
Westerns Brasil/Austrália: Semiótica Narrativa Entre os Filmes O Cangaceiro e Mad Max Fury Road.¹

Leonardo Saraiva Oliveira Amaro²

Kleyton Jorge Canuto³

Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

RESUMO

Através de uma comparação de elementos de significação, este presente artigo visa realizar uma análise semiótica entre duas obras de longa-metragem de países de origem, ano de lançamento, orçamento de produção e espectadores extremamente diferenciados, porém que possuem na sua estética conceitual, narrativa, arquétipos e uma ambientação em comum. Este trabalho, portanto, visa analisar possíveis conexões de sentido entre as produções cinematográficas O Cangaceiro (1953) de Lima Barreto e Mad Max: Estrada da Fúria (2015) de George Miller.

PALAVRAS-CHAVE: cinema brasileiro; semiótica; comunicação; audiovisual; arquétipos

Introdução

O gênero Western, o faroeste americano é adaptado no Brasil com os cangaceiros no nordeste, elementos semióticos podem ser empregados em diversas comparações de signos entre o cangaceiro e os bandidos do oeste selvagem, dominando uma região de geografia e desenvolvimento urbano semelhantes em épocas distintas, a ação dos mesmos em ataques ao governo de forma a firmar um território nestas regiões mais isoladas e menos contempladas pelo poder do estado. No filme os cangaceiros impedem a ação desenvolvimentista do governo para a criação de estradas e alto-afirmar seu poder na região, o grupo furta os materiais de trabalho e depois partem para um ataque a um vilarejo, entre os saques está uma mulher, a professora Olívia, que acaba criando um emaranhado amoroso com o cangaceiro Teodoro que se apaixona secretamente e subitamente pela professora, sendo que ele já tem um relacionamento secreto com Maria Bonita, mulher de Galdino.

¹ Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Estudante de Graduação do 7º Semestre do Curso de Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Cariri, UFCA, email: lsamaro@hotmail.com

³ Doutorando em Estudos da Mídia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, email, kleytonknuto@gmail.com



Pósteres dos filmes O Cangaceiro e Mad Max Fury Road

Teodoro e Olívia fogem do acampamento antes do ataque das tropas de voluntários, o grupo de Galdino também se move em busca dos fugitivos, Olívia tenta fazer Teodoro se render, mas o sentimento pelas suas raízes sertanejas o impedem de se entregar e ser preso, esse fator de perseguição e dramas internos, faz remeter a temática do storyboard do filme Mad Max: Fury Road, que é também uma adaptação australiana local do estilo faroeste americano. Um membro de um grupo dominante da região, abre mão do grupo em busca de redenção a seus sentimentos e ações, para tanto é perseguido pelo próprio grupo que abandonou em uma paisagem também desértica.

Semiótica Narrativa

A semiótica é o estudo dos signos, signo é a soma de compreensão entre significante e significado. O significante é a imagem ou áudio de um determinado elemento, o seu conceito, enquanto significado é a interiorização deste elemento, a concepção própria, particular de algo, o elemento em comum interiorizado, logo a soma entre o modo como se identifica algo (seja de forma escrita, verbal, sonora e etc) e o pensamento próprio referente a este elemento criam o signo, ou seja, o objeto pode ter seu significado diferente a depender de elementos externos da convivência de cada pessoa, elementos culturais, históricos, geográficos, econômicos e sociais da múltipla experiência de vida de cada um e como estes internalizam os signos “tudo o que é ideológico é um signo” (Bakhtin 2004, p 31).

[u]m Símbolo em si mesmo é um mero sonho, ele não mostra sobre o que está falando. Precisa estar conectado a seu objeto. Para esse propósito um índice é indispensável. [...] o índice é essencialmente um caso do aqui e agora, seu ofício sendo o de trazer o pensamento para uma experiência particular ou uma série de experiências conectadas por relações dinâmicas (PEIRCE, in SANTAELLA, 2001, p. 267).

Jornada do Herói, a narrativa única no inconsciente coletivo da humanidade

A estruturação de análise da semiótica narrativa é entendida para Greimas através de quatro fases diferentes, manipulação, competência, performance e sanção, estes são elementos abstratos que se encontram em um nível profundo dentro da perspectiva narrativa, onde existem intensões das personagens, tencionamentos, e outros elementos que ditam o avanço, transformação e sentido da história.

