

ENCONTRO COM PIERRE: EDUCAÇÃO, CINEMA E NARRATIVA NA FORMAÇÃO DOCENTE

Patrícia Barcelos¹

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS)

Laura Maria Coutinho²

Faculdade de Educação

Universidade de Brasília (UnB)

Resumo

O presente trabalho faz uma reflexão sobre a experiência da linguagem audiovisual como parte da formação docente de um grupo de estudantes de pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (UnB). Nesta caminhada, guiados pelas ideias propostas sobre experiência e narrativa em Walter Benjamin, encontraremos *Pierre*, o filme produzido pelos estudantes da oficina de audiovisual, disciplina que foi o cenário desta vivência. Encontraremos também formas de educação pela sensibilidade, como um caminho possível de formação do professor.

Palavras-chave: Cinema - Experiência - Narrativa - Formação Docente

MEETING PIERRE: CINEMA AND NARRATIVE IN TEACHER EDUCATION

Abstract

This paper brings up a reflection about the experience that audiovisual language can offer as part of the professional teaching qualification within a group of students of pedagogy at the Undergraduate School of Education at University of Brasilia (UnB). On this journey, guided by Walter Benjamin's ideas and proposals

¹ Mestra em Educação pela Universidade de Brasília (UnB). Pró-reitora de Extensão do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Brasília.

² Pesquisadora e professora de cinema e linguagens audiovisuais na educação, atua na graduação e pós-graduação.

about experience and narrative, we've run into *Pierre*, a film produced by students of the audiovisual workshop, a course that was the scenario for this experience. We'll also be able to find out forms of education where sensibility is a possible way for professional teaching qualification.

Keywords: Cinema - Experience - Narrative - Teacher Education

ENCONTRO COM PIERRE: EDUCAÇÃO, CINEMA E

NARRATIVA NA FORMAÇÃO DOCENTE

Por que foi que cegâmos, Não sei, talvez um dia se chegue a conhecer a razão, Queres que te diga o que penso, Diz, Penso que não cegâmos, penso que estamos cegos, Cegos que vêem, Cegos que vendo, não vêem. (SARAMAGO, 1995, p. 310)

Apresentação

Pierre é o nome da história criada pelos estudantes da oficina de audiovisual³. O roteiro trata da adaptação de um professor que fica cego após um acidente de carro. Os medos em sala de aula são expressos pela alegoria de si mesmo, ora como Pierre, ora como o Pierrô⁴ e com o Arlequim, seu algoz, que aparece em seus momentos de desespero, angústia e reflexão. O Pierrô, manifestação do sonho de Pierre, é sua última lembrança imagética, antes do trágico acidente que muda sua história de vida.

A oficina é o espaço de trabalho do artífice e, para Sennett, o artífice explora as “dimensões de habilidade, empenho e avaliação de um jeito específico. Focaliza a relação íntima entre a mão e a cabeça. Todo bom artífice sustenta um diálogo entre práticas concretas e ideias.” (SENNETT, 2009, p. 20). Nesse sentido, a oficina de audiovisual colocou-se como um espaço para se realizar a ideia de que “fazer é pensar”, em que os estudantes, por meio da experimentação da linguagem cinematográfica, iniciaram um caminho reflexivo pela narrativa fílmica e suas potencialidades.

³ Este trabalho conta a experiência da pesquisa de mestrado em Cinema, Educação e Narrativa: esboço para um voo de avião desenvolvida com um grupo de estudantes, em sua maioria, do curso de Pedagogia, da Universidade de Brasília. A disciplina “Tecnologia Educacional: oficina de vídeo” foi ofertada no segundo semestre de 2008, com início das atividades em 15 de agosto. A programação proposta aos estudantes foi de conhecer a linguagem audiovisual e estudar a estrutura do roteiro literário e técnico, elementos estes que estruturariam a realização de um filme curta-metragem de, no máximo, 10 minutos. O trabalho contou com a parceria de Eliomar Araújo – técnico responsável pelo laboratório de audiovisual da Faculdade de Educação da UnB, por meio da orientação da Professora Doutora Laura Maria Coutinho

⁴ A origem do Pierrô, da Colombina e do Arlequim remonta ao século XVI, quando eram comuns, na Itália, grupos de teatro popular. O estilo ficou conhecido como Commedia dell'Arte (Comédia da Arte).

No início deste trabalho, percebi que os estudantes esperavam que a oficina de audiovisual desenvolvesse produtos pedagógicos, novas mídias para a educação e peças informativas. E, entre a surpresa e a possibilidade de realizar um filme de ficção, formaram um grupo engajado com a atividade e disposto a vivenciar a experiência dessa linguagem que, para muitos, era nova em se tratando de produzir e realizar uma peça audiovisual. E passavam, assim, pela fronteira narrativa do mundo comum para transformá-lo, pela força das imagens e dos sons, em um mundo especial.

Como muitas histórias são viagens que levam os heróis e as plateias para Mundos Especiais, a maioria delas começa estabelecendo um Mundo Comum como base para a comparação. O Mundo Especial de uma história só é especial se puder ser contrastado a um mundo cotidiano, com as questões de todo o dia, das quais o herói é retirado. O mundo comum é o contexto, a base, o passado do herói. (VOGLER, 1997, p. 121)

A proposta de uma experiência coletiva audiovisual como parte da formação docente, pressupôs, para fins desta pesquisa, que esses estudantes apresentariam suas experiências anteriores como espectadores, pois também as compreendemos como processo de formação audiovisual. A possibilidade de fazer um filme ficcional e de contar uma história seria um forte elemento motivador, o que caracterizaria a saída do mundo comum – a obrigatoriedade de pensar necessariamente em peças didáticas – e a oportunidade de conhecer o mundo especial – o que foge do padrão, a aventura do cinema. E a construção da obra ficcional proposta como expressão artística que parte do individual e encontra o coletivo como forma de criação e aprendizagem.

