



DESIGN TERRITORIAL NA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA MARANHENSE:

como os elementos culturais são traduzidos em curtas

Jéssica Reis Araujo

Orientador: Prof. Me. Bruno Serviliano Santos Farias



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

JÉSSICA REIS ARAUJO

**DESIGN TERRITORIAL NA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA MARANHENSE:
Como os Elementos Culturais são Traduzidos em Curtas**

São Luís

2017

JÉSSICA REIS ARAUJO

**DESIGN TERRITORIAL NA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA MARANHENSE:
Como os Elementos Culturais são Traduzidos em Curtas**

Trabalho apresentado à banca examinadora da Universidade Federal do Maranhão como requisito para a obtenção do título de bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Bruno Serviliano Santos Farias

São Luís
2017

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Araujo, Jéssica Reis.

Design Territorial na Produção Cinematográfica
Maranhense : como os elementos são traduzidos em curtas /
Jéssica Reis Araujo. - 2017.
119 f.

Orientador(a): Bruno Serviliano Santos Farias.
Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís - MA, 2017.

1. Cinema. 2. Design. 3. Identidade. 4. Maranhão.
I. Farias, Bruno Serviliano Santos. II. Título.

JÉSSICA REIS ARAUJO

**DESIGN TERRITORIAL NA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA MARANHENSE:
Como os Elementos Culturais são Traduzidos em Curtas**

Trabalho apresentado à banca examinadora da Universidade Federal do Maranhão como requisito para a obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovada em 18 / 07 / 17

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Bruno Serviliano Santos Farias (Orientador)

Prof. Márcio James Soares Guimarães
1º Examinador

Prof.ª Andréa Katiane Ferreira Costa
2º Examinadora

AGRADECIMENTOS

À todas as oportunidades que tive pelo meu caminho, por tudo que tive a sorte de aprender e a conhecer, pela perseverança em ir atrás de tudo que almejei e me trouxe até aqui.

Ao suporte dos meus familiares, à minha avó pelo carinho e apoio e à minha Mãe que além da paciência em revisar os textos, me incentivou o gosto pela leitura e estudos, por estar sempre ao meu lado me orientando e guiando meus passos e fazer ser a pessoa que hoje sou.

Ao meu professor orientador Bruno Serviliano, por ter acreditado e incentivado a minha ideia, além de todo o suporte, orientação e paciência.

Aos meus amigos que participaram deste processo e que tenho a felicidade em ter em minha vida como: Jocy Meneses por todas as conversas e debates que sempre me acrescentou algo, pelo afeto e suporte em todos os momentos; Milena Carvalho pelas conversas, dicas e principalmente por ser aquela que sempre está ali em todas as adversidades; Bruna Serejo pela amizade e por ter acreditado e me incentivado neste projeto; Emerson Muniz com seu imenso carinho e apoio; Sheyla Campos pelo seu afeto e euforia com esse trabalho; Victor Gabriel, Aline Aires, Gabriel Mendes, Victor Hugo e Mogaji Ribeiro que estiveram ali nos momentos em que mais precisei e tive a sorte de partilhar todos os momentos felizes como este além de saber que sempre posso contar com suas presenças. Para todos que não foram citados, mas que apoiaram e participaram de algum momento da minha jornada eu só tenho a minha eterna gratidão.

Ao Guterres do Departamento de Assuntos Culturais da UFMA pelo auxílio e dicas, além de ceder os arquivos da história do Festival Guarnicê para a pesquisa. À Élide Aragão pela gentileza e ter cedido material sobre a história do cinema do Maranhão. À Tay Oliveira que cedeu sua foto para a capa deste trabalho.

“Nenhuma arte simula a vida como o cinema. Todavia, não é uma vida. Também não é propriamente uma arte. Porque é uma acumulação, uma síntese de todas as artes. O cinema não existia sem a pintura, sem a literatura, sem a dança, sem a música, sem o som, sem a imagem, tudo isto é um conjunto de todas as artes, de todas sem exceção.”

Manoel de Oliveira, Cineasta.

RESUMO

É irrefutável a contribuição do cinema para diferentes áreas, devido a isto é analisado a trajetória do cinema, da constituição de sua linguagem própria, até se tornar o que é chamado hoje de sétima arte, além de narrar como se estabeleceu no Brasil e no Maranhão. É estudado também como a produção cinematográfica envolve o design na sua construção visual e por fim realçando sua importância como ferramenta de estudo sobre identidade territorial. Para isso, será utilizado de pesquisa bibliográfica e da observação sistemática, nesta etapa se utilizando de filmes de curta-metragem maranhenses como objeto de pesquisa, para encontrar signos que representem o Maranhão e propor uma reflexão de como o público local e os de outras localidades enxergam o estado.

Palavras-chave: Cinema. Design. Identidade. Maranhão.

ABSTRACT

The contribution of the cinema is irrefutable for different areas, due to this it's analysed the trajectory of the cinema, of the constitution of his own language, up to becoming what is called today of seventh art, besides narrating as it was established in Brazil and in the Maranhão. It's studied also like the cinematographic production it wraps the design in his visual construction and for end highlighting his importance as tool of study on territorial identity. For that, it will be used of bibliographical inquiry and of the systematic observation, in this stage using of short film movies from Maranhão like inquiry object, to find signs that represent the Maranhão and to propose a reflection of as the local public and those of other towns see the state.

key words: Cinema. Design. Identity. Maranhão.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Caverna de Altamira na Espanha.....	16
Figura 2	Lanterna Mágica.....	17
Figura 3	Exemplo de projeção da Lanterna Mágica.....	17
Figura 4	Exemplo do thaumatrope.....	17
Figura 5	Zootrópio.....	18
Figura 6	Os Irmãos Lumière.....	18
Figura 7	O cinematógrafo dos Irmãos Lumière.....	18
Figura 8	Representação da câmara escura portátil.....	19
Figura 9	Della Porta e sua Magiae naturalis.....	19
Figura 10	Sequência de fotos do Muybridge.....	20
Figura 11 a 14	Adaptação para cinema da peça de Bualtier de Kolta.....	23
Figura 15	Cinema Éden.....	30
Figura 16	Cinema Éden atualmente loja Marisa.....	30
Figura 17	Cinema Roxy.....	31
Figura 18	Cinema Roxy, hoje Teatro da Cidade.....	31
Figura 19	Cinema Monte Castelo.....	31
Figura 20	Prédio do Cine Monte Castelo atualmente abandonado.....	31
Figura 21	Imagem do Jogo do Moto Club, 1940.....	33
Figura 22 e 23	Frames do filme MA 66.....	34
Figura 24 e 25	Frames do filme O Milagre do Maranhão.....	34
Figura 26	Folhetos de divulgação do Cineclube Universitário (1975)...	36
Figura 27	Mário Cella e Fernando Duarte, 1976, Praia Grande, São Luís – MA.....	37
Figura 28	Cartaz da I Jornada Maranhense de Super 8, 1977.....	37
Figura 29	Premiação da I Jornada Maranhense de Super, 1977.....	37
Figura 30	Cartazes do Festival Guarnicê de Cinema em 1993,2002 e 2012.....	38
Figura 31	Infográfico Linha do tempo do Cinema.....	42
Figura 32	Configuração gráfica verbal em O fabuloso destino de Amelie Poulain.....	44

	Configuração gráfica pictórica em O fabuloso destino de Amelie Poulain.....	44
Figura 33	Configuração gráfica esquemática em O fabuloso destino de Amelie Poulain.....	44
Figura 34	Storyboard da sequência “Incêndio em Atlanta” de “... E o Vento Levou” produzido por William Menzies.....	49
Figura 35	Frames do filme O Fabuloso Destino de Amélie Poulain.....	51
Figura 36 e 37	Frames do filme Maria Antonieta.....	51
Figura 38 e 39	Mapa Mental das formas de análise de um filme citados no texto.....	53
Figura 40	Frame do filme Vidas Secas de Nelson Pereira dos Santos, 1963.....	65
Figura 41	Frame do filme Deus e o Diabo na Terra do Sol de Glauber Rocha, 1964.....	65
Figura 42	Frame do filme Terra em Transe de Glauber Rocha, 1967..	65
Figura 43	Frame do filme O Pagador de Promessas de Anselmo Duarte, 1962.....	65
Figura 44	Estrela de Valor.....	71
Figura 45	Gráfico Identidade Visual.....	86
Figura 46	Gráfico Espaço Cênico.....	86
Figura 47	Gráfico Arte e Arquitetura.....	87
Figura 48	Gráfico Artefatos.....	87
Figura 49	Gráfico Cultural.....	88
Figura 50	Gráfico Símbolos Gráficos.....	88
Figura 51	Cores Quentes.....	89
Figura 52	Configuração Verbal.....	90
Figura 53	Zona Urbana.....	91
Figura 54	Monumentos Históricos.....	92
Figura 55	Construção Residencial.....	92
Figura 56	Mobiliário Urbano.....	93
Figura 57	Utilitários Artesanais.....	93
Figura 58	Bebidas.....	94
Figura 59	Festejos Juninos.....	94
Figura 60		

Figura 61	Indumentária Casual.....	94
Figura 62	Símbolos Históricos.....	95
Quadro 1	Aparelhos que passaram por São Luís e sua respectiva permanência.....	29
Quadro 2	Elementos a ser identificados na tabela.....	77
Quadro 3	Resultado dos dados rudimentares.....	88
Quadro 4	Identidade Visual.....	90
Quadro 5	Espaço Cênico.....	91
Quadro 6	Arte e Arquitetura.....	92
Quadro 7	Artefatos.....	93
Quadro 8	Cultural.....	95
Quadro 9	Símbolos Gráficos.....	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Teste Piloto.....	79
Tabela 2	Definição da Ferramenta de Análise.....	81
Tabela 3	Exemplo Análise Cena.....	83
Tabela 4	Dados Rudimentares.....	85

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	O CINEMA	16
2.1	Conceitos e Características	16
2.1.1	Os primeiros passos para o cinema	16
2.1.2	Origem da fotografia e a convergência para o cinema	19
2.1.3	Contexto e o início do cinema	21
2.2	Breve Histórico do Cinema Brasileiro	24
2.2.1	Difusão do audiovisual brasileiro	24
2.2.2	Os festivais de cinema	27
2.3	A Produção Maranhense	28
2.3.1	O início do cinema no Maranhão	28
2.3.2	O início da produção cinematográfica maranhense	32
2.3.3	A produção maranhense dos anos 1970 até os dias de hoje	35
2.4	Considerações	40
3	DESIGN E CINEMA	43
3.1	Elementos do Design Visual	43
3.2	Narrativa Visual Cinematográfica	45
3.3	O Design Inserido na Linguagem Visual do Cinema	48
3.4	Considerações	52
4	IDENTIDADE	53
4.1	Identidade e Cultura	53
4.2	Design e Identidade	58
4.3	Identidade no Cinema	62
4.4	Considerações	66
5	METODOLOGIA	67
5.1	Análise de Filmes	67
5.2	Análise Territorial	70
5.3	Observação Sistemática	71
5.4	Elementos Visuais	72

5.5	Definição Da Análise	74
5.5.1	Critérios de seleção dos filmes.....	74
5.5.2	A tabulação	75
5.6	Definição da Ferramenta de Análise.....	76
5.6.1	Teste Piloto	78
5.7	Seleção dos Filmes	82
5.8	Análise dos Resultados	84
5.8.1	Análise Rudimentar	84
5.8.2	Análise Cruzada	89
5.8.3	Principais Conclusões	96
5.8.4	Reflexões dos Resultados.....	96
6	CONCLUSÃO	97

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho foca em analisar como os elementos culturais locais se apresentam em curtas, premiados pelo festival Guarnicê, que foram produzidos no Maranhão.

A indústria cinematográfica maranhense vive um momento de profissionalização e de expansão, com produções locais sendo apresentadas em salas de cinema, a inauguração da primeira Escola de Cinema no Estado, etc.. O que nem sempre foi assim, e infelizmente não é em boa parte do estado ainda, pois o cinema continua sendo privilégio de minoria. Mas isso não exclui sua importância atual, pois existem produções que exaltam a cultura local ou utilizam delas como cenário e que inclusive foram premiados em festivais.

Com isso, este trabalho tem como foco a análise dessas produções na ótica do designer, utilizando como base os estudos e pesquisas já feitas por alguns autores que apontam a relação do universo fílmico-design, além de apontar também características etnográficas presentes nas produções maranhenses. Esta ótica é composta pelo designer que nesse trabalho ele terá o papel desempenhado em duas vertentes, a primeira como o responsável por criar espaços, a realidade paralela onde se constrói um filme e faz dele ser como é. A segunda como o responsável pela criação, inovação e invenção de artefatos que irão compor a cultura material de determinado local.

Já que a linguagem visual do design está inserida em produções cinematográficas, por que não fazer esta análise em produções de curtas locais? Por que não ressaltar que as metodologias do design na direção de arte (*production designer*) estão presentes em produções maranhenses? Quais signos da cultura local são representados em mídias audiovisuais?

Com base nestes questionamentos o objetivo geral será: Analisar a produção cinematográfica de curtas maranhenses para identificar os elementos culturais mais empregados. Os objetivos específicos: Pesquisar a história, características e importância do cinema, para a produção cinematográfica maranhense; Verificar as abordagens e a relação do design com o cinema; Analisar os curtas produzidos no Maranhão; Identificar os elementos culturais do Maranhão e como se comportam nos curtas escolhidos para estudo.

O método proposto consiste nas seguintes etapas: (1) Pesquisa bibliográfica para se compreender como se constitui o cinema local, o que são os elementos visuais e elementos culturais; (2) Observação Sistemática dos frames dos curtas previamente escolhidos para a pesquisa com base em requisitos estabelecidos a partir da pesquisa bibliográfica e (3) Análise dos dados quantitativos gerados a partir da Observação Sistemática.

Entendendo a relevância da interação entre imagem e sua construção na cinematografia será possível fazer essa análise que consistirá em decupagem de cenas e identificar através elementos do design: cor, luz, sombra, tipografia, enquadramentos, formas, linhas e interpretar e apontar os elementos da cultura maranhense ali presentes.

Indo além das teses já existentes que focam na interação design-cinema, que será base para a pesquisa, o enfoque deste projeto é tornar estes curtas em mais um artefato para pesquisas e reforçar a construção da identidade maranhense e para o estudo sobre direção de arte no cinema.

Portanto, a pesquisa se justifica ao analisar curtas maranhenses pela ótica do design e identificar as representações culturais presentes na imagem, fundamentando as teses sobre a relação design e cinema e promover a cultura local na construção de sua identidade apontando suas iconografias e representações.

Sendo assim, este trabalho mostrará que as produções locais podem ser uma representação seja de cores, formas, tipográficas do local em que ele está inserido usando na sua construção artifícios do Design. Será possível analisar a imagem do filme e nele entender sua narrativa visual, sendo possível, também, encontrar através dos elementos fundamentais do design visual características que possam contribuir assim com os valores e identidades do Maranhão e tornando estes curtas com a visibilidade não só pelo seu conteúdo, mas como uma peça de pesquisa e referencial da cultura maranhense.

Em relação à disposição dos tópicos abordados no decorrer da pesquisa, está estruturada da seguinte forma:

Capítulo Cinema: apresenta os conceitos e características do cinema em si, em seguida se aborda sobre a trajetória do cinema no Brasil e a criação de festivais e por fim da sua chegada ao Maranhão findando na criação do Festival Guarnicê. Festival este que premiou os curtas analisados.

Capítulo Design e Cinema: no qual se define o que são os elementos visuais na ótica do design, seguido de como se comporta a narrativa visual do cinema e por fim como os elementos visuais do design se inserem na narrativa visual cinematográfica por meio da direção de arte da obra.

Capítulo Identidade: Apresenta a definição de identidade e cultura, seguido de como o design interpreta e constrói o conceito de identidade em um grupo e como a identidade se apresenta em obras cinematográficas.

Capítulo Metodologia – Se explica como se dá a análise em filmes e territorialidade e os métodos já usados para tal, a definição dos elementos visuais a serem analisados, assim como métodos, testes pilotos, definição do método, a análise dos filmes e por fim a discussão dos resultados obtidos.

Considerações finais – Apresenta conclusões acerca de toda a pesquisa e as contribuições que pode vir a trazer para a área e o meio acadêmico.

2 O CINEMA

2.1 Conceitos e Características

2.1.1 Os primeiros passos para o cinema

Uma das primeiras representações da imagem com movimento data da pré-história. Machado, L. A. (2011, p. 16) explica que “nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de cinema e assistir a elas”. Essa comparação é feita devido a:

Muitas imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevos na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado (por exemplo, um íbex com a cabeça dirigida para frente), ao passo que, em outras posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal (por exemplo, o íbex com a cabeça voltada para trás). E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem *se movimentar* em relação a ele (o íbex em questão vira a cabeça para trás, ao perceber a aproximação do homem) e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas. (MACHADO, 2011)

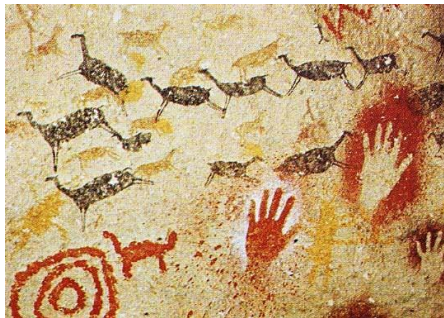


Figura 1 - Caverna de Altamira na Espanha
Fonte: Folha da Manhã Online

Porém, é muito difícil afirmar qual foi o primeiro ancestral do cinema, isso exige uma profunda pesquisa na história, que não é o principal objetivo deste trabalho. No entanto, serão abordadas as tentativas que se assemelham e contribuíram com a linguagem audiovisual do cinema que temos hoje.

Um dos primeiros que se tem registro é da metade do século XVII, a lanterna mágica ou lanterna do medo, usada em apresentações de ilusionismo, despertava a curiosidade sobre o ocultismo, o sobrenatural e todo tipo de superstição. A lanterna mágica consistia em uma caixa com uma fonte de luz interna e um conjunto de lentes que ampliavam a ação da fonte de luz, junto a isto, existia um “passa vistas” onde eram inseridas lâminas de vidro contendo os desenhos que seriam projetados.

Geralmente as apresentações eram feitas em salas escuras com o uso de recursos que ocultavam o aparelho e tornavam o espetáculo mais realista. (OLIVEIRA, 2009)

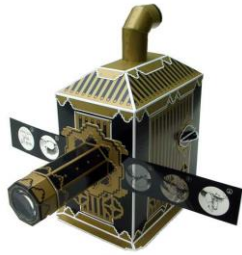


Figura 2 - Lanterna Mágica
Fonte: Kinodinâmico

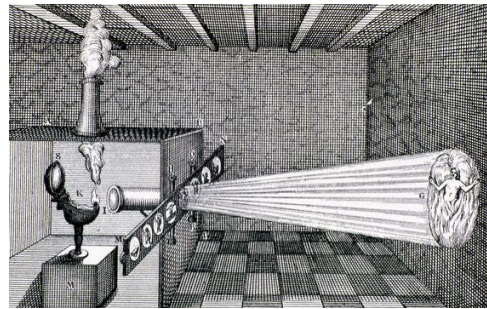


Figura 3 - Exemplo de projeção da Lanterna Mágica
Fonte: Pinterest

Em 1827, foi construído por John Ayrton Paris, o *thaumatrope* peça constituída de dois círculos contendo desenhos em ambos os lados que ao ser girado rapidamente ocorre sobreposição das imagens. Como é ilustrada na figura 4, a peça funcionava da seguinte forma: No primeiro círculo o desenho de uma gaiola e no segundo o passarinho. Os círculos são colados, porém um desenho deve ficar ao contrário em relação ao outro. Amarra-se um elástico nas extremidades e ao girar temos a sensação de que o passarinho está dentro da gaiola.

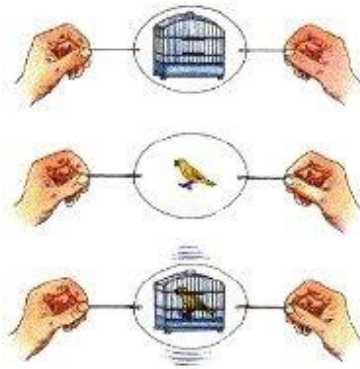


Figura 4 - Exemplo do *thaumatrope*
Fonte: Pinterest

O *daedalum* ou zootrópio como ficou mais conhecido, inventado em 1834 pelo relojoeiro William Horner (1786 - 1837), consiste em um tambor posicionado sobre uma base giratória, nas laterais do tambor existem vários orifícios, no interior uma tira de papel contendo os quadros da animação, ao girar o tambor em determinada velocidade, o observador consegue por intermédio dos orifícios, apreciar a animação feita na tira de papel. (LUCENA JUNIOR, 2002, p. 35)



Figura 5 - Zootrópio
Fonte: Pinterest

Em 1888 é criado por J. B. Linnet o *flip book*. O livro consiste em um conjunto de imagens sequenciadas que ao ser folheada garante a sensação do movimento. (MONTERIO, 2012).

Em dezembro de 1895 os irmãos Lumière projetaram o primeiro filme produzido pelo aparelho chamado cinematógrafo, o aparelho possuía a propriedade de capturar fotografias em alta velocidade e posteriormente projetar estas fotografias em movimento, um pequeno intervalo preto entre um fotograma e outro do filme possibilitava a percepção individual dos quadros e o espectador presenciava o movimento na tela tal qual o movimento real. (LUCENA JUNIOR, 2002, p. 40)



Figura 6 - Os Irmãos Lumière
Fonte: Obvios

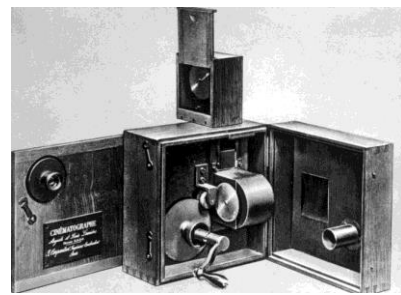


Figura 7 - O cinematógrafo dos Irmãos Lumière
Fonte: Santana & Storoz|Fotografia

A persistência retiniana foi considerada o fenômeno que explica imagens em sequência serem percebidas como movimento durante a interpolação de quadros no cinema. (OLIVEIRA, 2009) No século XVI o físico italiano Giovanni Battista Della Porta (1540-1615) publicou uma obra em quatro partes intitulada *Magiae naturalis* (Mágica Natural), onde narra, sem identificar como tal, a chamada persistência retiniana da visão, segundo ele “[...] é preciso esperar algum tempo, pois as imagens não são vistas de imediato [...] quando caminhamos ao sol e adentramos a escuridão, tal efeito ainda continua, e não conseguimos ver nada [...]”. A luz que penetra a retina é gravada e leva algum tempo para se desfazer, essa memória visual nos acompanha por algum tempo. Esse fenômeno é responsável pela dificuldade em

perceber a imagem assim que se entra em uma câmara escura, o espectador, deve permanecer no interior da câmara até que essa memória visual se esvaneça e assim conseguirá enxergar o efeito da projeção. (OLIVEIRA, 2009)

O cinematógrafo gerou a possibilidade de produções mais bem elaboradas, porém as primeiras produções feitas com o cinematógrafo ainda não possuíam nenhum tipo de narrativa, eram apenas gravações de espetáculos de desenhos, apresentações teatrais etc. (OLIVEIRA, 2009).

2.1.2 Origem da fotografia e a convergência para o cinema

Os primeiros registros da origem da fotografia foi com a Câmara Escura um equipamento vastamente usado principalmente entre os séculos XV e XVIII. O aparelho consiste basicamente em uma caixa vedada em todos os lados para que a luz não entre, em um dos lados existe um pequeno orifício por onde a luz é captada do exterior e projetada na parte interna da caixa. (OLIVEIRA, 2009)

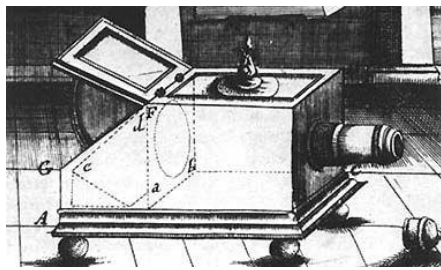


Figura 8 - Representação da câmara escura portátil
Fonte: Pinterest



Figura 9 - Della Porta e sua *Magiae naturalis*
Fonte: Cid Costa Neto

Em 1839, é anunciado o daguerreotipo, um processo que permitia reduzir significativamente o tempo de exposição necessário para a captura de uma fotografia e que conheceu muita popularidade durante as décadas seguintes. Este processo apresentava, porém, o inconveniente de funcionar como um positivo, o que impedia a sua reprodução em série. Esta dificuldade seria resolvida no mesmo ano pelo químico inglês William Fox Talbot que conseguiu aperfeiçoar o processo de negativo, permitindo a cópia de infinitas imagens a partir de um original em papel. (NOGUEIRA, L. 2014)

Com o passar dos séculos, a fotografia já fazia parte do cotidiano das grandes cidades. Entretanto, por razões técnicas, ela era extremamente estática e, muitas vezes, falsa. Só era possível registrar algo que estivesse parado ou, no caso de

peças, posado diante da câmera. A fotografia de algo em movimento não passava de um borrão. (MACHADO, A., 2011)

Este borrão demorou muito tempo para ser assimilado à linguagem fotográfica. Foi preciso esperar até o início do século XX para que esse tipo de inscrição do tempo aparecesse sistematicamente nos trabalhos de um fotógrafo. Jacques-Henri Lartigue, o primeiro a assumir o encanto por um mundo que nem sempre podia congelar. Seu trabalho tem algo de evidentemente moderno, pelo modo como capta o ritmo do ambiente burguês em que vive, nas cenas familiares de lazer, nas corridas de carro, no ócio dos modelos que realizam movimentos gratuitos para sua câmera. (ENTLER, 2007). Alguns experimentos indicava essa necessidade de representar o movimento:

Logo, a fotografia convergiu para a busca da representação do tempo e uniu definitivamente arte e tecnologia. Etienne-Jules Marey, cientista, e Eadward Muybridge, cientista-artista, foram pioneiros na fotografia instantânea ou “cronofotografia”. Muybridge concebeu uma maneira de representar o movimento de um cavalo correndo por meio da ação de várias máquinas fotográficas. A média que o cavalo passava correndo diante das máquinas fotográficas de Muybridge, seus movimentos acionavam um cordão preso aos obturadores das máquinas. As imagens resultantes, quando colocada em sequência, mostrava o cavalo no que parecia ser uma ação rápida e contínua, e foram as primeiras a captar o que parecia ser a essência do movimento. [MACHADO, A., 2011]

Mais tarde, Muybridge encontraria forma de projetar as imagens em sequência recorrendo ao *zoopraxiscópio*, possibilitando a aparência de movimento das mesmas. (NOGUEIRA, L. 2014).

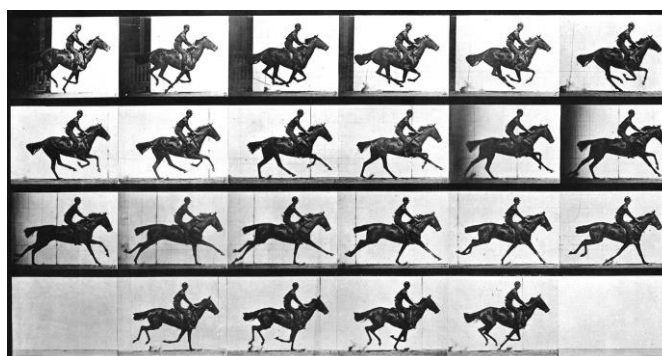


Figura 10 - Sequência de fotos do Muybridge
Fonte: Eadweard Muybridge. Galope, 1887.

