

DOI: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-7976.2012v19n27p258>

HIBRIDISMOS E INTERTEXTUALIDADES NO CINEMA CONTEMPORÂNEO DE TEMÁTICA ADOLESCENTE

HYBRIDISMS AND INTERTEXTUALITY IN TEEN-THEMED CONTEMPORARY CINEMA

Tania Montoro*
Michael Peixoto**

Resumo: Este artigo tem como objetivo investigar as relações intertextuais e as experiências híbridas entre meios e estéticas presentes em um conjunto de filmes contemporâneos de cinematografias distintas que privilegiam abordagens sobre o universo adolescente. De um quadro mais amplo de seis filmes, a análise esteve focada no espanhol *Verbo* (2011, de Eduardo Chapero-Jackson) e no polonês *Quarto do Suicídio* (2011, de Jan Komasa). A partir da construção da narrativa e da composição visual destes filmes, buscou-se traçar um indicativo de como são desenvolvidos os ritos de passagens dos personagens no âmbito narrativo com base nos usos do dispositivo fílmico em sua concepção híbrida e atravessada por intertextualidades.

Palavras-chave: Cinema. Análise fílmica. Híbridismo. Intertextualidade. Convergências.

Abstract: This paper aims to investigate the intertextual relationships and the hybrid experiences between means of communication and esthetics present in a number of contemporary films from distinct cinematographic backgrounds whose focus privileges the teen universe. From a broader framework of six filmes, the analysis was mainly focused on the spanish movie *Verbo* (2011, Eduardo Chapero-Jackson) and the polish *The Suicide Room* (2011, Jan Komasa). From the narrative construction and visual composition of these films, the author attempted to draw a representation on how the characters' rites of passage are developed within the narrative of the different film mechanisms in its hybrid conception and pervaded by intertextuality.

Keywords: Cinema. Film analysis. Hybridism. Intertextuality. Convergence.

* Professora e pesquisadora de teoria do cinema na Graduação em Audiovisual e no Programa de Pós-Graduação - Mestrado e Doutorado - em Comunicação da Universidade de Brasília (UnB). E-mail: taniamontoro@unb.br

** Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade de Brasília – (UnB). E-mail: michaelpaixoto@uol.com.br

Desde que, no início da década de 1970, Frank Zappa lançou seu revolucionário longa-metragem *200 Motéis*, totalmente filmado em vídeo mas exibido nas telas de cinema após um pioneiro processo de conversão; e Gene Youngblood cunhou o conceito de cinema expandido, a fim de contemplar as experiências híbridas entre suportes e estéticas audiovisuais, os processos de passagens e os diálogos entre linguagens vêm sendo cada vez mais estimulados e teorizados nos campos relacionais entre imagem e som.

As fronteiras delimitadoras que buscavam apreender as especificidades de cada meio, e em especial do cinema – como queriam grande parte de suas teorias (a destacar as de cunho formativo e as de viés realista), foram pouco a pouco sendo diluídas a partir das defesas de um pensamento da convergência, que hoje se mostra predominante tanto no cenário prático quanto no teórico. Segundo Arlindo Machado¹, a batalha pela auto-afirmação com base em uma abordagem essencialista de cada meio perdeu sua razão de ser na contemporaneidade, tendo em vista que limita o campo de atuação e, principalmente, suas possibilidades de renovação e reconfiguração a partir do contato com outras estéticas e dispositivos de linguagem. O teórico ainda ressalta que o pensamento da divergência, em um quadro comparativo, tende a desqualificar os meios dos quais mantém proximidade, apoiando nas deficiências externas as supostas virtudes do meio defendido.

Acreditando que o modelo purista é incompleto para pensar as experiências imagéticas e sonoras na contemporaneidade, Machado, em concordância com outros teóricos, a exemplo de Raymond Bellour e Ivana Bentes², direciona o foco para casos mais prósperos e inovadores de hibridização e fusão das estruturas discretas, investigando assim, ao invés das abordagens separatistas, movimentos de expansão e zonas de interseção entre os meios.

Em lugar de pensar os meios individualmente, o que começa a interessar agora são as *passagens* que se operam *entre* a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais. Estas passagens permitem compreender melhor as tensões e as ambiguidades que se operam hoje entre o movimento e a imobilidade, entre o analógico e o digital, o figurativo e o abstrato, o atual e o virtual.³

As passagens destacadas por Machado manifestam-se de formas diversas nas obras audiovisuais contemporâneas, explorando em níveis variados os hibridismos, as contaminações estéticas e as intertextualidades, ressaltadas tanto por alusões a obras anteriores, quanto por texturas, reproduções, releituras críticas ou mesmo citações explícitas de outros conteúdos como parte da construção dramática.

Com a finalidade de desenhar um recorte para esta análise, partimos da observação de um número crescente de filmes que se debruça sobre o universo adolescente (seu cotidiano, seus questionamentos existenciais e seus relacionamentos, tanto familiares quanto de amizade, além das relações entre o sujeito e o grupo social), e constatamos, em produções de distintas nacionalidades, intertextualidades a partir do diálogo entre temas similares, assim como experiências de contato híbrido entre estéticas e linguagens.