O primeiro encontro da oficina foi de reflexão sobre a linguagem cinematográfica; sobrevoamos de aeroplano⁵ os principais elementos de um filme. Apresentamos as estruturas de cenas, planos, ângulos, som, luz. Em cada aula posterior, uma nova etapa foi aprofundada até chegarmos ao roteiro: como pensar imagens em forma de texto escrito e compreender que cada etapa de um filme é importante. O filme, o resultado do conjunto da ação de todas as etapas, tem, sim, um sentido completo. Ele representa o esforço de todos na construção da obra, o resgate de nossas memórias

⁵ A força da estrada do campo é uma se alguém anda por ela, outra se a sobrevoa de aeroplano. Assim é também a força de um texto, uma se alguém o lê, outra se o transcreve. Quem voa vê apenas como a estrada se insinua através da paisagem, e, para ele, ela se desenrola segundo as mesmas leis que o terreno em torno. Somente quem anda pela estrada experimenta algo de seu domínio e de como, daquela mesma região que, para o que voa, é apenas a planície desenrolada, ela faz sair, a seu comando, a cada uma de suas voltas, distâncias, belvederes, clareiras, perspectivas, assim como o chamado do comandante faz sair soldados de uma fila. (BENJAMIN, 1995, p. 16).

imagéticas, as histórias que já vimos, que já nos contaram, que lemos, que sonhamos ou que experienciamos.

O filme construído ao final desse processo representa uma obra de ficção que pertence ao presente dos espectadores, uma narrativa que os nossos estudantes da linguagem cinematográfica estão sempre a nos contar.

A imagem fílmica está sempre no presente. Enquanto fragmento da realidade exterior, ela se oferece ao presente de nossa percepção e se inscreve no presente de nossa consciência: a defasagem temporal faz-se apenas pela intervenção do julgamento, o único capaz de colocar os acontecimentos no passado em relação a nós ou de determinar vários planos temporais na ação do filme. (MARTIN, 2007, p. 23)

As narrativas cinematográficas acontecem sempre no presente do espectador, mas também permeiam o nosso imaginário, constituem uma memória imagética, constroem referências, significados, aprendizagens. A proposta de realizar uma oficina e de refletir sobre essas imagens do nosso imaginário é um caminho de rememoração e de busca de conhecimento das memórias para colocá-las em movimento. “Os filmes, e não só esses, populares, são expressões alegóricas do momento de sua produção e, quando são revistos, expressam novamente o seu tempo no tempo presente da exibição. Como nós mesmos, são alegorias em movimento.” (ALMEIDA, 1999, p. 32)

O processo de criação da nossa oficina poderia ser caracterizado como uma experiência através de narrativas audiovisuais. Por se tratar de uma oficina, ela é prática, sempre exercitando as técnicas apresentadas, em sua grande maioria, por meio de narrativas orais e audiovisuais.

O nosso percurso, sempre aliado a uma educação da sensibilidade⁶, compreende que o cinema acontece por meio dos sentidos da visão e da audição, mas toca todos os demais – viver o cinema e a organização, o planejamento e o programa que foi criado

⁶ A Idade Moderna tem, como uma de suas características fundamentais, a constituição de um tipo de conhecimento centrado na “razão pura”, isto é, livre de interferências dos sentidos e sentimentos humanos. Tal razão hipertrofiou-se e hoje se pretende que ela responda pelos mais íntimos e pessoais setores de nossa vida, acarretando uma desconsideração para com o saber sensível detido pelo corpo humano e mesmo um embotamento e não desenvolvimento da sensibilidade dos indivíduos. Essa “anestesia”, que pode ser verificada no mais simples cotidiano de todos nós, precisa ser revertida através de uma educação da sensibilidade, dos sentidos que nos colocam em contato com o mundo. Com isso poder-se-á chegar à criação de uma razão mais ampla, na qual os dados sensíveis sejam levados em conta, o que nos possibilitaria conhecimentos e saberes mais abrangentes. (DUARTE JÚNIOR., 2000, p. 3)

passava também pelo conhecimento da técnica para traduzir as imagens a que assistimos no nosso cotidiano. Os manuais⁷ de linguagem cinematográfica nos aproximam da experiência. Mas a estes falta o conteúdo sensível, pois a produção audiovisual está situada como indústria, como negócio, e não como arte. Nas primeiras décadas do cinema, surgiram muitos manuais didáticos sobre a linguagem cinematográfica, como nos fala Aumont:

Essa proliferação dos manuais didáticos, semelhantes a manuais escolares, deve ser diretamente vinculada à expansão espetacular dos cineclubes e dos movimentos de educação popular. O cinema, primeira arte realmente popular pela amplidão de sua audiência, deveria ser explicado a seu grande público, que assistia aos filmes na maior inocência, sem intuir uma linguagem. (AUMONT, 1995, p. 166).