2.1.3 Contexto e o início do cinema

No final do século XIX o mundo foi abalado pela segunda fase da Revolução Industrial que modificara profundamente a relação das pessoas no mundo do trabalho e em sua organização social. Com o surgimento das fábricas milhares de pessoas foram empregadas desenvolvendo suas funções em um sistema desumano marcado por três elementos importantes: cidades, máquinas e multidões. Nesta fase da Revolução Industrial ocorreram transformações importantes que se processaram na estrutura da produção tendo como reflexo a utilização de novas formas de energia como a eletricidade e o petróleo. (CAMPOS JUNIOR, 2007)

Neste contexto surgiram novos inventos científicos que passaram a exercer uma influência crescente no cotidiano dos homens como: motor a explosão, telégrafo, os corantes sintéticos. Assim quando se menciona esta nova fase industrial é possível verificar uma aproximação entre os inventos nos laboratórios e sua utilização nas fábricas. (CAMPOS JUNIOR, 2007)

Nesses novos espaços, o ritmo de vida se tornou mais frenético, acelerado pelas formas de transporte rápido, pelos horários prementes do capitalismo e pela velocidade da linha de montagem. O desmoronamento das distâncias resultaria em uma experiência do corpo e da percepção moldada pelos novos ritmos. A essas novidades, correspondiam novos comportamentos e novos traços psíquicos. (BREA, 2008)

O cinema nasce em um momento em que o ritmo imposto pelo esquema industrial que se construía então, era reproduzido, em igual aceleração e velocidade, pelo homem que habitava as cidades em crescente processo de urbanização. (BREA, 2008)

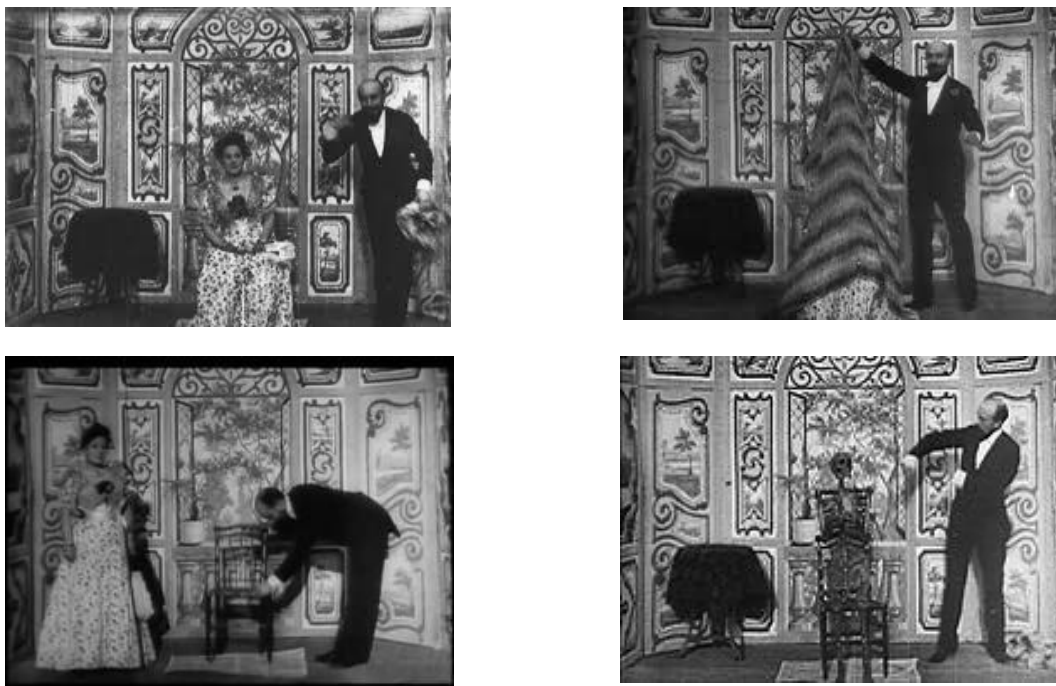
Thomas Edison é um dos nomes fundamentais das primeiras décadas do próprio cinema. A ele se devem igualmente inúmeras invenções que saem do âmbito da indústria cinematográfica, como a lâmpada elétrica e o fonógrafo. Seria, aliás, com o intuito de encontrar um complemento visual para o fonógrafo que Edison desenvolveria a sua câmara para captação de imagens em movimento, o *cinetógrafo*. Recorrendo a este dispositivo, Edison e o seu assistente e co-inventor William K. L. Dickson seriam os primeiros a filmar com tiras de celuloide perfurado, acabando por determinar o formato standardizado dos 35 mm (NOGUEIRA, L. 2014).

O cinema traz a fidelidade da imagem e movimento em relação à natureza fazendo com que o espectador acreditasse naquilo que estava sendo projetado e, logo, se assustasse. Além disso, a plateia subtraía do movimento a impressão da cor na projeção. Há relatos de espectadores que na projeção de *A chegada de um trem à estação*, dos Lumière, tocados por esse efeito de realidade, viam as barras incandescentes, outros viam as cenas reproduzidas com “as cores da vida”. De todos, não há um que lamente ter visto tudo cinza. (MACHADO, A., 2011)

Nos primeiros anos, a maioria dos filmes era documental, exemplo são os famosos registros dos Lumière como *A saída da Fábrica Lumière em Lyon* e o já citado *A Chegada do Trem à Estação*. A temática destes primeiros filmes dividia-se entre registros das atualidades reconstituídas, contos de fadas, paisagens e cotidiano. Se por um lado os novos equipamentos que surgiam serviram para registrar os acontecimentos no cotidiano e na realidade, por outro eles abriram o caminho para criar novos “mundos” e novas situações que seria largamente utilizado pelo cinema industrializado. (CAMPOS JUNIOR, 2007)

A partir de 1903, no entanto, inicia-se o período da ficção. São criadas narrativas simples, com personagens ainda pouco desenvolvidos e começam a serem experimentadas estratégias mais eficazes de esclarecer ao espectador as relações causais e temporais estabelecidas entre planos. (BREA, 2008) Exemplo deste tipo de cinema era os produzidos pelo francês Georges Méliès, que fazia seus filmes em estúdios com história fantasiosa como sua famosa produção *Viagem à Lua*. Eram filmes com vários artifícios que hoje poderia se chamar de efeitos especiais.

Em seus primeiros anos de exibição, a ligação do cinema com o teatro era bastante intensa, tanto no que diz respeito à representação espacial do teatro em si, quanto à apresentação dos atores. A câmera era fixa e ressaltava o ponto de vista do espectador, posicionada em frente à cena, mostrando tudo que estava no ‘palco’, o que hoje chamamos de ‘plano geral’, pode-se observar nas figuras abaixo. Como os enquadramentos e hierarquizações dentro do quadro ainda não eram conhecidos, nem praticados conscientemente, muitos das situações captadas em cada tomada eram confusas e, muitas vezes, pareciam desconexas. (OGIBOSKI, 2015)



Figuras 11 a 14 – Adaptação para cinema da peça de Bualtier de Kolta
 Fonte: (frame de *A dama desaparecida*, 1896 - recorte¹).

As primeiras produções cinematográficas eram bastante curtas e esgotavam toda a ação num único plano. Um detalhe interessante é o fato dos atores direcionarem o olhar para a câmera, deixando claro que sabiam da presença do espectador (aqui representado pela câmera). Essa cumplicidade é comprovada no final do filme *After the Ball* de Méliès, realizado em 1897, quando a criada, ao terminar de ajudar no banho da sua patroa, dá uma olhada para a câmera antes de sair de cena, confirmando que se trata de uma encenação, que a câmera está ali presente. (OGIBOSKI, 2015)

Munsterberg (1983, p. 54) afirma: “O cinema nasceu da imitação servil do teatro e só muito lentamente foi descobrindo os seus próprios métodos artísticos”. Em 1907, se encaminhava para estes “métodos próprios”, pois a maioria dos filmes já se preocupava em contar histórias. As histórias eram impulsionadas por personagens dotados de vontades.

As primeiras exibições de filmes eram realizadas em casas de espetáculos de variedades, locais onde também podia se comer, beber e dançar. Esses locais eram chamados de *vaudevilles*, que tinham surgido a partir de teatros de variedades e

¹ OGIBOSKI, Loana. **O cinema de atrações de Georges Méliès e o espetáculo digital de Martin Scorsese.** Tese (Mestrado) - Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, 2015.

tinham uma conotação exclusivamente erótica, funcionando anexo aos chamados 'salões de curiosidades', onde eram exibidas aberrações. Machado, A. (2011, p. 75) confirma que, nesse período, o cinema era apenas uma das atrações entre as tantas oferecidas pelos *vaudevilles*, mas nunca uma atração exclusiva, nem mesmo a principal.

Os irmãos Lumière ofereciam um esquema de marketing muito interessante para os *vaudevilles*, que eram seu alvo predileto no mercado. Eles forneciam os projetores, o suprimento de filmes e os operadores das máquinas, e se encaixavam nas programações locais. Além disso, os seus operadores atuavam também como cinegrafistas e multiplicavam as imagens do mundo para fazê-las figurarem nos seus catálogos. (OGIBOSKI, 2015)

Nos Estados Unidos, os primeiros *vaudevilles* ficaram conhecidos como *penny arcade* – assim chamados porque sua entrada custava apenas um pên (um centavo de dólar). Mais tarde, os *vaudevilles* americanos passaram a se chamar *nickelodeons* – mais uma vez o nome faz referência ao valor a ser pago como entrada, agora um níquel (cinco centavos de dólar). Além do valor do ingresso, agora as salas de exibição começavam a sofrer transformações, embora continuassem sujas, pouco confortáveis e sem condições de segurança, como comenta Machado, A. (2011).

Os *nickelodeons* ganharam importância à medida que os filmes começaram a tornarem-se narrativos, quando as produções ficaram mais longas, já com uma preocupação de envolver o público. Salas de exibição de filmes, no formato que temos hoje, é um fenômeno bastante recente. Entre 1908 e 1912 já se começava a sentir as transformações do cinema como um todo, desde o conforto das salas de exibição até o aparato técnico e temático dos filmes. (OGIBOSKI, 2015)

Desse modo o cinema foi se reinventando, adquirindo cores, efeitos, adquirindo três dimensões, tudo isso para atrair público e movimentar a indústria cinematográfica que desde o fim do século XIX nunca mais parou.

2.2 Breve Histórico do Cinema Brasileiro

2.2.1 Difusão do audiovisual brasileiro

Em 1895, o cinema criado pelos irmãos Lumière espalhou-se pelo mundo afora, ganhou centenas de derivativos e se tornou a mais nova forma de diversão e di-

vulgarização cultural de todos os povos que no final do século XIX conheceu e o início do século XX veio consolidar.

Dezoito meses depois de ter seu nascimento oficializado em Paris, é datada a chegada do cinema ao Rio de Janeiro. Depois da primeira sessão de cinema realizada no Brasil, em 08 de julho de 1896, surgiram os ambulantes, assim eram chamados os projetionistas que viajavam de cidade em cidade, de vila em vila, levando a novidade às populações do interior. (NORONHA, 1987) Com exceção das pesquisas sobre cinema no Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais e um ou outro ciclo regional pouco se sabem sobre as primeiras aventuras dos exibidores ambulantes que, como bandeirantes, cruzavam os mares, rios e sertões para mostrar esta novidade a quem pudesse pagar, pelo menos, mil réis de entrada. (MATOS, 2003)

Com isso o cinema foi se espalhando por todo o Brasil seja por ambulantes e/ou por criação de salas de cinemas fixas nas capitais e grandes cidades. Um imenso mercado de entretenimento é montado no início do século XX, quando centenas de pequenos filmes são produzidos e exibidos para plateias urbanas que, em franco crescimento, ansiavam por diferentes formas de lazer e diversão.

No século XX, mas precisamente nos anos 60, houve um período conhecido como Cinema Novo, com o lema “uma câmara na mão e uma ideia na cabeça”, onde os cineastas da época queriam produzir filmes com temáticas sociais. Vários filmes ganharam destaque nos cenários nacional e internacional.

Até o momento do golpe militar os filmes eram classificados pela censura, exclusivamente por faixa etária. Com a ditadura, a censura foi reestruturada de forma a atender os interesses da política militar e, no período de 1964 a 1988, o Brasil sofreu com a repressão a temas que, de alguma forma, pudessem ferir a imagem do governo. (ROCHA & VACCARINI, 2015)

As décadas seguintes revelam-se a época de ouro do cinema brasileiro. Mesmo após o golpe militar de 1964, que instala o regime autoritário no Brasil, os filmes continham críticas da realidade, com suas temáticas sociais, ainda que se utilizando o uso de metáforas para burlar a censura dos governos militares.

Entre as décadas de 70 e 80 as críticas sociais deram gradativamente espaço para filmes de consumo fácil, com temáticas simples e de caráter sexual, muitas vezes de mau gosto. A qualidade é deixada de lado, e os cineastas, muitos deles sem representatividade no cenário nacional, começam a produzir em larga escala através de comédias que foram conhecidas como “porno-chanchadas”. Alguns cineastas fu-

giam desse estilo de filme e produziram filmes de grande renome como: “Aleluia Gretchen” de Sílvio Back; “Vai trabalhar vagabundo” de Hugo Carvana e “Dona Flor e seus dois maridos” de Bruno Barreto.

Pensando na difusão da imagem popular do Brasil são estabelecidos o Instituto Nacional de Cinema (INC) e a Empresa Brasileira de Filmes (Embrafilme), que, inicialmente, foram responsáveis pela distribuição, incluindo festivais e mostras internacionais e, posteriormente, coprodução de obras audiovisuais. (ROCHA & VACCARINI, 2015)

O modelo da Embrafilme, originário do governo militar, havia conseguido resultados expressivos na década de 1970. Funcionando tanto como produtora como distribuidora, a Embrafilme levou o cinema brasileiro a ocupar uma fatia da ordem de 30% das telas por ano, até então os cinemas brasileiros em sua grande maioria tinham apenas títulos americanos em cartaz, o que não difere muito dos dias de hoje. Alguns números: 30,8% em 1980, crescendo até 34% em 1984 e, em seguida, declinando. Já não tinha a mesma eficácia nem dispunha de respaldo social. Sua extinção não provocou qualquer resistência significativa, nem mesmo no meio cinematográfico. (ORICCHIO, 2008)

No final do século XX e início do século XXI o cinema nacional entrou na época do cinema contemporâneo, com a saída de Collor, que renunciou em dezembro de 1992, ameaçado de impeachment, assumiu o vice-presidente Itamar Franco. Medidas emergenciais (como os concursos chamados de "resgate do cinema brasileiro") se somaram às leis de incentivo fiscal, Lei Rouanet e Lei do Audiovisual, para tentar revitalizar o setor. As leis, basicamente, preveem desconto do Imposto de Renda para empresas interessadas em investir em produções nacionais. O artigo terceiro da Lei do Audiovisual também prevê incentivos às empresas estrangeiras, que podem descontar o imposto de renda sobre a remessa de lucros, caso invistam em filmes brasileiros. (ORICCHIO, 2008)

O cinema nacional começou a ressurgir com a produção - Carlota Joaquina, Princesa do Brasil (1995), primeiro filme contemplado com as leis de incentivo fiscal. Após este marco outras produções foram lançadas e começou a se lotar salas de cinema para assistir filmes nacionais, algo que não ocorria há tempos e parcela disso se deu ao incentivo à produção cinematográfica que inclusive começou a movimentar os festivais e premiações de cinema.

2.2.2 Os festivais de cinema

Festivais de Cinema são eventos organizados sejam por universidades, organizações privadas, governos locais, associações de arte e/ou sociedades de cinema. Eles têm como intuito propiciar aos cineastas, conhecidos ou não, mostrarem seus filmes para uma plateia de verdade e serem analisados por críticos profissionais. Se premiados estes filmes ganham notoriedade e relevância para o meio cinematográfico.

O primeiro Festival de Cinema ocorrido no Brasil e do qual se tem registros é o Festival Internacional de Cinema do Brasil, realizado sem caráter competitivo, na cidade de São Paulo, no ano de 1954. A partir deste evento começaram a surgir festivais em diferentes regiões do Brasil:

Na década de 1970, a I Jornada Brasileira de Curta-Metragem (BA, 1972); I Festival de Cinema Brasileiro de Gramado (RS, 1973); Festival SESC dos Melhores Filmes (SP, 1974); Mostra Internacional de Cinema de São Paulo (SP, 1977); e I Festival Guaricê de Cinema e Vídeo (MA, 1978). Na década seguinte, encontramos registros das primeiras edições do Rio Cine Festival (RJ, 1985), da Mostra Internacional de Cinema do Rio de Janeiro (que, no final dos anos de 1990, passou a se chamar Festival do Rio) e da Mostra Audiovisual Paulista. Nos anos decorrentes da década de 1990, encontra-se um panorama de festivais de cinema em crescimento, com o Festival de Cinema de Natal (RN); o Cine Ceará (Fortaleza); Cine PE – Feira do Audiovisual (Recife) e Festival de Vídeo de Teresina (PI); Vitória Cine Vídeo (ES); Cinesul (RJ); FAM – Florianópolis Audiovisual Mercosul (SC); Gramado Cine Vídeo (RS); Festival de Cinema e Vídeo de Cuiabá (MT); Mostra de Cinema de Tiradentes (MG); Mostra Londrina de Cinema (PR); Búzios Cine Festival (RJ). (ROCHA & VACCARINI, 2015)

De acordo com o Kinoforum² existem mais 101 festivais de cinema pelo país. Em 2006, o Fórum dos Festivais, com apoio do Ministério da Cultura e coordenação de Antonio Leal e Tetê Mattos, produziu um diagnóstico setorial dos festivais brasileiros de cinema (nacionais e internacionais) no qual se constatou que de 1999 a 2006 o número de eventos audiovisuais (mostras e festivais de vídeo e cinema com proposta de periodicidade regular) triplicou, saltando de 38 para 132 (LEAL & MATTOS, 2009).

A produção cinematográfica brasileira tem aumentado diariamente desde a retomada, graças aos incentivos fiscais, e agora encontra espaço para fazer com que a obra circule no campo mercadológico e cultural, através de festivais, espaços

² Associação Cultural Kinoforum, entidade sem fins lucrativos, realiza atividades e projetos de produção cinematográfica com destaque para a promoção do audiovisual brasileiro.

que permitem a aproximação entre as pessoas, a troca de experiências e culturas, conceitos e linguagens, cada vez mais amparadas pelo avanço tecnológico. Um movimento que tece identidades, com a criação e eventos que passam a fazer parte do calendário cultural das regiões onde ocorrem. (ROCHA & VACCARINI, 2015)

2.3 A Produção Maranhense

2.3.1 O início do cinema no Maranhão

Já foi dito sobre a chegada do cinema no Brasil e como se espalhou pelo país nas mãos dos ambulantes, fato que causou frisson na população, por ser algo inédito. Não tardou muito até que o primeiro ambulante chegasse à capital do estado do Maranhão, como noticia o jornal em circulação da época, a Pacotilha (1897), “03 de dezembro de 1897 com o Pantoscopio automático no largo do Carmo”.

Na exibição do Pantoscopio, que durou cerca de oito dias na cidade, causou surpresa nas pessoas que associavam o aparelho com forças sobrenaturais, como relata Chagas (2011, p.03) “As pessoas, [...] tinham a sensação de medo e espanto, devido ao grau de conhecimento científico que o aparelho apresentava para a cidade”.

Quatro meses após o Pantoscopio, chegava a São Luís outro aparelho cinematográfico, o cronofotógrafo pelas mãos de Moura Quineau, fotógrafo que já havia residido na cidade, por coincidência ou jogada de marketing, o aparelho foi instalado na Rua do Sol, em uma pequena sala que hoje compreende o Fórum da Universidade Federal do Maranhão, em frente ao Teatro São Luiz, conhecido atualmente como o Teatro Arthur Azevedo, como foi publicada em 09 de abril de 1898 pelo jornal A Pacotilha:

O senhor Moura Quineau, habil photorapho que aqui já residio, trouxe agora a esta capital a ultima invenção deste fim de século em matéria de maravilhas. É o cronophotographo de demeny, apparelho que reproduz a photographia animada com todos os movimentos naturaes. É realmente curioso e digno de ver-se o cronophotographo que o sr. Moura Quineau vae exhibir ao publico por estas noites, no próximo domingo, á rua do Sol, em frente ao theatro.

Após o cronofotógrafo, vieram mais projetores com nomes estranhos que alteraram a vida social do ludovicenses que antes “se dividia entre eventos clericais, idas ao velódromo para assistir as animadas e disputadas corridas de bicicleta, entre outras atividades” (PINHEIRO, et al., 2008, p. 03). Devido a esta relevância, estes

aparelhos antes exibidos por ambulantes passaram a possuir um salão, onde foram trazidos os mais variados tipos de aparelhos, provenientes de diversos lugares da Europa. No Quadro 1 possui o nome destes aparelhos com a sua respectiva permanência na cidade.

APARELHO	ANO	PERMANÊNCIA
Cronofotógrafo de Demeny	1898	07.04.98 – 15.05.98
Bioscópio Inglês	1902	13.07.02 – 09.08.02
Cinematógrafo Alemão	1902-3	18.04.02 – 01.03.03
Bioscópio Ítalo-Brasileiro	1903	24.10.03 – 12.11.03
Cinematógrafo Hervet	1904	30.04.04 – 13.05.04
Cinematógrafo Kaurt	1906	27.01.06 – 02.02.06
Aletorama		16.06.06 – 28.06.06
Cinematógrafo Parisiense		28.08.06 – 11.09.06
Cinematógrafo Hervet	1907	16.03.07 – 16.04.07
Cinematógrafo Parisiense		20.04.07 – 22.04.07
Cinematógrafo Gaumont		14.08.07 – 16.08.07
Teatro Campestre		06.10.07
Cinematógrafo Falante /Maurice e Linga	1908	30.01.08 – 12.02.08
Cinematógrafo Fontenelle		07.03.08 – 10.05.08
Cinematógrafo Norte-Americano		05.09.08 – 29.09.08
Cinematógrafo Pathé	1909	01.05.09 – 08.05.09

Quadro 1 – Aparelhos que passaram por São Luís e sua respectiva permanência

Fonte: editado de MATOS, 2009, p. 11.³

Essa movimentação de aparelhos permanece até a criação do primeiro cinema em São Luís. A inauguração ocorreu no dia 31 de dezembro de 1909, o Cinema Pathé abriria suas portas, funcionando no prédio do Café Chic, na Rua Grande, esquina com a Praça João Lisboa. Porém, um mês antes, em 31 de novembro do mesmo ano, inaugurara, no Café da Paz, o “Cinema São Luiz”, na Praça João Lisboa. “Como se vê, o Pathé encerrou o ciclo do cinema ambulante em São Luís, mas perdeu a oportunidade de inaugurar outro.” (MATOS, 2003, p.18).

O cinema São Luiz foi bem aceito pelos ludovicenses durante o período que esteve no Café da Paz, as salas eram sempre cheias, “pois as salas confortáveis,

³MATOS, Marcos Fábio B., **Cinema Ambulante: A Experiência De São Luís Do Maranhão**. In: XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Teresina, 2009.

programações sempre variadas e preços acessíveis (entradas de 1º classe 1\$000 e de 2º classe 500 reis) permitiam o convívio social naquela localidade.” (CHAGAS, 2011, p. 08).

Outro cinema que surgiu nesse período foi o cinema Pálace, que era comparado com as casas de cinema da capital do Brasil, “pois a empresa não poupou esforços para construir a primeira casa de diversões com apresentações teatrais e cinematográficas.” (CHAGAS, 2011, p. 09).

Os anos que se seguiram foram de declínio para o cenário do cinema maranhense, isso devido ao início da Primeira Guerra Mundial, que acabou por atingir vários países e inúmeros setores. “Os filmes estrangeiros, que eram os principais produtos a serem exibidos no Brasil, sofreram uma carência.” (MARTINS, 2015, p. 17), devido a isso em 1917 o Pálace encerrava suas atividades e o São Luiz em 1919.

No entanto em meio à crise internacional, um rebuliço acontecia na cidade, o surgimento do Teatro Cine Éden, localizado na Rua Grande, onde hoje funciona uma loja da Marisa. Este empreendimento trouxe entusiasmo à cidade cumprindo seu objetivo, pois era conhecido como “casa de diversão”. “Funcionou como um centro de atrações, sendo palco de variações artísticas, entre orquestras, peças de teatro, atrações estrangeiras, além da exibição de filmes.” (MARTINS, 2015, p. 18).



Figura 15 – Cinema Éden
Fonte: (MARTINS, 2015, p. 19)



Figura 16 – Cinema Éden atualmente loja Marisa
Fonte: Panoramio. Foto: Fernando Cunha

Sobre o cinema no interior do Estado, pouco se sabe. Martins (2015) afirma “que esses questionamentos não são respondidos por conta da falta de pesquisa na área.” Isso é percebido devido a uma publicação do jornal A Pacotilha do dia 26 de maio de 1926 sobre a reabertura de um cinema no interior do Estado: “O cinema em Coroatá – Coroatá, 25 – reiniciou suas funções o cinema – Dias Carneiro”.

Na década de 1930 se percebe através dos jornais da época, quatro cinemas em mais destaque, o Cine Éden, o Cine Odeon, o Cine Olympia e o Cine Ideal. Na

década de 1940 outros cinemas vão surgir na ilha, entre eles o Cine Rex, Cine Rival, Cine São Luiz, e um dos mais comentados na cidade, o Cine Roxy. Este último, localizado na Rua Tarquínio Lopes, hoje Rua do Egito, ficou mais conhecido por colocar em cartaz filmes “adultos”, ou pornográficos, por assim dizer. (MARTINS, 2015, p.19)



Figura 17 – Cinema Roxy
Fonte: (MARTINS, 2015, p. 20)



Figura 18 – Cinema Roxy, hoje Teatro da Cidade
Fonte: Divulgação Prefeitura

“O Cine Roxy destacou-se ao trazer esses filmes, porém não foi o único, o Cine Monte Castelo, aberto entre os anos 1950 e 1960, também causaria polêmicas com exhibições desse tipo.” (MARTINS, 2015, p. 20) Esse produto nacional, apesar da má reputação, foi sucesso entre o público, isso porque nesse período ficou famoso devido às produções de pornochanchadas que tinham como principal função o entretenimento, além de abordar temas populares, como foi comentado anteriormente.



Figura 19 – Cinema Monte Castelo
Fonte: (MARTINS, 2015, p. 21)



Figura 20 – Prédio do Cine Monte Castelo atualmente abandonado
Fonte: Blog do Samir

Durante a década de 1950 eventos importantes ocorreram no Rio de Janeiro, como o “Primeiro Congresso Nacional de Cinema, seguido por outros também de repercussão no país, como o Instituto Nacional do Cinema de São Paulo” e no ano seguinte também em São Paulo o “I Festival de Cinema do Brasil”. (MARTINS, 2015, p. 21). Em contrapartida em São Luís, ao que se percebe nos jornais locais, está mais ligado à perspectiva das notícias sobre os acontecimentos referentes ao cine-

ma no resto do país e no mundo. A população da cidade sabe o que está acontecendo “pois sua participação é de espectadora de um cenário em expansão que ainda não achou espaço e incentivo para colocar-se no panorama nacional.” (MARTINS, 2015, p. 21).

2.3.2 O início da produção cinematográfica maranhense

A primeira aventura cinematográfica no Maranhão data no início do século XX, devido aos ambulantes, que com seus aparelhos e apresentações acabaram que por incentivar produções locais, pois alguns desses aparelhos tinham a capacidade não só de projetar filmes, mas também de registrar e criar películas, “e foi certamente o que aconteceu em terras maranhenses com os projetoristas ambulantes que por aqui passaram”. (MATOS, 2003, p. 20)

A primeira máquina a fazer registros em terras maranhenses foi o Bioscópio pertencente ao senhor José Phillipe, que registrou imagens de São Luís em 1902 que foram exibidas na noite de comemoração da Adesão do Maranhão, como Pينهiro, et al (2008, p. 04) relata “tal registro foi apresentado à sociedade maranhense na noite de comemoração de adesão do Maranhão à independência do Brasil.”

A segunda filmagem foi realizada em 1906, pelo proprietário do Cinematógrafo Parisiense, Rufino Coelho Júnior, que era maranhense. Em suas filmagens podiam-se ver cenas da festa de Nossa Senhora dos Remédios e imagens do encomendador Augusto Marques.

O Parisiense visitou a cidade em duas ocasiões neste ano. Na primeira temporada, de 28 de agosto a 11 de setembro, ocupou primeiro o Teatro São Luís e depois mudou-se para o Largo dos Remédios, para fazer parte das festividades comemorativas àquela santa. No largo, o sr. Rufino exibiu seus filmes nos dias 08, 09 e 10 de setembro, sempre a partir das 11 da noite, em sessões gratuitas muito concorridas. (MATOS, 2003, p. 21)

Outros registros só vieram acontecer em 1910, na fase dos cinemas como casas de espetáculos, o responsável por essas filmagens foi o Ideal Cinema, contemporâneo dos cinemas São Luiz e Pathé, o filme retratava, principalmente, paisagens litorâneas da cidade de autoria de Luiz Braga. Em 06 de outubro de 1910 a Pacotilha trazia o anúncio “E durma-se com um barulho deste! – Grande novidade Maranhense, fita ultra-comica fallante correctamente interpretada pelos nossos pa-

trícios os srs. J.S e A.R, que se revelaram dois bons amadores. – Grande novidade!” o sucesso foi tão grande que houve sua continuação em mais duas versões.

Uma filmagem documental de uma manifestação religiosa, do dia de São Benedito, que ocorreu dia 23 de abril de 1911, foi outro registro que ocorreu. Idealizada e executada pelos sócios proprietários do Cinema São Luiz, B. Gonçalves dos Santos e Mariano Gomes de Castro, “O filme foi exibido na cidade 23 dias após as filmagens. A partir de então, produções esporádicas foram realizadas ao longo dos anos.” (SILVA, 2006, p. 03).

Segundo Martins (2015), nos anos que se seguiram não foram esperançosos, pois os poucos filmes aqui produzidos foram feitos por pessoas de fora. Exemplo disso foi a Botelho Film, Rio de Janeiro, contratada para registrar uma partida do “Sampaio Corrêa FC” na década de 20, porém essas filmagens foram perdidas, devido a um incêndio. Em 1938, a Secretaria de Cultura e a Prefeitura de São Paulo realizaram no bairro do João Paulo um documentário sobre o Tambor de Mina Terê-Terê. Em 1940, foi registrada uma partida do jogo do “Moto Club”, o mais antigo jogo de futebol do Maranhão ainda existente.

A partir daí, a produção cinematográfica que se segue são apenas filmes isolados, de cunho documental, registrando cenas de valor sentimental e fatos históricos, como a fita “Fábrica de Cola Jesus, Paradas Militares, Aspectos da Cidade de São Luís e a Visita de Eurico Gaspar Dutra”, feita na década de 1940 pelo cineasta amador Murilo Viana. (PINHEIRO, et al., 2008, p. 05)



Figura 21 – Imagem do Jogo do Moto Club, 1940.