A adolescência é entendida nesta investigação como a faixa intermediária entre a infância e a idade adulta, compreendendo personagens entre os 10 e 20 anos.⁴ Ainda que semelhantes, optamos por trabalhar com o termo adolescência em vez de juventude, uma vez que as temáticas dos filmes selecionados tratam de um processo inicial de formação da identidade, a partir de uma certa autonomia conquistada (ou imposta) ao fim da infância. Assim, o que percebemos de imediato, já no processo inicial de recorte, foi uma recorrência de personagens que se desprendem do universo lúdico da infância e encaram, pela primeira vez, e de forma solitária, um universo caótico que os colocará em conflito interno e externo. A esse primeiro momento de crise solitária questionadora da identidade pessoal e social é que tratamos de adolescência.

Destacamos, de um quadro mais amplo, seis filmes: o espanhol *Verbo* (2011, de Eduardo Chaperó-Jackson); o polonês *Quarto do suicídio* (2011, de Jan Komasa); a co-produção franco-belga *O outro mundo* (2010, de Gilles Marchand); o inglês *Chat - A sala negra* (2010, de Hideo Nakata); o brasileiro *Os famosos e os duendes da morte* (2009, de Esmir Filho); e a co-produção belga-holandesa *Ben X - A fase final* (2007, de Nic Balthazar).⁵ Dos seis filmes observados para este agrupamento analítico, aprofundaremos a análise em *Verbo* e *Quarto do Suicídio*, primeiramente buscando fugir de um olhar superficial ao ampliar demais o número de objetos empíricos no reduzido espaço que disponibilizamos neste artigo e segundo por acreditar que estes dois filmes compreendem as propostas centrais expostas nas outras produções. Assim, ainda que a análise esteja centrada nestes casos, será recorrente a utilização dos outros filmes para complexificar e favorecer a dimensão relacional que fundamenta as proposições apresentadas.

Tendo como objetivo central investigar de que formas se estabelecem os processos convergentes entre temáticas, linguagens e suportes nos filmes listados acima, definimos duas categorias de análise, as quais abarcam os aspectos narrativos e estéticos. A primeira categoria (construção da narrativa) busca compreender os temas centrais que circulam por todos os filmes, investindo nas situações onde se fazem presentes o hibridismo e a intertextualidade, analisando de que forma tais são desenvolvidos nas tramas, sejam através de situações extraordinárias e destacadas da narrativa ou de maneira contínua a partir de uma elaboração temática que abrange todo o filme. A segunda categoria

(concepção visual), analisa os mecanismos utilizados para a construção das imagens, relacionando estéticas e tentando entender como (e em quais níveis) esses hibridismos e intertextualidades, pontuais ou persistentes, dialogam com a proposta estética do filme como um todo.

ABORDAGENS NARRATIVAS: DESLOCAMENTOS INTERTEXTUAIS

Estreia em longa-metragem do premiado cineasta Eduardo Chapero-Jackson⁶, *Verbo* conta a história de Sara, uma adolescente de 15 anos que enfrenta problemas de relacionamento com os pais em casa, assim como com os colegas na escola. Vítima de constantes *bullyings*, ao fracassar na única motivação que a sustenta: estabelecer contato com um grafiteiro intitulado Líriko, que parece deixar mensagens supostamente direcionadas a ela pelas paredes da cidade; a garota se suicida. Imediatamente após a sua morte, Sara tem a imagem duplicada e, em um mundo subterrâneo, com a ajuda de cinco guardiões, é impelida a completar três missões a fim de obter uma nova chance e resgatar a vida.

Quarto do suicídio, do jovem diretor polonês Jan Komasa, acompanha os conflitos de Dominik, um garoto de 18 anos que, após um *bullying* virtual, se isola em seu quarto e passa a frequentar a ‘sala suicida’, uma espécie de site/jogo no qual um grupo de jovens, devidamente protegidos por seus avatares, planejam o fim de suas próprias vidas. Cada vez mais ausente do convívio com as outras pessoas, Dominik encontra nos amigos virtuais, e em especial no sedutor avatar de Sylvia, uma válvula de escape para seus problemas concretos, sem se dar conta que está sendo manipulado pela administradora e regente da tal ‘sala’.

Três principais temas se insinuam a partir das sinopses citadas acima: suicídio, *bullying* e manipulação através de uma realidade virtual. Vale destacar que os mesmos temas mostram-se presentes também nos outros filmes listados no início deste artigo. No belga-holandês *Ben X – A fase final*, um garoto autista simula a própria morte com o objetivo de evidenciar a crueldade dos *bullyings* que sofre constantemente. No brasileiro *Os famosos e os duendes da morte*, um adolescente mescla realidade tangível e ambiente virtual ao interagir com um casal de amantes suicidas (ela já morta, ele um sobrevivente). No inglês *Chat – A sala negra*, um garoto depressivo manipula um grupo de amigos virtuais com a finalidade de levar um deles ao suicídio, após a exposição do mesmo a sucessivos *bullyings*. Também no franco-belga *O outro mundo*, um rapaz salva uma garota do suicídio e acaba se envolvendo em uma trama de conspiração

na qual o irmão da adolescente resgatada induz jovens fragilizados ao suicídio por meio de um jogo de realidade virtual ao estilo *second life*.