Ao mesmo tempo, esses manuais sofreram críticas pela conotação própria de manual, de tentar enquadrar o cinema em determinados formatos, entre o certo e o errado, e pelas concepções que tratam a linguagem cinematográfica apenas tecnicamente. “A recusa das ‘gramáticas do cinema’ implica uma concepção empírica da linguagem cinematográfica” (AUMONT, 1995, p. 168). Na experiência que descrevemos, esses manuais foram utilizados como possibilidades, pois, ao contrário, não definimos um guia da linguagem cinematográfica, mas buscamos algumas referências sobre a sua parte técnica para inserção dos estudantes na experimentação, criação e exploração do universo fílmico. Segundo Jean-Claude Carrière, o cinema tem uma linguagem viva, que não está presa a manuais:

Confrontados com essas regras inflexíveis, os cineastas começaram a se perguntar se a linguagem do cinema ainda estava viva. Linguagem viva, como acentuam os linguistas, é aquela na qual você ainda pode cometer erros. Linguagem perfeita é a que está morta. Nem se modifica, nem hesita. Por sorte, estas eram regras muito frágeis, foram esquecidas imediatamente. Nenhum manual de linguagem cinematográfica – estética, prática ou comercial – sobrevive a um período superior a dez anos. Tudo se desmonta constantemente e volta a se reagrupar. (CARRIÉRE, 2006, p. 30)

⁷ Destaco alguns dos manuais estudados: RABIGER, Michael. Direção de Cinema: técnicas e estética. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007; FIEL, Syd. Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995; RODRIGUES, Chris. O Cinema e a Produção. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

Já para as reflexões críticas da linguagem cinematográfica, fomos buscar referências em grandes pensadores e mestres do cinema⁸. “O principal objetivo do cinema deve ser retratar as emoções” (MUNSTERBERG, 1983, p. 46). Era preciso dar o passo que um dia G. A. Smith⁹ deu ao libertar a câmera, dar-lhe movimento e buscar compreender os sentidos dos enquadramentos, do som e da luz.

O cinema na formação docente

Era preciso, fundamentalmente, compreender a importância de estabelecer esse vínculo no processo de formação docente.

Os filmes (como também outras obras artísticas) são produções da cultura: obedecem a condições de produção, contingências de mercado, mas não a objetivos pedagógicos, didáticos ou a seriações artificiais. Sua utilização na educação é importante porque trazem para a escola aquilo que ela se nega a ser e que poderia transformá-la em algo vívido e fundamental: participante ativa e criativa dos movimentos da cultura, e não repetidora e divulgadora de conhecimentos massificados, muitas vezes já deteriorados, defasados e inadequados para a educação de uma pessoa que já está imersa e vive na cultura aparentemente caótica da sociedade moderna. (ALMEIDA, 2004, p. 49 e 50)

A experiência da oficina de vídeo procurou inverter a lógica de produção estabelecida pelo mercado cinematográfico, em busca de uma autoria coletiva, ao mesmo tempo em que se propunha a refletir sobre as etapas de produção e criação, sem pretender com isso concorrer ou comparar-se com o mercado audiovisual. Mas só podemos inferir essa mudança de forças em relação à indústria do cinema quando buscamos um novo olhar sobre a película: o olhar sensível sobre o produto da cultura.

A experimentação do cinema na oficina buscou evidenciar a possibilidade de adentrar o espelho e conhecer o que existe além da moldura, em um espaço de criação coletivo, pois todos os estudantes participaram ativamente da construção do filme – desde as possíveis ideias, passando pela composição do roteiro, até as atividades de produção, de definição de espaços, figurinos, cenários, todos foram

⁸ Hugo Munsterberg, Bela Baláz, André Bazim, Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, Luis Buñuel, Christian Metz, Jacques Aumont, Pier Paolo Pasolini, entre outros, destacados ao longo da dissertação.

⁹ Nos primórdios do cinema, a experimentação levou a inúmeras descobertas, como a do inglês G. A. Smith, da Escola de Brighton, apontado como o precursor da inserção do *close* entre um plano geral para dar dramaticidade à sequência, porém existem divergências sobre quem teria sido o primeiro a movimentar a câmera; alguns autores referem-se a David Wark Griffith como o precursor da linguagem cinematográfica.

atores e técnicos. Gravaram o *making of*, fotografaram (*still*), pesquisaram, entrevistaram. Nessa concepção, a autoria é totalmente coletiva.

A reflexão do cinema como parte da formação docente também passa pela compreensão da linguagem cinematográfica. E, se o cinema é um contador de histórias, que histórias ele conta por meio de sua linguagem?

O cinema reproduz a realidade. [...] A realidade não é mais do que cinema em estado de natureza, daí resulta que a primeira e principal linguagem humana pode ser considerada a própria ação: enquanto relação de representação recíproca com os outros e com a realidade física. (PASOLINI, 1982, p. 162)

Pasolini nos aproxima de uma linguagem cinematográfica da realidade, uma linguagem que, por intermédio de sua própria representação, conta histórias de um mundo natural e tudo aquilo que compõe a nossa vivência. Nesse sentido, a realidade pode ser um ponto de vista, como um enquadramento que realizamos da vida.

Apesar de associarmos a linguagem cinematográfica somente ao texto fílmico de imagens em movimento, ela também é composta pela expressão textual escrita do roteiro literário e do roteiro técnico; ambos antecedem as gravações.

O roteiro não é concebido para perdurar, mas para se apagar, para tornar-se outro. Objeto paradoxal: de todas as coisas escritas, o roteiro é a que contará com o menor número de leitores, talvez uma centena, e cada um desses buscará nele o seu próprio alimento: o autor, um papel; o produtor um sucesso; o diretor de produção, um percurso inteiramente traçado para a fixação de um plano de trabalho. (CARRIÈRE, 1996, p. 11)

Escrever um roteiro é escrever com imagens, é trabalhar com a perspectiva de inserir imagens em locais. O roteirista coloca determinadas imagens em locais específicos para que possam constituir a nossa memória; para tanto, sonha através de suas reminiscências e transporta para o universo fílmico referenciais de imagens.