Fonte: Youtube – Recorte da autora

Na década de 60, continuou o que já vinha ocorrendo na cinematografia maranhense, produções de pessoas de fora realizando filmes documentários. Em 1966, Glauber Rocha, solicitado pelo então governador José Sarney, produziu o documentário MA 66, no qual foi retratado a pobreza e o estado de abandono que o estado se encontrava. Esta produção marcou não só a história do Maranhão como toda a po-

pulação ludovicense como Martins (2015, p.24) relata “foi exibido no cinema Édén, mas o realismo do cinema novo não agradou a população em geral que considerou a produção do cineasta um insulto à cidade”.



Figura 22 e 23 – Frames do filme MA 66

Fonte: Youtube – Recorte da Autora

Em contrapartida a este documentário, ainda o governador Sarney, encomendou a produção de outro filme intitulado de “Milagre do Maranhão”, produzido entre 1966 e 1970, fazia uma comparação com o MA 66, mostrando os avanços do estado durante o mandato que o governo trouxe aos maranhenses como a construção de diversas obras como: “a construção da Barragem do Bacanga (ligando o centro de São Luís ao Porto do Itaqui), a ponte do São Francisco (ligando o centro da Ilha ao bairro São Francisco), a construção do Batatã, para melhorar o abastecimento de água na cidade, etc.” (MARTINS, 2015, p.25).



Figura 24 e 25 – Frames do filme O Milagre do Maranhão

Fonte: MAVAM – Museu da Memória Audiovisual do Maranhão – Recorte da Autora

Com essas produções de documentários, mostra que o cinema estava diretamente ligado a política, pois era uma forma mais fácil de convencer a população já que os maranhenses estavam acostumados a ver filmes no cinema, a população consumia esse discurso através de imagens. Outro fato percebido era a escassez de mão de obra nessa área “as produtoras eram de outros estados, o que nos leva a crer que nosso cinema estava em estágio embrionário, havia uma produção latente

que ainda não havia conseguido espaço para crescer e se destacar.” (MARTINS, 2015, p.25).

2.3.3 A produção maranhense dos anos 1970 até os dias de hoje

Na década de 1970 o Brasil estava sob regime militar, a liberdade de expressão era controlada pelo Estado em contrapartida acontecia uma revolução cultural que atingia diferentes segmentos artísticos. Essa efervescência ocorria inclusive em São Luís.

A UFMA criou grupos artísticos, o primeiro foi o Coral Universitário com a intenção de cantar e encantar como recorda Cella⁴ (2012) “Após eu ter criado, por solicitação de Josué Montello, o coral da Universidade, pensei que deveríamos desenvolver atividades na área de cinema”.

Com o Coral foi criado também a Divisão Artístico-Cultural que se encontrava dentro da antiga Coordenação de Extensão e Assuntos Comunitários (CEAC), hoje chamado de Departamento de Assuntos Culturais (DAC). O coral foi premiado no Rio de Janeiro e em Porto Alegre. “O sucesso do coral motivou Mário Cella a criar novos grupos: de teatro, de folclore, de música de câmara, de cinema”. (SOUSA, 2013, p. 32)

E foi assim que surgia o Laborart (Laboratório de Expressões Artísticas), um centro em que era valorizada a criação cultural que integrava os artistas e movimentos da época. Entre eles estava o estudante José Murilo de Moraes dos Santos, responsável pelo início de um ciclo de produções cinematográficas no estado, com produções de ficção e documentários “Um Boêmio no céu, Adão e Eva, Maré Memória, entre outros. Muitas dessas produções eram realizadas em câmeras super-8 mm”. (PINHEIRO et al., 2008, p.05).

Essa situação aparentava ser contraditória, afinal enquanto a liberdade de expressão era vigiada, a Universidade desenvolvia atividades artísticas, Murilo Santos, hoje professor do Departamento de Artes comenta:

A gente chegava a pensar: poxa vida, mas a gente vive em um regime militar. É até de se admirar a própria universidade propondo a criação de grupos artísticos. Claro que naquela época tinha a coisa da paranoia. Diziam

⁴ Italiano radicado no Brasil, ex-padre, professor aposentado da UFMA e fundador do primeiro Cineclub do Maranhão.

assim: “criando grupos artísticos na universidade facilmente você tem o controle. É melhor do que esses grupos fora” (M. SANTOS, 2012).

Foi então, em 1975 que o CEAC criou o Cineclube Universitário com a intenção de envolver os universitários no desenvolvimento na cinematografia maranhense. O Professor Mario Cella “reuniu jovens estudantes que marcariam uma época, como Euclides Moreira Neto, Murilo Santos, Raimundo Nonato Medeiros, Carlos Cintra e João Mendes Sampaio.” (SOUSA, 2013, p. 34).

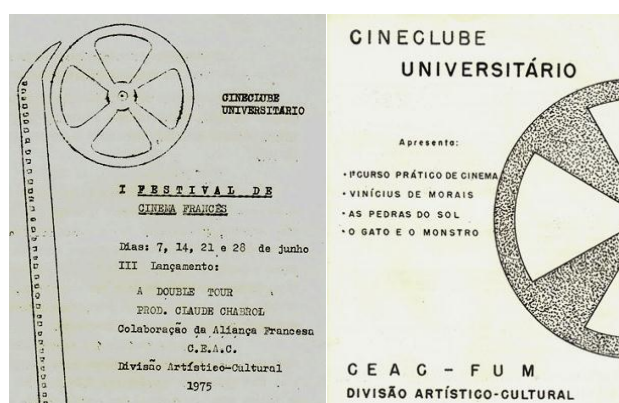


Figura 26 – Folhetos de divulgação do Cineclube Universitário (1975)

Fonte: (SOUSA, 2013, p. 32)

Nesse mesmo ano ficou caracterizado a nível nacional pelas produções de filme em formato Super 8 mm⁵, o que não foi diferente no Maranhão. Um dos destaques para o cinema maranhense foi a premiação de “Os Pregoeiros”, de Murilo Santos, que teve apoio do então cineclube universitário e a utilização dos equipamentos do Laborart, no III Festival de Cinema – FENACA, em 1975 em Aracaju. “Esse foi o momento em que o formato Super-8 ganhou mais adeptos no Maranhão, abrindo espaço para discussões e oficinas de cinema no Estado e o reconhecimento do potencial local”. (SILVA, 2016, p.03).

Devido a esses acontecimentos, com o apoio da UFMA, o Cineclube Universitário trouxe ao Maranhão Fernando Duarte⁶, um dos mais conceituados fotógrafos de cinema da época para ministrar um curso de cinema. Durante o curso foram filmadas imagens de São Luís e Alcântara, o cineasta ensinou técnicas e formas para narrar uma história e deixou alguns legados ao Cineclube como conta Murilo Santos:

⁵ Formato lançado em 1960, a bitola super 8 mm, produzida pela Kodak, filmava em formato de cartucho. Popularizou-se por ser econômica e de fácil manuseio o que estimulou a produção de vídeos amadores.

⁶ Cineasta e fotógrafo, que influenciou a geração do Cinema Novo, trabalhou com Glauber Rocha, Cacá Diegues, entre outros.

Em homenagem ao filme “Uirá, um índio em busca de Deus”, de Gustavo Dahl, filmado no Maranhão, em 1974, e que conta a história de Uirá, um índio Urubu que abandona sua aldeia no interior do Maranhão e sai em busca de Maira, o criador do mundo, Fernando Duarte fez a proposta de mudar de Cineclube Universitário para Cineclube Uirá. Já com o novo nome, o cineclube passou a funcionar no Solar Nazeu Quadros, na Rua do Ribeirão e, por último, no Palacete Gentil Braga, esquina da Rua Grande com a Rua do Passeio, hoje Departamento de Assuntos Culturais da UFMA (M. SANTOS, 2012).



Figura 27 – Mário Cella e Fernando Duarte, 1976, Praia Grande, São Luís – MA.
Fonte: (SOUSA, 2013, p. 34)

Em 1977, o professor Cella idealizou a I Jornada Maranhense de Super-8, como forma de ter um espaço para exibir as produções locais, por isso não era exigido um alto nível técnico dos participantes. Foram 22 inscrições, todas de curta duração e a maioria de documentários. Com exceção de dois curtas de Sérgio Guerra, todos os outros foram produzidos em solo maranhense. “Percebemos que o festival estimulou a produção local porque grande parte dos filmes data de poucos meses antes da realização do mesmo”. (MARTINS, 2015, p.27).



Figura 28 – Cartaz da I Jornada Maranhense de Super 8, 1977.
Fonte: (SOUSA, 2013, p. 36)



Figura 29 – Premiação da I Jornada Maranhense de Super, 1977.
Fonte: (SOUSA, 2013, p. 36)

Devido às poucas exigências da Jornada, as produções tinham uma qualidade técnica razoável de grande maioria de iniciantes, nesse contexto surgiu o grupo “Virilha Filmes”, com a intenção de realizar produções com a intenção de retratar a realidade de São Luís, com uso de uma linguagem cinematográfica popular.

Locais públicos, igrejas, união de moradores e a própria Universidade foram palcos de exposições itinerantes promovidas pelo Grupo, que pretendia popularizar a cultura e suscitar questionamentos sobre a realidade local. Diversos trabalhos foram realizados pelo Grupo, entre eles “A Ilha Rebelde”, de Raimundo Nonato Medeiros, Euclides Barbosa e Carlos Cintra, documentário sobre a greve da meia-passagem, em 1979. Alguns foram premiados em diversos festivais de cinema pelo Brasil, o que suscitou a ideia de transformar o grupo em uma cooperativa, mas esse projeto não se concretizou (MOREIRA NETO, 2012).

A Jornada tinha alcançado uma repercussão a nível nacional, tanto que no ano seguinte entre os filmes concorrentes tinham produções de Pernambuco, Paraíba e Ceará. Nesse mesmo ano houve a inscrição de duas ficções maranhenses, “uma de Ivan Sarney (Nada mais disse nem lhe foi perguntado) e outra de Djalma Brito (Rei Morto Rei Posto), e 09 documentários.” (MARTINS, 2015, p.30).

Não há registros de um fim oficial para o Cineclube Uirá, segundo Santos (2012), aos poucos os integrantes foram saindo para realizar seus próprios projetos, as exposições tornaram-se raras e o cineclube deixou de existir. O Uirá deixou um legado, o que é indiscutível, como por exemplo, o Festival Guarnicê de Cinema, antiga Jornada de Super-8, que tem um reconhecimento a nível nacional.



Figura 30 – Cartazes do Festival Guarnicê de Cinema em 1993,2002 e 2012

Fonte: (SOUSA, 2013, p. 39)

A partir da década de 1980 houve um declínio no cenário cinematográfico maranhense, não há mais registros de produções, o último datado é de 1980 “Alegre Amargor”, do grupo Virilha. O cinema Éden, até então mais antigo da cidade, vende seu prédio para as lojas Marisa. Seus equipamentos são cedidos para o Cine Tropical e com o fechamento deste, cede para o Cine Praia Grande. “Quanto à produção de filmes, a juventude que conseguiu se destacar produzindo com baixo orçamento, agora, é engolida pela indústria e o encarecimento da produção cinematográfica”. (MARTINS, 2015, p.34).

Esse declínio é sentido por todo o Brasil, devido a uma crise e falta de políticas públicas, “a extinção da EMBRAFILME e da Fundação do Cinema Brasileiro, e do CONCINE, em 1990, pelo então presidente Fernando Collor de Mello, engessou a perspectiva de progresso para a cinematografia no país”. (MARTINS, 2015, p.39). Nesse período o Festival Guarnicê não conseguia mais incentivar as produções locais, se restringindo a apresentar poucos curtas maranhenses, mas teve principalmente à função de ser a janela de exibição e premiar filmes de outros estados.

A produção maranhense atualmente fica nas mãos de poucos entusiastas, como por exemplo, em 2007, o filme “Ai Que Vida”, Cícero Filho, uma coprodução entre Piauí e Maranhão, foi sucesso no Cine Praia Grande e também na pirataria com os camelôs. “É um prenuncio de uma geração inquieta do cinema que não tardaria em ultrapassar as dificuldades e mostrar-se para o mundo”. (MARTINS, 2015, p.43).

Apesar das dificuldades as poucas produções chegam a ser reconhecidas a nível nacional, como o curta “Vela ao Crucificado” (2009), Frederico Machado, foi um dos mais premiados na categoria, inclusive no exterior. Houve também “Acalanto” (2013), Arturo Saboia, que foi a mostra Première em Cannes, recebeu 06 kikitos na 41º Festival de Gramado. Houve também o longa “O Exercício do Caos” (2013), Frederico Machado, que chegou a ir para a lista de possíveis filmes a ser indicado ao Oscar do ano de 2015. Por fim, o maior sucesso de público do cinema maranhense “Muleque té doido!” (2014), Erlanes Duarte, “o filme ficou em cartaz por vários meses, e superou a bilheteria de blockbusters americanos como X-Men, Malévo-la e A culpa é das estrelas”. (SILVA, 2016, p.04).

Apesar da situação atual ser diferente, a inquietação por produções é similar e há uma facilidade maior para acesso a informações e tecnologias e festivais estabelecidos que promovam premiações e cursos ao público como o Festival Guarnicê de Cinema, o Maranhão na Tela e o Festival Internacional Lume de Cinema. Além da criação da Primeira Escola de Cinema do Maranhão, que funciona no Centro de Criatividade Odylo Costa Filho, na Praia Grande, isso tudo incentiva o surgimento de novos cineastas, novas produções e estimula a formação de público.

2.4 Considerações

Este capítulo se divide em três partes: na primeira se faz uma linha do tempo das tentativas de representar o movimento até o que conhecemos hoje como cinema. Dos desenhos das cavernas aos brinquedos ópticos que tinha a intenção de entreter o público e contribuíram com a linguagem visual que daria forma ao cinema. Com a descoberta da fotografia o real poderia ser representado, porém havia dificuldades de representar o movimento que não passava de borrões. Até que em um experimento Muybridge com uma sequência de fotos conseguiu representar o movimento próximo da realidade de um cavalo correndo. Após este fato os irmãos Lumière com o cinematográfico marcaram história na cinematografia. Até então, os filmes produzidos eram apenas registros, até que Georges Méliès deu início ao que se tornariam filmes de ficção. Ainda que estático, pois era inspirado no teatro, se deu abertura para novas experiências para que a linguagem do cinema fosse aos poucos se aproximando ao que temos hoje.

Na segunda parte faz-se um resumo da trajetória do cinema e de seus festivais no Brasil, dezoito meses após o registro da primeira exibição em Paris chega ao Brasil o primeiro maquinário para exibição de filmes. Após isso, os ambulantes começaram a se espalhar pelo interior do país para mostrar e divulgar a novidade. Com o crescente número de público carente de entretenimento foram surgindo salas de cinema fixas nas grandes cidades. A produção de filmes brasileiros, porém só teve seu ápice na década de 60 com o movimento Cinema Novo. Com a crescente produção foi necessário à criação de distribuidoras como a Embrafilme e incentivos fiscais para tal. Em paralelo crescia o número de festivais de cinema com a intenção de premiar as produções locais e incentivar o aumento dos mesmos.

Na terceira parte o foco é no cinema maranhense e sua difusão através das salas de cinema e festivais. Com a chegada dos primeiros ambulantes para exibição de filmes nas praças maranhenses, veio também os primeiros maquinários que permitiam registrar cenas do cotidiano. Não diferente a nível nacional o público que consumia dos filmes foi crescendo e assim foram surgindo os cinemas fixos em São Luís, estes cinemas também começaram a ser responsáveis pelas filmagens maranhenses até fim da década de 1910. Durante as décadas de 1920 até meados da década de 1960 a grande maioria das filmagens ocorridas em terras ludovicenses era feitas por cinegrafistas ou estúdios de outros estados, até que a partir da década

de 1970 houve a articulação de cineclubismos no qual resultou no ápice da criação de filmes genuinamente maranhenses que foram reconhecidos e premiados em diversos festivais a fora, na mesma época é criado a Jornada 8, que depois foi chamado de Festival Guarnicê, que de certa forma acompanhou a tendência nacional de festivais com intuito de premiar e incentivar as produções locais.

Para esta pesquisa, conhecer a trajetória que levou o cinema até sua chegada ao Maranhão é primordial para o entendimento do contexto que as produções foram inseridas – como pode se observar no infográfico abaixo que possui uma linha do tempo situando os acontecimentos do cinema global, brasileiro e maranhense –, no qual foram envoltos em meio a referências e técnicas que de certa forma marcaram a identidade local.

No texto são citados filmes que de alguma forma possuíam relevância para o contexto cinematográfico local. Que inclusive podem vir a serem utilizados na pesquisa como parâmetros, pela localidade em que foram produzidas, pela cultura representada, as vestimentas, os monumentos que aparecem, o dialeto usado, ou seja, pelos signos que facilmente são reconhecidos como maranhenses, além do fato de cumprir sua função de difundir a cultura local não somente pelo contexto político, como através desta pesquisa.

Vale ressaltar também importância da reconstituição bibliográfica do cinema maranhense para o meio acadêmico, pois este capítulo foi aceito no Congresso Intercom Nordeste 2017.



Linha do Tempo Do Cinema

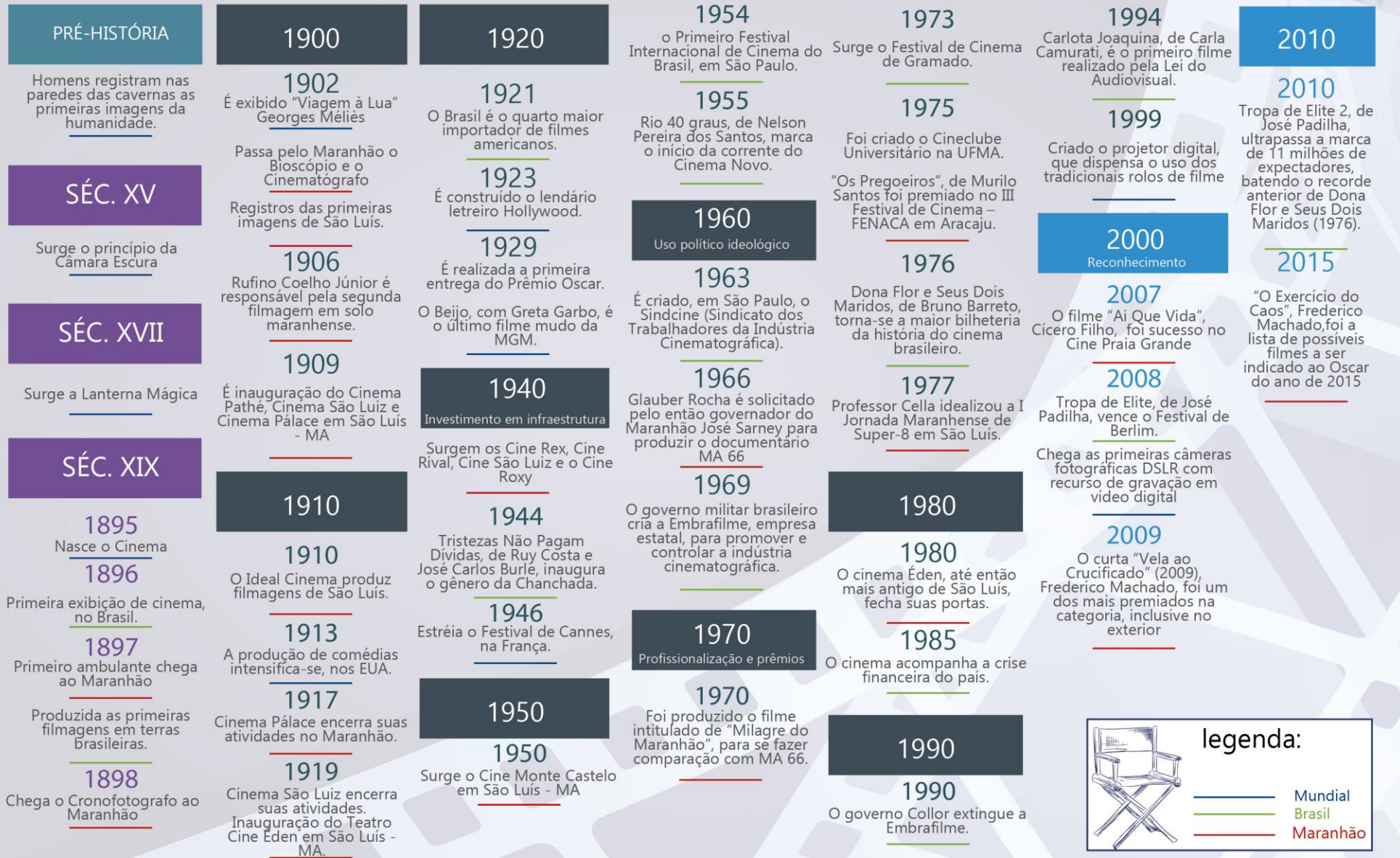


Figura 31 – Infográfico Linha do tempo do Cinema
Fonte: Elaborada pela autora a partir de pesquisa bibliográfica, 2017.

3 DESIGN E CINEMA

3.1 Elementos do Design Visual

A comunicação visual pode ser resumida da seguinte forma: em um emissor que emite a mensagem e um receptor que a recebe. E cada receptor possui filtros pessoais por onde será interpretada a mensagem.

Nessa comunicação, a mensagem geralmente é constituída de elementos fundamentais, que de acordo com Dondis, Munari, Frutiger e Kandisky relacionaram como: ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala, dimensão e movimento.

Goldsmith (1980, p.205 apud Aragão, 2006, p.68) acredita que estes elementos não devem ser considerados de forma individual em uma “mensagem”. Sugere que a análise visual deve ser feita por elementos maiores, que possam ser reconhecidas como uma unidade em uma figura, o que pode variar de acordo com a intenção e interesse de quem o observa. Por exemplo, em um fotograma de um filme, não seria analisado pontos e linhas, mas sim os personagens, os objetos na cena, iluminação entre outros.

Já pesquisadores como Horn (1998, p. 71-72) apontam dois níveis de elementos para a linguagem visual: primitivo e propriedade, o primeiro se constitui de:

- Palavras – definidas através da abordagem linguística. Podem ser uma única palavra, frase, sentença ou bloco de texto;
- Formas – definidas como Gestalts abstratas que se sobressaem do background como unidade, mas não se assemelham a objetos no mundo natural. São os pontos, as linhas, as formas abstratas e os espaços entre formas;
- Imagens – definidas como formas visíveis que se assemelham a objetos no mundo natural.

O segundo nível, propriedade, é composto por características de elementos primitivos como: valor, textura, cor, orientação, tamanho, localização no espaço bidimensional e tridimensional, movimento, espessura e iluminação. Todos unidos se tornariam uma sintaxe da linguagem visual que produziria um sentido seja em projetos de design, fotografias e até no cinema.

Horn (1998) acredita que o processo de significação da linguagem visual é resultado da fusão semântica. Esse processo acontece quando trazemos para as mensagens visuais nossos pensamentos e experiências. Por isso é possível obser-

var a união dos elementos e visuais para criar uma nova interpretação e um novo sentido. Ou seja, para Horn os elementos da linguagem visual comunicam melhor integrados do que separados. A integração de palavras e imagens também funciona no cinema tanto quanto no design gráfico. (ARAGÃO, 2006)

Aragão (2006) comparou a definição de linguagem gráfica de Twyman (1979), com a definição de linguagem visual de Horn (1998), e concluiu que o modo de simbolização verbal são as palavras, o modo de simbolização pictórico são as imagens e o modo de simbolização esquemático são as formas.



Figura 32 - Configuração gráfica verbal em O fabuloso destino de Amelie Poulain.
Fonte: Aragão, 2006



Figura 33 - Configuração gráfica pictórica em O fabuloso destino de Amelie Poulain.
Fonte: Aragão, 2006



Figura 34 - Configuração gráfica esquemática em O fabuloso destino de Amelie Poulain.
Fonte: Aragão, 2006

Utilizando de frames do filme O Fabuloso Destino de Amélie Poulain (*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, 2001), Aragão (2006) explica os elementos que constituem a configuração gráfica de um filme, a **verbal** presente na figura 32 é constituído apenas por palavras, a **pictórica** na figura 33 são figuras que não se encaixam na definição de imagem cinematográfica e a **esquemática** são elementos que não se definem como palavras/números ou pictóricos, como na figura 34 que há um círculo vermelho em volta de uma mosca.

Compreender como se estabelece os elementos visuais é essencial para se configurar uma informação visual mais objetiva.

Devemos buscar o alfabetismo visual em muitos lugares e de muitas maneiras, nos métodos de treinamento de artistas, na formação técnica de artesãos, na teoria psicológica, na natureza e no funcionamento fisiológico do próprio organismo humano. (DONDIS, 1991, p.11)

No entanto, na criação de mensagens visuais, o significado não se resume apenas à disposição dos elementos básicos, mas também como ela é percebida pelo homem. Ou seja, se cria um quadro com cores, formas, linhas, texturas, luz; com

um significado específico. Esse significado é a composição feita a partir da intenção do designer, artista, fotógrafo, cineasta, ou seja, o emissor.

A Gestalt tem sido útil nos estudos sobre a percepção, estudando como se dá a interpretação dessas mensagens. A análise da percepção se dá na identificação de partes de um todo, que podem ser isoladas e vistas de forma independente e depois reunidas e interpretadas como um todo. (MACHADO, L. A., 2011, p.68) Ou seja, em uma peça gráfica você interpretar cada parte que a constitui: ponto, linha, etc., e depois analisar a figura como um todo: suas formas, cores, objetos, etc.

Sendo importante, que esta mesma figura pode significar muitas coisas, em muitas ocasiões e para muitas pessoas (receptores) de diferentes culturas. Pois, cada pessoa possui uma espécie de banco pessoal (filtros) de imagens relacionadas com suas experiências de vida. Cada experiência dessas vem acompanhada de um contexto associada a uma emoção.

3.2 Narrativa Visual Cinematográfica

A imagem representa aquilo que é visível dividido em dois universos que poderia ser o das imagens das representações mentais, portanto imateriais e as imagens que são representações visuais. Para essa pesquisa será analisado o segundo tipo.

Essas representações de uma imagem podem ser encontradas em forma de desenho, gravura, pintura, cinema, fotografia, etc. E cada tipo possui sua peculiaridade. Antes de falar sobre a imagem cinematográfica que é o foco de estudo, será analisada primeiramente a representação em forma de fotografia, que, como já foi citado é anterior ao cinema e possui particularidades mínimas em comum. Santaella (1998, p. 304) apontou três paradigmas no processo da produção da imagem:

- O pré-fotográfico, para as imagens produzidas à mão (pintura, desenho, gravura);
- O fotográfico, caracterizado pela captura automática da imagem, a própria fotografia e o cinema;
- O pós-fotográfico, que trata das imagens geradas pelo computador.

O que nos interessa é o segundo paradigma por se aproximar mais do retrato da realidade. De acordo com Kracauer (1960, p.28 apud Aragão 2006, p.59) um filme possui propriedades básicas similares a da fotografia, “um filme, em outras palavras, está unicamente equipado para gravar e revelar a realidade física e, conseqüentemente, gravitar em torno disso”. Isso nos faz pensar sobre a ligação da realidade presente nas duas representações.

Para Silva (2012, p.06) “As imagens são o resultado da tentativa humana de representar em um plano as dimensões espaço-tempo de uma determinada situação e época”. Que seria a nossa capacidade de extrair um significado para a imagem que está sendo vista, o que é sempre feito de modo superficial. Para que haja uma análise mais profunda de uma imagem é necessário conhecer a intenção de quem produziu a imagem e de quem o interpreta. “É a união dessas intenções que irá evidenciar um significado consistente e mais profundo em relação à imagem.” (FLUSSER, 2002).

O cinema antes de definir sua estética fez uso de dois caminhos como Machado L. A. (2011, p.31) aponta: o simbolismo e o da velocidade. “Os primeiros cineastas acreditavam que a imagem em movimento poderia isoladamente constituir uma forma de linguagem cinematográfica.” O espectador nesse momento tinha uma função passiva de contemplação da sequência de fotografias que eram passadas na tela. “Contudo, em 1925, esse artifício já era banal”. (MACHADO, L. A., 2011, p.32)

Devido ao desejo dos cineastas em se recusarem em fazer uma cópia do teatro que foi se estabelecendo uma linguagem única para o cinema. Isso começou a se idealizar quando o diretor impõe através de artifícios sua visão artística nessa “reprodução da realidade”. Com esta visão subjetiva, simbólica e passional da realidade o espectador passa de contemplador para se envolver na história que lhe é narrada.

Esse marco aconteceu com os filmes de George Méliès e David W. Griffith, que foram chamados de filmes de ficção, no qual é apresentada uma interpretação de forma artística da realidade, ou seja, a visão do autor é inserida na narrativa. Quando os filmes são de caráter documental, a câmera passa a ser um instrumento de registro da realidade.

Independente do tipo, a imagem fílmica ou é realista ou, possui aparências da realidade, com isso transmitir ao espectador um sentimento de que o que está sendo transmitido na tela é real. Mesmo quando se sabe que ali, há uma subjetividade na

narrativa, o foco é convencer e comover o espectador, “no cinema, o público verte lágrimas diante de cenas que, ao vivo, não o tocariam senão mediocrementemente”. (MARTIN, 2011, p.25), para que isso ocorra, deve-se levar em conta a experiência visual do espectador, deve-se saber se o que ele verá será algo que conhece ou não.