Ainda que seja o tema central, que liga todos os filmes aqui destacados, a abordagem narrativa do suicídio varia, ganhando desde uma leitura poética e metafórica, enquanto referência ao rito de amadurecimento presente na adolescência (no brasileiro *Os famosos e os duendes da morte*), até um jogo de manipulação covarde do outro diante de impulsos suicidas que certos personagens não conseguem levar adiante (nesses casos, mais evidentes em *Chat – A sala negra* e *O outro mundo*, o suicídio alheio é tomado como um prazer visual, já que sempre registrado, podendo assim ser incessantemente reproduzido; e também nestes casos, em algum nível, o ato suicida aproxima-se de uma manifestação homicida, uma vez que há a indução do ato por meio da opressão verbal e emocional).

Tanto em *Verbo* quanto em *Quarto...*, os suicídios dos protagonistas, ainda que fatos marcantes, não são construídos dramaticamente como acontecimentos centrais da trama. Sara, em *Verbo*, após o fracasso de sua única motivação (encontrar o grafiteiro que parece entendê-la tão bem), planeja friamente a própria morte, lançando-se da janela do seu quarto em um painel de espelhos montado previamente por ela no pátio externo do edifício. O suicídio, em choque com os espelhos, é o instrumento narrativo utilizado para que a personagem adentre na realidade virtual/subjetiva e possa então confrontar-se com seus medos e carências. Pensando na estrutura narrativa-clássica dos roteiros cinematográficos, o suicídio corresponde a um ‘ponto de virada’ da trama, a partir do qual a protagonista empenhará uma jornada (a tão conhecida ‘jornada do herói’) a fim de reverter os fatos e, por consequência, transformar-se neste processo.

Em *Quarto...*, o suicídio finaliza a trama e pretende evidenciar um aspecto estúpido do ato. Assim, depois de tentar durante todo o filme convencer os amigos virtuais da sala suicida que a morte não é a melhor saída, o garoto Dominik, ao esvaziar os potes de antidepressivos na privada, resolve experimentar alguns e, um tanto à toa, acaba por tomar vários comprimidos. Morre agonizando no banheiro de uma boate, entre choros eufóricos e gritos pela mãe, enquanto é filmado por outros frequentadores do local. A morte coroa o fracasso do protagonista, no entanto confirma suas posições sobre a ineficiência do ato para a resolução dos problemas concretos.

Assim, enquanto o suicídio em *Verbo* funciona como a entrada no universo virtual/subjetivo da personagem; em *Quarto...* sinaliza um aparente desfecho, ao mesmo tempo em que indica um aprisionamento do garoto na realidade virtual, uma vez que sua morte é totalmente filmada e veiculada em um canal de vídeos ao estilo *Youtube*. Mais uma vez, o suicídio é transformado

em espetáculo a partir de seu registro videográfico e aparece como exercício de prazer visual de um espectador sádico (a exemplo do protagonista de *Chat – A sala negra*).

Nos filmes analisados, os fluxos entre realidade tangível e realidade virtual justificam narrativamente a maior parte das interações entre estéticas e mesmo códigos de linguagens de suportes diversos. Computadores, videogames, câmeras de vídeo e máquinas fotográficas fazem parte do cotidiano dos personagens adolescentes e refletem, de certo modo, a forma como os mesmos percebem o mundo e o experienciam sonora e imagetivamente.

Entretanto, em todas as tramas, as esferas concreta e virtual vão aos poucos se fundindo, a ponto de suas fronteiras tornarem-se indiscerníveis, caracterizando assim o processo de hibridização. Entre os fluxos e na gradual fusão de ambientes, constitui-se uma espécie de hiper-realidade, misto de realidade objetiva com a fantasia subjetiva e a criação virtual. Que todos os filmes analisados, de cinematografias tão distintas, explorem esta abordagem, é no mínimo uma constatação instigante sobre a qual vale a pena aprofundar.

Ao problematizar o cinema no contexto da pós-modernidade, o professor e pesquisador Luiz Nazário⁷ o situa dentro de um sistema rizomático, “no qual as mensagens entrecruzam-se em imbricações complexas como veias e artérias”⁸, e que sobrevive por meio de releituras e citações, ou seja, a partir de um conjunto de hipertextualidades. Insistindo na noção de rizoma, Nazário ressaltará que as recentes ‘ondas’ de filmes que versam sobre o mesmo tema derivam sempre de filmes-troncos, normalmente produções de grande sucesso, que lançam tendências extra-cinematográficas e atingem forte repercussão na esfera social.