Mas o roteirista é um narrador invisível para o espectador. Ao contar histórias – adaptadas ou não – por meio de imagens, busca, em reminiscência, construir a narrativa audiovisual. As suas práticas são semelhantes aos antigos narradores, ora como o “marinheiro comerciante”, ora como o “camponês sedentário”. A figura do narrador só se torna plenamente tangível se temos presentes esses dois

grupos: “Quem viaja tem muito que contar, diz o povo, e com isso imagina o narrador como alguém que vem de longe. Mas também escutamos com prazer o homem que ganhou honestamente sua vida sem sair do seu país e que conhece suas histórias e tradições”. (BENJAMIN, 1994, p. 198-199)

A história da oficina compreende o despertar de narradores para encontrar o prazer e os sentidos de contar uma história, partindo da ideia de que “os roteiristas são os descendentes ativos de tais narradores. Saibam disso ou não, eles retomaram o archote. Seu lugar na sociedade acha-se definido há muito tempo. Sua responsabilidade também” (CARRIÈRE, 1996, p. 28-29), nos permitimos contar antigas histórias e exercitar a escuta de outras, dos colegas; assim, vivenciamos a experiência da narrativa; assim, nasceu Pierre.

Antes de gravar os roteiros, trabalhamos alguns elementos da linguagem cinematográfica, como os planos, os movimentos de câmera, as passagens dos planos, os eixos de ação das cenas, ângulos, posição de câmera. Os sentidos de cada plano, que sensação nós temos quando aparece uma imagem em *close*, porque mostramos um detalhe em uma cena, a função do plano geral.

Quando refletimos sobre a linguagem cinematográfica, buscamos a conexão entre as dimensões do espaço e do tempo; são elas a base de toda estrutura fílmica. No filme *Pierre*, a construção do espaço conceitual está dada na realidade em que o personagem se encontra e em uma segunda realidade, que existe somente na imaginação dele. O Arlequim e a Colombina são personagens da imaginação de Pierre.

O espaço conceitual também pode resultar não da montagem ideológica, mas da coexistência no mesmo plano de dois elementos com o mesmo coeficiente de realidade figurativa, sem que tenham igual coeficiente de existência dramática. Esses dois elementos, compartilhando um espaço único, podem inicialmente pertencer a tempos idênticos: é o que ocorre quando um personagem se vê confrontado com um ou vários outros que só existem em sua imaginação. (MARTIN, 2007, p. 199)

Em *Pierre*, a construção plástica aconteceu em dois espaços predominantes: a casa de Pierre e a escola onde o personagem trabalha. Outros espaços também foram constituídos: o baile de carnaval, na primeira cena, e o parque da escola, onde Pierre encontra a aluna Cecília.

Retornemos ao debate proposto na oficina: o espaço no cinema remete a uma realidade com a qual o espectador compactua. Mas não existe cinema sem a dimensão do tempo; tempo e espaço misturam-se na constituição da linguagem cinematográfica.

A “tripla noção de tempo: o tempo da projeção (a duração do filme), o tempo da ação (a duração diegética da história contada) e o tempo da percepção (a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador)” (MARTIN, 2007, p. 214) configura-se na grande possibilidade que o cinema trouxe para a relação do homem com o tempo: no cinema, sempre estamos no presente quando o assistimos.

A seleção dos possíveis planos que compõem uma cena e as sequências dos filmes se dá por um conjunto de valores estilísticos e de efeitos psicológicos que constituem a narrativa fílmica. Quando compreendemos os sentidos da tipologia dos planos, compreendemos os sentidos dos olhares da linguagem audiovisual. Imediatamente invocamos a nossa alfabetização audiovisual de espectadores, estes planos não são estranhos àqueles que já assistiram a filmes ou imagens televisivas.

Plano (*shot*) – Plano é uma imagem entre dois cortes, ou seja, o tempo de duração entre ligar e desligar a câmera de cada vez. Usado pelo diretor para descrever como o filme será dirigido, é a menor unidade narrativa de um roteiro técnico. A câmera pode estar parada ou em movimento, podendo-se também alcançar a sensação de movimento através da alteração do foco da lente ou com a lente zoom. O tempo de duração de cada plano varia de acordo com as necessidades dramáticas de cada cena e a preferência do diretor. [...] (RODRIGUES, 2007, p. 26)

Entre elementos da linguagem cinematográfica, a câmera subjetiva despertou interesse no grupo, talvez porque, durante esta experiência no cinema, nos sentimos mais atuantes, protagonistas, efeito psicológico da identificação. A nossa percepção foi de que, para os estudantes, era como descobrir o sentido de uma sensação constante ao assistir filmes, mas que eles nunca haviam parado para pensar sobre os seus efeitos e significados.

Desde esse momento a câmera subjetiva havia conquistado o grupo. “No cinema, a identificação primária é aquela pela qual o espectador se identifica com o seu próprio olhar e se sente como foco da representação, como sujeito privilegiado, central e transcendental da visão.” (AUMONT, 1995, p. 260). Nossos estudantes da linguagem audiovisual iriam levar a experimentação da câmera subjetiva ao

limite com *Pierre*. A semente da ideia do roteiro de *Pierre* nascia desse encontro dos estudantes com a identificação primária no cinema.

A câmera subjetiva foi utilizada para ordenar os espaços da realidade e da imaginação de *Pierre*, o segredo do roteiro: a cegueira do personagem herói era mantida pela câmera subjetiva, que alternava os sonhos e fantasias de *Pierre*, colocando constantemente o espectador em identificação primária, para que ele olhasse através de *Pierre* e não para os seus olhos, o que certamente revelaria, logo de início, a sua condição.

A teia narrativa e a representação dos arquétipos

Ao conhecermos uma nova linguagem, idioma, dialeto ou algum sistema de sinais, imediatamente temos ao nosso alcance uma nova forma de expressão, de comunicação. A linguagem audiovisual não é diferente, ela proporciona uma múltipla experiência simbólica, basicamente pela bidimensionalidade da imagem e das associações proporcionadas pelas sonoridades, que são costuradas em uma teia narrativa.

