

Ília¹

Dharana Engel Ferraz de ALMEIDA²
Moniky Rodrigues QUEIROGA³
Ana Cecília Aragão GOMES⁴
Universidade Potiguar, Natal, RN

RESUMO

O curta-metragem *Ília* foi desenvolvido como trabalho de conclusão do curso de Cinema e Audiovisual, da Universidade Potiguar (UnP – Natal - RN) apresentado no segundo semestre de 2014. A obra trata de um drama que conta a história de Ília, uma jovem vítima de uma síndrome que a impede de reconhecer sua irmã. Embebida na solidão da sua realidade distorcida, ela busca a poesia nas pequenas coisas e, assim, acaba encontrando o amor, nascido da vontade de pertencer a um mundo menos triste. Este artigo tem como foco analisar alguns aspectos desta obra ficcional e relatar o processo de criação, desenvolvimento e concretização do mesmo. Além da produção do filme, foi realizado um estudo sobre a produção de sentido em uma narrativa cinematográfica, seguindo a linha teoria de alguns autores como Lúcia Santaella e Martine Joly.

PALAVRAS-CHAVE: Curta-metragem. Ficção. Cinema. Ília.

1 INTRODUÇÃO

Ília foi produzido para a obtenção do grau em Cinema e Audiovisual pela Universidade Potiguar (UnP – Natal - RN). A ideia do filme surgiu em uma breve pesquisa sobre transtornos e distúrbios e distúrbios mentais, onde encontramos a síndrome de Capgras. Os personagens já haviam sido criados anteriormente à pesquisa, então adaptamos a síndrome a um desses personagens e desenvolvemos a história a partir de suas reações diante da doença.

Síndrome ou Delírio de Capgras é um distúrbio mental desencadeado por um trauma neurológico, o que faz com que a pessoa reconheça fisicamente seus parentes, mas o vínculo emocional se perdeu, como se eles tivessem sido substituídos por um sócia. A teoria freudiana explica a doença como um distúrbio causado pela opressão de desejos incestuosos, fazendo com que o paciente passe a ressignificar pessoas, objetos, lugares e eventos, como forma de lidar melhor com a realidade. Já a explicação oferecida pelo Dr.

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Filme de Ficção, modalidade Cinema e Audiovisual.

² Aluno líder do grupo e Graduada em Cinema e Audiovisual, e-mail: dharaferraz@gmail.com

³ Graduada em Cinema e Audiovisual, e-mail: monikyqueiroga@gmail.com.

⁴ Professora orientadora. Mestre em Ciências Sociais, professora da escola de comunicação e artes da UNP.
Email: anacecilia_ag2@yahoo.com.br.

V.S. Ramachandran defende que o transtorno é causado por um trauma cerebral⁵. Optamos por não revelar sequer o nome da doença no filme a fim de não limitar o enredo.

Toda obra audiovisual requer uma interpretação. Partindo disso, realizamos um estudo sobre a produção de sentido dentro de uma narrativa cinematográfica utilizando alguns conceitos da semiótica.

A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido. (SANTAELLA, 1990, p 2)

Esse estudo teve como foco apenas os aspectos fílmicos e como as metáforas, os símbolos e os significados contribuiriam para o entendimento da história. Segundo Joly (2007) abordar ou estudar certos fenômenos sob o seu aspecto semiótico é considerar o seu modo de produção de sentido, por outras palavras, a maneira como eles suscitam significados, ou seja, interpretações. O cinema, além de ser uma expressão artística, é um meio de comunicação que se vale da interpretação do espectador para que se forme um sentido ao contar uma história. Os elementos selecionados para análise foram: a montagem, a cenografia, os personagens e o bosque (lugar simultaneamente real e imaginário contido no filme).

2 OBJETIVO

Produzir um curta-metragem de ficção a partir da escrita de um roteiro original e revelar o mecanismo da produção de sentido numa narrativa cinematográfica, através de noções da semiótica apropriadas pelos elementos que compõem um filme.