No que concerne à construção de uma hiper-realidade que desvende aspectos falsificantes tanto do âmbito concreto quanto do virtual, é perceptível a presença intertextual da produção estadunidense *Matrix* (1999) nos filmes analisados. Em *Quarto do suicídio* a citação é direta e aparece já no trailer de divulgação do filme (tanto no original em polonês, quanto em suas versões em outras línguas): “O mundo não é uma matrix”.⁹ Já em *Verbo*, são feitas várias alusões à outra obra. A mais explícita delas é o momento de conexão de Sara, quando a garota é picada por uma agulha que funciona como um plugue de acesso a um estado de consciência superior, de forma semelhante a Neo, o protagonista de *Matrix*, que tem uma agulha injetada na cabeça todas as vezes que pretende retornar ao mundo simulado. Também é a partir da picada que Sara retorna provisoriamente ao mundo dito real após mergulhar “nas profundas águas do seu tormento”, como enuncia um dos personagens.

Outros pontos intertextuais podem ser verificados nas estruturas narrativas dos dois filmes, quando os protagonistas, uma vez imersos neste estado de hiper-realidade, são designados a cumprirem tarefas, de forma

semelhante a um jogo de videogame – tanto na distribuição das missões, com graduais estágios de dificuldade, quanto na responsabilidade que é imposta ao personagem principal sem que isso seja de iniciativa ou total interesse do mesmo.

Assim como ao personagem Neo, de *Matrix*, é revelada a sua posição de ‘o escolhido’, salvador do mundo, e ao próprio este título soe mais enfadonho do que emocionante; à Sara, em *Verbo*, são dadas três tarefas para que ela possa voltar à vida, ainda que em momento algum esta motivação pareça realmente interessá-la. De maneira similar, Dominik de *Quarto do suicídio* é induzido a conseguir as pílulas antidepressivas por sua ‘família virtual’ da ‘sala suicida’, sem que esse desejo seja dele próprio. Sendo assim, na construção narrativa dos três filmes, as missões dadas a(o) herói/heroína, quais os lançam em sua jornada, parecem interessar mais aos outros do que a eles mesmos.

Nazário analisa o esquema rizomático de derivações a partir de um filme-tronco, próprio do cinema contemporâneo, sob uma perspectiva crítica, ao afirmar que “o rizoma vive de continuações: seus sucessos são obtidos pela repetição de uma fórmula de sucesso testada e aprovada pelas massas”.¹⁰ Sua definição de rizoma mantém relações estreitas com o conceito de indústria cultural (em sua perspectiva adorniana) e investe no aspecto mercantil. Assim, sem descartar a ideia de filme-tronco, como compreendida pelo autor, mas pensando na afirmação de uma construção plenamente criativa a partir dele, apoiamos nossa análise hipertextual nas problematizações do rizoma da forma como realizadas pelos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari, para os quais “ser rizomorfo é produzir hastes e filamentos no tronco, podendo fazê-las servir a novos e estranhos usos”.¹¹

No rizoma, segundo Deleuze e Guattari, a responsabilidade com o ponto de origem se perde e, em consequência desta reduzida importância à filiação, as reconexões é que fazem sentido e merecem especial atenção. Ou seja, se há a percepção de um tronco (ou filme-tronco, como aplicado à análise cinematográfica), a consequente ‘onda’ de filmes que apresentam pontos de contato, uma vez compreendidos no rizoma, abrem a possibilidade de reconfiguração tendo em vista o desligamento desta estrutura sólida que serviu de base. Ou seja, almejando esta perspectiva mais inclusiva e criativa, a intertextualidade narrativa aqui investigada reflete a extrapolação do universo apresentado no filme-tronco, deflagrando a sua atualização no contexto dos filmes de temática adolescente analisados neste artigo.

Um indicativo interessante de que a fonte não se esgota no filme-tronco e que o rizoma não vive apenas de continuações, mas possibilita uma ampla gama de atualizações e recontextualizações, dá-se na verificação da presença intertextual, tanto em *Verbo* quanto em seu filme-tronco, *Matrix*, do universo

forjado pelo romancista britânico Lewis Carroll para sua personagem Alice, em dois de seus livros: *Alice no país das maravilhas* e *Alice através do espelho*.

Em *Matrix*, as citações são diretas: a mensagem que o protagonista recebe no computador, “Siga o coelho branco”; o próprio coelho branco tatuado no ombro de uma mulher; o espelho gelatinoso que recobre o corpo de Neo e o transporta para outra realidade, ou melhor, para um estado de hiper-realidade; os comparativos que o personagem Morpheus faz da Matrix com *Wonderland*, o mundo das maravilhas visitado por Alice, entre outras. Já em *Verbo*, as alusões são construídas de modo mais discreto, porém não menos perceptíveis: Sara tem uma obsessão por espelhos e acredita que o seu reflexo oculta algo. Insistentemente, tenta enxergar além da superfície espelhada e chega mesmo a ser desafiada por uma mensagem grafitada no espelho, que diz: “Entre em mim”. Isso de fato acontecerá quando, depois da queda suicida sobre o painel de espelhos, a imagem de Sara for duplicada e seu duplo, do outro lado do espelho, assumir a condução da trama.