Por meio da narrativa cinematográfica, reconhecemos uma jornada de personagens por um mundo especial, que pode ser fantástico, a sua própria mente, ou o cotidiano de alguém. Reconhecemos esses personagens e os seus desafios e nos identificamos com eles conforme os movimentos da linguagem. Podemos assumir a visão de outrem, sentir medo, chorar, sorrir, gargalhar.

Um filme está repleto de diferentes sentidos, uma determinada imagem, um local, uma música. Para cada espectador, as nuances de cores, cortes, sons terão, possivelmente, efeitos distintos. A experiência de cada pessoa com o cinema e a forma como construímos nossos locais de memória a partir das referências imagéticas são únicas.

A grande jornada construída na oficina foi a história de *Pierre* e é por intermédio dela que conhecemos o nosso herói e os seus desafios. O herói é aquele que passa por uma “proeza espiritual, na qual aprende a lidar com o nível superior da vida espiritual humana e retorna com uma mensagem.” (CAMPBELL, 1990, p. 137)

A narrativa tradicional, segundo Benjamin, tem o espírito do conselho, de transmitir ao outro o aprendizado da vida. Esse aprendizado pode ser proveniente da experiência própria do narrador ou do convívio deste com o outro e, portanto, com histórias intercambiáveis. A narrativa, assim, contém um ensinamento que provém de uma jornada na qual um determinado personagem se transforma por uma dada circunstância. Este personagem poderia ser descrito como o justo de Leskov, ou um possível herói Benjaminiano. “O personagem central é o justo, raramente um asceta, em geral um homem simples e ativo, que se transforma em santo com a maior naturalidade.” (BENJAMIN, 1994, p. 200)

Para o autor, a narrativa nos aproxima de uma forma de conhecimento experimental que transcende a explicação mitológica da vida, quando rompemos a barreira aparente do mito e buscamos compreender os seus significados pela leitura alegórica das histórias e até mesmo arquetípica dos personagens.

O primeiro narrador verdadeiro é e continua sendo o narrador de contos de fadas. Esse conto sabia dar um bom conselho, quando ele era difícil de obter, e oferecer a sua ajuda, em caso de emergência. Era a emergência provocada pelo mito. O conto de fadas nos revela as primeiras medidas tomadas pela humanidade para libertar-se do pesadelo mítico. [...]. O conto de fadas ensinou, há muitos séculos, à humanidade, e continua ensinando hoje às crianças, que o mais aconselhável é enfrentar as forças do mundo mítico com astúcia e arrogância. (BENJAMIN, 1994, p. 215)

Para enfrentar as forças do mundo mítico, o personagem do herói precisa sair do seu mundo comum, enfrentando, assim, o medo do desconhecido e a própria transformação. O deslocamento para o mundo especial se dá, segundo Joseph Campbell, por uma provocação exterior ou pela autodeterminação em busca da experiência de vida. O caminho que caracterizaria essa busca seria a jornada do herói, uma jornada que encerra um círculo de vida, morte e renascimento.

“A morte é a sanção de tudo o que o narrador pode contar. É da morte que ele deriva a sua autoridade.” (BENJAMIN, 1994, p. 208). A morte é o grande momento em que as histórias tecidas durante a vida encontram a forma narrativa, em forma de revelação do narrador. A transfiguração da morte se dá no círculo narrativo como uma essência que encontra, no herdeiro-ouvinte, o renascimento na forma da tradição.

Na construção de uma história, geralmente a narrativa acontecerá de acordo com o ponto de vista do herói. O herói de guerra, por exemplo, existirá sempre em

ambos os lados do conflito, a diferença justamente está em quem conta a história. Ao pensarmos os personagens, devemos perceber que eles refletem a experiência do humano – somos heróis, sombras, aliados, pícaros. O humano é a confluência de todos estes arquétipos¹⁰.

A psique é a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, [...]. A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipos, que são as ideias em comum dos mitos. São ideias elementares, que poderiam ser chamadas ideias “de base”. Jung falou dessas ideias como arquétipos do inconsciente. “Arquétipo” é um termo mais adequado, pois “ideia elementar” sugere trabalho mental. Arquétipo do inconsciente significa que vem de baixo. (CAMPBELL, 1990, p. 62).

O cinema é uma história contada por vários narradores, mas, certamente, o herói é a peça-chave dessa narrativa, pois, quando não é ele mesmo o narrador, será sobre ele que o narrador tece a história. O herói também pode ser visto como o espelho de todos os arquétipos. No interior de uma história, os personagens mudam constantemente, o que caracteriza a riqueza da construção dramática; ninguém é o tempo todo herói, mentor, pícaro, sombra, somos a combinação de todos esses elementos.

Durante a construção do roteiro de Pierre, uma das preocupações dos estudantes era compreender como as representações dos arquétipos poderiam enriquecer a construção dramática. Destacamos, a seguir, o perfil psicológico de cada personagem e a sua representação arquetípica.

Pierre: sofre um acidente de carro na saída de um baile de carnaval e fica cego. Tenta superar suas dificuldades aceitando um emprego como professor de filosofia e conta com o apoio da esposa, mas é constantemente atormentado por pesadelos e pelas fantasias com o Arlequim e a Colombina. Pierre é o herói; através da sua jornada de vida e morte simbólica percorremos a história do filme.

¹⁰ Os estudos de Joseph Campbell sobre o mito e as análises posteriores de Christopher Vogler à luz do cinema indicam que a construção de personagens no cinema também pode ser referenciada por meio dos arquétipos que funcionariam como máscaras dos personagens de um filme. O espectador as reconhece pela universalidade com que os arquétipos se apresentam em várias culturas no mundo: herói, mentor (conselheiro), pícaro (personagem cômico), sombra (vilão), entre outros.

Pierrô: é a autoimagem de Pierre; a grande sombra da história é o Pierrô, a reminiscência que transfigura os seus medos e traumas e a impossibilidade de superação.