Por isso a produção da imagem visual não pode ser considerada separada da cognição, da memória e do desejo. “A imagem existe para ser vista por um espectador historicamente definido.” (AUMONT, 1995). Ela sempre será produzida com objetivo de se direcionar a um público alvo e este público possui uma relação com a imagem correlacionada com seus fatores sociais, culturais, técnicos e ideológicos.

O homem possui essa capacidade de criar imagens para si e para os outros, essa habilidade é “... um gesto complexo, deliberado (intencional), com o qual o homem se posiciona em seu ambiente” (FLUSSER, 2002). O cinema se torna um instrumento para essa comunicação de cunho social e cultural, pois materializa ideologias expressando em forma de sensações, emoções e sentimentos. “O trânsito entre estas formas de expressão constitui um complexo sistema intersemiótico, que faz parte da própria natureza do meio”. (BUNGARTEN, 2013, p.34)

Os termos e conceitos em relação à linguagem, antes correlacionados apenas aos signos verbais, passaram a ser atribuídos também aos signos não verbais. Originando de pesquisadores como Barthes, propagador dos estudos de Saussure, se iniciou pesquisas em relação à comunicação visual existentes na arquitetura, pintura e no cinema. E este último, é presente quando se separam os planos – enquadramento, composição, angulação da câmera, movimentos da câmera, os elementos presentes no quadro – e analisa cada signo que constitui o discurso narrativo da linguagem visual. Devido a isto que os mecanismos de decupagem⁷ são fundamentais ao entendimento na linguagem cinematográfica. As relações estabelecidas no quadro, às mudanças dos planos, a forma como os objetos são apresentados, as formas, cores e texturas, os símbolos, os sentidos culturais e históricos, tudo isso compõe um complexo sistema de signos significativos para a interpretação desta narrativa visual.

Um filme corresponde a uma história sobre o imaginário da época, em que elementos da realidade são destacados. Com isso, a sociedade produz representa-

⁷ Os diferentes cortes em uma cena, assim como a montagem de cenas distintas em uma sequência.

ções de si mesma, acreditando nessas representações como se fosse a própria realidade. (MAFFESOLI, 1995 apud SILVA, 2012, p.09).

O enredo de um filme transmite diferentes níveis de significados, um personagem, por exemplo, não se resume apenas a atuação do que representa, mas como é mostrada na tela a partir da união de técnicas cinematográficas como: enquadramento, iluminação e composição da cena. Sendo assim, a narrativa fílmica pode ser entendida como uma materialização de representação do mundo e de uma cultura escolhida para a tela.

Para essa narrativa ser considerada como tal, é necessário possuir elementos fundamentais em seu enredo, personagens e informar sobre o tempo e espaço utilizados. Para transmitir algum significado ao espectador são necessários alguns componentes visuais como: atores, locações, acessórios, figurinos e cenário. Um componente visual transmite estados de ânimo, emoções, ideias e, mais importante ainda, proporciona estrutura visual às imagens. (BLOCK, 2010, p.01)

Alguns desses componentes visuais possuem estereótipos associados com características emocionais diferentes, embora possam ser desconstruídos com facilidade, através de uma “alfabetização visual”. Em uma definição mais próxima ao design, Coelho (2008, p.41 apud SUETU, 2010 p.20) afirma que a linguagem surge da “combinação de associações e referências, com base em código e repertório partilhados por sujeitos de um grupo social e histórico, gerando informação e comunicação”. Sendo assim, o design determina não apenas a existência, mas a natureza ou a essência através de símbolos utilizados por cada grupo social.

3.3 O Design Inserido na Linguagem Visual do Cinema

Designers e profissionais de comunicação têm-se dedicado a estudar a inserção e relevância da figura do designer em produções cinematográficas, como o responsável não por definir o caráter da obra fílmica (função do cineasta), mas por manter a coerência das diversas linguagens utilizadas e das intenções artísticas para o filme.

A primeira aparição do designer em uma produção cinematográfica data em 1939 no filme “... E o vento levou”, no qual William Cameron Menzies assina como *production designer*, ele havia desenhado mil sketches demonstrando os planos e

enquadramentos da câmera, ou seja, o storyboard⁸, inclusive com o efeito de luz. E o seu projeto ganhou o Oscar de melhor filme. A partir disso, foi sempre requisitada a presença do *production designer* nos filmes.



Figura 35 - Storyboard da sequência “Incêndio em Atlanta” de “... E o Vento Levou” produzido por William Menzies

Fonte: The University of Texas at Austin

No Brasil, este profissional é chamado de diretor de arte, mas algumas vezes adota-se também a expressão americana '*production design*'. No filme Bar Esperança (1982), de Hugo Carvana, Mario Monteiro assina como *production designer*, uma das primeiras vezes em que esse termo é usado no Brasil.

Segundo Vincent LoBrutto, o *production designer* é o que concebe toda a visualidade da imagem fílmica, não sendo só responsável pela criação dos cenários e coordenando equipes de figurinistas, maquiadores, cenotécnicos e contrarregras (LUIZA & MARTINS, 2012, p.02). Ele é responsável pelo projeto de imagem que aparece na tela. A escolha de cenários, dos objetos na composição, figurino, maquiagem, efeitos visuais e tudo aquilo que contribui para a narrativa visual do filme.

Essas escolhas do design visual são feitas a partir de alguns elementos como o contexto histórico, social, político e estético que associados ao roteiro e a intenção e visão do diretor permitirá ao diretor de arte traduzir este conjunto de elementos nas escolhas do que aparecerá na tela, assim o espaço, cor e texturas produzem uma unidade em um estilo pertencente e único para cada filme.

Diretores de fotografia e diretores de arte definem a atmosfera desejada para o filme, se tornando, de certa forma, coautores do projeto visual do filme. Quem cria,

⁸ Storyboard é uma série de ilustrações organizadas em uma sequência com a intenção de se pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado.

orienta, estimula e media todos os processos é o diretor do filme, formando assim o tripé da criação da imagem. Os três apontam um repertório pessoal de imagens e referências visuais através de elementos para a criação da linguagem visual, construindo dessa forma as referências narrativas e os significados simbólicos através do design da imagem cinematográfica.

Bungarten (2013) pontua elementos característicos usados para a construção da imagem cinematográfica:

O espaço cênico – No cinema, este espaço é delimitado pelo quadro que corresponde à janela da câmera e pela tela de projeção. Com isso, é criada a noção de “campo” e “fora de campo”. A imagem que está no quadro possui relação com o que está fora do quadro. Para que ocorra a tridimensionalidade se utiliza de artifícios óticos como: perspectiva, utilização de volumes através de luz e sombra e a profundidade de campo.

Os elementos de construção – As imagens e seus significados são definidos pela composição do quadro, dos movimentos de câmera, do projeto de iluminação, do enquadramento (que são atribuições da fotografia), e a forma, a cor, texturas dos elementos em cena (atribuições da arte). O enquadramento e a composição estabelece uma relação entre um olhar fictício e os objetos no cenário. Esse olhar, o da lente da câmera, se identifica com o olhar do espectador. O enquadramento determina o recorte da imagem que aparecerá no quadro, a escolha da posição da câmera determina o ponto de vista, a escolha da lente determina o campo focal. A composição é a maneira que os objetos e os atores são organizados dentro do quadro e como se reorganizam a cada movimento seja da câmera, dos atores ou cenário.

O movimento – A ilusão de movimento no cinema é criada devido à captação e reprodução de uma sequência de fotogramas numa velocidade determinada. Além disso, há o movimento do dispositivo enquanto registra as cenas. Por isso o enquadramento se manifesta em função do movimento da câmera.

Suetu (2010, p.22) aponta um detalhe sobre a área de atuação do production designer, que há uma diferença entre design *para* um filme e o design do *próprio* filme. Os elementos presentes em um filme podem ser concebidos por diversas áreas do design, por exemplo, o cenário e a disposição dos objetos da casa de uma personagem envolve o design de interiores. Esta área do design atua como um elemento da direção de arte. Assim como o figurino, que apresentam de forma visual os gostos e preferências, comportamentos e gestualidades da personagem, envolve a

área do design de moda. De forma geral, entende-se que o production designer compõe o universo visual de cada personagem através da apresentação de cada elemento do microcosmo do filme.

Há também outro fator do aspecto visual de um filme, a linha estética adotada para a obra, o design do filme. Por exemplo, as escolhas cromáticas do filme *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain* (*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, 2001) que possui uma paleta entre o vermelho e o verde; ou o filme *Maria Antonieta* (*Marie Antoinette*, 2006), destaca uso de uma paleta de cores semelhantes à de uma caixa de macaron⁹, ou seja, tons pastel. O uso dessas cores passa a definir a cenografia e o figurino, deixando de ser pela necessidade do personagem, mas pela escolha estética. Sendo assim, seria uma escolha que envolve o macrocosmo do filme, que compete à visão do diretor que pode ser ou não influenciado pela direção de arte.

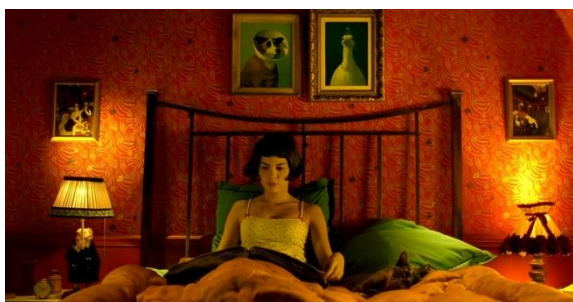


Figura 36 e 37 - Frames do filme O Fabuloso Destino de Amélie Poulain
Fonte: Recorte da Autora



Figura 38 e 39 - Frames do filme Maria Antonieta
Fonte: Recorte da Autora

Por isso que na etapa de produção cinematográfica que se configura o uso dos processos do design. Se o cinema como arte tem como objetivo a expressão de um artista, uma ideia para um determinado público. O design no cinema é usado

⁹ Pequeno bolo produzido em forma arredondada, de origem italiana. Conhecido também como “Doce da Rainha”.

como uma forma de iludir, persuadir e convencer o espectador, não de uma ideia ou de um conceito, mas da realidade em que ele presencia.

3.4 Considerações

Este capítulo se divide em três sub-tópicos para explicar como se dá a construção da imagem no cinema e, por conseguinte sua interpretação.

Na primeira parte se expõe como se ocorre a interpretação de uma imagem, seja cinematográfica ou não, na ótica de diversos autores. Alguns defendem que a análise de uma imagem deve partir da menor parte constituinte, como ponto, linha. Outros já afirmam que é desnecessária esta análise, pois o indivíduo receptor da mensagem visual irá ver formas, cores; ou seja, ele não verá das partes mínimas, mas associando partes semelhantes. Independente de qual é o certo, todos os autores entendem que o receptor entenderá a mensagem a partir do seu repertório pessoal, portanto cada indivíduo interpretará de forma diferente do outro.

Na segunda parte se observa como se constitui a narrativa cinematográfica, passeando primeiro como a fotografia se comporta e se comunica, este tipo de suporte é estudado para entender o cinema por ser um dos seus precedentes e ter em comum ao cinema o fato de representar o real. Os filmes vêm após com a intenção de demonstrar com mais fidelidade à realidade, através do simbolismo e a velocidade. Para se distanciar do teatro o cinema aprimora as técnicas de enquadramento, a utilizar diferentes formas de direção de arte, som, efeitos especiais, construindo assim uma narrativa visual única.

Na terceira parte é apontado como o designer inserido na produção de um filme ajuda a constituir uma linguagem visual que possa ser interpretada pelo receptor através de signos, originários da alfabetização visual que se tornam o senso comum para maioria, que estão presente sejam por cenários, figurinos, uso de cor, etc. O design no cinema é usado como uma forma de iludir, persuadir e convencer o espectador a crer que a história na tela é real ou mais próximo possível da realidade.

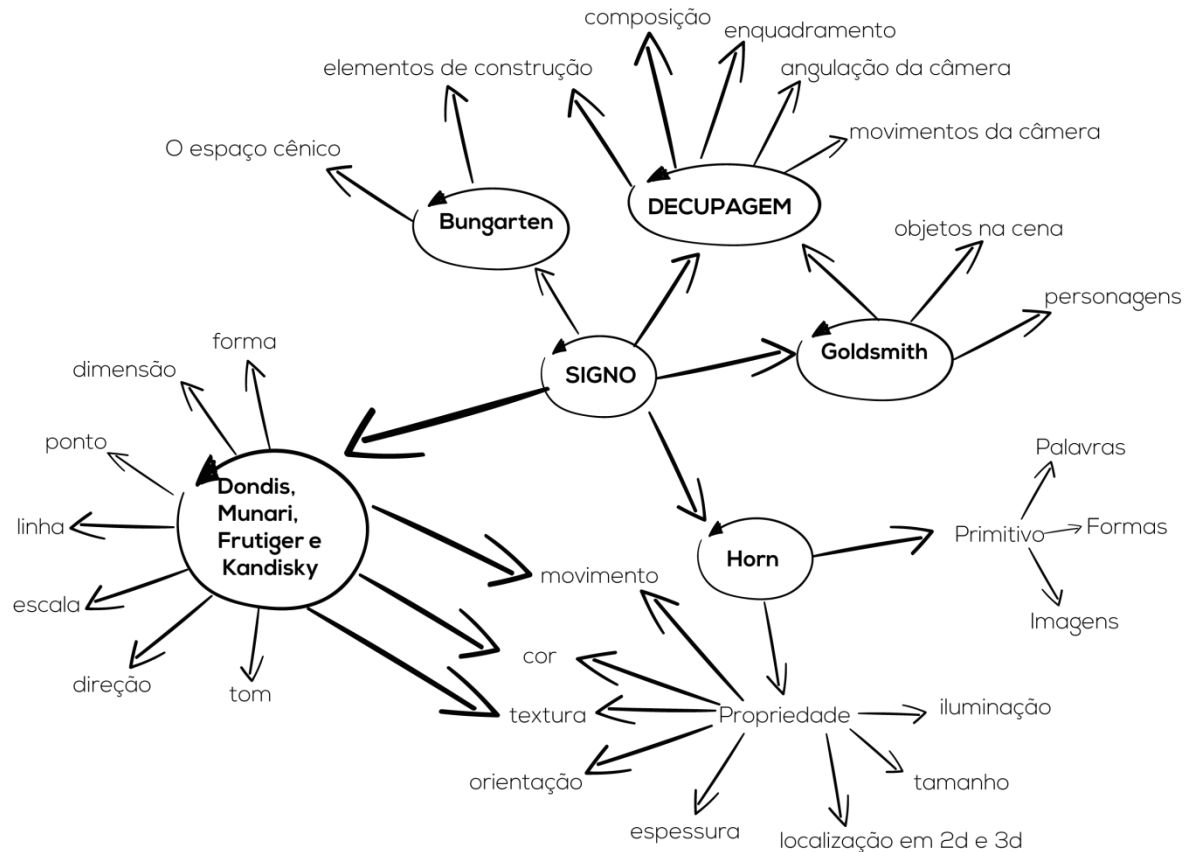


Figura 40- Mapa Mental das formas de análise de um filme citados no texto.
Fonte: da Autora

No mapa mental acima encontra-se todas as formas que constitui a cena de um filme e que de alguma forma transmite uma mensagem ao espectador, baseado nestas formas citadas se pode ter uma noção de como será feita a análise dos filmes como é proposto por este trabalho. Serão identificados os signos referentes à cultura maranhense presente no filme escolhido, a partir de uma decupagem deste e com isso analisando os objetos da cena, personagens, cores, formas e composição do fotograma.

4 IDENTIDADE

4.1 Identidade e Cultura

A compreensão do mundo em que vivemos não deve se basear apenas nas percepções sensoriais, pois estas são filtradas pela cultura. Mendes & Queluz (2008) afirmam que é um entrelaçamento de signos interpretáveis, e não apenas fatos sociais, comportamentos, instituições ou processos isolados, mas um contexto no qual podemos descrever todo este conjunto com densidade. Ou seja, a cultura

pode ser considerada como um conjunto de significados que com o tempo se incorporou a símbolos pelo qual os homens se comunicavam e assim perpetuando e desenvolvendo seu conhecimento em relação à vida e ao mundo que o rodeia.

Um destes conceitos de símbolos e representações é o conceito de cultura nacional como forma de identidade cultural. Pois ao se definir como brasileiro, por exemplo, é uma metáfora, afinal essa “identidade não está literalmente impressas em nossos genes” (HALL, 2006: p.47). Porém, estamos acostumados como se fosse parte inerente ao nosso ser.

A cultura nacional é uma forma de influenciar e organizar as ações e as concepções que temos de nós dentro de um grupo, produzindo assim o sentido de nação e construindo identidades. Este “sentido” é contado em estórias e conecta presente e passado, construindo assim imagens. As imagens culturais são interpretadas e adaptadas pela nação em diversos cenários sociais, interferindo no comportamento e gostos de diferentes grupos. Como argumentou Benedict Anderson (1983 apud HALL, 2006: p.51), a identidade nacional é uma “comunidade imaginada”, produzindo, desta forma, uma herança social de toda uma sociedade.

O conceito de identidade inclui a prerrogativa de estar ligada ao sujeito, que é entendido como parte da “natureza” da pessoa e como algo mutável ao longo do tempo. Para a identidade nacional, se estabelece fatores como: as estórias, uma língua comum, celebrações, monumentos, paisagens. Ou seja, um repertório e valores compartilhados entre os sujeitos de um grupo, sejam populares ou de elite.

As imagens construídas para a criação da identidade, podem se originar de características tangíveis ou intangíveis. As ordenações destas imagens ocorrem através de conceitos individuais já estabelecidos no sujeito, a definição da identidade pode ser observada como uma forma de reconhecer a identidade própria a partir de imagens relevantes percebidas no objeto. Com isso, um mesmo objeto pode possuir diferentes significados para cada sujeito ou grupo. “Portanto, a criação da identidade de um objeto seria um confronto contextualizado e contemporalizado entre a nossa identidade particular e a nossa impressão dos mesmos.” (SALES; MOTTA & AGUILAR, 2010).

O entendimento cultural do conceito de homem se pressupõe, Geertz (1989, apud Dominguez, 2011) que a cultura não deve ser entendida apenas como complexos padrões de comportamentos – costumes, usos, tradições, etc. – com o objetivo de governar o comportamento, pois o homem depende, mais que qualquer animal

destes mecanismos culturais para ordenar sua própria existência. Esta forma de controle contempla o pensamento humano, portanto, o ato de pensar não se resume ao que ocorre na mente, mas também aquilo que possui a forma de símbolos como: palavras, artefatos ou tudo que dê um significado à experiência.

O indivíduo entra em contato com os significantes, com significados que estão presentes desde seu nascimento e continuarão existindo após sua morte, apesar de poder sofrer modificações durante sua existência, com isso, os símbolos são utilizados pelo indivíduo com objetivo de orientar e construir a realidade de cada sujeito. A cultura estabelece dessa forma um vínculo entre o que o homem pode ser e o que de fato ele é. Por isso os padrões culturais e os símbolos existem com o intuito de manter o homem interligado com sua realidade e orienta o seu comportamento no meio em que vive.

O modo como os indivíduos de um grupo enxergam ou analisam sua natureza, a si mesmos e a sociedade é devido aos símbolos existentes em sua cultura. É através deste filtro, desta ótica, que os indivíduos se comportam em seu ambiente, refletindo um determinado estado resultante de um passado cultural que permite que os sujeitos não apenas percebam a partir de avaliações de ordem moral e valorativa, mas coexistam no mundo.

A identidade serve para que nos diferencie de outro grupo, nação. Afinal é um conjunto dos repertórios de ação, língua e de cultura que permite que um sujeito se conecte com um grupo no qual se conecta. Parte da constituição das identidades se dá com as relações sociais, se tornando uma troca constante. A identidade é um conceito que permeia uma relação de semelhança e diferença. Na identidade, as dimensões pessoais e coletivas estão interligadas. (Oliveira, 2007, p. 740 apud SALVADOR, 2011).

Segundo Kessing (1974) a cultura se divide em:

1. A cultura como um sistema de padrões de comportamentos sociais transmitidos e adaptados em grupos de acordo com os estilos de vida;
2. Uma teoria que se divide em: - cultura como forma de conhecimento; - cultura como sistema de símbolos com significados compartilhados dentro da sociedade.

Por isso a cultura se conecta com a sociedade, pois dessa forma não só enriquece como permite se gerar diferentes identidades. Tais identidades, culturais não

são, portanto, inerentes aos indivíduos. A identidade cultural não é estática ou permanente, mas fluída, mutável e se permite estar em constante construção.

Além desta linha de raciocínio é importante estudar os tipos de cultura que existem: cultura erudita, cultura de massa e a cultura popular. Pichler & Mello (s.n.t) define cada um destes tipos, a cultura erudita que possui duas interpretações que normalmente andam juntas: a primeira, como cultura letrada, está definida por parâmetros universais, e a segunda, a alta cultura como expressão da classe hegemônica, a elite. A cultura de massa é aquela constituída por produtos culturais que são produzidos para a reprodução em massa independente de sua origem ou discurso, desvinculada de qualquer expressão de classe. Ela possui um conceito similar ao da cultura popular, pois onde o povo se transforma em massa, com o intuito de legitimar as mercadorias como consumidores, e não como produtores.

A cultura popular é definida pela sua espontaneidade e por se opor à cultura de elite, daí sua valorização como cultura do povo. A inexistência de um processo de educação formal se torna resultante de uma experiência coletiva ou de um talento individual, e a independência de sua produção, reprodução e distribuição das preocupações mercantis. Sua produção é natural e uma necessidade expressiva, aquém à lógica da esfera produtiva.

Esses tipos de cultura são importantes em ser apontados, pois além de compor a sociedade é primordial para o entendimento da construção da identidade regional. A cultura regional, portanto, é a união de manifestações culturais das diversas classes que compõem uma determinada região física. Tanto as criações da alta cultura, como as da cultura popular e de massa, relacionam-se criando e modificando a cultura local. Este fato torna o estudo de uma determinada cultura mais abrangente e complexo, pois envolve todos os níveis de conhecimento e visões de mundo da sociedade em questão.

Por isso se conclui que a cultura acaba que por estar diretamente ligada ao conceito de identidade. Hall (2006) distingue três concepções de identidade; O primeiro, sujeito do iluminismo, baseia-se na concepção do indivíduo como centro, dotado de razão e consciência, onde a identidade nascia com o indivíduo e com ele permanecia inalterado ao longo da vida. Já o sujeito sociológico, a identidade se constituía a partir das relações do indivíduo com as pessoas de sua importância, que mediavam valores, sentidos, símbolos e cultura do mundo no qual habitava. Por fim, o sujeito pós-moderno, conceitualizado como não possuidor de uma identidade fixa,

única e permanente, mas sim fragmentada, composta por várias identidades, algumas vezes contraditória ou mal resolvidas (HALL, 2006).

O sujeito pós-moderno deu início ao declínio da velha identidade e deu abertura à concepção de novas identidades. Com isso, a incerteza e a sensação de perda das características locais constituem uma crise de identidade no indivíduo, que por sua vez, faz a identidade se tornar uma questão a ser estudada, pois representa uma transformação profunda e abrangente na sociedade e em suas relações. A identidade é, portanto, algo que se forma ao longo dos anos, que acompanha o sujeito e se transforma junto com ele. Todas as interferências culturais e aprendizados são agregados nesta identidade, modificando-a. (PICHLER & MELLO, s.n.t).

No entanto, a identidade sofre com o conflito entre mudança e permanência, de um lado a globalização, que atua de uma forma que resulta na fragmentação e enfraquecimento da identidade coletiva para que exista a uniformização; por outro lado há o hibridismo e a integração regional. Dessa forma, cada cultura lida com este impasse – uma levando à uniformização e a outra à diferenciação – de formas diferentes, seja com soluções provisórias.

A globalização trouxe diversas mudanças que influenciaram no processo de manutenção das identidades culturais. As inovações tecnológicas permitiram a diminuição do espaço que estamos inseridos, levando a um intenso intercâmbio de valores e crenças e da maior aproximação de culturas. Um destes importantes mediadores são os meios de comunicação que ajudam a produzir e a reproduzir discursos em torno da identidade cultural de um grupo. Dentre estes meios, os audiovisuais são os mais consumidos.

O século XX foi à consolidação do “mundo das imagens”. Santos & Costa (2012, p. 40) “o modo de vida, costumes e hábitos são propagados, recontados e até mesmo inventados por meio do cinema e das demais mídias para o mundo todo”. Por isso a forma mais rápida de se conhecer uma nação é através de documentários, telejornais, telenovelas e filmes, que são as principais formas de disseminação de uma cultura por meio de imagens.

Na atualidade a vida social é envolvida pelo mercado global de estilos, pela facilidade de viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos meios de comunicação interligados, tornando as identidades desvinculadas ao conceito de nação, tempo, lugar ou tradição. Tudo que é consumido, sonhos, desejos, fetiches, estilos de vida estão diretamente relacionados ao design. Consumir um produto é tam-

bém consumir seu design. O designer se torna responsável em atribuir significados na produção/distribuição de um produto, que vão muito além de sua funcionalidade, consegue embutir significados duradouros e universais nos artefatos. O sujeito é confrontado com diferentes tipos de identidades, e este se acha na posição de escolher uma para si. A difusão do consumismo que de certa forma favoreceu essa situação no qual todas as tradições específicas e as diferentes identidades podem ser traduzidas em uma “língua internacional”. Este fenômeno é chamado de homogeneização cultural.

“Na contemporaneidade, a cultura comparece como um campo social singular e, de modo simultâneo, perpassa transversalmente todas as outras esferas societárias, como figura quase onipresente” (RUBIM, 2007: p. 148 apud MIGUEZ). Isso seria uma “tecnologização da cultura”, seria o emprego da tecnologia para a produção de bens simbólico-culturais, que seriam as novas linguagens artísticas mais recorrentes: fotografia e o cinema. Servindo, assim, como ferramentas de proliferação das mídias e das indústrias culturais.

O público consumidor de cultura passa a ter sua disposição no mercado, e inúmeros ramos da produção como: das indústrias do vestuário e moveleira indústria automobilística, artistas, estilistas e designers se tornaram trabalhadores fundamentais pelo que agregam de valor simbólico aos bens produzidos. Criando uma relação entre cultura e economia.

Levando-se em consideração que a cultura é algo imaginado por um grupo sobre como se identificam, como são percebidos e se diferenciam de outros grupos; e a cultura regional como a união de manifestações culturais das diversas classes que compõem uma determinada região física. Dentro desta pesquisa será relevante o conceito de cultura regional maranhense representado em forma de cultura material. Porém, como um mesmo objeto pode possuir diferentes significados para cada sujeito ou grupo. O design será uma ferramenta que auxiliará na contextualização deste objeto como um representante da cultura maranhense.

4.2 Design e Identidade

Para Krucken (2009) a identidade e a diferença cultural são fatores determinantes quando se há o intuito de promover a visibilidade de recursos locais para os grupos, valorizando a cultura de um determinado espaço. Sendo assim o território

local passa a representar limites físicos de uma identidade cultural que determinado grupo social acaba que por construir de forma intuitiva. A formação cultural de uma sociedade se dá perante a produção de seus bens e valores que refletem de alguma forma sua identidade cultural. Se durante sua existência o indivíduo acaba que por absorver diferentes identidades e mesclando-as se deduz então que a cultura é a manifestação de diferentes identidades incorporadas por cada sujeito. “Os artefatos existem no tempo e no espaço e vão, portanto, perdendo sentidos e os adquirindo novos à medida que mudam de contexto”. (Denis, 1998, p. 31).

Como já foi abordada, a globalização permite que um evento ocorrido em um ponto no mundo possa afetar outros grupos e relações sociais em outro ponto. As fronteiras, seja físicas ou delimitadas socialmente, deixam de existir ou sofrem com estas interferências. Com isso a globalização passou a ameaçar as identidades e promover a desconstrução do local. Em contrapartida o que se observa é a preocupação em relação ao resgate das culturas locais, seja valorizando técnicas ou tradições de um lugar. Nessa forma de resgate que o design é utilizado, pois ele permite a interpretação das narrativas visuais integradas aos objetos, sejam de uso pessoal, ritualístico, doméstico ou laboral. O design se torna uma grande ferramenta para o resgate da memória de um grupo e responsável pela criação, inovação de artefatos que irão fazer parte da cultura material de um local, tornando estes artefatos comunicáveis em relação às funções simbólicas e seu uso.

Se considerar que todo objeto é um signo cultural e faz parte de um contexto, se percebe a atuação antagônica do designer: ele cria signos e também reproduz signos de uma sociedade dentro de um contexto. O design influencia na construção de valores e hábitos dos sujeitos através destes objetos que o designer cria carregado de signos.

A cultura material foi conceituada no século XIX da etnologia e dos estudos de objetos de povos primitivos, que permitiu a compreensão melhor dos objetos consumidos em um sistema simbólico. “Se a sociedade moderna se configura mais do que nunca como um “sistema de objetos” (...), então se faz necessário abordá-la não apenas pela análise de “sistema”, mas também pelo estudo dos objetos que o constituem” (DENIS, 1998, p.22). Sendo assim é possível dizer que o design consiste em uma forma de produção cultural muito importante, a produção de signos. Compreender as qualidades destes produtos ricos em significados e compartilhar

com a sociedade envolve muita responsabilidade. Promover esta visibilidade é uma necessidade que vem crescendo com a globalização.