Frente a essas constatações, é importante sublinhar que a análise intertextual, considerando o rizoma, é limitadora quando não extrapola a filiação partindo do filme-tronco, deixando assim de considerar que já este filme-tronco resulta de um processo intertextual de criação. A investigação dos contatos ganha muito mais relevância quando pensada além do processo de apropriação, aprofundada em suas atualizações e novas configurações temáticas e contextuais.

Há de se destacar também que, tanto *Verbo* quanto *Quarto do suicídio*, trazem citações explícitas a dois outros personagens clássicos da literatura universal, complexificando ainda mais o universo intertextual dos filmes, uma vez que os protagonistas claramente se identificam com as personas fictícias mencionadas. No primeiro, a partir de uma leitura escolar obrigatória, Sara encontra paralelos entre a sua jornada de autoconhecimento e a longa travessia de Dom Quixote, “alguém que em nada acreditava, como eu. E que, por isso, suas fantasias poderiam ser como as minhas”, da maneira como a mesma descreve em voz *off* logo no início do filme.

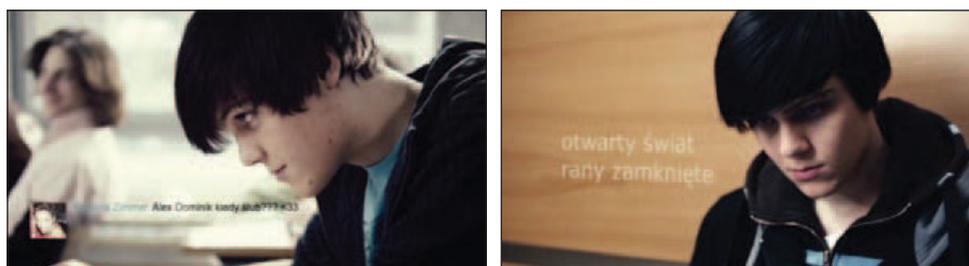
Também nas cenas iniciais de *Quarto do suicídio*, Dominik se apropria de palavras de Hamlet, insinuando assim alguns pontos de semelhança entre o seu cotidiano e o do personagem shakespeariano – ambos submersos em relações conflituosas e marcadas pela hipocrisia, tendo que recorrer continuamente ao uso de máscaras sociais. No caso de *Verbo*, além do depoimento da protagonista, é utilizado o recurso visual de substituição da figura de Dom Quixote em registro fotográfico dentro do livro pela imagem em movimento de Sara, inserindo-a inicialmente no universo literário para logo em seguida, por meio de um processo imagético de desvanecimento progressivo, o cenário da foto diluir-se no quarto onde a garota se encontra lendo. Extrapolando o

registro naturalista, Sara parece ciente do que está acontecendo e acompanha com o olhar a fusão gradual devolvê-la ao ambiente que antes se encontrava.

ASPECTOS ESTÉTICOS: HIBRIDISMOS IMAGÉTICOS

Dominik, em *Quarto do suicídio*, é apresentado como um adolescente ordinário que se utiliza constantemente das mídias sociais, porém sem exceder seu uso padronizado. Em função disso, o filme inicialmente distingue os dois universos, concreto e virtual, de maneira bastante clara. Uma vez que os vídeos e os comentários veiculados em *sites* de relacionamento começam a interferir em seu cotidiano, a concepção visual do filme busca integrar esses conteúdos de natureza virtual na realidade tangível do garoto.

Para trazer à tona esta interferência, recorre a diversos recursos imagéticos: a utilização de mensagens digitadas (no tradicional formato de *sites* de relacionamento) diretamente sobre a imagem de Dominik interagindo no seu dia-a-dia; a utilização também de textos escritos, que reproduzem as mensagens digitadas pelo protagonista em seu computador, mas que extrapolam o suporte e se moldam à arquitetura do local onde ele se encontra, revelando o seu olhar particular sobre o mundo; sobreposição de imagens (sem fusão ou desvanecimento), criando uma profundidade de camadas, recurso bastante vinculado ao vídeo, e que, de certa forma, reflete o acúmulo de informações que se sobrepõem no meio digital; além de sobre-enquadramentos, que duplicam o espaço de encenação, em especial nas tomadas dos conteúdos virtuais.



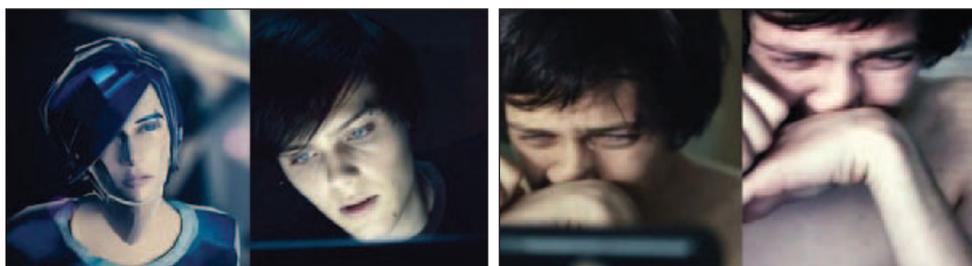
Figuras 1 e 2 - Hibridismos: textos digitados sobre a imagem (1) e textos que passam a compor o espaço arquitetônico (2).