Arlequim: personagem da fantasia de Pierre, é o seu algoz, a sua sombra no início da história. Pierre projeta no Arlequim toda a sua frustração. Ao final, com o seu processo de aceitação, o Arlequim aparece para apoiá-lo, revelando-se um camaleão.

Colombina: personagem contraditório da fantasia de Pierre; no início parece uma sombra, mas, depois, se revela como a consciência de Pierre. A Colombina é o mentor que dá dois presentes ao herói em forma de conselho. No primeiro Ato, o conselho da segurança, que Pierre não segue, e no último Ato, o conselho da aceitação, que transforma o personagem do herói.

Cecília: aluna de Pierre que esconde um segredo sobre sua própria vida, o qual irá ajudá-lo a superar os seus medos. A personagem de Cecília representa o Guardiã do Limiar, o desafio para a mudança de sua jornada rumo à aceitação e à adaptação de sua nova vida.

Esposa: a esposa é a grande companheira de Pierre; a personagem estará sempre a apoiá-lo; ela anuncia o chamado à sua jornada – o novo emprego –, caracterizando-se na figura do Arauto.

Diretor: o diretor da escola acredita que Pierre poderá mudar a turma complicada. Procura não se intrometer, mas oferece apoio emocional ao personagem; ele apresenta os estudantes a Pierre; também é um mentor.

Felipe, Marta e Guilherme: estudantes bagunceiros que fazem parte do “trio parada dura” da sala de aula. Os estudantes representam os pícaros da história.

Beatriz, Fernanda, Maria e Clara: são alunas de Pierre que, no final da história, se revelam como aliadas do professor.

A jornada criativa de construção de histórias

Para chegar ao roteiro de Pierre e aos personagens, com todo o detalhamento que está sendo apresentado e analisado no percurso desta pesquisa, também percorremos a jornada da criação. O processo de construção das histórias, durante a oficina, passou por vários exercícios criativos por meio dos quais trabalhamos desde ideias, sinopses e personagens até a construção coletiva do argumento de Pierre.

Os antecedentes do roteiro final gravado têm origens nos exercícios de criatividade realizados para elaborar os nossos primeiros personagens; o estudo da Jornada do Herói e dos arquétipos nos auxiliou nessa atividade. Cada estudante criou um personagem e, como partimos de ideias originais, sem histórias de fundo, naturalmente os estudantes procuraram construir heróis, apresentaram suas características físicas e trajetórias de vida, desafios, encontros e desencontros, personagens que também traduzem suas experiências anteriores, histórias de família, etc.

As experiências com os primeiros roteiros e com a construção de personagens formaram as bases para que partíssemos em direção à criação da história que seria gravada pelo nosso grupo. Para facilitar o processo criativo e de trocas entre os estudantes, nossa turma foi dividida em três grupos, e cada um deles deveria criar um argumento e descrever os personagens. Os nossos encontros semanais limitavam o nosso tempo diante das possibilidades e dos mais de cem anos de histórias de cinema. A experimentação era a marca fundamental que nos guiava nesse processo. A forma de trabalho era explorar em grupo as possíveis ideias de roteiros. No final, todos apresentaram as suas ideias e as sistematizaram em forma de argumento ou de um roteiro introdutório.

Pierre estava ficando mais nítido, um homem que ficara cego e que passava por um processo de adaptação à nova condição de vida. O filme resgataria as reminiscências imagéticas do personagem após o acidente traumático no baile de carnaval. Pierre é um Pierrô que tem o Arlequim e a Colombina como resquícios de imagens, metapersonagens. Em sua nova condição, Pierre procura encontrar-se e as imagens pensadas pelos estudantes, nessa caminhada, conduzem para uma câmera subjetiva de sonhos.

Após o diálogo com a professora Patrícia Raposo¹¹, o roteiro atingiu um novo patamar de sentidos; a importância do depoimento de uma pessoa cega, que passou por um processo de adaptação e que se tornou professora, em certa medida, redimensionou a forma de pensar as cenas e o próprio personagem.

¹¹ A Professora da Faculdade de Educação da UnB, Patrícia Raposo, em depoimento aos participantes da oficina, contou a sua história de vida, de como ficara cega, e sobre docência e cegueira.

O argumento pronto nos possibilitou fazer a primeira divisão de cenas e a distribuição dessas cenas entre os estudantes; cada pequeno grupo ficou responsável por transcrever as discussões em sala de aula. Na sequência desse trabalho, dividimos novamente a turma, metade trabalharia já na produção de *Pierre*, enquanto os demais iriam finalizar o roteiro, a partir da contribuição de todos os colegas.

O processo de gravação do filme

Pierre, como todos os roteiros, já nasceu filme, por carregar a força da linguagem cinematográfica, a sensibilidade do olhar e do sentir; entretanto, como a maioria dos roteiros, se transforma em peça de transição ou, como diz Jean-Claude Carrière, está “a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta.” (CARRIÈRE, 1996, p. 11)

As primeiras gravações aconteceram na casa de Bianca¹², uma das estudantes da oficina. Lá, os estudantes se transformaram em diretores, produtores, maquiadores, figurinistas, câmeras e figurantes e vivenciaram a experiência de gravar as imagens descritas no roteiro literário. Foram sete horas de gravação e uma sequência de oito cenas do roteiro no primeiro dia.

A casa foi adaptada às necessidades da locação, ou seja, ambientamos o que seria a casa de *Pierre* e sua esposa. O primeiro passo foi identificar, entre os cômodos, quais as melhores opções de gravação. Escolhemos um dos quartos e um dos banheiros da casa para gravar as cenas iniciais. Os critérios foram: deslocamento interno da câmera, luminosidade natural do quarto e disponibilidade da locação. Pelo fato de o banheiro ser, geralmente, um cômodo pequeno, selecionamos o maior. Em cada locação, além dos móveis e atores, existe uma série de equipamentos que devem ser colocados e escondidos, tais como: câmeras, luminárias, refletores e microfones, além da equipe técnica.