Assim, a montagem dos planos é governada por algo de natureza geral que rege a continuidade de uma imagem em relação à outra. A arbitrariedade da montagem ao associar uma imagem à seguinte depende de uma abstração, de um efeito para que essa associação de planos se objetive como um discurso, isto é, o ordenamento das imagens é constituído de razoabilidade que a torna inteligível. Portanto, a montagem tem a natureza de um símbolo. (SANTOS, 2011, pag 12)

O antropólogo Joseph Campbell em O Herói de Mil-Faces, estabelece o conceito do monomito, ou seja, elementos em comum encontrados dentro de diferentes tipos de narrativas ao redor do mundo, elementos estes encontrados em sociedades de épocas, localidades e culturas distintas, sendo alguns casos entre sociedades que não tiveram contato com outras e que mesmo assim apresentam um padrão estético-narrativo em suas histórias, mitos e religiões. O conceito da jornada do herói é de que existe um conjunto de elementos presentes em quase todas as histórias, formando assim um padrão no inconsciente coletivo da humanidade, as histórias teriam portanto uma repetição de sentidos e intenções, o elo em comum se encontra no viés da estrutura dividida em três atos de introdução, desenvolvimento e conclusão da narrativa, apresentando a transformação dos personagens neste processo, é o que sentido a história, para Campbell estes elementos estão fixados em doze partes dentro das três etapas de início, meio e fim.

Trata-se, no mito, de um tema perpétuo e, nas vozes dos profetas, de um clamor familiar. As pessoas anseiam por alguma personalidade que, num mundo de corpos e almas distorcidos, represente outra vez as linhas da imagem encarnada. Estamos familiarizados com o mito pertencente à nossa própria tradição. (CAMPBELL, 1949, pag 162)

Da transição do mundo conhecido, onde o herói vive, para o mundo desconhecido, onde se desenrola a aventura.

Mundo Comum – O mundo conhecido do herói antes da história começar, em Mad Max e O Cangaceiro os personagens começam a história imersos em um mundo transformado, porém a eles lhe é o habitual por terem uma consciência limitada da situação.

O Chamado da Aventura – Uma problemática é apresentada ao herói, é o que dará objetivo a suas ações dentro da narrativa, Max e Furiosa assim como Teodoro e Olivia desejam fugir de Immortan/Galdino e encontrar uma vida melhor, aumento da consciência problemática em que está sendo inserido.

Recusa do Chamado – A relutância em mudar a situação, podendo haver uma recusa inicial a se introduzir dentro da trama e sendo instigado a força para agir. Após ser capturado, Max é coagido a ir como bolsa de sangue com o grupo de perseguição à Furiosa, enquanto Teodoro reluta em agir ou não para tirar Olivia do acampamento quando pergunta a Galdino o que será feito dela.

· **Encontro com o mentor** – É o momento do qual a relutância é obstruída pela presença de alguém que o faz aceitar o chamado para a aventura, este mentor o instiga na trama, reforçando-o em prol de orientar no caminho para o seu objetivo dentro da trama, é o caso do encontro de Max com Furiosa, sua luta e posterior aceitação dele em fazer parte na fuga dela e das parideiras, dando sentido a sua vida de ajudar a salva-las, Teodoro, tem em Olivia, que é professora, um mentor a lhe introduzir na trama e de fazer algo por ela ao se apaixonar.

Cruzamento do Limiar – O herói abandona o seu mundo conhecido para entrar no mundo desconhecido e perigoso, é o momento em que ele firma o seu comprometimento para com o objetivo, Max agindo junto com Furiosa na passagem do canyon, território de uma tribo de motoqueiros, assim como a concretização da fuga de Teodoro com Olivia.

Provações, aliados e inimigos – Momento reservado para testes, encontro com novos aliados e enfrentamento de inimigos, é onde o herói experimenta as primeiras mudanças de se viver neste novo mundo, de forma que aprende as regras de sobrevivência. Max passa a ser um alvo constante de Immortan Joe e sua tribo de War Boys, enfrenta a tribo de motoqueiros do canyon, um problema na Máquina de Combate, o seu veículo de

fuga, o pântano tóxico e encontro de aliadas da tribo de mulheres de Furiosa. Teodoro tem o seu antigo bando lhe perseguindo, enfrenta a natureza e uma onça pintada.

Aproximação da caverna profunda – O herói apresenta êxitos em suas proezas, está desenvolvido físico ou mentalmente, o que lhe preparou para o desafio final que vem em seguida. Max apresenta pela primeira vez foco em suas ações para além da constante fuga, o desenrolar da história o relevou que a melhor escolha de ação para se ter realmente o objetivo inicial seria enfrentar Immortan e tomar a Citadel. Os diálogos de Teodoro com Olivia lhe revelam seus objetivos e perspectivas, ele não quer se render ou fugir com ela para outro lugar, seu real objetivo permanece, salva-la de Galdino e seu bando.