Conforme o personagem vai intensificando seu contato com o ambiente virtual e passa a frequentar a sala suicida, os mecanismos estéticos que prezam pelo hibridismo são reforçados em busca de revelar a confusão que se processa no personagem em sua dificuldade de discernir entre as duas realidades, forjando para si uma hiper-realidade. Assim como Sara em *Verbo* vai duplicar sua imagem para interagir na realidade que abarca o tangível e o fantasioso,

ou ainda, o concreto e o virtual; igualmente Dominik terá o seu duplo, porém, em formato midiático: através da criação de um avatar.

A figura do avatar, composto por animação gráfica, é recorrente também em outros filmes pontuados neste artigo, como *O outro mundo* e *Ben X – A fase final*. No primeiro, a interação do personagem com seu duplo virtual é representada de forma naturalista, até mesmo um tanto curiosa, posto que as características físicas do avatar criado se assemelham as do amigo do protagonista, desvelando sutilmente um olhar homoerótico para a trama. No segundo, o título do filme anuncia o nome do avatar, sendo este a representação de tudo o que o protagonista não é: destemido, galanteador, forte e viril. A interação entre o personagem autista, Benny, e seu avatar, Ben X, acontece de forma contínua. Antes de agir em qualquer situação, Benny visualiza a ação de Ben, espelha-se nela, porém não a realiza, mantendo-se isolado do convívio social. O sentir-se como seu duplo é tão grande que, na maior parte das vezes, Benny ‘vive’ o mundo de Ben, clicando nas roupas para se vestir, recorrendo a mapas para localização e ativando armas de defesa, como se todos os recursos estivessem disponíveis no formato de menu.

Em *Quarto do suicídio*, Dominik divide a cena (literalmente) com seu avatar. No filme, é utilizado o recurso da *split-screen*, dividindo a tela em duas partes, sendo ocupada de um lado pelo garoto e do outro por seu duplo virtual. Nesse sentido, até então, é mantida a separação dos universos, entretanto aos poucos as posições vão se intercalando e as perspectivas variando, desde um ponto-de-vista mais naturalista, quando aparece o garoto, descolado ou não do registro videográfico¹², dividindo a tela com Sylvia, a denominada rainha da sala suicida (sempre vista a partir do registro videográfico); até uma perspectiva mais subjetiva e deflagradora da hiper-realidade, quando Dominik divide a tela consigo mesmo, denunciando a sua duplicidade sem a máscara do avatar e tornando indiscernível as fronteiras entre a imagem concreta e a imagem construída virtualmente.



Figuras 3 e 4 - Hibridismos visuais em *Quarto do suicídio*: *split-screen* com Dominik e seu duplo composto em animação gráfica (1), e mais à frente, o garoto na divisão de tela consigo próprio em registro videográfico (2).

É interessante também sublinhar, na investigação dos recursos híbridos como parte da concepção visual de *Quarto do suicídio*, a presença de fotografias e vídeos dentro da sala suicida. Ainda que esta seja toda construída em animação gráfica, como parte do ambiente virtual, as fotografias que os avatares contemplam e o vídeo ao qual assistem destoam por seu aspecto realista, ou seja, preservam a estética de um registro enquanto índice de existência concreta de seus modelos, porém são inseridos sem manipulações em uma realidade na qual personagens, cenários, movimentos são todos virtuais.

Esse fluxo de interferências do concreto no virtual e vice-versa se faz igualmente evidente quando Dominik recebe uma carta de seus pais. Quem a lê é o seu duplo no ambiente virtual, para em seguida rasgá-la. Os pedaços da carta são lançados pelo avatar na sala suicida, mas terminam no chão do quarto do rapaz, a partir do recurso da montagem em continuidade, que simula uma fusão entre os ambientes.

Em *Verbo*, os hibridismos visuais à princípio se apresentam de forma naturalista, em mensagens grafitadas pelos muros e pelo chão da cidade, além de imagens fotografadas pela protagonista de seu aparelho celular. Uma vez morta e duplicada em um mundo subterrâneo, Sara inicia sua jornada, ou “uma viagem por seu labirinto”, como melhor define uma de suas guias-guardiãs. Nesta viagem, em uma realidade desprovida de limitações, a garota também confrontará o seu duplo, de caráter demoníaco, na segunda das três missões impostas a ela. Posicionar-se verbalmente é o seu objetivo. Seu duplo, investindo em seus pontos fracos e utilizando de sua imagem, porém com os pedaços de espelho cravados no rosto como se diretamente saído da cena de suicídio, torna-se então o seu maior oponente, consolidando-se como o antagonista da trama, rivalizando com o outro lado, sóbrio e maduro. Nesta cena de duplicidade, quando Sara é testada em sua iniciativa de expor verbalmente suas posições, a construção cênica recorre a efeitos especiais para projetar as cordas vocais da garota nas paredes, intensificando-as ou reduzindo-as em tamanho e altura de acordo com os conteúdos hesitantes ou impositivos de sua fala.