Os atores de *Pierre* são os próprios participantes da oficina, os criadores do roteiro, os técnicos, enfim eles construíram os personagens. Entretanto, no momento da atuação de cada papel distinto – *Pierre*, a esposa, ou qualquer outro –, é fundamental destacar o trabalho criativo de cada pessoa, principalmente de Rodrigo Ávila Cipullo, que interpretou *Pierre*.

¹² Bianca Ribeiro do Nascimento, aluna da disciplina, disponibilizou sua casa, na Região Administrativa de Sobradinho, no Distrito Federal, para locação.

Rodrigo fala durante o lançamento de Pierre: “Eu gostei; observei inclusive que, no começo, eu estava muito ruim e posso ter terminado melhor. Acho que tem uma evolução, que a gente vai entrando dentro do personagem, vai desenvolvendo esse feeling cinematográfico”.

Apesar da autocrítica, Rodrigo tem consciência de que foi o ator com o maior número de falas e o mais exposto. Ele tentou equilibrar o personagem com uma série de cuidados para não denunciar a cegueira antes do tempo. “O ator é rachado em dois pedaços quando está atuando. [...] O ator vive, chora, ri, em cena, mas enquanto chora e ri ele observa suas próprias lágrimas e alegria. Essa dupla existência, esse equilíbrio entre a vida e a atuação, é que faz a arte”. (STANISLAVSKI, 2008, p. 237)

A escolha de quem iria atuar foi uma decisão dos estudantes; conforme o tempo da oficina foi passando, eles se conheceram melhor e acabaram decidindo a partir das potencialidades e afinidades de cada um com os personagens. A desenvoltura de Pedro o transformou no Arlequim e no estudante bagunceiro, a graciosidade de Mariana, na Colombina, a sensibilidade de Maria Gabriela, em Cecília, a aluna de Pierre.

A construção dos personagens de Pierre aconteceu em duas etapas: a primeira, coletiva, em que os personagens foram criados durante a construção do roteiro; e a segunda, pelos atores em diálogo direto com a direção das cenas, com a estruturação dos cenários, maquiagem, figurinos – etapa também de caráter coletivo, que contribuiu para a inspiração e a atuação dos atores.

O diretor brasileiro Carlos Gerbase¹³ propõe uma série de ferramentas para o trabalho de direção de atores, que alia a identificação dos tipos de ação que o ator irá desenvolver e o trabalho de orientação do diretor nesse aspecto. Trata-se de uma proposta realista de interpretação, para que haja uma posterior identificação do espectador – a memória sensorial das cenas, a memória afetiva para transpor as emoções dos personagens, e a improvisação como instrumento de criatividade.

Em Pierre, trabalhamos com uma proposta de atuação realista, em que os personagens interpretavam de forma verossímil, porém com carga dramática.

“Realismo é um sistema interpretativo rico em nuances, que busca a dramaticidade sem teatralidade de artificialismos.” (GERBASE, 2007, p. 52)

A identificação de atuação realista é mais objetiva nas cenas em que Pierre é o personagem. Para Pierrô, Arlequim e Colombina, o trabalho de construção e caracterização contribuiu para um estilo estético surrealista, que “procura encontrar uma forma de manifestar o inconsciente, onde a beleza é o absurdo, o inesperado e seu impacto.” (POZENATO, 1998, p.99).

O figurino, composto por maquiagem, roupas e os diferentes acessórios utilizados pelos atores em cena, é um dos elementos da construção estética do filme. Pode caracterizar uma determinada época, operar uma divisão de tempo e espaço, como faz em *Pierre*, por meio dos personagens do Pierrô, do Arlequim e da Colombina – que caracterizam o sonho –, e dos demais personagens – a realidade. A dissociação que o figurino cria entre ator e personagem ou personagens, bem como entre seus duplos personagens – Pierre e Pierrô, Estudante e Arlequim – também foi utilizada em *Pierre* para separar os atores.

A criação de um figurino é um mecanismo, uma técnica de produção de sentimentos na narrativa fílmica que se converte em elementos de identificação do personagem com a história e de separação do ator e seu personagem. Nesse contexto, o figurino é transformado em um espaço de significados, que pode revelar contextos históricos de uma época ou, mais precisamente, aspectos cotidianos, convenções sociais e culturais, e o modo como cada personagem se posiciona no contexto fílmico. (COSTA, 2009, p. 104 e 105)

Além do trabalho de atuação, figurino, construção e organização dos cenários, para manter o realismo entre as sequências, foram observados uma série de cuidados, tais como: fotografar a maquiagem do Pierrô e do Arlequim de diversos ângulos, pois seriam maquiados muitas vezes; observar as trocas de roupas dos personagens nas sequências de gravação; o horário que marcava o relógio da sala de aula – detalhes fundamentais para manter a continuidade das cenas.

Os estudantes também fotografaram e gravaram as cenas do *making of* o que possibilitou, durante as gravações, recorrer a estas imagens para dirimir dúvidas sobre continuidade, roupas que determinado personagem estava usando, um percurso percorrido e a maquiagem, o que facilitou o trabalho de direção.

As demais sequências de gravações aconteceram na UnB, em áreas externas e sala de aula. Os estudantes se transformaram e transformaram o espaço em que convivem diariamente. Circulavam pelas salas com figurinos, câmeras, roteiros e conviveram com olhares surpresos de seus colegas.