Reconhecer e promover valores locais são uma das principais tarefas do designer. Krucken (2009) comenta que a busca por agregar valor aos produtos, fortalecendo e estimulando a identidade local, é um forte especialmente para economias emergentes, que anseiam posicionar-se de forma competitiva, o design representa um catalisador da inovação e da criação de uma imagem positiva ligada ao território, a seus produtos e serviços.

O design utiliza tecnologias e técnicas e está ligado a uma organização de trabalho. Torna-se ideológico quando reproduz e interpreta a realidade social, modificando as relações que os homens estabelecem entre si e com a natureza. “Em outras palavras: as formas estéticas possuem um conteúdo que expressa uma visão de mundo; elas revelam, direta ou indiretamente, interesses econômicos, interesses de classe e juízos de valor sobre a realidade social” (SCHNEIDER, 2010, p.201 apud PICHLER. & MELLO, s.n.t: p. 04).

Desenvolver novos produtos de referência cultural significa utilizar de signos que explicitem às origens da região em que faz menção. Assim, Barroso (1999) divide a cultura material em quatro níveis e sub-níveis:

- Arte e Arquitetura (Sacra, popular/vernacular, pretérita e contemporânea);
- Artefatos (industriais ou artesanais: religiosos, utilitários, decorativos, lúdicos, etc.);
- Folclore (música, danças, mitos, lendas, vestuário, culinária);
- Iconografia Fauna e Flora (iconografia representativa de animais, pássaros, flores, paisagens).

Para Tarouco (2011), a construção de uma identidade territorial é algo complexo e que envolve vários fatores, mudando a cada realidade. Por isso, um local para quando possui uma “imagem” forte para o indivíduo é devido aos signos que se tem mais característico. Sendo assim, existem muitos elementos que contribuem para a construção de uma identidade territorial de acordo com ele, que seriam:

- A arquitetura, que segue sendo um dos principais elementos que ajudam a deixar um lugar marcado na memória das pessoas;
- Os monumentos, que, além de servirem de referência mundial, se tornam um marco histórico de uma determinada época;
- As indumentárias, que, muitas vezes, estão relacionadas com os aspectos culturais de uma sociedade;
- A história, que é contada e recontada pelas pessoas, pelos livros e pelas mídias;
- O mobiliário urbano que cria nas cidades uma identidade marcante, reproduzido por meio de fotos, vídeos, filmes e documentário;
- Os fatos políticos que dominam o mundo;
- A religiosidade, fenômeno praticado mundialmente de diversas formas e por diferentes crenças;
- Os símbolos gráficos, cada vez mais utilizados como estratégia visual;
- Os aspectos culturais e artísticos conseguem dar cara a um lugar, além de torná-lo único.

A ideia de pertencimento a uma nação garante ao indivíduo a inserção em um grupo garante a perpetuação do indivíduo através da memória do grupo, e reproduz sua existência através da História. O sentimento de pertencer ao algo maior do que si também determina a própria identidade individual. Considerar este processo em que se constituem as identidades e a atuação do designer como agente cultural permite reavaliar suas ações diante do impacto que pode causar.

Como já foi citado, todo objeto é um signo cultural de um grupo dentro de um determinado contexto. Para a pesquisa será utilizado o contexto das produções cinematográficas. O design será uma ferramenta que permitirá identificar estes objetos encontrados em cena, seja através de cores, formas ou da divisão de identidade territorial proposto por Tarouco (2011). Os objetos culturais, dentro de algum contexto, serão associados à cultura regional maranhense e por fim será fortalecida essa identidade como irá, inclusive, agregar valor às produções e aos objetos analisados.

4.3 Identidade no Cinema

O cinema acaba que por se tornar um grande propagador de concepções sobre diferentes grupos étnicos e nações. O receptor interpreta estas imagens como óbvias, uma reprodução da realidade, pois a imagem tem este poder de criar uma relação com a realidade.

Os meios de comunicação de massa passam a mediar às relações na sociedade e a imagem passa a criar formas de interações com intenções econômicas. O cinema, a publicidade e a televisão, portanto, possuem este papel de alimentar comportamentos, controlar desejos e criando novos parâmetros de vida, como por exemplo, propagando a hegemonia de empresas comerciais, a ditadura da beleza e segregando grupos.

Neste contexto de sociedade, influenciada pela imagem, que a cinematografia passa a ser uma ferramenta usada para definir novas estruturas e manter uma relação de reconhecimento do sujeito. Neste sentido, qualquer mudança na sociedade interfere em como ela será representada e interpretada. Com isso o cinema demonstra que além de criar novas problemáticas da realidade, também representa o seu teor cultural. Outra opinião vê o cinema apenas como um disseminador de valores, costumes e crenças, ou seja, materiais com os quais as pessoas formulam suas noções, não importando sobre o que estas seriam. (SANTOS, 2009 apud BOSCHI, s.n.t).

Independentemente da forma, o fato é que somos constantemente confrontados com muitas representações culturais, o que se associa com uma também variedade de identificações. O cinema, portanto, se torna relevante na construção da identidade por ter este poder de disseminar de forma abrangente valores, crenças e costumes para qualquer lugar. Além de formar opiniões sobre variadas questões e assuntos.

Enquanto estudiosos ainda duvidam da validade da influência do cinema como um mantenedor e transformador de identidade cultural, ainda pode-se considerar como relevante por muitas vezes ser um reflexo da sociedade em que o originou.

Para Jacques Aumont (1995) o filme deve ser pensado como representação visual e sonora, que produz seus sentidos a partir do cruzamento de vários elementos como: o próprio enquadramento; a relação entre o campo e o fora de campo, componentes do espaço fílmico; a articulação interna das cenas, e destas com o

filme como um todo, bem como com o trabalho sonoro do filme, que pode, inclusive, contrapor-se ao sentido do que é visto ou verbalizado. Entender um filme, portanto é importante para o entendimento deste como um produto social.

Para Worth e Adair (1972 apud VAILATI, GODIO & RIAL, 2016: p.56) afirmavam que qualquer filme é antropológico, porque propõe dados sobre um contexto cultural e/ou sobre as dinâmicas que estão “por trás” da produção do filme. Santos, C. C. (2009) afirma que o cinema tem por função entreter, informar, trazer temas pertinentes para serem discutidos pela sociedade ou oferecer um simples escapismo. Porém, independente se o filme foi feito para entreter ou informar, ele vai carregar a visão da cultura que o originou.

O cinema é uma forma pelo qual o povo enxerga sua cultura e a de outros grupos. E com isso o indivíduo cria uma ideia sobre si, uma identidade, e a do outro. Kellner (2001 apud SANTOS, C. C., 2009) afirma que existe uma cultura transmitida pelos veículos de comunicação que, através de imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, pois, dominam o tempo de lazer das pessoas, modela opiniões políticas e comportamentos sociais e fornecem os materiais com que as pessoas forjam suas identidades.

Os Estados Unidos fez do cinema um meio pelo qual propaga para o mundo uma visão de sua sociedade, conhecido como *American way of life*¹⁰, isso porque o país se tornou numa poderosa indústria de entretenimento. Este olhar sobre o próprio país é uma expressão de identidade que só pode ser exercitado na falta do “olhar” sobre o objeto em si, mas em forma de representação mental que a narrativa irá representar. Porém para atrair o maior número possível de público, ele reproduz clichês e estereótipos para assim reduzir as identidades.

Um filme de entretenimento, por exemplo, veicula a sociedade em que está inserido como também um imaginário de uma sociedade, suas crenças e desejos. Por isso, o cineasta quando fará o recorte sobre o real para sua narrativa fílmica já está se posicionando sobre esse real, pois esse recorte nunca é passivo de intencionalidade. (ROSSINI, 2007: p. 22). Ao recortar o real para produzir o discurso fílmico o cineasta já está se posicionando. “O gesto que corta é também aquele que articula visível e invisível, e é por essas brechas entre o corte e a articulação do discurso

¹⁰ É a expressão aplicada a um estilo de vida que funcionaria como referência de autoimagem para a maioria dos habitantes dos Estados Unidos da América.

que podemos perceber os imaginários de um grupo sobre si mesmo” (ROSSINI, 2007).

A cinematografia no Brasil, pode-se dizer que sua construção é de forma memorial e identitária, como forma de “patrimônio”. Altmann comenta que através do sentimento de perda da própria identidade brasileira, ou melhor, da constatação de que tal identidade nunca existira que artistas preocupados com a construção de um cinema nacional inscrevem sua arte enquanto uma “herança artística e monumental, na qual a população poderia se reconhecer sob o formato do Estado-nação”.

Essa construção de identidade se dá com a repetição de imagens ao longo de décadas, criando um laço de entendimento ao público e marcando a nossa identidade como nação, construindo visões sobre quem somos. Estes signos são, por exemplo, idioma, hábitos, crenças, vestimentas, cenário, etc., que o cidadão possa se reconhecer e se identificar.

A nível nacional um bom exemplo deste cinema é o movimento Cinema Novo, pois tinha como prioridade conscientizar a nação sobre o que seria “brasilidade”. Os cinemanovistas esboçaram importância político-cultural, na medida em que trataram os aspectos nacionais com a preocupação em criar um diálogo entre arte cinematográfica e produção intelectual a partir do interesse por uma “brasilidade genuína” e sua constituição enquanto memória. (ALTMANN, s.n.t.)

O Cinema Novo possuía as seguintes características:

- A memória como principal constituidora;
- O passado como espaço intransponível e absoluto que inspira tradições, norteando o presente e o futuro como fonte de identidade;
- A visão homogênea de nação que dá realidade aos indivíduos, assim como aos segmentos específicos que integram a sociedade nacional;
- A missão civilizadora em que os cidadãos devem ser educados e civilizados fazendo com que indivíduos entrem em contato com a nação e sua tradição.

Ou seja, para eles o ideal de brasileiro seria aquele do passado, já esquecido, uma imagem interiorana, em sua grande maioria representando o sertão nordestino ou o sertanejo, que deveria servir de exemplo para as futuras gerações. Outra característica importante nesta filmografia são os monumentos, os lugares, os patrimônios

arquitetônicos. Esse ponto de referências nas narrativas acaba que por despertar uma memória coletiva. Nas imagens 41 e 42 se observa a exaltação ao sertanejo que fica claro através das vestimentas e do cenário. Nas imagens 43 e 44 se percebe os locais e patrimônios como ponto de referência na narrativa.



Figura 41 - Frame do filme Vidas Secas de Nelson Pereira dos Santos, 1963.

Fonte: Recorte da Autora



Figura 42 - Frame do filme Deus e o Diabo na Terra do Sol de Glauber Rocha, 1964.

Fonte: Recorte da Autora



Figura 43 - Frame do filme Terra em Transe de Glauber Rocha, 1967.

Fonte: Recorte da Autora



Figura 44 - Frame do filme O Pagador de Promessas de Anselmo Duarte, 1962.

Fonte: Recorte da Autora

Os cinemanovistas desenvolveram uma construção de memória para a identidade da nação brasileira. Tal empreendimento, enquanto constituição de um documento/monumento tinha por necessidade organizar e disciplinar os indivíduos, engendrando uma “comunidade política imaginária”. (ALTMANN, s.n.t.) Por isso, muito do senso comum que se tem por o que é ser brasileiro se origina destes filmes do Cinema Novo, reforçando a ideia da cultura regional para representar um todo.

Contudo ao que foi explanado, o cinema é visto ora como entretenimento, ora como uma representação da sociedade (seja de forma realista ou em forma de ficção). Porém, independente de como é visto o cinema por ser um veículo de massa, possui o papel de disseminar valores, hábitos, costumes, opiniões, cultura de forma geral.

O design também está inserido neste universo cinematográfico na linguagem visual do filme projetada pelo diretor ou diretor de arte, portanto, será essencial neste projeto, pois servirá também como ferramenta que permitirá identificar os signos presentes na linguagem visual das produções cinematográficas maranhenses e como elas são interpretadas pela ótica da cultura regional.

4.4 Considerações

Este capítulo apresenta como a identidade é importante para um grupo na sociedade demonstrando como ela se constrói e é apropriada pelo indivíduo e o papel do cinema, como um veículo de massa, para a cultura.

Na primeira parte inicia definindo o que seria cultura, como costumes, tradições e o limite geográfico pode definir a identidade de um indivíduo e como a globalização acaba que por romper estes limites geográficos, deixando para o sujeito escolher como deve se comportar, se de acordo com sua cultura local ou como os meios de massa transmitem. Levanta também o questionamento se os meios de comunicação eles enfraquecem essa identidade já que leva outras até o local? Ou se ela pode ser uma forma de divulgação desta cultura para outras, assim a mantendo viva?

Na segunda parte se aborda como a identidade na verdade é uma mistura da pluralidade cultural e manifestações. E com os meios todas estas identidades vão se perdendo e nesse cenário surge o designer como aquele preocupado em relação ao resgate das culturas locais, influenciando na construção de valores e hábitos dos sujeitos através de objetos carregados de signos. Estes signos estão presentes na cultura material como em forma de arte, arquitetura, artefatos, folclore e iconografias.

Na terceira parte explana como o cinema, como um veículo de massa, se comporta em relação à cultura. Em relação às perguntas deixadas na primeira parte, neste capítulo se fala como o cinema se torna relevante na construção da identidade por ter este poder de disseminar de forma abrangente valores, crenças e costumes para qualquer lugar. Em relação ao Brasil se fala do movimento do Cinema Novo que tinha como princípio enaltecer a identidade mais rural do brasileiro se pressupondo que de uma parte poderia se representar um todo.

Para a pesquisa este tópico é importante, pois já se mostra como se podem encontrar as formas de culturas representadas em um filme, que é através das for-

mas de cultura material, vestimentas e manifestações que caracterizam um grupo, essas formas de expressões podem ser captadas em uma decupagem e análise de uma cena, no qual estas peças podem vir estarem presentes na narrativa visual.

5 METODOLOGIA

Antes de se aprofundar em como o Design pode vir a ser uma ferramenta de metodologia, é necessário primeiro entender os conceitos de metodologia científica e metodologia em design. Para Bomfim (1995) metodologia é a ciência que se ocupa do estudo de métodos, técnicas ou ferramentas e de suas aplicações na definição, organização e solução de problemas teóricos e práticos.

Para Bürdek (2006) metodologia abrange do ponto de vista científico-teórico muito mais do que o limitado conceito de metodologia do design. No design seus métodos vão de ajustes físicos aos de sensorial. Por isso o método de Design é uma tendência que vem sendo abrangente aplicado em áreas referentes à semiótica, hermenêuticas ou fenomenológicas.

5.1 Análise de Filmes

Para Penafria (2009), analisar um filme é sinônimo de decompor essa peça. Não existe uma forma correta de fazer a análise de um filme, pois é muito relativo dependendo do estudo do pesquisador. Porém Aumont (1995) cita que é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: a primeira seria decompor, e a segunda seria estabelecer e compreender as relações dos elementos decompostos e por fim interpretá-los.

O objetivo da análise é esclarecer o funcionamento de um filme, de acordo com uma ótica proposta, e propor ao fim uma interpretação. O processo de analisar tende a separar os elementos encontrados, e uma vez identificados apontar suas conexões. O produto da análise não resultará na construção de outro filme, mas voltar ao filme tendo em mente a ligação entre os elementos encontrados. O filme é o ponto de partida para a sua decomposição e é, também, o ponto de chegada à etapa de reconstrução do filme (Cf. Vanoye, 1994 apud Penafria, 2009).

Penafria (2009) aponta os tipos de análises existentes:

- a) Análise Textual – Este tipo de análise considera o filme como um texto. O filme é dividido em segmentos (unidades dramáticas/sintagmas) em geral a partir de momentos que indicam a sua autonomia (por exemplo, dissolução de um plano para negro como indicação que determinado segmento dramático terminou e outro tem início).
- b) Análise de Conteúdo – Este tipo de análise considera o filme como um relato e tem apenas em conta o tema do filme. A aplicação deste tipo de análise implica, em primeiro lugar, identificar-se o tema do filme (o melhor modo para identificar o tema de um filme é completar a frase: Este filme é sobre...). Em seguida, faz-se um resumo da história e a decomposição do filme tendo em conta o que o filme diz a respeito do tema.
- c) Análise Poética – Entende o filme como uma programação/criação de efeitos. Este tipo de análise pressupõe a seguinte metodologia: 1) enumerar os efeitos da experiência fílmica; 2) a partir dos efeitos chegarem à estratégia; Se considerarmos que um filme é composto por um conjunto de meios (visuais e sonoros, por exemplo, a profundidade de campo e a banda sonora/musical) há que identificar como é que esses meios foram estrategicamente agenciados/organizados de modo a produzirem determinado(s) efeito(s).
- d) Análise da Imagem e do Som – Este tipo de análise entende o filme como um meio de expressão. Este tipo de análise pode ser designado como especificamente cinematográfico, pois se centra no espaço fílmico¹¹ e recorre a conceitos cinematográficos. Com este tipo de análise encontramos, sobretudo, o modo como o realizador concebe o cinema e como o cinema nos permite pensar e lançar novos olhares sobre o mundo.

Cada tipo de análise possui sua própria metodologia. Para este trabalho a análise que se prevalecerá é a análise da Imagem e do Som, mas especificamente da imagem, por se tratar de uma identificação dos signos presentes na linguagem visual do filme.

Quando o objeto da pesquisa é um único filme, nesse caso se observa a obra como individual e possuidora de singularidades que apenas a si dizem respeito.

¹¹ O campo e o fora-de-campo fazem parte de um mesmo espaço imaginário que se designa por espaço fílmico ou cena fílmica.

Também se pode analisar um grupo de filmes de acordo com um critério pré-estabelecido, e os elementos agora são vistos de forma ampla, possuindo conexões entre as obras escolhidas. O analista, nesse caso, considera os filmes como os resultados de um conjunto de relações e constrangimentos nos quais decorreu as suas produções e realizações, como seja o seu contexto social, cultural, político, econômico, estético e tecnológico. (PENAFRIA, 2009).

Se na pesquisa o filme possa vir a tornar-se um documento de caráter histórico, será requerida uma formulação de novas técnicas de análise que possa ser possível identificar os elementos que distinguem entre a câmera e o evento filmado. Kornis (1992) aponta um aspecto para a definição de um filme como documento histórico, ela afirma que todo filme pode ser um objeto de análise deste caráter. Ou seja, não se resume apenas a obras de documentários, mas os de ficção também pode ser um objeto de análise histórico.

Portanto é possível escolher obras cinematográficas de ficção e documental que possam ter em sua linguagem visual signos da cultura maranhense, pois a realidade que o filme expressa é resultado de uma série de processos que a transformam. O valor do filme reside em sua capacidade de retratar uma cultura e dirigir-se a um público na condição de transmissor da ideologia da sociedade retratada (KORNIS, 1992).

Para analisar uma obra documental que possua signos que remeta a uma sociedade, Langer (2004) sugere as seguintes etapas:

- a) Definição do objeto e tema de pesquisa – O pesquisador deve em primeiro lugar escolher qual tema, período e contexto histórico vai ser trabalhado.
- b) Seleção do(s) filme(s) – A seleção individual de um único filme ou diversos títulos deve privilegiar o conteúdo temático, valor estético, artístico e comercial da obra a ser analisada.
- c) Crítica externa do filme – 1. Resgate da cronologia da obra (período de produção e de lançamento); 2. Biografia dos produtores, diretores e/ou roteiristas (resumo da vida, obras, naturalidade, etc.); 3. Elementos estéticos; 4. Análise do cartaz e da propaganda do filme ou sua veiculação pela mídia, ou então, pela seleção de algumas cenas específicas do filme.
- d) Crítica Interna do filme – 1. Conteúdo objetivo: indumentária, gestos, enredo, estrutura arquitetônicos e cenários; 2. Estereótipos: em muitas produ-

ções a ocorrência de estereótipos pode decorrer tanto por questões ideológicas como por motivos técnicos.

- e) Comparação e análise de conteúdos – O analista deve comparar os conteúdos do filme com o conhecimento histórico e sociológico da sociedade em que o filme foi produzido, com o tema histórico que ele retrata e com outras produções que retratam a mesma temática.

Qualquer filme é um documento do momento em que foi produzido, mesmo que o foco da pesquisa não seja a época da produção da obra, esse detalhe não deve ser abandonado. Pois isso, diz muito das características estéticas escolhidas pelo diretor.

5.2 Análise Territorial

O design, também, vem sendo reconhecido como ferramenta estratégica para a valorização dos produtos locais, por promover o reconhecimento e a preservação de identidades e culturas regionais. (KRUCKEN, 2009) Produtos locais são formas de manifestações relacionadas diretamente à comunidade que foi produzida. Desta forma, Krucken (2009) explica que uma das principais contribuições do design para dinamizar os recursos do território e valorizar seu patrimônio cultural imaterial, é reconhecer e tornar reconhecíveis valores e qualidades locais.

Nesta pesquisa os métodos de design serão utilizados para analisar as produções cinematográficas em um contexto territorial, portanto é necessário valorizar métodos com abordagem territorial. Devido a isto a classificação atribuída por Lia Krucken (2009) é essencial. A imagem abaixo representa a “estrela de valor”, que é uma forma de classificação destes produtos locais.

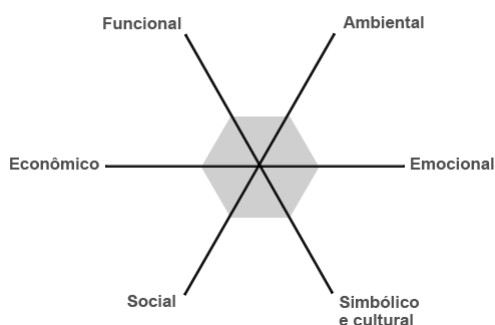


Figura 45 – Estrela de Valor
Fonte: Fonte: Krucken (2009).

Estes valores são divididos em:

- a- Valor funcional ou utilitário – mensurado por atributos objetivos, caracteriza-se pela “adequação ao uso”;
- b- Valor emocional – de caráter subjetivo, incorpora motivações afetivas relacionadas às percepções sensoriais que compreendem componentes táteis, visíveis, olfativos e gustativos e o sentimento relacionado à compra e ao consumo/utilização do produto;
- c- Valor ambiental – vinculado principalmente à prestação de serviços ambientais por meio do uso sustentável dos recursos naturais como as florestas;
- d- Valor simbólico e cultural – relaciona-se à importância do produto nos sistemas de produção e de consumo, das tradições e dos rituais relacionados, dos mitos e dos significados espirituais, da origem histórica, do sentido de pertença que evoca. Está associado ao desejo de manifestar a identidade social, pertença em grupo étnico, posicionamento político, dentre outras intenções;
- e- Valor social – relaciona-se aos aspectos sociais que permeiam os processos de produção, comercialização e consumo dos produtos;
- f- Valor econômico – de caráter objetivo, baseia-se na relação custo/benefício em termos monetários.

Por se tratar de signos que fazem parte de uma linguagem visual, os produtos presentes nos curtas analisados se enquadrarão no quadro de valor simbólico/cultural – que de certa forma irá contribuir como reconhecimento da identidade local.

5.3 Observação Sistemática

Observar é um ato que sempre deriva de um objetivo determinado e permite tornar o que é observado em conhecida para ser reconhecida e comparar algo com outro. Se um objeto se difere de outro, é por que conhecemos um objeto por meio de nossos sentidos, e ao mesmo tempo ao compará-lo com outro observamos as diferenças, sentimos estas e colocamos nosso ponto de vista acerca do que se difere. (SOARES; PEREIRA & DIAS, 2011).

A observação pode incluir experiências mais casuais, até os registros mais exatos que podem ser experiências de laboratórios ou até um filme. No entanto a observação como técnica de pesquisa não é a contemplação beata e passiva, não é também um simples olhar atento. É essencialmente um olhar ativo e sustentado por uma questão e por uma hipótese cujo papel essencial deve ser reconhecido sempre (LAVILLE e DIONNE 1999, p. 176 apud SOARES; PEREIRA & DIAS, 2011).

A observação como método é dividida por Vasconcelos (1977, p. 21 apud SOARES; PEREIRA & DIAS, 2011) em:

- Observação simples: na qual se procura entender as regularidades, relação que os fenômenos guardam entre si, independente de ordem ou sistema;
- Observação sistemática ou controlada: na qual o pesquisador ordena e sistematiza a observação colocando de um lado o que é constante e de outro o que é variável para entender o que se passa no domínio dos fatos. Quando os sentidos não dão conta, lança mão de instrumentos e meios capazes de aumentar seu poder de percepção, no caso, um sistema de atividades para compreender os fatos.

Na observação sistemática sugere uma estrutura determinada onde serão anotados os fatos ocorridos e a sua frequência. No entanto, só será possível realizar a observação sistemática, quando tiver algum conhecimento prévio do problema a ser pesquisado. Para esta pesquisa serão observados de forma sistemática alguns fatos, os critérios a serem usados e analisados são com base nas metodologias já citadas com o intuito de identificar específicos elementos visuais como será exemplificado no próximo capítulo.

5.4 Elementos Visuais

Quando um texto é escrito, são utilizados de termos e palavras que na ordem produzem algum sentido para quem lê. O mesmo ocorre no texto não verbal, no qual pequenos elementos como cores ou formas constituem uma imagem, ou grupo de imagens, que por si só possui um significado a transmitir para quem recebe a informação.

A comunicação visual possui assim, seu êxito, devido à exatidão e objetividade dos signos, diminuindo desta forma a margem para erros nas interpretações. Nos dias atuais, somos bombardeados com uma grande gama de informações visuais, por isso elas tendem a ser objetivas para conseguir estabelecer a mensagem entre emissores e receptores. Todas estas formas de representação trabalham a transposição do espaço real, que é do nosso cotidiano, a um espaço plástico, que é o da superfície da imagem.

Nas produções cinematográficas, a linguagem visual fica na maioria das vezes associado ao cenário, aos lugares em que se passa à narrativa. Mas como já foi dito, essas escolhas não são feitas de formas aleatórias, inclusive quando o cenário em questão se trata de um local físico que existe na realidade, pois cada elemento presente em cena possui uma grande importância para a narrativa do filme.

Tarouco (2011) afirma que os territórios não devem ser compreendidos apenas como o espaço onde se realizam as práticas diárias; mas também como aquele no qual se situam as transformações e a reprodução das relações sociais de longo prazo, bem como a construção física e material da vida em sociedade. Acreditando-se que uma identidade de região se constrói no tempo e se nutre de uma infinidade de elementos sociais, culturais, políticos, históricos, é necessário gerar programas ou sistemas que possibilitem a coerência na comunicação dessa imagem.

Guedes (2005) comenta que a imagem da cidade resulta da relação entre o observador e o observado, podendo variar significativamente entre os observadores. O cinema é um exemplo de uma forma que intermedia como é entendido o espaço para quem o assiste. Tarouco (2011) fala que a ideia de identidade territorial vem da repetição de elementos que trazem visibilidade para um local. Estes elementos que Tarouco se refere já foram citados, que seria a arquitetura, os monumentos, as indumentárias, a história do local, o mobiliário urbano, os fatos políticos do lugar, a religiosidade, os símbolos gráficos e os aspectos culturais.

Portanto, para esta pesquisa os filmes selecionados terão em comum estes elementos presentes no conjunto visual de suas respectivas produções, entre o cinema e o design é possível estabelecer paralelos, de aspectos históricos a questões de linguagem, entretanto, a busca destes elementos visuais que representam o Maranhão é apenas um ponto de partida.

Com base nas etapas propostas por Langer (2004), o objetivo da pesquisa será selecionar curtas metragens (de documentário ou de ficção) premiadas no Fes-

tival Guarnicê dentro dos seus 40 anos de existência, produzidos e/ou dirigidos por maranhenses no Maranhão e assim analisar as obras em conjunto e identificar os signos, presentes na parte estética e visual, que represente a cultura local.

5.5 Definição Da Análise

Esta pesquisa tem como principal ferramenta a observação sistemática de curtas e com auxílio da tabulação será possível realizar a análise cinematográfica e frequência das ocorrências dos signos que em seguida são entendidos como representante da cultura local através da identificação de objetos, personagens, cores, composição como é visto no capítulo 02. No capítulo 03 entende-se estes elementos visuais que integram a direção de arte podem ser caracterizados como cultura material que representam um grupo.

Em resumo, o verdadeiro objeto de estudo é analisar, pela ótica do designer, iconografias maranhenses, presentes na direção de arte de um filme, com intuito de promover e preservar a cultura local, tarefa esta recorrente no design.

5.5.1 Critérios de seleção dos filmes

Os filmes selecionados para a pesquisa são curtas-metragens, pois como Alcântara (2014) afirma que devido à sua curta duração que lhe conferem peculiaridades discursivas importantes, como a verossimilhança com a realidade, que concorreram dentro dos 40 anos do Festival Guarnicê.

Para a pesquisa é interessante seguir de acordo como sugere Langer (2004), é necessário primeiro definir o tema da pesquisa para ter uma direção na seleção dos filmes. Portanto como se trata de uma análise dos signos que representam a cultura maranhense presente nessas produções, um dos critérios foi selecionar dentre tantas curtas, aqueles que possuem qualquer localidade do Maranhão como plano de fundo da narrativa. Com isso se chegou a 89 títulos.