3 JUSTIFICATIVA

No cinema existem três matrizes de linguagem que são interligadas: a sonora, a visual e a verbal. Elas são representadas em um filme através de sons, trilha sonora,

⁵ Retirado da palestra do neurologista Dr. V.S. Ramachandran, disponível em https://www.ted.com/talks/vilayanur_ramachandran_on_your_mind

enquadramentos, planos, movimentos de câmera, diálogos, e etc. Cada um destes signos é montado na ordem escolhida pelo diretor para chegar ao sentido desejado. Ainda assim, o espectador tem sua participação dentro de um filme, pois há uma incompletude que cabe a quem está assistindo conjecturar sobre suas possibilidades. Santaella (2004) denomina este tipo de conjectura de interpretante dinâmico, que se refere ao efeito que o signo efetivamente produz em cada intérprete. Tem-se aí a dimensão psicológica do interpretante, pois se trata do efeito singular que o signo produz em cada intérprete em particular. Sendo assim, os signos estão abertos a inúmeras possibilidades de interpretação.

Podemos partir da premissa de que, enquanto cineastas, proporcionamos as ferramentas necessárias, que podemos chamar de significantes (cores, figurinos, silêncios, movimentos de câmera, enquadramentos, focos, diálogos, objetos cenográficos, e outros), construindo assim uma nova realidade.

A arte cinematográfica se constitui num laboratório de explicitação, de compreensão e de exercício do traço lúdico dos seres humanos. Enquanto objeto e experiência realizada pelo espectador, o filme se constitui num autêntico laboratório da vida humana, pois, numa sessão de cinema ele se depara diante de novas descrições e possibilidades de construção do seu real. Não é por acaso que os filmes de ficção, por exemplo, constituem-se, inicialmente, como realidade virtual e, não raramente, se tornem realidade atual; daí que se diga que a arte se tornou vida. A capacidade lúdica é levada ao máximo, seja na construção de um filme, seja na sua execução, uma vez que ela revela e realiza o traço criador do ser humano. (ROHDEN, KUSSLER, SILVEIRA, 2011, p 220)

Cabe para que quem esteja assistindo fazer a sua própria estruturação no sentido de construir o significado com as informações absorvidas no decorrer do filme. Ao interpretar uma obra audiovisual, o espectador decifra as significações das imagens de acordo com sua cultura e suas crenças. O estudo da linguagem cinematográfica através da interpretação dos signos torna a leitura de filme mais rica e, assim, nos faz consumi-los de forma mais profunda.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A escolha do tema semiótica surgiu como um assunto em comum juntando as duas ideias que tivemos inicialmente para fazer a parte escrita do trabalho: analisar a direção de arte ou a montagem e como era construído o sentido do filme através desses departamentos.

A direção de arte envolve áreas como figurino, maquiagem, cenário, cores, objetos de cena, etc. É o que traz à vida a realidade criada no roteiro do filme. É a materialização do que o diretor e o roteirista idealizaram em suas mentes. A montagem é o processo de junção dos planos de cada cena que segue uma ordem pré-determinada, tornando-se uma unidade de sentido, chamada de narrativa ou enredo do filme. Ela é orientada pelo roteiro e produzida pela edição. Segundo Aumont (2009), consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção – sendo a finalidade das três operações obter, a partir de elementos a princípio separados, uma totalidade que é o filme. É a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração. Como não era possível escolher mais de um tema para ser analisado, a semiótica foi o meio que encontramos para poder tocar nos dois assuntos de interesse, pela perspectiva da construção do sentido.

O primeiro passo depois do roteiro foi fazer a decupagem do mesmo, que consiste em listar todos os itens necessários para as filmagens, como figurino, objetos de cena, equipamentos, locações, autorizações e contratos, equipe, etc., para que a produção os consiga de acordo com a necessidade do dia de gravação. Elaboramos também um cronograma de filmagens: escolhemos as datas das gravações, as cenas a serem gravadas em cada dia, quem da equipe deveria estar presente no set, como seria a alimentação da equipe. É um trabalho de logística que exige muita organização e destreza para que toda a equipe possa honrar seu compromisso, bem como acertar detalhes de locação de equipamentos e alinhar as necessidades das cenas com o clima.