Criamos também um espaço virtual de discussão, para a comunicação extraclasse, um espaço para publicação dos arquivos com apresentações, artigos, fotos e curiosidades. O grupo virtual evoluiu para um *website*, proposto, criado e alimentado pelos participantes da oficina. Dele constam a organização da produção, o roteiro e até o mapa de locações.

Nossa jornada chegou à etapa de edição ou montagem. Percorremos um longo caminho até aqui, pensamos em uma história, construímos um roteiro literário e o transformamos em planos, ângulos, movimentos e enquadramentos. A decupagem e a seleção das cenas são os últimos momentos de escolha das imagens vencedoras. Desde quando enquadrámos uma determinada imagem, exercemos um papel fundamental no processo criativo – o da escolha. “A montagem consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção, sendo a finalidade das três operações obter, a partir de elementos a princípio separados, uma totalidade que é o filme.” (AUMONT, 1995, p. 54)

Como componente da linguagem cinematográfica, a montagem ou edição é o que tece o sentido do texto fílmico, caracterizando-o assim como uma narrativa própria. A continuidade, destacada no processo de captação, adquire novas articulações no momento da montagem. Ela conecta o que ainda estava separado; para muitos autores, a montagem é considerada o específico fílmico.

Pierre também passou por todo o processo de montagem: decupamos as fitas, escolhemos as imagens vencedoras, ordenamos, mudamos, trocamos a composição das imagens, os ritmos das cenas, imagens selecionadas caíram, outras entraram, editamos com som, sem som, escolhemos as trilhas, incluímos uma abertura, criamos, costuramos, escrevemos os créditos, outros olhares, ordenamos novamente as imagens, paramos cansados, retomamos, mostramos ansiosos, outras opiniões, trocamos imagens, finalizamos, finalmente, gravamos a mídia... Nascimento...
Pierre.

Os caminhos até *Pierre* permitem a reflexão de que, por meio da experiência com a linguagem fílmica, seria possível, pela visão da educação da sensibilidade, pensar espaços onde sensações, sentimentos e percepções advindos da relação espectador-cinema podem ser extrapolados para além da grande tela – os sentidos da experiência do espectador e do realizador unificados em um olhar narrativo.

O cinema realiza um tipo de educação da sensibilidade que a vida real não é capaz de realizar. Essa educação só é possível porque a linguagem do cinema estabelece um distanciamento entre personagem e espectador, entre a intenção e o gesto, entre a visão e a audição. [...] A partir desses dois sentidos, alcança e toca todos os demais. Paradoxalmente, a aproximação permite o distanciamento. De certa forma, estamos no filme; de outra, estamos fora dele. (COUTINHO, 2009, p. 83)

E, por ser uma forma de expressão artística, a produção de cinema deveria estar presente na escola. Hoje, o texto audiovisual está no nosso cotidiano tanto quanto o texto escrito e, pensar por esse aspecto já seria uma provocação suficiente para que nós, os professores, saíssemos de nosso mundo comum para compartilhar, em nossas práticas docentes, o mundo especial das imagens e do cinema.

O cinema, como o local da memória, é o refúgio de milhares de imagens que transformamos em realidades, memórias de lugares pelos quais nunca andamos, de pessoas com as quais não falamos, mas repletas de narrativas que podemos contar e lembrar.

Pierre, um filme de múltiplos olhares e resultante da experiência de nossos estudantes com a linguagem audiovisual, é agora um local da memória; antes, porém, muitos outros filmes fazem parte de *Pierre*, os filmes a que assistimos durante toda a jornada de espectador. O cinema, por constituir-se em uma educação da sensibilidade, cria raízes profundas na forma como percebemos o mundo, como nos lembramos do mundo, de lugares, de personagens. O cinema é memória.

Pierre será um múltiplo local da memória para os partícipes da oficina, o *making of* do aprendizado de uma linguagem escrita por imagens e sonhos.

O um analfabeto? (BENJAMIN, 1994, p. 107)

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Milton José de. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. São Paulo: Cortez, 2004.

_____. *Cinema Arte da Memória*. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

AUMONT, Jacques. et al. *A Estética do Filme*. Campinas, São Paulo: Papirus, 1995.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. *Passagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990. CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

_____, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. *Prática do roteiro cinematográfico*. São Paulo: JSN Editora, 1996.

COSTA, Maria Auxiliadora Leite. *O figurino no cinema*. In: DROGUETT, Juan Guillermo; ANDRADE, Flávio. *O feitiço do cinema: ensaios de Griffé sobre a sétima arte*. São Paulo: Saraiva, 2009.

COUTINHO, Laura Maria. *O estúdio de televisão e a educação da memória*. Brasília: Plano, 2003.

_____. *O olhar cinematográfico: reflexões sobre uma educação da sensibilidade*. In: CUNHA, Renato. *O cinema e seus outros*. Brasília: LGE, 2009.

_____. *Nas asas do cinema e da educação: voo e desejo*. Educação & Realidade, v.33, n.1, p. 225– 238, jan/jun. 2008.

GERBASE, Carlos. *Direção de Atores: como dirigir atores no cinema e TV*. Porto Alegre, RS: Artes e Ofícios, 2007.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MUNSTERBERG, Hugo. *A memória e a imaginação*. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro. Edições Graal: Embrafilmes, 1983.

MUNSTERBERG, Hugo. *As emoções*. In: XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro. Edições Graal: Embrafilmes, 1983.

PASOLINI, Píer Paolo. *Empirismo herege*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

POZENATO, Kenia; GAUER, Mauriem. *Introdução à história da arte*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1998.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

SARAMAGO, José. *Ensaio sobre a cegueira*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SENNETT, Richard. *O artífice*. Rio de Janeiro: Record, 2009.

STANISLAVSKI, Constantin. *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

_____. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

VOGLER, Christopher. *A jornada do Escritor: Estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Rio de Janeiro: Ampersand Ed., 1997