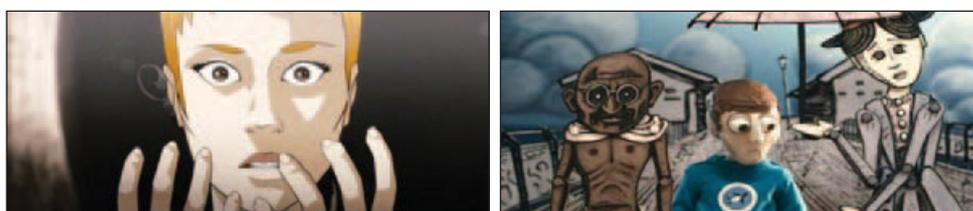
Investindo no diálogo intertextual, o combate do personagem principal com seu duplo demoníaco remete diretamente às realizações expressionistas no cinema, em especial os filmes *O estudante de Praga* (em suas versões de 1915 e 1926) e *Metrópolis* (1927), no que diz respeito à personificação, à imagem e semelhança do protagonista, de seu lado puramente maquiavélico, o qual empreenderá uma luta para tentar aniquilar o outro, como sucede em *Verbo*. A utilização da montagem intercalada (em campo e contracampo) ativa imageticamente o binarismo presente no conteúdo da cena e o ressalta na composição idêntica de planos.

Ao analisar os hibridismos imagéticos e as convergências entre meios e estéticas presentes no filme espanhol, uma sequência em especial salta aos

olhos: quando a protagonista atravessa uma parede, seguida de seus guias-guardiões, e a imagem do filme passa a ser composta por uma técnica de animação. “Não é uma alucinação, entrastes no mundo da imaginação”, assim justifica uma de suas guardiãs, diante da surpresa de Sara. Logo a seguir, uma música passa a ser cantada por um outro guardião e a narrativa é suplantada por uma composição híbrida que abarca fotografias *still*, colagens, técnicas variadas de animação, jogo de cores vibrantes e utilização de textos tanto em cenas com modelos animados como com personagens reais. Dessa forma, enquanto a música se prolonga, o filme assume uma estética normalmente associada aos videoclipes, com o ritmo da música determinando o fluxo de imagens, sem compromisso a priori com uma lógica narrativa.

Vale ressaltar que se trata de um momento pontual na trama, uma experiência vivida pela personagem de maneira isolada. Ainda que de forte impacto visual, a sequência apenas adorna a narrativa, reiterando informações já explicitadas, porém a partir de outros recursos visuais, os quais parecem buscar a identificação de um público adolescente pela exploração de códigos profundamente vinculados a ele, como a música pop, o visual de videoclipe, a animação, a montagem ultra-acelerada com interferências textuais e colagens fotográficas.

Também em *Chat – A sala negra* encontramos duas sequências inteiramente compostas em animação (*stop motion*), as quais, de forma semelhante a *Verbo*, servem para ilustrar a imaginação do personagem principal. Munido de dose extra de sadismo, o protagonista do filme inglês satiriza na primeira sequência animada uma das histórias literárias da mãe (escritora de livros de aventuras juvenis em série, ao estilo *Harry Potter*), e na segunda se apropria do passado relatado por um de seus colegas internautas para exacerbar a culpa já sentida por ele. Com a finalidade de manipulá-lo ao suicídio, o protagonista reconta a história do rapaz, substituindo a figura do pai que o abandonou pela de Mahatma Gandhi, assim desqualificando a dor e a incompreensão do garoto ao confrontá-lo com um dos maiores pacificadores da história mundial.



Figuras 5 e 6 - Sequências animadas em *Verbo* (1) e *Chat – A sala negra* (2): mundo da imaginação dos personagens.

Ainda no que concerne aos aspectos visuais dos filmes, é interessante destacar a estilização da montagem em *Verbo*. Cerca de 90% dos cortes recorrem a um recurso de rápida intercalação, ou seja, na passagem entre cenas a imagem é justaposta com a seguinte, volta imediatamente à anterior e enfim prossegue na justaposição. Tecendo um diálogo intertextual, é possível fazer uma aproximação deste recurso com o aplicado no revolucionário *Sem destino* (1969).

No entanto, esse vai e volta das imagens é construído em *Verbo* com uma velocidade tamanha que não permite ao espectador completar o sentido da imagem, funcionando como um *flash* veloz que estimula continuamente a percepção. Em *Sem destino*, a intercalação é mais pausada e acontece apenas entre as sequências, enquanto no filme de Chaperó-Jackson esse efeito é aplicado em quase todos os cortes, mesmo no convencional campo e contracampo.