Buscamos a ajuda de colegas de sala de aula e de amigos da área audiovisual local para compor a equipe, que prontamente se disponibilizaram para nos ajudar. Apesar da colaboração de todos, ficamos com a maioria dos encargos: dirigimos, produzimos, cuidamos do departamento de arte e editamos. Não tínhamos todos os equipamentos necessários para as filmagens, então contamos com o apoio da produtora associada à UnP, a Mais Vídeo.

Inicialmente, havíamos planejado buscar patrocinadores e apoiadores locais para arcar com os gastos previstos. Elaboramos uma proposta e enviamos a várias empresas da cidade de Natal, mas depois de semanas tentando, não obtivemos sucesso. Na busca por

alternativas, descobrimos uma plataforma de financiamento coletivo, chamada Catarse⁶. Portanto, elaboramos um projeto explicando como funciona o Catarse, seguido de um *teaser* do curta-metragem. Chegamos aos 100% do valor estipulado antes de do final dos 30 dias de campanha - esta foi a primeira vez que um projeto de audiovisual da cidade do Natal fez parte de uma plataforma de financiamento coletivo e, felizmente, foi bem sucedido.

Com todos os detalhes de equipe, catering, locação, transporte e a esperança de um financiamento quase integral, era hora de começar a filmar. A equipe, ao total, variava entre oito e doze pessoas ao dia, entre o núcleo técnico e o criativo.

Grande parte do curta-metragem foi gravado com uma câmera SONY NEX VG-10 em 60i. Somente algumas cenas foram gravadas por uma SONY NEX FS-100 em 60p e outra por uma GoPro Hero3 White 1080p30. O áudio foi captado por um microfone *shotgun*. Após cinco dias de filmagens, já possuíamos todo o material necessário para começar a montagem e edição. Após uma semana, o filme estava praticamente pronto, faltando apenas a colorização e a trilha sonora. Ele ficou com uma duração de 17 minutos e 49 segundos. Entregamos o filme para as pessoas responsáveis por essas áreas e nos dedicamos à parte escrita do trabalho, que consistia em analisar a produção de sentido da narrativa do filme utilizando de alguns conceitos da semiótica.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Ília é revelada no início do filme como uma pessoa melancólica e sensível. Percebe-se que ela prefere a solidão das suas caminhadas, a companhia dos seus pensamentos rabiscados no papel ou os diálogos de um filme, do que fazer parte da realidade em volta. Entediada com o modo que vive, Ília não vê sentido em viver e fala sobre esperar por permissão para morrer⁷. Ela rejeita as aproximações da irmã por não confia que é mesmo a sua irmã. Então, seu psiquiatra lhe sugere que se entregue à crença de que aquela pessoa que se diz sua irmã de fato não a é, que dissocie aquela estranha da imagem da sua irmã. Seguir esta sugestão fez aflorar os sentimentos que Ília nutria pela irmã, antes velados pela moral, mas que agora poderiam vir à tona, já que aquela não representava mais a sua irmã.

⁶ Site de financiamento coletivo para projetos, onde qualquer pessoa pode colaborar financeiramente a fim de atingir o valor estipulado pelo realizador.

⁷ A frase “Estamos todos esperando permissão para morrer” foi retirada do filme “Ninfomaníaca, Vol.1”.

A primeira cena é uma espécie de metáfora da visão de mundo da protagonista. Contém signos (a borboleta, os galhos, as folhas) em toda sua extensão e, se lida corretamente, narrará a jornada da protagonista do filme. Carrega uma semelhança conceitual com a sequência inicial de *Melancolia* (2011), que é uma espécie de resumo do filme que ganha sentido no decorrer da narrativa.