Ainda de acordo com a metodologia de Langer (2004) o passo seguinte é a seleção de filmes que privilegiem a temática da pesquisa, a primeira se baseou quanto ao gênero, todos os curtas de gênero didático¹² foram descartados. O segundo critério seria que os curtas que se passam em um cenário fictício, como por

¹² Que tem por fim instruir. **Fonte:** Dicionário Aurélio

exemplo, um filme que se passa inteiro dentro de um estúdio, simulando uma casa em uma cidade no interior, que não acrescentaria dados relevantes para a pesquisa. Após essa seleção se totalizou então 23 produções que se dividem entre as décadas de 1980, 1990, 2000 e 2010 e dos gêneros de ficção e documentário.

A divisão dos gêneros na pesquisa irá ser útil, pois poderá se fazer uma comparação se o gênero interfere na construção da narrativa visual e como a imagem da cultura maranhense é transmitida no cinema no local.

5.5.2 A tabulação

Somando a duração de todos os curtas se têm aproximadamente 350 minutos, ou seja, mais ou menos 200 frames que irão ser analisados, pois serão observadas as cenas chaves dos curtas. Os dados que irão resultar da tabela serão quantitativos, resultados da repetição de elementos mais presentes nas cenas dos curtas. Como resultado se obterá um ranking de elementos que mais aparecem nos frames e por assim dizer será possível apontar quais representam a cultura maranhense.

Farias (2014) sugere duas formas de análise para a tabulação dos resultados: a análise rudimentar e a análise cruzada. A análise rudimentar são os dados quantitativos fornecidos pela tabela, utilizando apenas como função estatística a somatória da repetição das ocorrências. Dessa forma será possível verificar quais elementos que representam o Maranhão mais se repetem na linguagem visual dos curtas escolhidos. Nesta etapa se fará uso do Excel para anotar a incidência dos elementos na tabela e por permitir uma melhor organização dos dados.

Na análise cruzada Farias (2014) refere-se ao cruzamento desses dados através de outras funções estatísticas como a média. Que seria semelhante a última etapa que Langer (2004) sugere ao fazer no fim de uma análise com filmes que seria a comparação e análise de conteúdos. É a partir da análise cruzada que se pode se chegar à definição do que se pode representar o valor simbólico e cultural local como Krucken (2009) aponta. Langer (2004) ainda sugere que se faça uma crítica externa no filme, com os dados referentes aos curtas escolhidos que está no anexo da pesquisa.

5.6 Definição da Ferramenta de Análise

A tabela foi organizada em duas partes. A primeira referente aos elementos de construção, que por sua vez foram subdivididos em Identidade Visual e Espaço Cênico. A segunda é ao que se refere à cultura material subdivido em categorias definidas por Barroso (1999) e Tarouco (2011). Cada subdivisão apresenta itens para facilitar a identificação dos elementos para a coleta de dados, como pode ser visto no quadro abaixo:

1. Elementos de construção	
São os elementos que constituem dentro do quadro referente ao olhar do espectador.	
1.1. Identidade visual Definidos pelos elementos visuais que constituem a cena.	Configuração Gráfica Referencia ao tipo de elementos visuais gráficos presentes na cena do filme. Cor As cores que mais se destacam na cena, definindo assim a paleta do filme.
1.2. Espaço Cênico É delimitado pelo quadro que corresponde a janela da câmera e pela tela de projeção. Com isso, é criada a noção de “campo” e “fora de campo”.	Locação Cenário em ambientes externos ao estúdio de produção.
2. Cultura Material	
Objetos consumidos em um sistema simbólico dentro de um determinado grupo	
2.1. Arte e arquitetura Pode se encontrar em:	Arquitetura Tipos de construções que identificam um determinado local. Monumentos Forma de referência e pode ser considerado um marco histórico.
2.2. Artefatos Pode se encontrar em:	Utilitários Objetos utilizados como ferramentas ou fins domésticos que caracterizam um grupo. Mobiliário Cria em um grupo uma identidade marcante. Pode ser residencial ou urbano
2.3. Cultural Dividido em:	Indumentárias Vestuário relacionado com determinada época, local ou cultura. Culinária Pratos considerados especialidades de uma localidade. Festividades Festas populares de espírito lúdico que se realizam anualmente, em datas determinadas, em diversas regiões do Brasil. Algumas têm origem religiosa, tanto católica como de cultos africanos, e outras são folclóricas.
2.4. Símbolos Gráficos Signos a cujos conceitos se chegam através de associações sucessivas.	

Quadro 2 – Elementos a ser identificados na tabela

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa bibliográfica, 2017.

Definidos os itens e suas variáveis se realizou um teste piloto, com 03 curtas do tipo documentário, todos com a duração de 9 minutos cada e coloridos, com a intenção de avaliar e validar a ferramenta.

5.6.1 Teste Piloto

A pesquisa parte do princípio da observação, no entanto Moraes e Mont'alvão (2009) revela que a observação sistemática possui um problema na técnica da relação estabelecida entre as representações da observação com os modelos oriundos do pesquisador a partir de uma perspectiva na ferramenta de apoio. Com essa prerrogativa é importante que haja testes para que se comprove a eficácia da ferramenta.

Com a intenção de otimizar o tempo, foram executados alguns testes pilotos com uma pequena amostra do todo para que assim pudesse ir ajustando as ferramentas de análise, para assim ser utilizado na pesquisa. O teste foi validade através das etapas propostas por Yin (2005):

- Validade Construtiva: estabelece métodos operacionais para os conceitos que estão sendo estudados;

- Validade Interna: estabelece uma relação causal, por meio da qual é mostrado o porquê de certas condições levarem a outras condições,

- Validade Externa: estabelece o campo no qual as descobertas de um estudo podem ser generalizadas e assim testar a coerência dos resultados.

O teste de confiabilidade permite que a ferramenta de análise possa a vir ser usado por outro pesquisador e aplicar em outra análise de filmes, por exemplo, e assim este chegar a conclusões semelhantes às conclusões existentes no presente teste.

Foram realizados dois testes, para este foram escolhidos três curtas de duração de nove minutos, para uma resposta mais rápida e sucinta devido ao fato de serem retiradas menos cenas para análise. Todos são do mesmo gênero documental para que ocorra uma coerência nos resultados. Os filmes selecionados foram: 1. Tambores do Maranhão (Paulo César Soares, 1999); 2. Maratuque Upaon Açú - Homenagem ao dia da Mulher (Manlio Macchiavello, 2015); 3. O Mistério das Tulhas (Mavi Simao, 2015). Com isso obtive o seguinte resultado:

1- Tambores do Maranhão; 2 - Maratuque Upaon - açu - homenagem ao dia da mulher; 3 - O mistério das tulhas		Curtas Analisados				
		Filmes	1	2	3	Resultado
Elementos de construção						
Atribuições de arte	Identidade visual	Com Serifa				0
		Sem Serifa	4	1	1	6
		Cursiva				0
		Decorativa				0
		Vernacular	1	1		2
	Cor	Cores Quentes	3		2	5
		Cores Frias			5	5
		Cores Terrosas	6	1		7
		Cores Pastéis		4		4
		Preto e Branco				0
Espaço Cênico	Locação	Zona Urbana	5			5
		Zona Rural	3			3
		Área Turística		4	4	8
Cultura Material						
Arte e Arquitetura	Arquitetura	Construção Residencial	6			6
		Construção Histórica		4	4	8
		Construção Moderna				0
	Monumentos	Histórico		2	1	3
Religioso					0	
Artefatos	Utilitários	Industriais			2	2
		Artesanais	3	1	4	8
		Instrumentais	7	5		12
	Mobiliário	Residencial	3			3
		Urbano		2	2	4
Folclore	Indumentárias	Religiosa	1	4		5
		Folclórica	4			4
		Formal				0
		Casual	6		3	9
	Culinária	Bebidas			3	3
		Pratos Típicos			2	2
		Pratos do Cotidiano				0
	Folguedos	Juninos	5			5
		Religiosos	5	5		10
		Carnavalesco				0
Símbolos gráficos	Histórico	1		1	2	
	Religioso	1	4		5	
	Folclórico	6	1		7	
	Cor	2	5	2	9	

Tabela 1 – Teste Piloto

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

A partir deste teste foram notados alguns pontos para uma melhor análise:

- A mudança da nomenclatura atribuições de arte para identidade visual, pois as cores se tratam de um elemento da identidade visual do filme;
- O elemento anteriormente designado de Identidade Visual ser alterado pela configuração gráfica, assim alterando seus sub-tópicos, dessa forma a análise não ficaria restrita à tipografia, mas se estenderia aos elementos como imagens e formas;
- A alteração da nomenclatura Folclore para Cultural e o elemento Folguedos para Festividades;

Com base nesses pontos, a ferramenta da análise foi reconfigurada para desta forma:

Curtas Analisados			
Elementos de construção			Filmes
Identidade Visual	Configuração Gráfica	Verbal	
		Pictórica	
		Esquemática	
	Cor	Cores Quentes	
		Cores Frias	
		Cores Terrosas	
		Cores Pastéis	
Espaço Cênico	Locação	Preto e Branco	
		Zona Urbana	
		Zona Rural	
		Área Turística	
Cultura Material			Filmes
Arte e Arquitetura	Arquitetura	Construção Residencial	
		Construção Histórica	
		Construção Moderna	
	Monumentos	Histórico	
Religioso			
Artefatos	Utilitários	Industriais	
		Artesanais	
		Instrumentais	
	Mobiliário	Residencial	
Urbano			
Cultural	Indumentárias	Religiosa	
		Folclórica	
		Formal	
		Casual	
	Culinária	Bebidas	
		Pratos Típicos	
		Pratos do Cotidiano	
	Festividades	Juninos	
		Religiosos	
Carnavalesco			
Símbolos gráficos		Histórico	
		Religioso	
		Folclórico	
		Cor	

Tabela 2 – Definição da Ferramenta de Análise

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

Tarouco (2011) defende que as identidades de lugares são formadas por um vasto número de elementos dando origem a “Imagem de uma Região” ou como Krucken (2009) define como manifestação da identidade social de um grupo. Estes elementos serão os tópicos apontados na Ferramenta de Análise e que poderão ajudar a constituir o que seria a Imagem da Cultura Maranhense representada pelas mídias cinematográficas.

5.7 Seleção dos Filmes

Foram pesquisadas 23 curtas metragens premiados no Festival Guarnicê, todos estão disponíveis online no Youtube e/ou Vímeo, organizados em duas categorias:

- **Ficção:** F1 - A ilha rebelde ou a luta pela meia passagem; F2 - Ponto de Partida; F3 - Litânia da Velha; F4 - São Luís caleidoscópio; F5 - São Luís in concretus; F6 – Acalanto; F7 - O destruidor de ilhas. Totalizando 07 Curtas.
- **Documentário:** D1 - Pescadores da Raposa; D2 - Iê, camará!; D3 - Tambores do Maranhão; D4 - O carnaval de passarela vai passar; D5 – Infernos; D6 - Levo de Alcântara; D7 - A raposa e o peixe; D8 - De costas pra rua-um filme sobre panelada; D9 - O restauro - Reforma da Fonte do Ribeirão; D10 - Rainhas de Raiz; D11 - O samba dos Bambas; D12 - Na costa da minha mão; D13 - Aquarela periférica; D14 - Cablocos nkisis – a territorialidade banto no brasil e em cuba; D15 - Maratuque Upaon - açu - homenagem ao dia da mulher; D16 - O mistério das tulhas. Totalizando 16 Curtas.

Abaixo há uma tabela como exemplo da análise de um frame:


Rainhas de Raiz			
Cena			
Elementos de construção			
Identidade Visual	Configuração Gráfica	Verbal	x
		Pictórica	x
		Esquemática	
	Cor	Cores Quentes	x
		Cores Frias	
		Cores Terrosas	
		Cores Pastéis	
	Preto e Branco		
Espaço Cênico	Locação	Zona Urbana	x
		Zona Rural	
		Área Turística	
Cultura Material			
Arte e Arquitetura	Arquitetura	Construção Residencial	x
		Construção Histórica	
		Construção Moderna	
	Monumentos	Histórico	
		Religioso	
Artefatos	Utilitários	Industriais	
		Artesanais	
		Instrumentais	
	Mobiliário	Residencial	
		Urbano	
Cultural	Indumentárias	Religiosa	
		Folclórica	x
		Formal	
		Casual	
	Culinária	Bebidas	
		Pratos Típicos	
		Pratos do Cotidiano	
	Festividades	Juninos	x
		Religiosos	x
Carnavalesco			
Símbolos gráficos		Histórico	
		Religioso	
		Folclórico	x
		Cor	

Tabela 3 – Exemplo Análise Cena

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

As fichas técnicas dos curtas se encontram no anexo, devido à complexidade, a tabela completa ficará no apêndice, na pesquisa o foco ficará nos resultados obtidos interpretados em dados rudimentares e na sua análise cruzada, como sugere Farias, 2014.

5.8 Análise dos Resultados

5.8.1 Análise Rudimentar

Farias (2014) aponta que na análise rudimentar há dois sistemas de pontuação, um absoluto acumulativo (total). Porém para esta pesquisa é mais interessante se ater aos valores absolutos dos subtotais de cada item, para melhor entendimento da incidência dos elementos.

A ocorrência no quadro a seguir, indica o total dos elementos de construção presentes e os elementos referentes à cultura material:

Ocorrência					
Elementos de construção			Ficção – 86 Cenas	Documentário – 146 Cenas	Subtotal
Identidade Visual	Configuração Gráfica	Verbal	30 – 35%	51 – 35%	81
		Pictórica	10 – 12%	41 – 28%	51
		Esquemática	6 – 7%	3 – 2%	9
	Cor	Cores Quentes	40 – 47%	65 – 45%	105
		Cores Frias	16 – 19%	35 – 24%	51
		Cores Terrosas	8 – 9%	20 – 12%	28
		Cores Pastéis	1 – 1%	6 – 4%	7
Preto e Branco	21 – 24%	20 – 14%	41		
Espaço Cênico	Locação	Zona Urbana	39 – 45%	45 – 31%	84
		Zona Rural	15 – 7%	23 – 16%	38
		Área Turística	17 – 20%	29 – 20%	46
Cultura Material			Ficção	Documentário	Subtotal
Arte e Arquitetura	Arquitetura	Construção Residencial	23 – 27%	47 – 32%	70
		Construção Histórica	23 – 27%	30 – 21%	53
		Construção Moderna	0 – 0%	4 – 3%	4
	Monumentos	Histórico	10 – 12%	22 – 15%	32
		Religioso	2 – 2%	3 – 2%	5
Artefatos	Utilitários	Industriais	21 – 24%	32 – 22%	53
		Artesanais	12 – 14%	58 – 40%	70
		Instrumentais	4 – 5%	27 – 18%	31
	Mobiliário	Residencial	9 – 10%	29 – 20%	38
		Urbano	20 – 23%	24 – 16%	44
Cultural	Indumentárias	Religiosa	1 – 1%	9 – 6%	10
		Folclórica	8 – 9%	30 – 21%	38
		Formal	5 – 6%	5 – 3%	10
		Casual	36 – 42%	71 – 49%	107
	Culinária	Bebidas	4 – 5%	8 – 5%	12
		Pratos Típicos	0 – 0%	9 – 6%	9
		Pratos do Cotidiano	2 – 2%	4 – 3%	6
	Festividades	Juninos	9 – 10%	20 – 14%	29
		Religiosos	3 – 3%	13 – 9%	16
		Carnavalesco	0 – 0%	7 – 5%	7
Símbolos gráficos	Histórico	19 – 22%	25 – 17%	44	
	Religioso	5 – 6%	29 – 20%	34	
	Folclórico	10 – 12%	34 – 23%	44	
	Cor	7 – 8%	34 – 23%	41	

Tabela 4 – Dados Rudimentares

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

Com relação aos elementos de construção:

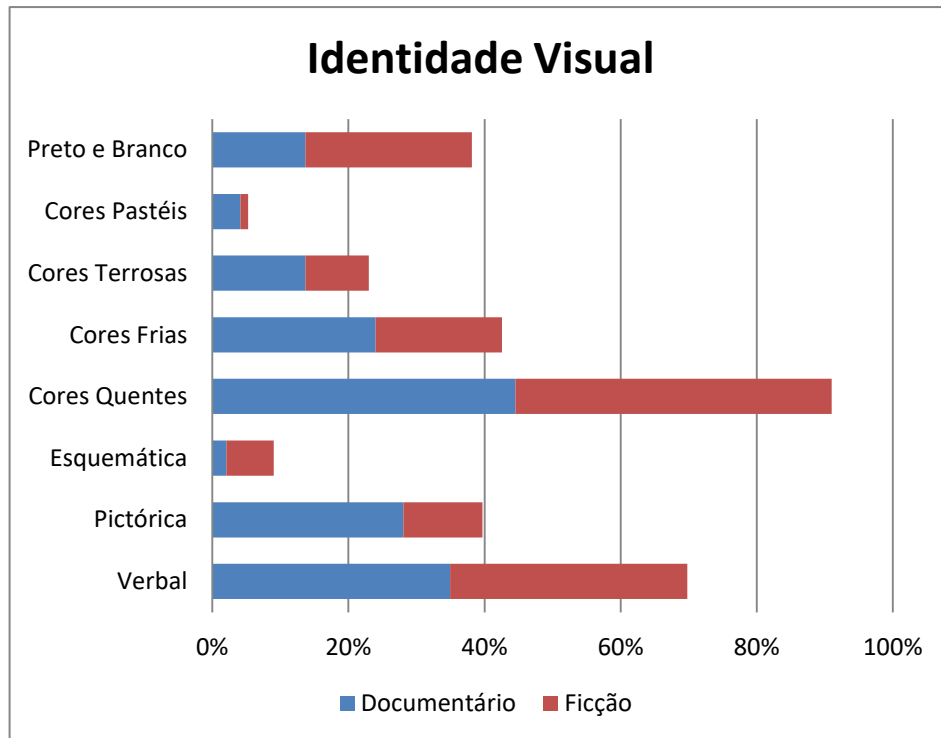


Figura 46 – Gráfico Identidade Visual

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

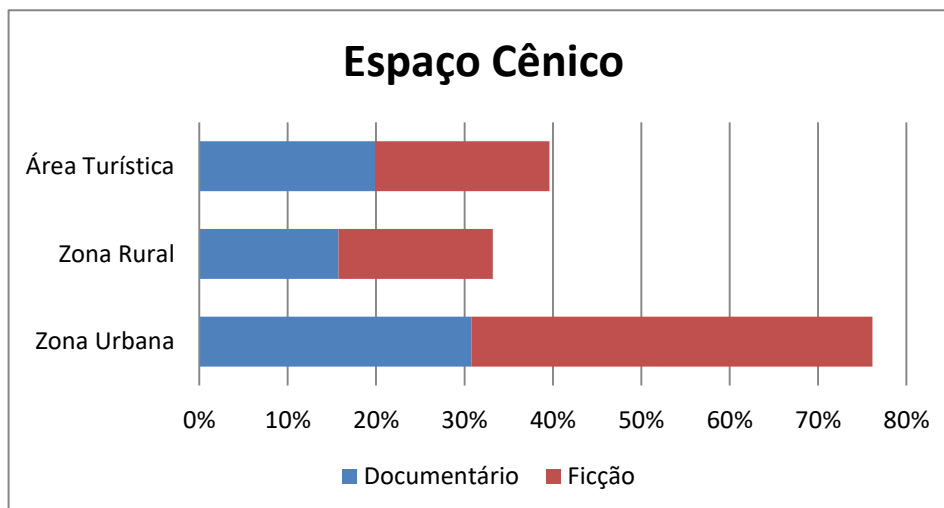


Figura 47 – Gráfico Espaço Cênico

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

- O elemento cromático e do espaço cênico com maior incidência ocorreu tanto nos curtas de ficção como de documentário;
- A configuração verbal é a que mais se apresenta nos curtas;
- A paleta de cores quentes é a mais usada para representar o maranhão, seja em ficção ou documentário;
- O espaço cênico mais utilizado é a zona urbana, sendo que mais de 50% das vezes é tam-

bém a área turística.

Com relação aos elementos da cultura material:

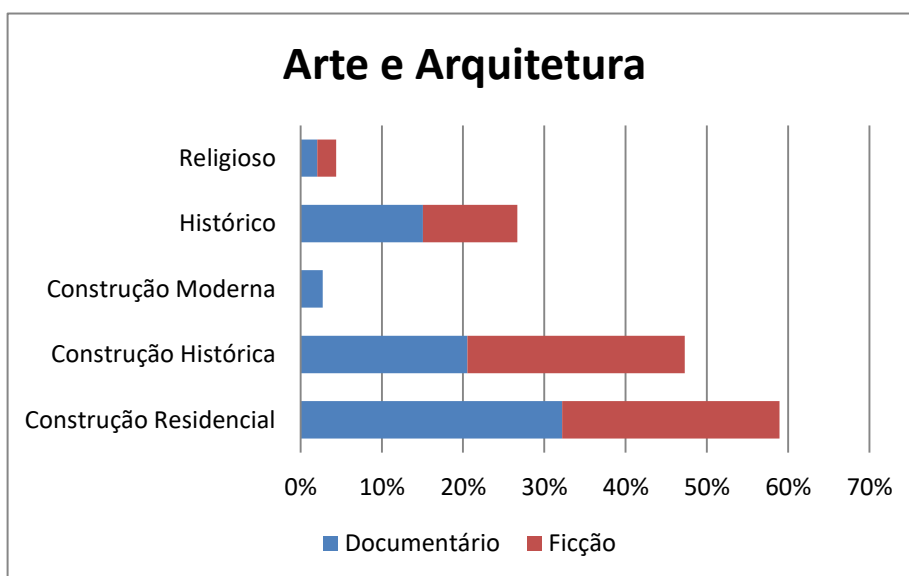


Figura 48 – Gráfico Arte e Arquitetura

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

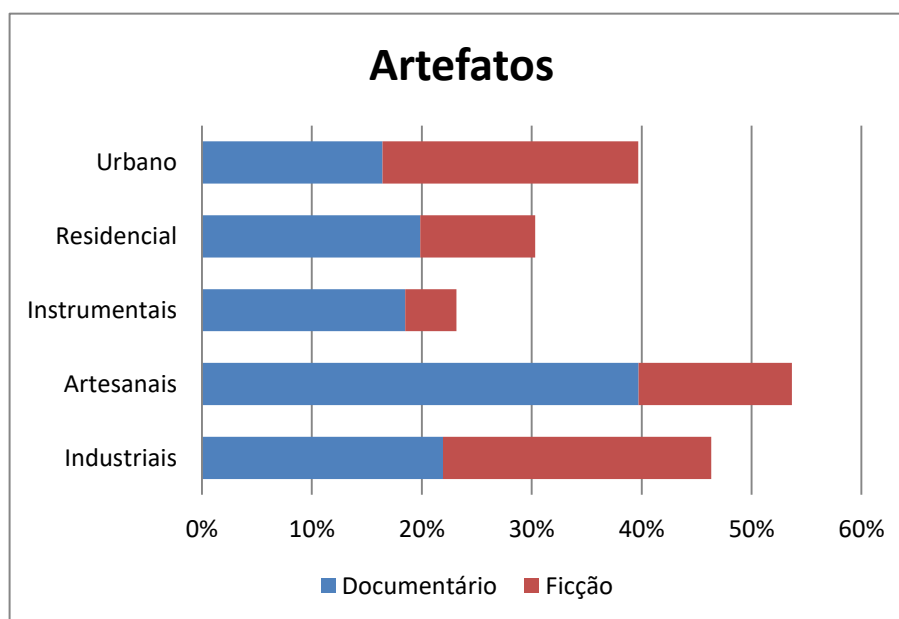


Figura 49 – Gráfico Artefatos

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

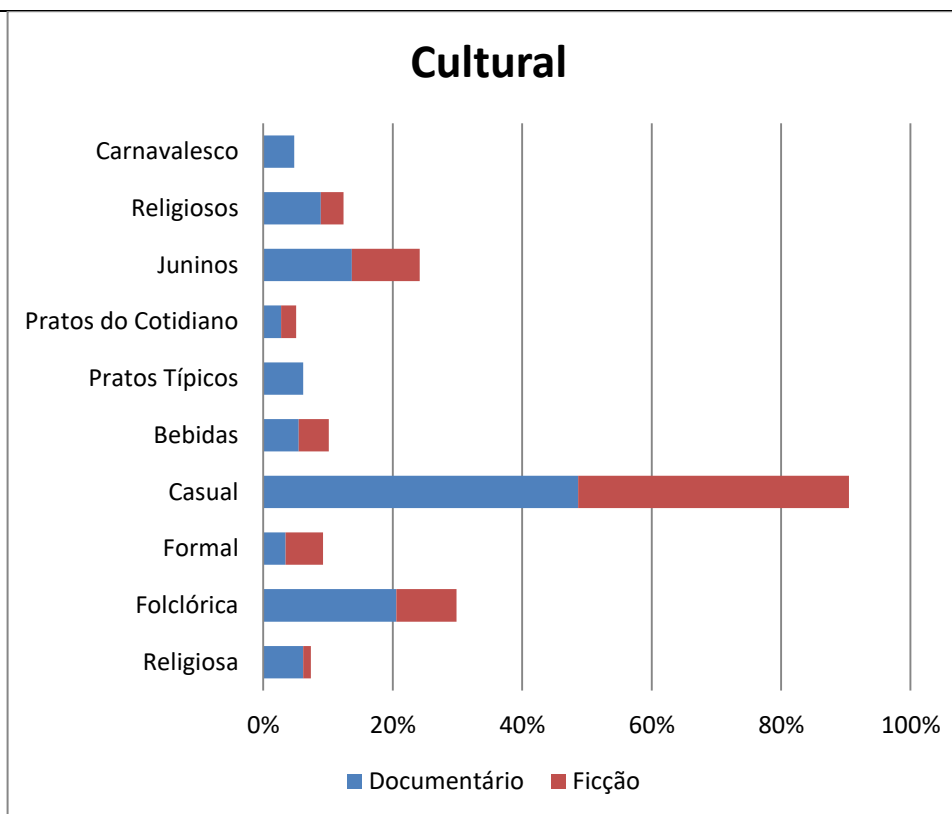


Figura 50 – Gráfico Cultural

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

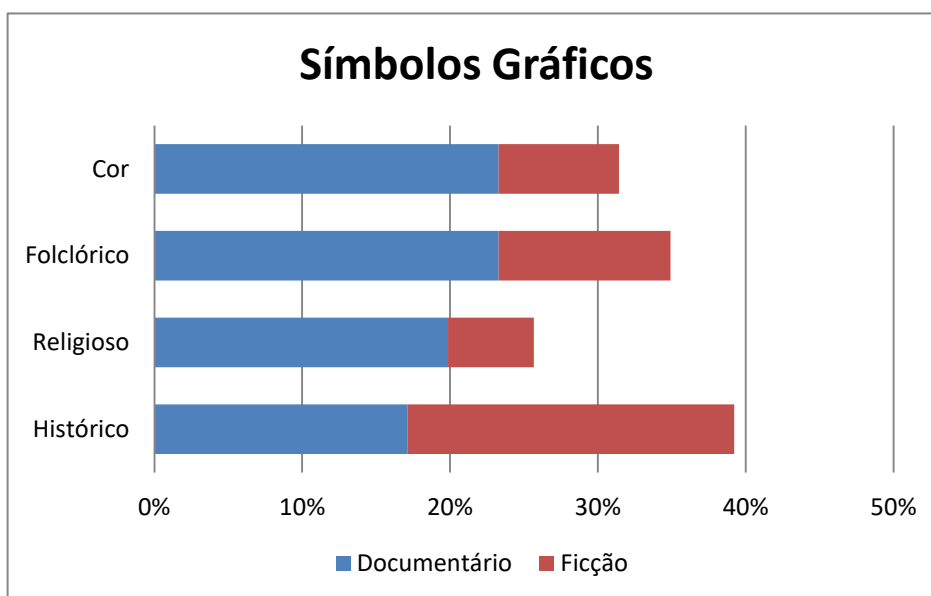


Figura 51 – Gráfico Símbolos Gráficos

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da pesquisa, 2017.

- Os elementos com maior incidência no total nem sempre representa a maior ocorrência nos dois gêneros;
- Quanto à arquitetura a maior ocorrência se deu pela construção residencial, porém na ficção a construção histórica teve um papel de representação similar;
- Os elementos monumentos e culinárias tiveram menor incidência nos filmes, se comparado aos outros. Quando aparece o monumento histórico é o que mais ocorre, assim como a bebida em relação ao quesito culinária;

- Os utilitários em sua grande maioria são artesanais;
- As manifestações de São João foram as mais representadas e registradas pelos curtas;
- Os símbolos gráficos foram os que possuíram maior expressão na tabulação, possuindo resultados similares entre os elementos.

Quadro 3 – Resultado dos dados rudimentares

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através dos dados rudimentares, 2017.

5.8.2 Análise Cruzada

Os resultados obtidos na análise rudimentar serão analisados de forma mais detalhadas com base em o que os autores dizem:

1 Identidade Visual

Análise dos resultados:

Na categoria Cor, o mais recorrente foi a paleta de cores quentes, no entanto como Langer (2004) cita, é relevante também, entender o contexto da narrativa dos filmes para entender suas escolhas. Os curtas que possuíam esta paleta, de alguma forma retratava as manifestações folclóricas ou festejos maranhenses, associados com a alegria e espontaneidade. A segunda paleta mais recorrente, que foi o oposto, cores frias, tinha em comum a retratação dramática de um grupo de pessoas ou de uma personagem. Quanto aos filmes que possuíam cenas em P&B isso ocorria ou pelos filmes analisados serem entre década 70/80, ou pela definição escolha estética do diretor.