Podemos denominar este recurso de ‘montagem de piscar de olhos’, pois simula uma piscada rápida da câmera (como um olho) na hora do corte, preservando assim um resquício da última imagem, como se por um último instante ainda gravada na pálpebra. Tendo em vista que a montagem do filme, independente deste efeito, já é bastante acelerada, o ‘piscar de olhos’ da câmera, à princípio (na fase de apresentação dos personagens, quando a ação ainda é escassa), gera uma sensação de grande incômodo devido as investidas em busca de compreensão das imagens que pulsam entre os *frames*. Porém, logo que o ritmo da trama acelera e as ações tornam-se mais intensas, o efeito se perde na movimentação dos personagens e também devido à naturalização do recurso em decorrência de sua insistência, acabando por esvaziá-lo em sentido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Empreendemos neste artigo um estudo analítico das características narrativas e estéticas em dois filmes que exploram temáticas voltadas ao universo adolescente (contemplando ainda na análise outros quatro filmes, de distintas nacionalidades), em busca de apreender as intertextualidades e os hibridismos que colocam tais produções em diálogo com as perspectiva contemporânea da convergência entre meios, suportes e linguagens. Em alguns pontos destacados, percebemos uma integração dos recursos dentro da proposta narrativa e estética geral dos filmes; porém em outros, apenas o efeito ilustrativo e mesmo provocativo de um determinado público pelo reconhecimento das referências e experiências visuais dos protagonistas.

Seja por mero exibicionismo (a montagem ‘de piscar de olhos’ de *Verbo*, por exemplo), ou ainda de forma integrada à concepção narrativa e estética dos filmes (as indiscernibilidades entre o concreto e o virtual em *Quarto*

do suicídio), as passagens aqui investigadas referem-se tanto ao processo convergente entre temas, propostas narrativas e recursos estéticos verificáveis nos filmes, quanto ao próprio período da adolescência, em seus ritos de formação da identidade, atravessado por contatos híbridos e noções intertextuais de leitura do mundo. Nesse sentido, os filmes prezam pela multiplicidade de referências e, em diálogo entre si e com obras anteriores, constituem um estilo altamente mutante e conectado com as tendências de seu tempo, seja na perspectiva teórica da convergência seja mesmo na problematização de temas tão atuais, como as tensões entre a realidade concreta e o ambiente virtual, o suicídio adolescente e o *bullying*.

NOTAS

¹ MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

² As defesas da convergência entre mídias, suportes, estéticas e linguagens realizadas por Bellour podem ser encontradas em *Entre imagens: foto, cinema, vídeo* (1997), e as de Ivana Bentes em *Signos plurais: mídia, arte e cotidiano na globalização* (1997).

³ MACHADO, op. cit., p. 69.

⁴ Ainda que seja um processo pessoal, de acordo com variações sócio-culturais e mesmo físicas, a Organização Mundial da Saúde associa este período de tempo a fase da adolescência (mais precisamente, dos 10 aos 19 anos). Disponível em: <http://www.who.int/topics/adolescent_health/es/>. Acesso em: 13 jun. 2012.

⁵ O critério de seleção dos filmes deu-se por um recorte temporal: os últimos cinco anos, tendo em vista que a maior parte dos filmes encontrados foram lançados nos últimos dois anos; e um recorte temático: a abordagem híbrida entre cinema e outros meios (videogames, videoclipes, mídias sociais, etc). O universo adolescente faz parte dos assuntos estudados pelo autor deste texto, sendo tema de artigos anteriores (ver bibliografia), além de foco central do seminário “Da juventude transviada à juventude plugada”, coordenado por Tânia Montoro e parte integrante do 43o. Festival de Brasília do Cinema Brasileiro (2010), no qual o autor apresentou um trabalho, discutindo-o ao lado dos cineastas Laís Bodansky e André Klotzel.

⁶ Eduardo Chapero-Jackson é considerado, por grande parte da crítica, como uma das grandes promessas do cinema espanhol contemporâneo, uma vez que os três curtas dirigidos por ele antes de “Verbo”: “Contracuerpo” (2005); “Alumbramiento” (2007) e “The End” (2008), somam mais de 70 prêmios em festivais e mostras. Devido o grande sucesso, os três filmes, ainda que tratem de assuntos diversos e não apresentem ligação direta entre si, excetuando o nome do diretor, foram reunidos em uma trilogia, chamada “A Contraluz”, e lançados no cinema em conjunto. Assim, a estreia de “Verbo”, em novembro de 2011, era já muito alardeada tanto pela crítica quanto por um público apreciador dos trabalhos anteriores do cineasta.

⁷ NAZÁRIO, Luiz. Pós-modernismo e cinema. In: GUINSBURG, Jacó; BARBOSA, Ana Mae. *O pós-modernismo*. São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 339-390.

⁸ Idem, p. 340.

⁹ Trailer disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=YU6E_t8PPw4>.

¹⁰ NAZÁRIO, op. cit., p. 355.

¹¹ DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. v. 1. São Paulo: Ed. 34, 2009. p. 25.

¹² As diferentes perspectivas (o registro em vídeo, da câmera do computador, e o registro “cinematográfico”, que persiste no restante do filme) são percebidas a partir das texturas diferenciadas das imagens, com esquema de cores, evidência (ou não) de granulados e, principalmente, fotografia trabalhadas de modos específicos.

Artigo recebido em junho de 2012. Aceito em agosto 2012.