No bosque, Ília sente as folhas com a mão, toca os galhos, mas já não sente mais a poesia da beleza delas. Observa o ambiente ao seu redor enquanto narra seus pensamentos em forma de poema: *“Essas folhas/Descartadas pelos galhos/São como pedaços de nós/Que cumpriram seu tempo/E caíram/Em desistência/E as folhas verdes, lá do alto,/Olham as amareladas no chão/Temendo as estações.”* As folhas amareladas são como pedaços de nós: os sonhos, os desejos e as ambições não alcançados e abandonados. Representam as frustrações, desistências e impossibilidades. Para Ília, são seus desejos de normalidade, seus sonhos de pertencer ao mundo e a uma família.

As folhas verdes (cor símbolo da esperança) são as promessas do futuro, os novos desejos e planos, ainda que nos façam temer que o mesmo aconteça, que se tornem amareladas e caiam em desistência. Ília encara o relacionamento com a irmã como uma folha amarelada. O psiquiatra mostra que ainda há folhas verdes, ainda há outras formas de reaver esse relacionamento. Ília, mesmo temendo o que há por vir, resolve acatar a sugestão.

O bosque é o lugar aonde Ília vai tentando encontrar a si mesma num momento em que se sente perdida, porque a única pessoa que tem no mundo é a irmã e ela não consegue reconhecê-la como tal. O bosque guarda memórias de um tempo em que Ília se sentia segura e amada, então ela busca esses sentimentos lá, mas não os encontra mais.

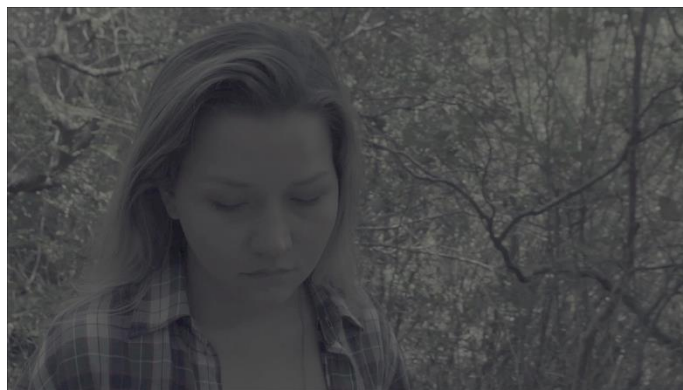


Figura 1 – Ília no bosque
Fonte: Still do filme “Ília”

A arquitetura do filme e a paleta de cores associam-se ao estado emocional de Ília. O núcleo em que os personagens coadjuvantes predominam, como o consultório do psiquiatra e o quarto da Valentina, tendem a ser básicos tanto na cor quanto na decoração, demonstrando frieza e controle (através da simetria). É perceptível a impotência de Ília diante da própria vida ao examinarmos o seu quarto. As cores, os móveis e o lençol exalam a mesma essência cinza (palavra em sentido figurado) que os ambientes controlados pelos outros personagens, reforçando a ideia de controle sobre Ília. O tom cinza – aqui tanto o simbólico quanto o literal –, reaparece nas cenas que seguem o abandono de Ília por Valentina.

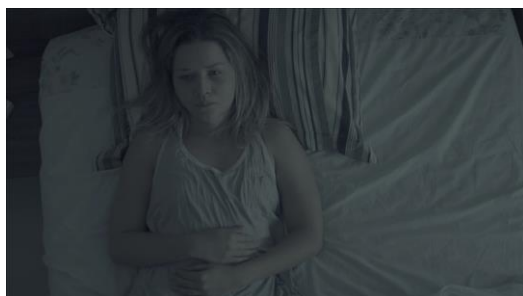


Figura 2 – Ília deitada na cama
Fonte: Still do filme “Ília”