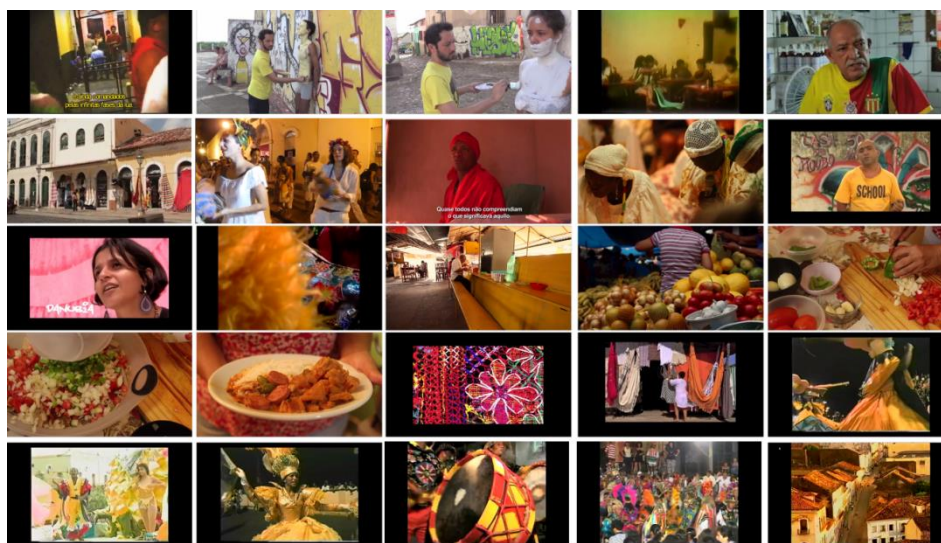


Figura 52 – Cores Quentes

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa.

Quanto à configuração gráfica, o verbal foi o mais presente, porém ele era apresentado de duas formas, ou como texto acrescentado na pós-produção ou presente dentro do filme, intrínseco ao cenário (grande maioria é de caráter vernacular). Quanto ao pictórico em sua grande maioria ele vinha representado também dentro do filme.

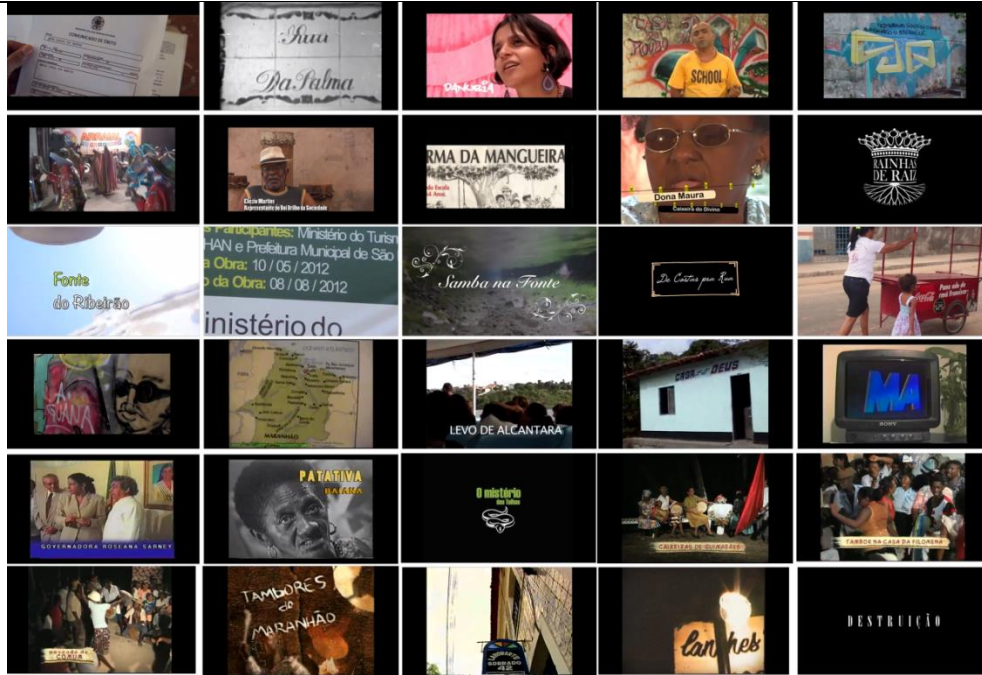


Figura 53 – Configuração Verbal

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa.

Conclusão: Cores quentes associadas às manifestações culturais e configuração gráfica verbal associada à representação vernacular.

Quadro 4 – Identidade Visual

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da análise dos curtas, 2017.

2 Espaço Cênico

Análise dos resultados:

Foi obtida uma grande incidência do uso da Zona Urbana como locação dos filmes analisados. Dentre esses filmes que obtiveram esse resultado, apenas 01 não foi gravado na capital, São Luís, (a Zona Urbana se passava na segunda maior cidade maranhense, Imperatriz). A escolha da capital como principal locação é explicada por Tarouco (2011) “A arquitetura, que segue sendo um dos principais elementos que ajudam a deixar um lugar marcado na memória das pessoas”. São Luís é uma das cidades que vêm em primeiro lugar na mente das pessoas quando se cita Maranhão, por isso é reforçado. Um detalhe interessante é que nem sempre se usa o Centro Histórico, pois se não área turística teria tido maiores resultados. Foram escolhidos outros locais na capital, além do Centro.

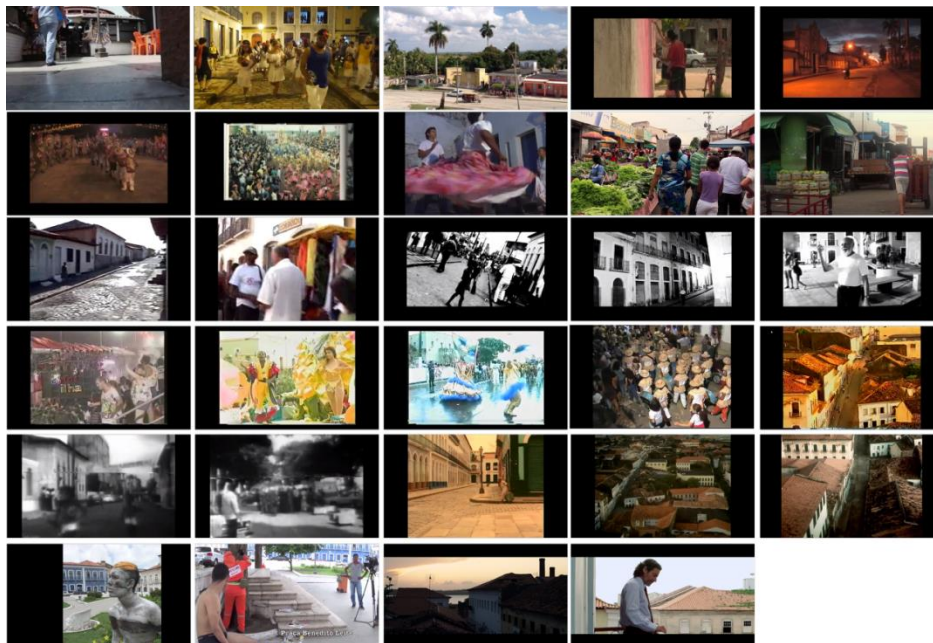


Figura 54– Zona Urbana

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa

Conclusão: A capital ludovicense é uma das favoritas como plano de fundo para as histórias e contextos narrados seja em ficção ou documentários feitos no Maranhão.

Quadro 5 – Espaço Cênico

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da análise dos curtas, 2017.

3 Arte e Arquitetura

Análise dos resultados:

Tarouco (2011) define Monumentos como referências mundiais se tornam marco históricos de uma determinada época, o mais representado foram os de teor histórico. Quanto a Arquitetura o mais presente é o do tipo Residencial. Uma observação é que mais de 50% da incidência em que Construção Histórica apareceu, era também residencial, mas nem todas as cenas em que aparecia Residencial, eram também Históricas, pois alguns cenários residenciais foram utilizados para retratar localidades do interior ou simplesmente foca a narrativa na personagem principal e em sua casa, por exemplo.

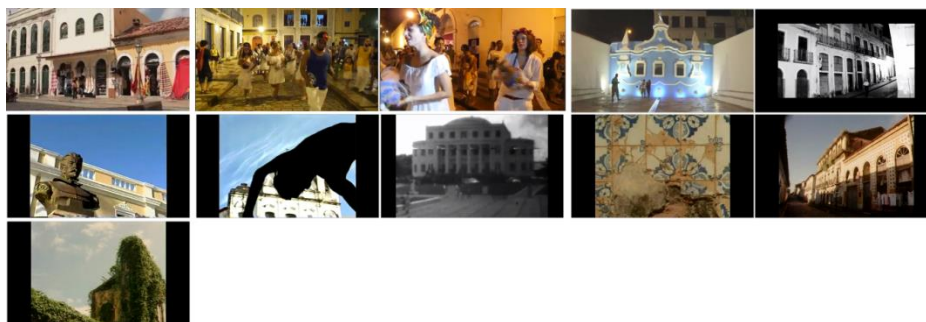


Figura 55 – Monumentos Históricos

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa.

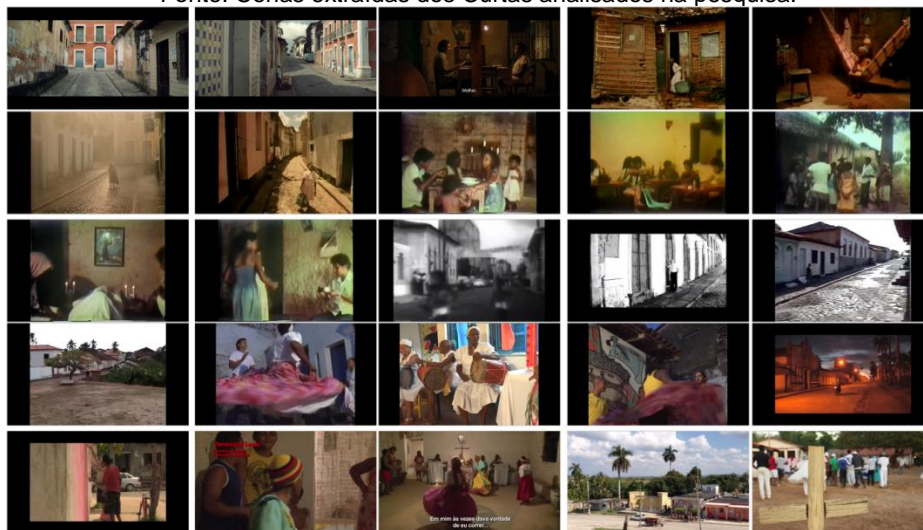


Figura 56 – Construção Residencial

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa.

Conclusão: Quando aparecem Monumentos em grande maioria são Históricos por ser um marco e quem assiste irá identificar o local que se passa à narrativa. Em contrapartida a construção mais usada é a residencial, pois ao contrário de quando são mostrados os Monumentos, algumas histórias tem o foco maior em sua personagem principal que na cidade em que ele habita.

Quadro 6 – Arte e Arquitetura

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da análise dos curtas, 2017.

4 Artefatos

Análise dos resultados:

Os artefatos históricos e culturais presentes em cenas têm uma ligação quanto à Locação e a Construção onde foram filmadas. Pelo fato de ter tido maiores cenas em zona urbana é natural que maior parte dos mobiliários que apareceram foram de caráter urbano. Se esse resultado foi maior de Mobiliário Residencial para documentários, se dá pelo mesmo motivo de ter maiores cenas em interiores de construções residenciais. Os Utilitários, com exceção de instrumentais, em sua totalidade foram encontradas em cenas internas.



Figura 57 – Mobiliário Urbano

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa.

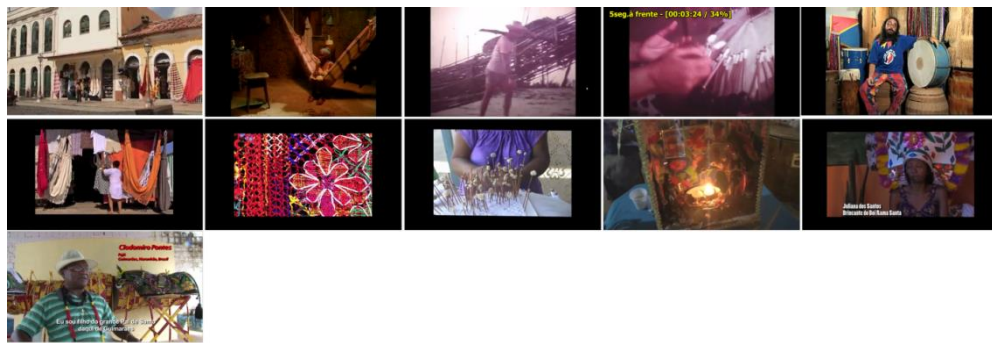


Figura 58 – Utilitários Artesanais

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa

Conclusão: Presença de Mobiliário Urbano e Utilitários Artesanais em sua grande maioria total. Isso prova que os filmes tentam reforçar os estereótipos que lembrem o Maranhão para o público que assiste.

Quadro 7 – Artefatos

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da análise dos curtas, 2017.

5 Cultural

Análise dos resultados:

Com relação ao tópico Culinária, se observa que sua expressão foi inferior ao esperado, mas isso se explica com o que Langer (2004) sugere entender o conteúdo dos filmes analisados. Apenas um documentário tinha como foco narrar à história de um prato típico específico, nos outros filmes em que apareciam, não vinham como elementos principais, mas apenas como forma de constituição de cena.

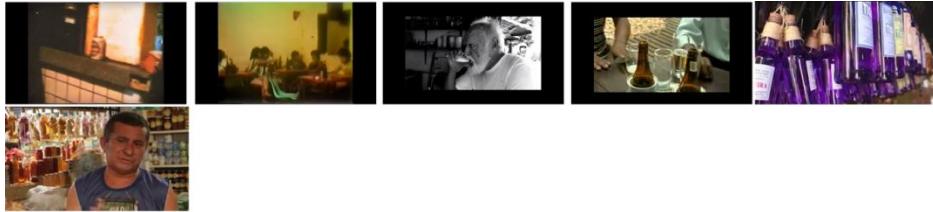


Figura 59 – Bebidas

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa.

Quanto a Festividades o mais representado foi o Junino em sua grande totalidade sendo a Manifestação do Bumba-Meu-Boi, festa sempre associada ao Maranhão. Quanto a Indumentárias, o fato de a grande maioria ser Casual se deu ao fato de que a grande maioria dos Curtas não havia trabalho com figurino, pois era apenas um registro de fatos que estavam ocorrendo ou uma forma de representar o cotidiano Maranhense em suas narrativas.



Figura 60 – Festejos Juninos

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa.

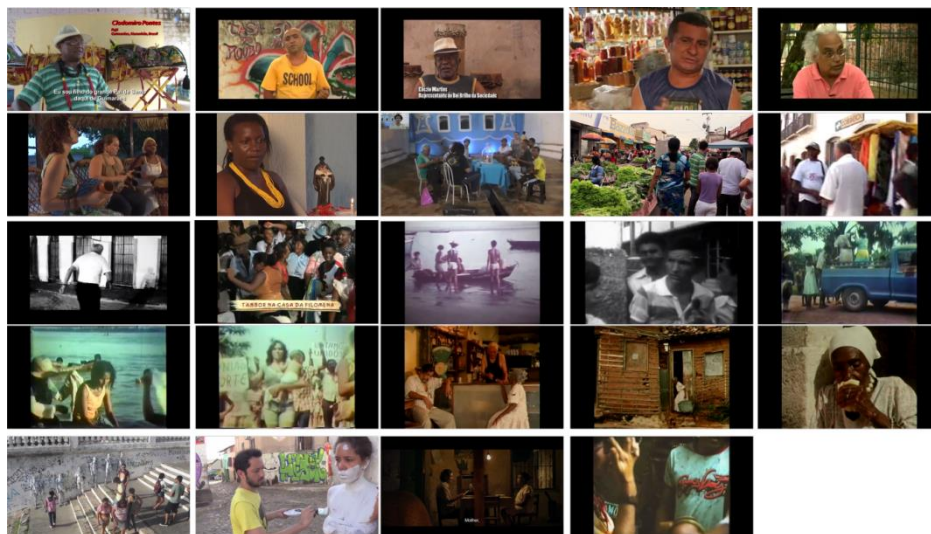


Figura 61 – Indumentária Casual

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa

Conclusão: Festividades do tipo Juninas, principalmente Bumba-Meu-Boi, Bebidas típicas como mais representadas nas obras cinematográficas e a Indumentária Casual como forma de expressar o dia a dia do maranhense.

Quadro 8 – Cultural

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da análise dos curtas, 2017.

6 Símbolos Gráficos

Análise dos resultados:

Nos curtas era comum encontrar signos que remetesse a acontecimentos históricos Maranhenses, assim como Folclóricos e Cores associadas a manifestações folclóricas ou religiosas. Inclusive às vezes estes símbolos se misturavam e um poderia ser ambos os elementos simultaneamente.

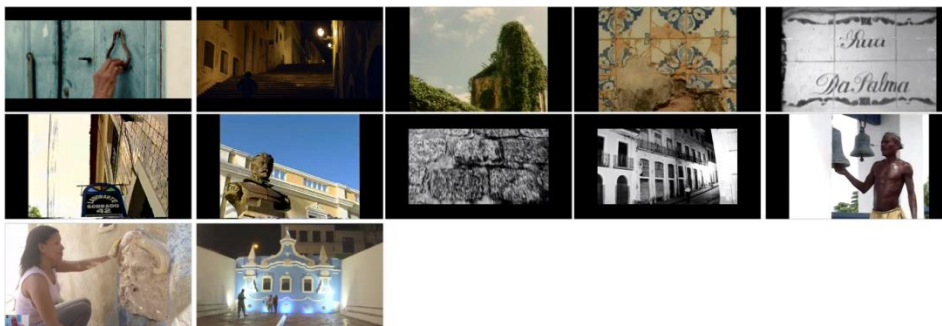


Figura 62 – Símbolos Históricos

Fonte: Cenas extraídas dos Curtas analisados na pesquisa

Conclusão: Símbolos que remete a algum fato histórico do Maranhão.

Quadro 9 – Símbolos Gráficos

Fonte: Elaborada pela autora a partir de dados obtidos através da análise dos curtas, 2017.

5.8.3 Principais Conclusões

Com base nos elementos pesquisados e analisados se obteve os seguintes resultados listados:

- Cores quentes associadas às manifestações culturais e configuração gráfica verbal associada à representação vernacular;
- A capital ludovicense como plano de fundo para as histórias e contextos narrados seja em ficção ou documentários feitos no Maranhão;
- Monumentos Históricos e a construção residencial;
- Presença de Mobiliário Urbano e Utilitários Artesanais em sua grande maioria total;
- Festividades do tipo Juninas, principalmente Bumba-Meu-Boi, Bebidas típicas como mais representadas nas obras cinematográficas e a Indumentária Casual como forma de expressar o dia a dia do maranhense;
- Símbolos que remete a algum fato histórico do Maranhão.

Com isso se conclui que os filmes tentam reforçar os signos que lembrem o Maranhão para o público que assiste, sendo assim há a fácil assimilação da história e dos elementos culturais conhecidos.

5.8.4 Reflexões dos Resultados

Os resultados foram obtidos através da análise de 232 cenas e com isso se obteve as conclusões acima, sendo assim, na última etapa definida por Langer (2004) é sugerido que se faça uma comparação e análise dos conteúdos de forma geral.

Independente do período em que foram gravados os curtas, os elementos representados são similares, mudam-se questões de tons, definido pelo diretor de arte com base no que o filme queira retratar muda-se as épocas, o roteiro. Mas quando se trata em gravar no Maranhão e demonstrar que o estado é o plano de fundo da narrativa, há elementos visuais em comum como é observado nas imagens acima, que se pode concluir que essas são as Imagens da Cultura Maranhense representada pelas mídias cinematográficas.

6 CONCLUSÃO

Nesta pesquisa são estudados os elementos gráficos presentes em mídias audiovisuais que remetem à cultura maranhense. Com base na pesquisa bibliográfica foi possível remontar a história do cinema no Maranhão, definir os elementos gráficos e como eles podem se tornar signos que representem a cultura.

Os elementos definidos que foram analisados teve o embasamento em vários autores e cruzando o que se referia à linguagem visual e aos signos culturais. Foi necessário também entender e analisar como os elementos se encontram presentes na constituição da direção de arte de uma produção cinematográfica.

Para relacionar estes signos aos elementos presentes nos Curtas, foi necessária a observação sistemática das cenas seguida de uma análise-descritiva dos dados gerados da observação. Foi necessário considerar vários testes pilotos para se adaptar de forma eficiente à observação.

Como resultado se obteve uma lista de elementos que mais se repetiram em diferentes curtas, independente da narrativa ou gênero. Podendo se observar que há um uso de estereótipo, seja proposital ou não, de como a localidade do Maranhão é interpretada pela mídia e pelo grupo de pessoa a quem se destina o produto audiovisual. Além de uma forma de valorização das produções e cultura local, o que nada mais é que uma função do design com a sociedade.

Por fim, esta pesquisa pode-se tornar um pontapé inicial na investigação dos elementos que representem o Maranhão da forma em que, nativos e/ou quem é de fora, o enxerga, por exemplo: a definição das paletas de cores mais usadas, o mapa apontando os locais mais utilizados nas gravações, o tipo de mobiliário que mais aparece, a tipografia mais usada dentro da narrativa e pela pós-produção. Porém essa tarefa exige de um trabalho mais minucioso e com uma amostra maior de filmes que as utilizadas para esta pesquisa.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ALCÂNTARA, Jean Carlos Dourado de. **Curta-metragem: gênero discursivo propiciador de práticas Multiletradas**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, 2014.

ALTMANN, Eliska. **Imagens do monumental: memória e identidade construídas pelo cinema nacional**. S. n. t.

ARAGÃO, Isabella Ribeiro. **A dimensão gráfica do cinema: uma proposta de classificação de suas configurações**. Tese (Pós- Graduação em Design). UFPE: Recife, 2006.

_____. **Quando o cinema se torna gráfico: um estudo sobre configurações gráficas em filmes contemporâneos**. Revista Design em Foco, vol. I, núm. 1. Universidade do Estado da Bahia, Bahia, 2004.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. 2. ed. São Paulo: Papirus, 1995.

BARROSO, E. **Design, identidade cultural e artesanato**. 1999. Disponível em: <<http://www.eduardobarroso.com.br/artigos.htm>>. Acesso em: 12 out. 2011.

BLOCK, Bruce A. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010.

BOMFIM, Gustavo A. (1995). **Metodologia para desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB.

BOSCHI, Jacqueline Lazzarotto. **O Cinema e a Identidade Cultural**. s.n.t.

BREA, Joana. **Sutis Resistência: criação cinematográfica e instâncias de produção de filmes**. Tese (Mestrado em Comunicação Social). PUC-RJ, Rio de Janeiro, 2008.

BUNGARTEN, Vera. **A imagem cinematográfica: convergências entre design e cinema.** Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos.** Tradução: Freddy Van Camp. - São Paulo: Edgard Blücher. 2006.

CAMPOS JR., Luís de Castro. **Cinema, História e Literatura: Possibilidades de Diálogo.** In: Intercom, São Paulo, 2007.

CELLA, Mário. **Mário Cella: depoimento** [out 2012]. Entrevistadora: Élide Maria Aragão Sousa. São Luís, 2012. fita digital Mini-Dv em áudio e vídeo. Entrevista concedida para a realização do documentário Ciné: o pulsar coletivo dos cineclubes em São Luís.

CHAGAS, Ilana M. C. **As Salas de cinema como espaço de lazer na cidade de São Luís (MA), no período de 1897 a 1920.** In: II Simpósio de História do Maranhão Oitocentista. São Luís, 2011.

DENIS, R. C. **Design, cultura material e o fetichismo do objeto.** In: Arcos.Design,cultura material e visibilidade. Rio de Janeiro, v1, número único, outubro,1998. p. 11-28.

DIAS FILHO, Clovis dos Santos. **Design numa perspectiva cultural.** In: III ENE-CULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura: Salvador, 2007.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ENTLER, Ronald. **A fotografia e as representações do tempo.** *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 14, p. 29-46, dez. 2007.

FARIAS, Bruno Serviliano Santos. **Análise de jogos digitais: aspectos da linguagem visual relacionada às estratégias de navegação e processos da comunicação interativa em dispositivos portáteis.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Maranhão, 2014.

FERREIRA, Felipe Boch & VIEIRA, Gabriel B. Borges. **As relações entre espaço físico, mobiliário e usuários:** um olhar etnográfico de uma sala de espera. In: II Congresso de Pesquisa e Extensão da FSG: Caxias do Sul, 2014.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FREITAS, Ranielder Fábio de; COUTINHO, Solange Galvão e WAECHTER, Hans da Nóbrega. **Análise de Metodologias em Design:** a informação tratada por diferentes olhares. In: Estudos em Design (Revista online). Rio de Janeiro: v. 21 | n. 1, 2013.

GUEDES, João Batista. **Design no urbano:** metodologia de análise visual de equipamentos no meio urbano. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2005.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 11. Ed.- Rio de Janeiro: DP&A: 2006.

HORN, Robert E. **Visual language:** global communication for the 21st century. Bainbridge Island, Washington: Macrovu, Inc, 1998.

KEESING, Roger. **Theories of culture.** Camberra: Australian National University, 1974.

KORNIS, Mônica Almeida. **História e cinema:** um debate metodológico. In: Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992.

KRUCKEN, Lia. **Design e Território:** valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

_____, **Design e território:** uma abordagem integrada para valorizar identidades e produtos. In: 2º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. São Paulo, 2009.

LANGER, Johnni. **Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos.** In: Revista História Hoje. São Paulo, Nº 5, 2004.

LEAL, Antonio; MATTOS, Tetê. **O papel dos festivais no Brasil (2010)**. Disponível em: < <http://www.cenacine.com.br/?p=6070>>>. Acessado em 10/09/2016.

LUCENA, Alberto Júnior. **Arte da Animação**. São Paulo – SP: SENAC, 2002.

LUIZA; Gama D. S. & MARTINS, India Mara. **A direção de arte no cinema brasileiro**. 10º P&D Design: São Luis, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinema**. Campinas: Papirus, 2011.

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e projeto**. São Paulo: Blucher, 2011.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo – SP: Editora SENAC; São Paulo: UNESP, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MARTINS, Keyciane de Sousa. **Breves Considerações sobre o Cinema Maranhense: o Virilha Filmes (1970) e o Éguas Coletivo Audiovisual (2013)**. Tese (Bacharel em História). UFMA, São Luís, 2015.

MATOS, Marcos Fábio B. **De paris a são luís: o percurso do cinema**. In: 1º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, RJ: 2003.

_____, **Cinema Ambulante: A Experiência De São Luís Do Maranhão**. In: XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Teresina, 2009.

MENDES, Mariuze Dunajski & QUELUZ, Gilson Leandro. In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (Org.). **Design & Identidade**. Curitiba: Ed.: Peregrina, 2008.

MIGUEZ, Paulo. **Cultura, diversidade cultural e desenvolvimento**. Biblioteca Digital: BNDES.

MONTERIO, Thalyta Botelho. **Dos brinquedos ópticos mecânicos à produção de cinema de animação: um pequeno panorama das técnicas de animação de imagens no ensino da arte**. In: 2º Colartes, Espírito Santo, 2012.

MORAES, Anamaria de; MONT´ALVÃO, Claudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

MOREIRA NETO. Euclides Barbosa. **Euclides Barbosa Moreira Neto: depoimento** [out. 2012]. Entrevistadora: Élide Maria Aragão Sousa. São Luís, 2012. 1 fita digital Mini-Dv em áudio e vídeo. Entrevista concedida para a realização do documentário Ciné: o pulsar coletivo dos cineclubes em São Luís.

MOURA, Adriana Nely Dornas. **A influência da cultura, da arte e do artesanato brasileiros no design contemporâneo: um estudo da obra dos Irmãos Campana**. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2011.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

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

NOGUEIRA, José Francisco Sarmiento. **Etnodesign e cultura brasileira: memória, resgate e identidade**. S.n.t.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema V: Histórias do Cinema**. LabCom Books, 2014.

NORONHA, Jurandir. **No tempo da manivela**. Rio de Janeiro: Ed. Brasil-América (Ebal) / Kinart Cinema e Televisão / Embrafilme, 1987.

OGIBOSKI, Loana. **O cinema de atrações de georges méliès e o espetáculo digital de martin Scorsese**. Tese (Mestrado) - Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, 2015.

OLIVEIRA, Flávio Gomes de. **Cruzamentos Entre a Cultura Visual, a Ilusão de Movimento e Animação**. Tese (Mestrado em Cultura Visual). UFG, 2009.

ORICCHIO, Luiz Zanin. Cinema Brasileiro Contemporâneo (1990-2007). In: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando. **Cinema mundial contemporâneo**. Campinas: SP. Papirus, 2008.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes** - conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa – Portugal, 2009.

PICHLER, R. F. & MELLO, C. I. **O Design e a Valorização da Identidade Local**. In: PGDESIGN: UFRGS.

PINHEIRO, Izabella L., et al. **A greve de 79 e os primeiros passos do cinema no Maranhão: Uma super 8 na mão e uma idéia de rebelião**. In: X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. MA, 2008.

