÍTICA

3.2.1 CINEMA E POLÍTICA

3.3 IDEOLOGIAS ESTADUNIDENSES QUE REVERBERAM PARA SUA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA: DEMOCRATAS X REPUBLICANOS

4 ANÁLISE DO FILME THE BATMAN

4.1 ORIGEM DO PERSONAGEM BATMAN

4.2 O FILME THE BATMAN

4.3 A PROPAGANDA IDEOLÓGICA PRESENTE NO FILME A PARTIR DAS LINGUAGENS CINEMATOGRAFICAS

4.4 A RENOVAÇÃO DA ESPERANÇA ESTADUNIDENSE

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

9 CRONOGRAMA

	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL
Organização dos materiais, revisão bibliográfica e coleta de dados.	X	X					
Introdução		X					
Escrita do Capítulo 02			X				
Escrita do Capítulo 03				X			
Escrita do Capítulo 04 e Considerações finais.					X	X	
Resumo, revisão, formatação e preparação da apresentação.						X	X
Defesa do TCC							X

REFERÊNCIAS

_____. **História das Idéias e Movimentos Anarquistas. 2 vols.** Porto Alegre: LP&M, 2002.

Abranet. **71% dos brasileiros assinam ou já assinaram streaming.** 2022.

Disponível em:

<<https://www.abranet.org.br/Noticias/71%25-dos-brasileiros-assinam-ou-ja-assinaram-streaming-3847.html?UserActiveTemplate=site&UserActiveTemplate=mobile%252Csite#.Y5j8DnbMJPb>> . Acesso em 17 ago. 2022.

AIDAR, Laura. **Ready made.** Cultura genial. Disponível em:

<<https://www.culturagenial.com/ready-made/>>. Acesso em 15 set. 2022.

AKIRA. Direção de Katsuhiro Otomo. Japão: Tokyo Movie Shinsha, 1988. (124 min.).

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=3uT12tBIW-I&ab_channel=NostalgiaTv> .

Acesso em 26 nov. 2022

ANDRADE. Maria Margarida de. **Introdução a Metodologia do Trabalho Científico.** 10. ed. São Paulo: Atlas 2017.

ARNHEIM, Rudolf. **A arte do cinema.** Lisboa, Portugal: Edições 70, 1989.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do Filme.** Lisboa: Texto & Grafia 2019.

BENJAMIN, Walter. **O autor como produtor.** In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sergio Paulo Rouanet. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BOAVENTURA, E.. **Metodologia da pesquisa:** monografia, dissertação e tese. São Paulo, SP: Atlas, 2007.

CARVALHO, Nelly de. **Publicidade:** a linguagem da sedução. S. Paulo: Ática, 1996.

CERVO. Amado L; BERVIAN, Pedro A; DA SILVA, Roberto. **Metodologia Científica.** 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall. 2007.

CITELLI, Adilson. **Linguagem e persuasão.** São Paulo: Ática, 2002.

DURANDIN, Guy. **As mentiras na propaganda e na publicidade** . São Paulo: JSN, 1996.

DUVERGER, Maurice . **Introduction à la Politique.** Paris: Gallimard, 1964.

ELGER, Dietmar. **Dadaísmo.** São Paulo: Taschen, 2005.

ENGELS, Friederich; MARX, Karl. **A Ideologia Alemã**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ESCOSTEGUY, Ana. **Cartografias dos estudos culturais: uma visão latinoamericana**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

ESTEVES, C.A.D.; SANTOS, S.S.S. **Os símbolos na TV: a propaganda como legitimação da semiótica. Estudo de caso do VT campanha de doação de órgãos da Santa Casa**: Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC), 2010

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FLICK, Uwe. **Introdução à Pesquisa Qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FURHAMMAR, Leif; ISAKSSON, Folke. **Cinema e política**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1976.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

GUINSBURG, J.; LEIRNER, Sheila. **O surrealismo**. 1. ed. - São Paulo: Perspectiva, 2008.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. **Dadaísmo**. História das Artes, 2022.
Disponível em:

<<https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/dadaismo/>> . Acesso em 15 Set 2022.