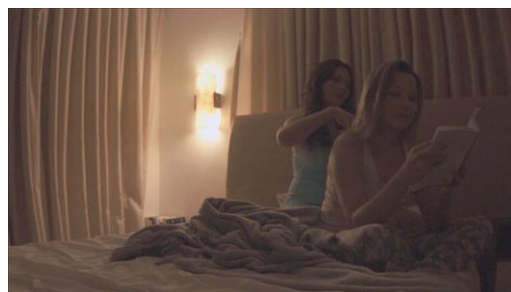


Figura 3 – Quarto da Valentina
Fonte: Still do filme “Ília”

Percebe-se, ainda, o controle sobre Ília quando, ao ir à consulta, se transforma em mais um personagem dessa realidade minimalista, carregando um figurino simples e de cores condizentes com o ambiente em que está inserida (mais uma vez a cor cinza). Há uma quebra dessa unidade quando, mesmo vestindo-se de acordo com o ambiente, Ília age como ela mesma, deixando aflorar uma hostilidade contra aquela realidade. Ela não se encaixa, por mais que tentem.

Os ambientes hostis para Ília como a casa e o consultório do psiquiatra são neutros, minimalistas, frios. Não despertam emoção, não dão espaço à poesia, como dá o bosque. Percebemos a busca de Ília pelas cores terrosas, mornas através de boa parte do filme (no jardim, no sofá, no livro). Esses extremos são uma analogia à visão de mundo de Ília após ser diagnosticada com a síndrome. O bosque é verde, vivo, remete à natureza. Ília vai até ele para buscar seus sentimentos mais íntimos, é um lugar onde consegue ser ela mesma. Enquanto que nos outros ambientes há a supervisão controladora de Valentina e o sentimento de não pertencer.



Figura 4 – Ília no consultório
Fonte: Still do filme “Ília”



Figura 5 – Jardim
Fonte: Still do filme “Ília”

A carta de Valentina é um índice que oferece dois caminhos para os espectadores seguirem. Em um, Valentina abandonou a irmã, foi embora. Noutro, Valentina tira a própria vida e aquela é uma carta suicida. Esta é uma tensão psicológica que não será resolvida no filme, deixando o final do filme aberto à interpretação que o espectador se sentir mais confortável.

A cena de Ília lendo a carta e a cena dela correndo à procura da irmã, são seguidas das tomadas dos lugares vazios que têm função de índice, pois existe uma associação afetiva dos lugares com a personagem. O filme segue para a imagem de Ília debruçada sobre a mesa enquanto ouve-se a sua narração “*É você em todo lugar.*”. A frase não tem sentido literal, mas, sim, metafórico. Interpreta-se que Ília repete o ritual do chá que a irmã fazia, na tentativa de recriar a memória dela, buscando sentir a sua presença. Um ato desesperado de saudade.

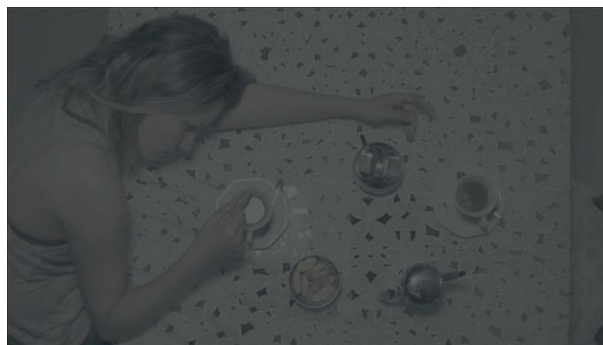


Figura 6 – Ília debruçada sobre a mesa
Fonte: Still do filme “Ília”

Este sentido se perdura na próxima cena, onde vemos a protagonista deitada na cama. A montagem entra como recurso na intenção de fazer sentir a passagem do tempo. O

enquadramento é mantido por várias tomadas, enquanto mudam a disposição dos objetos, o figurino e as ações da personagem.