Provação – A maior crise dentro da aventura, o clímax da história onde o desafio maior é enfim encerrado. Confronto de Max e Furiosa com Immortan e seu bando. Confronto de Teodoro com o bando de Galdino.

Recompensa – O herói enfrentou a morte, sua recusa inicial a aventura é trespassada e ele recebe o elixir, a recompensa final de seus objetivos, encarando as consequências, que pode ser uma melhoria, como com Max e Furiosa que atravessam o canyon deixando seus inimigos mortos ou para trás, nada mais os persegue e podem voltar para Citadel, ou como retrocesso quando Galdino avisa a Teodoro da escolha de sua morte, caminhar até a sombra de uma árvore recebendo 22 tiros, a melhoria em sua situação é a de que tem agora a garantia de que Olivia estará a salvo após o seu sacrifício.

O Caminho de Volta – O herói deve voltar para o mundo que lhe é conhecido. Caminho de volta de Furiosa ferida a Citadel sob os cuidados de Max. A volta de Teodoro ao bando, o seu lugar comum e a morte de um de seus antigos companheiros que se recusa a mata-lo e é morto.

Ressurreição do Herói – A última tentativa de uma mudança na trama, é um teste final no qual o herói enfrenta a morte, devendo fazer uso de tudo que foi aprendido. No retorno, Furiosa e Max encerram o grupo de Immortan que ficou de guarda em Citadel, ela expõe o corpo de Immortan a todos mostrando que houve uma mudança na condução da trama. Teodoro agradece ao companheiro morto e caminha em direção a sua própria morte, tudo o que ele passou lhe dá a convicção de caminhar lentamente enquanto recebe seguidos tiros.

Retorno com o Elixir – O herói retorna para casa com o “elixir”, ele tem compreensão total da situação, volta ao seu lugar comum, porém mudado, completo. Furiosa

conquista Citadel sem uso da força, apenas com a exposição de suas ações, sua redenção é ter um local seguro e justo em que viver, Max conclui seu objetivo e deixa o grupo. Teodoro em seus momentos finais de vida reforça o seu amor por sua terra, sabendo da morte eminente e da segurança de Olivia, ele morre sem tristeza e cumpre o seu desejo de redenção.

Narrativas e elementos de junção sógnica.

A histórias seguem de forma linear, interrompido apenas por flashes curtos de lembranças de Max. O primeiro elemento a se analisar é a ambientação da narrativa, onde se tem histórias as quais abordam sociedades anárquicas fruto da ineficiência ou da inexistência de um Estado na região, o que formou sociedades independentes em regime de classes sociais onde Galdino/Immortan, tem sua liderança predominante sobre a população mais pobre, com controle e distribuição dos meios de subsistência, além da organização de saques repetitivos em lugarejos vizinhos, roubos estes com o objetivo central de conseguir mantimentos, munições e sequestros de pessoas, a violência contra a mulher é evidente, com sequestros, estupros e marcação a ferro quente de modo a mostrar a superioridade das lideranças sequestradoras. Em ambos os filmes o leite é um artigo de luxo em um ambiente árido e desértico, como visto no acesso restrito ao leite produzido em Citadel e na cena com a compensação financeira por uma cabra leiteira morta.

Em Mad Max a história se passa em no semiárido australiano, com a Citadel, a morada do grupo de Immortal Joe, uma cidadela não murada no meio do deserto, assim como o acampamento de Galdino no sertão nordestino.

O começo de O Cangaceiro mostra um grupo de pesquisadores em topografia de estradas sendo recebidos com hostilidade por Galdino, que afirma ser apenas ele que comanda aquela região, tal como Immortal Joe centraliza sua influência na Estrada da Fúria, principal via entre Citadel e as demais vilas. Um dos elementos utilizados por Immortan na sobrevivência e organização de uma sociedade pós-apocalíptica é o da religião, unindo elementos físicos como o motor V8 de seus carros com conceitos de crenças nórdicas de um pós-vida em Valhala e na sua própria como figura central neste processo a ser seguido e ter sacrifícios de seus subordinados em prol de seu poder.