LEITE, Vitor. **O que é streaming e como funciona essa tecnologia?**. Nubank, 2020. Disponível em: <<https://blog.nubank.com.br/o-que-e-streaming/>>. Acesso em 18 ago 2022.

MAAR, Wolfgang Leo. **O que é política**. São Paulo: Brasiliense, 2017.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARSHALL, Peter. **Demanding the Impossible: a history of anarchism**. Oakland: PM Press, 2010.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Trad: Lauro António; Maria Eduarda Colares. Lisboa: Ed. Sinalivro, 2005.

Mundo das Marcas. **DC Comics**. 2006. Disponível em:

<<https://mundodasmarcas.blogspot.com/2006/08/dc-comics-comics-arent-just-for-kids.html>> . Acesso em 17 ago. 2022.

NAPOLITANO, Marcos. **Temáticas**. São Paulo: IFCH - Unicamp, 2011.

NEPOMUCENO, O.P.L. **Linguagem Cinematográfica**. Curitiba: Contentus, 2020.

NÓVOA, Jorge. **Apologia da relação cinema-história**. In: Revista Eletrônica O Olho da história. N.1., 1999. Disponível em: <https://1ecc43507c.clvaw-cdnwnd.com/2eb9931fb1b91b0a57f266bbd5bd443a/200000216-f13b4f2350/Apologia%20da%20rela%C3%A7%C3%A3o%20cinema-hist%C3%B3ria.pdf> . Acesso em 8 de Dez de 2022.

PAVIANI, Jayme. **Estética mínima**: notas sobre arte e literatura. 2. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

PEDROSA, Mario. **Política das artes**: textos escolhidos. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

PIRES, Marília Freitas de Campos. **O Materialismo histórico-dialético e a Educação**. Botucatu: UNESP, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/icse/a/RCh4LmpxDzXrLk6wfr4dmSD/?lang=pt> . Acesso em: 1 set. 2022.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. D. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2ª. ed. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013.

RABAÇA, Carlos Alberto e BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de Comunicação**. 2ª ed. rev. e atualizada. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

RAMOS, Durval. **Reboot, Remake, Retcon... Qual a Diferença?**. Canaltech, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/reboot-remake-retcon-qual-a-diferenca-196553/> . Acesso em 17 ago. 2022.

SANTOS, V. D.; CANDELORO, R. J. **Trabalhos Acadêmicos**: Uma orientação para a pesquisa e normas técnicas. Porto Alegre: AGE Ltda 2006.

SILVA, Zander Campos. **Dicionário de marketing e propaganda**. Rio de Janeiro: Pallas, 1976.

STEPHENSON, Ralph; DEBRIX, Jean R. **O cinema como arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

TEMPOS Modernos. Direção de Charles Chaplin. Estados Unidos: United Artists, 1936. (87 min.). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3tL3E5fIZis&ab_channel=ICDPCursoseTreinamentos-CursosnaBaixadaSantista-SP. Acesso em: 15 set. 2022.

THE Batman. Direção de Matt Reeves. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2022. (176 min.). Disponível em: HBO Max. Acesso em: 23 Jun. 2022.

TRINGALI, Dante. **Escolas Literárias - Desde A Idade Média até O Modernismo No Século Xx**. São Paulo: MUSA, 1994.

TURATO, E. R. **Métodos qualitativos e quantitativos na área da saúde: definições, diferenças e seus objetos de pesquisa**. Revista de Saúde Pública, 2005.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ, A.. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papyrus 1994.

WATTS, Harris. **Direção de câmera: um manual de técnicas de vídeo e cinema**. São Paulo: Summus, 1999.

WOODCOCK, George. **“Anarquismo: introdução histórica”**. In: Grandes Escritos Anarquistas. Porto Alegre, LP&M, 1998.

YIN, R. K.. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2001.