O livro de capa branca com letreiros e desenho na cor vermelha (uma das cores fortes que acompanham Ília) aparece logo depois que as irmãs aparentam estar em harmonia. O livro é uma materialização da essência do relacionamento das irmãs nesse momento do filme. Exterioriza o sentimento de Ília por Valentina. Torna-se, então, uma representação do amor em estado bruto, como sugere o seu título. Esse título foi retirado de um poema homônimo de Michelle Ferret: *“Amor em estado bruto/Rocha ambulante/de água, sangue e veias/Geografia que não precisava existir/para dividir países/mundos/cidades inteiras/É desse amor em estado assim/que imploro/por um tempo em que tudo seja mais azul/menos triste/por um espaço em que as rotações/sejam mais lentas/menos corridas/em que as pessoas possam sorrir/demoradamente/e abraçar/mais ainda/E viver/mais ainda/sem tanta falta de tudo/sem tanta dor no peito/e piedades/sem culpa e cruz/mais raízes por dentro/folhas verdes/coragem de sol forte/e ventos amenos/quase friozinho/nas manhãs dos dias/e nas manhãs das noites também/um amor em estado bruto/feito as rochas em que águas batem/de uma maneira tão visceral/que esquece que podem vaporar/e ir pras nuvens/e depois descer de novo/deitar no rio/e voltar para os pés/...menos geografia/e mais amor em estado bruto/como rocha/como o tudo.”*

A clareza do poema dispensa interpretações, mas permite apropriações. Porque, como bem faz uma boa obra de arte, ele apela para os sentidos mais básicos do ser (de existir), possibilitando uma empatia instantânea. Encaixa-se perfeitamente com o sentimento da protagonista nesse ponto da narrativa. Ela se apaixona pela própria irmã, livre de culpa por ignorar o parentesco, já que sua doença não a permite reconhecê-la como irmã. O amor em estado bruto, por desconhecer os limites do corpo e da moral, por ser puro em sua ignorância. Um amor nascido da vontade de ter mais, de pertencer a um mundo menos triste, menos cinza. E de sorrir mais e abraçar mais. De ver o brilho do olho do outro bem de perto, de doer de tanto amor ao ouvir uma canção. Um amor oriundo de uma distorção da realidade, condenado, errado, mas convencido de que é amor. Por carência, por cansar do isolamento, Ília deixa esse amor emergir e transbordar, até que as sufoque. Um amor nascido e morrido na solidão das árvores cheias de folhas verdes e vazias de esperança.

Outros objetos de cena que servem de signo-significantes seriam os mais mundanos, como o carro, as roupas, os móveis e a casa, que sugerem uma década (2000) e uma classe social (média-alta).

6 CONSIDERAÇÕES

Com esse trabalho podemos perceber o quão amplo pode ser o universo de um filme de ficção e quantos significados diferentes podem existir dentro de uma narrativa cinematográfica. Criar e decifrar signos são exercícios involuntários que se manifestam a cada ato de comunicação, portanto, pode-se inferir que a semiótica é um conceito que está contido nos mais variados tipos de linguagem e que a cinematográfica sempre se valerá dela, estejam os cineastas e os espectadores conscientes da sua presença ou não. O estudo da linguagem cinematográfica através da interpretação dos signos torna a leitura de filme mais rica e, assim, nos faz consumi-los de forma mais profunda.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMOUNT, Jacques e outros. **A Estética do filme**. 5º ed. Campinas: Papirus, 2007.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. São Paulo: Papirus, 2007.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 9ª edição, 1990.

ROHDEN, Luiz; KUSSLER, Leonardo Marques; SILVEIRA, Denise. O jogo enquanto estética dialética da recepção fílmica. **Artefilosofia**, Minas Gerais. v. 11, p. 214-230, 2011.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

MELANCOLIA (*Melancholia*), Lars Von Trier, Dinamarca/Suécia/França/ Alemanha, 130min, 2011.

NINFOMANÍACA, VOL. 1 (*Nymphomaniac Vol. I*), Lars Von Trier, Dinamarca/Alemanha/Bélgica/Reino Unido/França, 117min, 2014.