ROCHA, Adriano M.da & VACCARINI, Emmanuelle Dias. **A difusão do cinema brasileiro e o Cine Festival Inconfidentes: o audiovisual verde amarelo conquistando o interior de Minas Gerais**. In: Experiência, Santa Maria: UFSM, 2015.

ROSSINI, Miriam de Souza. **O cinema da busca: discursos sobre identidades culturais no cinema brasileiro dos anos 90**. In: Revista FAMECOS, Porto Alegre: nº 27, 2005.

_____, **O corpo da nação: imagens e imaginários no cinema brasileiro**. In: Revista FAMECOS: Porto Alegre, nº 34, 2007.

SALES, Rosemary B. Conselho; MOTTA, Sílvio R. Fonseca & AGUILAR, Maria T. Paulino. In: MORAIS, Dijon; KRUCKEN, Lia & REYES, Paulo (org.). **Cadernos de Estudos Avançados: identidade**. Barbacena : EdUEMG, 2010.

SALVADOR, Marieza Rosso. **Artesanato x design: a busca da identidade**. Tese (Graduação) - Universidade do Extremo Sul Catarinense. Criciúma, 2011.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTOS, Cátia Cilene dos. **O cinema como agente construtor da identidade cultural**. In: Seminário De Estudos Culturais, Identidades E Relações Interétnicas. Universidade Federal De Sergipe: São Cristóvão, 2009.

SANTOS, Murilo. **Murilo Santos**: depoimento [dez.2012]. Entrevistadora: Élide Maria Aragão Sousa. São Luís, 2012. 1 fita digital Mini-Dv em áudio e vídeo. Entrevista concedida para a realização do documentário Ciné: o pulsar coletivo dos cineclubes em São Luís.

SANTOS, Robson Souza dos & COSTA, Felipe da. **Identidade nacional e cinema brasileiro**: análise dos filmes pré-indicados ao Oscar na primeira década do século XXI. In: Sessões do Imaginário: ano XVII n. 27: 2012.

SILVA, Andréia de Lima. **Cinema, Imaginário e Identidade**: análise dos filmes O Exercício do Caos (2013) e Muleque té doido! (2014). In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo, 2016.

SILVA, Rodrigo Carvalho da. **Produção de sentido nas imagens do cinema**. Revista Temática, 2012.

SOARES, Joécio; PEREIRA, Tiago & DIAS, Wolliver. **Método da Observação**: reflexões acerca de seu uso e formas de aplicação. In: Revista Virtual Partes, publicado em julho de 2011.

SOUSA, Élide Maria Aragão. **Ciné – O pulsar coletivo dos cineclubes em São Luís**. Tese (Bacharel em Jornalismo). Faculdade Estácio de São Luís. São Luís, 2013.

SUETU, Claudio Yutaka. **O design de efeitos especiais no cinema**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2010.

TAROUCO, Fabricio. **Identidade territorial**: estratégias de design para valorização de Santo Ângelo. Tese (Pós-graduação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos: Porto Alegre, 2011.

VAILATI, Alex; GODIO, Matias & RIAL, Carmen (org.). **Antropologia audiovisual na prática**. 1. ed. – Desterro,[Florianópolis] : Cultura e Barbárie, 2016.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Periódicos

PACOTILHA, São Luís, Edições de 1896, 1897, 1898, 1899, 1900, 1901, 1902, 1903, 1904,

1905, 1906, 1907, 1908, 1909, 1910, 1911, 1912, 1913, 1914, 1915, 1916, 1917, 1918, 1919,

1920, 1921, 1922, 1923, 1924, 1925, 1926.

Filmografia

... E O VENTO LEVOU. *Gone with the Wind*. Dirigido por **Victor Fleming**. Selznick International Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer: EUA, 1939. 226min. Warner Bros: Longa-metragem / COR.

A CHEGADA DO TREM NA ESTAÇÃO DE CIOTAT. *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*. Dirigido por **Auguste Lumière e Louis Lumière**. França, 1895. 1min. Curta-Metragem/P&B

A DAMA DESAPARECIDA. *The Vanishing Lady*. Dirigido por **Georges Méliès**. Star Film Company. França, 1896. 1min. Curta-Metragem/P&B

A SAÍDA DA FÁBRICA LUMIÈRE EM LYON. *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*. Dirigido por **Auguste Lumière e Louis Lumière**. França, 1895. 1min. Curta-Metragem/P&B

AFTER THE BALL. *Après le bal*. Dirigido por **Georges Méliès**. Star Film Company. França, 1897. 1min. Curta-Metragem/P&B

AI QUE VIDA! Dirigido por **Cícero Filho**. TVM Filmes: Brasil, 2008.100min. TVM Filmes. Longa-metragem / COR

ALEGRE AMARGOR. Dirigido por **Luís Carlos Cintra**. Virilha Filmes: Brasil, 1981. 18min. Curta-metragem / COR.

ALELUIA, GRETCHEN. Dirigido por **Sylvio Back**. Embrafilme, Sylvio Back Produções Cinematográficas: Brasil, 1976. 118min. CIC Vídeo, Versátil: Longa-metragem / COR.

BAR ESPERANÇA. Dirigido por **Hugo Carvana**. Centro de Produção e Comunicação, Embrafilme, Marca Cinematográfica: Brasil, 1983. 127 min. Sagres Filmes: Longa-metragem / COR.

CARLOTA JOAQUINA - PRINCESA DO BRAZIL. Dirigido por **Carla Camurati**. Elimar Produções Artísticas: Brasil, 1995. 100min. Europa Filmes: Longa-metragem / COR.

DEUS E O DIABO NA TERRA DO SOL. Dirigido por **Glauber Rocha**. Copacabana Filmes, Luiz Augusto Mendes Produções Cinematográficas: Brasil, 1964. 115min. Macvídeo, Versátil: Longa-metragem / P&B.

DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS. Dirigido por **Bruno Barreto**. Carnaval Unifilm, Coline, Companhia Cinematográfica Serrador, LC Barreto Produções Cinematográficas, Filmes do Triângulo: Brasil, 1976.110min. Embrafilme, Globo Vídeo , Paramount Pictures do Brasil: Longa-metragem / COR.

MARANHÃO 66: POSSE DO GOVERNADOR JOSÉ SARNEY. Dirigido por **Glauber Rocha e Fernando Duarte**. Mapa Filmes, LC Barreto Produções Cinematográficas: Brasil, 1966. 10min. Difilm: Curta-Metragem/P&B.

MARIA ANTONIETA. *Marie Antoinette*. Dirigido por **Sofia Coppola**. Columbia Pictures Corporation, American Zoetrope, Pricel, Tohokushinsha Film Corp.: Japão, França, EUA, 2006. 123min. Columbia Pictures: Longa-metragem / COR.

MULEQUE TÉ DOIDO. Dirigido por **Erlanes Duarte**. Raça Ruim Filmes: Brasil, 2014. 123min. Longa-metragem / COR.

O EXERCÍCIO DO CAOS. Dirigido por **Frederico Machado**. Lume Filmes: Brasil, 2013. 71min. Longa-metragem / COR.

O FABULOSO DESTINO DE AMÉLIE POULAIN. *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*. Dirigido por **Jean-Pierre Jeunet**. Claudie Ossard Productions, Union Générale Cinématographique, Victoires Productions, Tapioca Films, France 3 Cinéma, MMC Independent, Sofica Sofinergie 5, Filmstiftung Nordrhein-Westfalen, Canal+: França, Alemanha, 2001. 122min. Lumière, Imagem Filmes: Longa-metragem / COR.

O MILAGRE DO MARANHÃO. Dirigido por **Isaac Rozenberg**. Laboratório Rex Líder: Brasil, 1970. 10min. Curta-Metragem/P&B.

O PAGADOR DE PROMESSAS. Dirigido por **Anselmo Duarte**. Cinedistri: Brasil, Portugal, 1962. 98min. Globo Vídeo, Dynafilmes: Longa-metragem / P&B.

OS PREGOEIROS DE SÃO LUIZ. Dirigido por **José Murilo Moraes dos Santos**. Brasil, 1975. 12min. Curta-Metragem/P&B.

TERRA EM TRANSE. Dirigido por **Glauber Rocha**. Mapa Filmes: Brasil, 1967. 106min. Globo Vídeo, Versátil: Longa-metragem / P&B.

VAI TRABALHAR VAGABUNDO. Dirigido por **Hugo Carvana**. Alter Filmes: Brasil, 1973. 100min. Ipanema Filmes, Abril Vídeo: Longa-metragem / COR.

VELA AO CRUCIFICADO. Dirigido por **Frederico Machado**. Lume Filmes: Brasil, 2009. 13min. Curta-Metragem/COR.

VIAGEM À LUA. *Le voyage dans la lune*. Dirigido por **Georges Méliès**. Star Film: França, 1902. 14min. Curta-Metragem/P&B.

VIDAS SECAS. Dirigido por **Nelson Pereira dos Santos**. Sino Filmes: Brasil, 1963. 103min. Longa-metragem / P&B.

APÊNDICE A – FRAMES DOS CURTAS

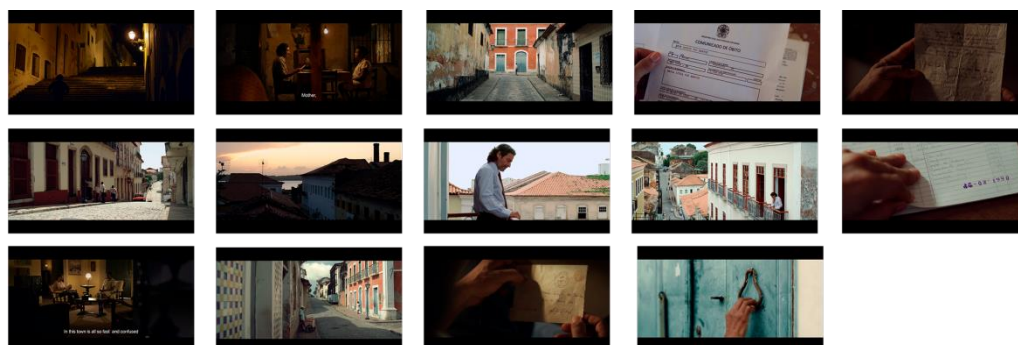
a) A Ilha Rebelde ou a Luta pela Meia-Passagem, 1980.



b) A Raposa e o Peixe, 2012.



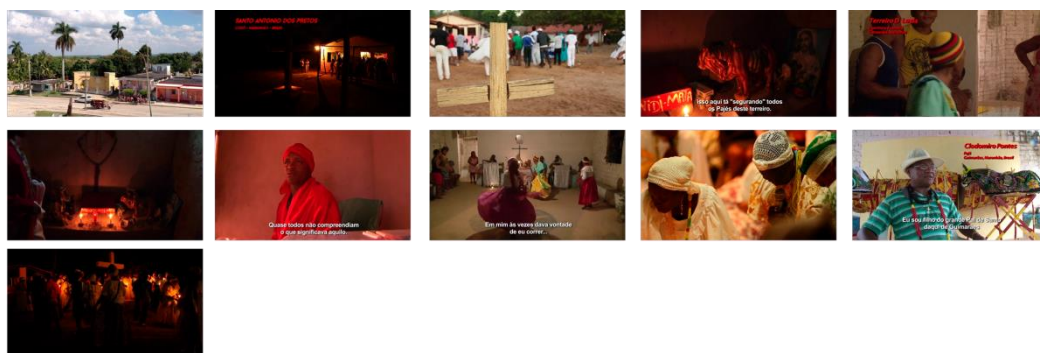
c) Acalanto, 2013.



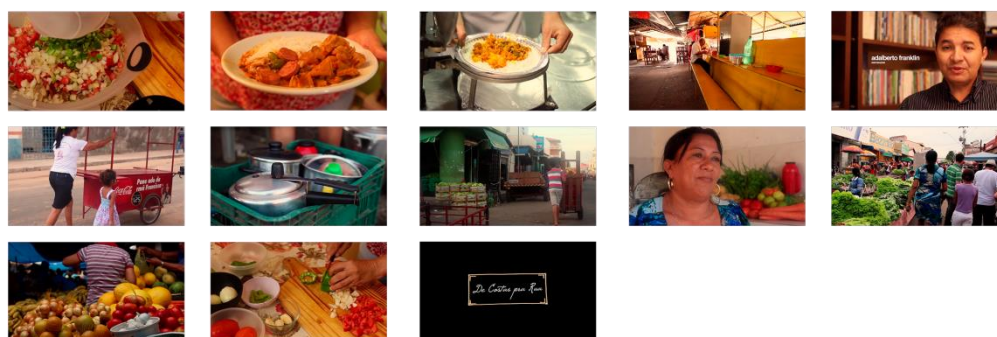
d) Aquarela Periférica, 2010.



e) CABOCLOS NKISIS - A Territorialidade Banto no Brasil e em Cuba, 2015.



f) De Costas Pra Rua - Um filme sobre Panelada, 2013.



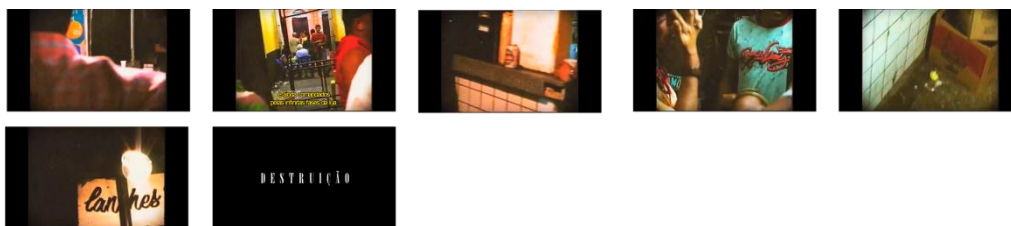
g) Iê, Camará, 1997.



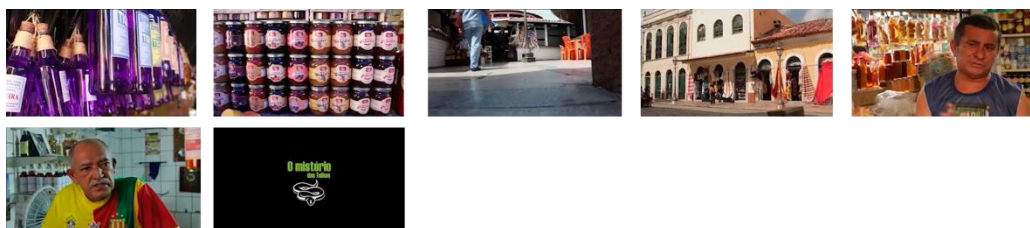
h) Infernos, 2006.



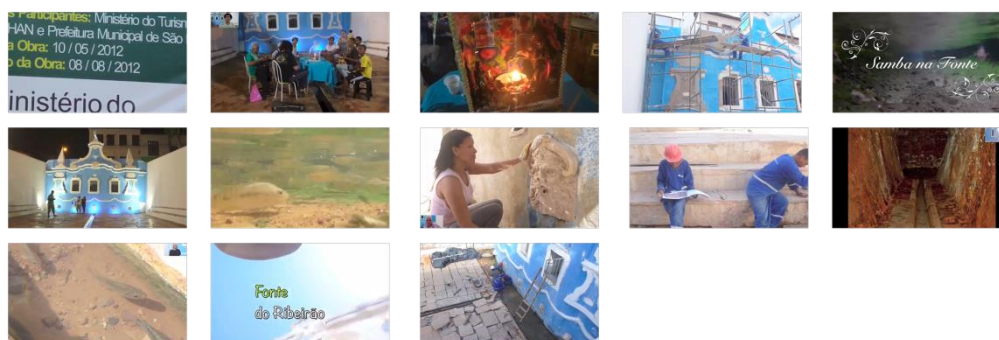
n) O Destruidor de Ilhas, 2010.



o) O Mistério das Tulhas, 2015.



p) O Restauro/Reforma da Fonte do Ribeirão, 2012.



q) O Samba dos Bambas, 2010.



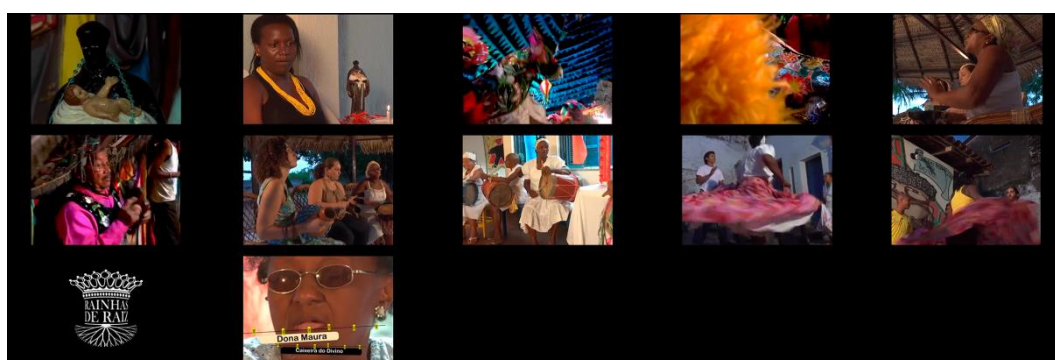
r) Pescadores da Raposa, 1978.



s) Ponto de Partida, 1984.



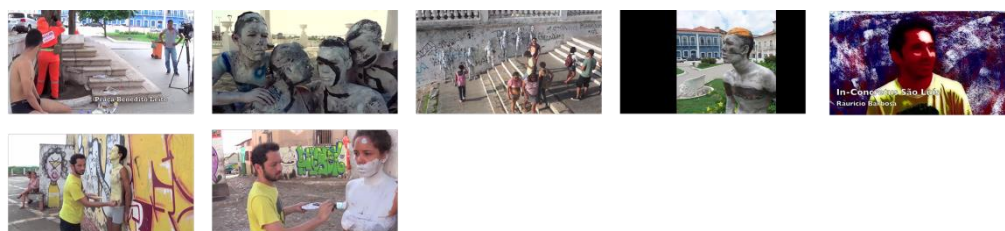
t) Rainhas de Raiz, 2013.



u) São Luís, Caleidoscópio, 2000.



v) São Luís In-Concretus, 2013.



w) Tambores do Maranhão, 1998.



Ficção Resumida –

F1 - A ilha rebelde ou a luta pela meia passagem; F2 - Ponto de Partida; F3 - Litânia da Velha; F4 - São Luís caleidoscópico; F5 - São Luís in concretus; F6 – Acalanto; F7 - O destruidor de ilhas.		Curtas Analisados								
		Filmes	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	Resultado
Elementos de construção										
Identidade Visual	Configuração Gráfica	Verbal	7	3	0	4	5	6	5	30
		Pictórica	1	1	0	0	4	2	2	10
		Esquemática	0	0	0	1	3	2	0	6
	Cor	Cores Quentes	0	7	8	9	3	9	4	40
		Cores Frias	0	3	0	4	3	4	2	16
		Cores Terrosas	0	3	3	1	0	1	0	8
		Cores Pastéis	0	0	1	0	0	0	0	1
		Preto e Branco	16	1	0	2	1	0	1	21
Espaço Cênico	Locação	Zona Urbana	10	0	1	7	7	9	5	39
		Zona Rural	0	11	4	0	0	0	0	15
		Área Turística	0	0	6	3	1	7	0	17
Cultura Material										
Arte e Arquitetura	Arquitetura	Construção Residencial	4	7	4	2	1	4	1	23
		Construção Histórica	3	0	6	3	2	8	1	23
		Construção Moderna	0	0	0	0	0	0	0	0
	Monumentos	Histórico	0	0	3	1	2	3	1	10
		Religioso	0	0	0	2	0	0	0	2
Artefatos	Utilitários	Industriais	4	4	2	0	3	5	3	21
		Artesanais	0	3	3	4	0	1	1	12
		Instrumentais	0	0	0	4	0	0	0	4
	Mobiliário	Residencial	0	5	2	0	0	2	0	9
		Urbano	4	1	3	0	5	5	2	20
Cultural	Indumentárias	Religiosa	0	0	0	1	0	0	0	1
		Folclórica	0	1	0	7	0	0	0	8
		Formal	1	0	0	0	0	4	0	5
		Casual	3	10	7	4	5	4	3	36
	Culinária	Bebidas	0	2	1	0	0	0	1	4
		Pratos Típicos	0	0	0	0	0	0	0	0
		Pratos do Cotidiano	0	1	1	0	0	0	0	2
	Festividades	Juninos	0	1	0	8	0	0	0	9
		Religiosos	0	0	0	3	0	0	0	3
		Carnavalesco	0	0	0	0	0	0	0	0
Símbolos gráficos		Histórico	2	0	4	4	3	6	0	19
		Religioso	0	1	1	3	0	0	0	5
		Folclórico	0	1	0	9	0	0	0	10
		Cor	0	0	0	2	3	0	2	7

Documentário Resumido –

D1 - Pescadores da Raposa; D2 - Iê, camarál; D3 - Tambores do Maranhão; D4 - O carnaval de passarela vai passar; D5 – Infernos; D6 - Levo de Alcântara; D7 - A raposa e o peixe; D8 - De costas pra rua-um filme sobre panelada; D9 - O restauro - Reforma da Fonte do Ribeirão; D10 - Rainhas de Raiz; D11 - O samba dos Bambas; D12 - Na costa da minha mão; D13 - Aquarela periférica; D14 - Cablocos nkisis – a territorialidade banto no brasil e em cuba; D15 - Maratuque Upaon - açu - homenagem ao dia da mulher; D16 - O mistério das tulhas.		Curtas Analisados																	
		Filmes	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16	Resultado
Elementos de construção																			
Identidade Visual	Configuração Gráfica	Verbal	0	1	5	5	0	4	5	4	3	3	3	3	7	2	3	51	
		Pictórica	0	3	4	3	1	3	2	2	6	5	3	2	2	1	1	3	41
		Esquemática	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3
	Cor	Cores Quentes	0	7	4	5	0	1	7	10	1	5	2	3	3	11	1	5	65
		Cores Frias	0	0	0	2	0	8	3	2	8	2	2	4	1	0	2	1	35
		Cores Terrosas	0	2	5	0	0	0	0	0	4	4	2	1	0	0	2	0	20
		Cores Pastéis	5	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
Preto e Branco	0	1	0	2	13	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	20		
Espaço Cênico	Locação	Zona Urbana	0	2	4	8	11	2	0	4	0	1	1	3	3	1	4	1	45
		Zona Rural	4	2	3	0	0	5	6	0	0	0	0	0	0	3	0	0	23
		Área Turística	0	4	0	2	6	1	0	0	8	0	1	1	0	0	4	2	29
Cultura Material																			
Arte e Arquitetura	Arquitetura	Construção Residencial	0	2	5	2	6	6	2	5	0	6	1	2	3	5	0	2	47
		Construção Histórica	0	4	0	2	7	2	0	0	7	0	1	1	0	0	4	2	30
		Construção Moderna	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4
	Monumentos	Histórico	0	2	0	1	5	2	0	0	7	0	0	0	0	0	3	2	22
		Religioso	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3
Artefatos	Utilitários	Industriais	0	0	0	2	5	3	0	11	4	0	1	1	1	1	0	3	32
		Artesanais	5	3	4	1	2	2	7	9	2	6	0	5	0	6	0	6	58
		Instrumentais	0	3	7	0	0	0	0	0	2	4	1	4	0	1	5	0	27
	Mobiliário	Residencial	0	0	2	2	2	0	2	7	2	5	1	1	0	2	0	3	29
Urbano		0	1	0	2	6	5	0	2	1	0	1	1	0	1	2	2	24	
Cultural	Indumentárias	Religiosa	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	4	0	9
		Folclórica	0	3	5	5	0	0	0	0	7	1	5	0	0	4	0	0	30
		Formal	0	0	0	1	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	0	0	5
	Casual	Casual	3	0	6	4	8	6	4	7	5	4	5	2	3	5	5	4	71
		Bebidas	0	0	0	0	2	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	3	8
		Pratos Típicos	1	0	0	0	1	0	1	4	0	0	0	0	0	0	0	2	9
	Culinária	Pratos do Cotidiano	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	4
		Juninos	0	0	9	0	0	0	0	0	0	5	0	5	0	1	0	0	20
		Religiosos	0	0	4	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	2	4	0	13
Festividades	Carnavalesco	0	0	0	6	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7	
	Histórico	1	5	1	4	4	0	3	0	4	2	0	0	0	0	1	0	25	
Símbolos gráficos	Religioso	0	1	4	1	2	2	1	0	3	4	0	1	0	6	4	0	29	
	Folclórico	0	3	8	1	0	0	1	0	1	10	0	5	0	2	3	0	34	
	Cor	0	4	6	2	0	1	3	1	1	2	0	0	0	7	5	2	34	

ANEXO – FICHA TÉCNICA DOS FILMES ANALISADOS

A Ilha Rebelde ou a Luta pela Meia Passagem, 1980.

Ficção – 30' – São Luís – MA.

Direção: Medeiros/Euclides/Cintra

Roteiro: Medeiros/Cintra/ Euclides

Fotografia: Medeiros/Euclides/Maze/Cintra

Letreiro: Edilton Lima

A Raposa e o Peixe, 2012.

Documentário – 20' - Raposa – MA

Direção: Renata levins.

Fotografia: Kaspars levins.

Filmagem, montagem e música: Manlio Macchiavello

Acalanto, 2013.

Ficção – 23' – São Luís – MA

Roteiro: Arturo Saboia

Direção de Fotografia: Ale Samori

Direção de Arte: Rogério Tavares.

Aquarela Periférica, 2010.

Documentário – 25' – São Luís – MA

Roteiro: Nayra Albuquerque

Fotografia: Geylson Paiva

Edição: Nayra Albuquerque

Direção de Arte: Nayra Albuquerque

CABOCLOS NKISIS - A Territorialidade Banto no Brasil e em Cuba, 2015.

Documentário – 31'45" – Maranhão e Cuba

Roteiro e Fotografia: Ana Stela Cunha

Montagem/Edição: Edeimar Miqueta

De Costas pra Rua – Um filme sobre Panelada, 2013.

Documentário – 17' – Imperatriz – MA

Roteiro: Clarícia Dallo

Direção de Fotografia e Edição: Fernando Ralfer

Direção de Arte: Fernando Ralfer

Iê, Camará!, 1997.

Documentário – 15' – São Luís – MA

Produção: Samme Sraya Oliveira Santos

Direção: Cláudio Farias

Infernos, 2006.

Documentário – 13' – São Luís – MA
Direção e Fotografia: Frederico Machado
Direção de Arte: Vicente Junior

Levo de Alcântara, 2005.

Documentário – 12' – Alcântara – MA
Direção e Edição: Terence Keller

Litania da Velha, 1997.

Ficção – 15' – São Luís – MA
Direção: Frederico Machado
Produção: Arlete da Cruz

Maratuque Upaon-Açu. Homenagem ao Dia da Mulher, 2015.

Documentário – 9' – São Luís – MA
Filmagem e Montagem: Manlio Macchiavello.

Na costa da minha mão, 2009.

Documentário – 4' – Cururupu – MA
Roteiro: Andrea Barros
Fotografia: Geylson Paiva
Direção de Arte: Geylson Paiva

O Carnaval de Passarela vai passar?, 1997.

Documentário – 9' – São Luís – MA
Direção e Produção: Ribamar Mendonça

O Destruidor de Ilhas, 2010.

Ficção – 14'58" – São Luís – MA
Roteiro, Direção de Arte, Fotografia e Edição: Denis Carlos

O Mistério das Tulhas, 2015.

Documentário – 9'45" – São Luís – MA
Direção: Mavi Simão

O Restauro-Reforma da Fonte do Ribeirão, 2012.

Documentário – 30' – São Luís – MA.
Roteiro, Direção de Fotografia, Edição, Direção de Arte e Produtor: Manlio Macchiavello

O Samba dos Bambas, 2010.

Documentário – 15' – São Luís – MA
Roteiro: Nayra Albuquerque

Fotografia: Geylson Paiva

Direção de arte: Nayra Albuquerque, Geylson Paiva e Tércio Fernandes

Pescadores da Raposa, 1978.

Documentário – 20' – Praia da Raposa – MA

Direção: Jorge Martin Rodrigues

Roteiro: Jorge Martin Rodrigues

Fotografia: Jorge Martin Rodrigues

Letreiro: Jorge Martin Rodrigues

Ponto de Partida, 1984.

Ficção – 18' – Imperatriz – MA

Roteiro e Direção: José Iramar, João Ubaldo de Moraes e Luís Carlos Cintra

Fotografia: João Ubaldo de Moraes

Letreiro: Paulo César

Rainhas de Raiz, 2013.

Documentário – 14' – São Luís – MA

Roteiro: Rebeca Alexandre e Carolina Guerra Libério

Fotografia e Edição: Beto Pio e Carolina Guerra Libério

Direção de Arte: Beto Pio, Carolina Guerra Libério, Cris Campos, Ramúsyo Brasil e Rebeca Alexandre

São Luís, Caleidoscópio, 2000.

Experimental – 8' - São Luís – MA

Direção: Hermano Figueiredo

Produção: Hermano Figueiredo e outros.

São Luís In-Concretus, 2013.

Experimental – 11' – São Luís – MA

Roteiro, Fotografia, Edição: Manlio Macchiavello

Direção de Arte, Produtor: Raurício Barbosa

Tambores do Maranhão, 1998.

Documentário – 50' – São Paulo – SP

Produção: Setelux Vídeo Ltda

Direção: Paulo César Soares