O centro do reino do mistério e do perigo, sofreu um deslocamento definitivo. Para os povos primitivos, caçadores dos mais remotos milênios da história humana, em que o tigre de dentes de sabre, o mamute e as presenças menos importantes do reino animal constituíam as manifestações primárias do

diferente a fonte do perigo e, ao mesmo tempo, do sustento, o grande problema humano consistia em tornar-se psicologicamente vinculado à tarefa de compartilhar as selvas com esses animais. [...] foi realizada uma aniquilação efetiva do ego humano e a sociedade alcançou uma organização coesa. Da mesma forma, as tribos que tinham como base de sustento os alimentos vegetais, tornaram-se vinculadas à planta; os rituais vitais do plantio e da colheita foram identificados como os da procriação, do nascimento e do progresso em direção à maturidade dos seres humanos. Todavia, tanto o mundo vegetal como o mundo animal terminaram por ver-se submetidos ao controle da sociedade. (CAMPBELL, 1949 ,pag 195)

Galdino Ferreira, mostra-se um homem de fé, ato comumente relacionado aos cangaceiros, como afirma D`Oliveira em relação a lampião:

Um dos aspectos marcantes do personalidade contraditória de Lampião era a sua religiosidade, apesar de sua vida de cangaceiro e das influências brutalizantes do cangaço, Lampião nunca abandonou a sua fé e devoção em Deus, nos santos da igreja católica, e também no Padre Cícero Romão do Juazeiro do Norte que para ele, era um homem santo. (D`OLIVEIRA, Max Silva,1999 pag 3)

O grupo liderado por Furiosa sai no objetivo de saquear mantimentos de uma vila vizinha, assim como o ataque do bando de Galdino a cidade, esta ação é realizada utilizando meios de transporte, veículos e cavalos respectivamente, o diferente neste sentido é que Furiosa desvia de seu percurso já concretizando a sua fuga com as parideiras enquanto em O Cangaceiro, o ataque é concretizado. Teodoro e Olivia fogem do acampamento de Galdino tendo uma senhora idosa de confidente, assim como em Mad Max.

Durante a perseguição presente nos dois filmes, existem confrontos com armas de fogo entre o grupo que persegue (bando de Galdino/Wars Boys de Immortan) contra um grupo que disputa a sua soberania no lugar, não tendo relação com a fuga em si, sendo um obstáculo inicial (Volantes/ tribo dos Buzzards).

Os grupos de perseguição presentes nos filmes estão em constante movimento, armados e tem a peculiaridade de utilizar da música durante o trajeto, a influência forte de lampião e seu bando na história já se mostra presente nos primeiros minutos do filme, em um ângulo aberto os cangaceiros do Capitão Galdino andam em seus cavalos ao som de Mulher Rendeira, música que, segundo se diz, foi entoada pelo bando de lampião no famoso ataque a cidade de Mossoró-RN, evento no qual o bando foi repellido por moradores locais armados.

Em Mad Max o Doofwagon é um caminhão MAN que possui um guitarrista e percursionistas ditando o ritmo da perseguição no veículo equipado com alto falantes.

Em ambas as situações a música é utilizada como meio de ditar a ação dramática da perseguição que precede o conflito e a violência.

Após o primeiro momento de tensão dramática das produções, um segundo ato ainda na temática da fuga apresenta paralelos entre os filmes, a travessia de um terreno úmido (lama/rio) enquanto a noite existe um conflito entre o grupo que foge e um ataque que avança para cima deles (bando do veículo Peacemaker/Onça Pintada), solucionado com um tiro a longo alcance, em um segundo conflito, (bando do veículo Peacemaker/Cangaceiro de Galdino) também solucionado com um ataque apenas e sem baixas ou ferimentos entre os heróis.

No clímax das produções, a tensão dramática divide os protagonistas entre, continuar a fuga sem perspectiva de concluir o seu percurso, ou tomar o caminho de volta e enfrentar o grupo que os persegue. Max e Furiosa, tal como Olivia e Teodoro, que se conheceram durante o processo de desenvolvimento da narrativa, apresentaram intenções em comum, fugiram juntos e no momento de escolha final de seus destinos já estão relacionados afetivamente, a escolha de prosseguir na fuga por uma perspectiva diferente de vida em um local distante, desconhecido ou já existente. Olivia segue este caminho, Furiosa e o restante de seu grupo também, porém são chamados por Max para voltar e lutar, a recompensa, o objetivo em si não é a fuga, mas o conflito, no momento de decisão Teodoro tem a fala “nasci aqui, aqui vivo, aqui morro” reforçando o ideal de enfrentamento daqueles que o perseguem, tendo como objetivo o mundo conhecido ele.

Neste momento existe a volta para atacar o grupo de perseguição, estando os protagonistas em desvantagem numérica e de arsenal, para diminuir estas desvantagens, é usado um terreno pedregoso (Canyon/Pedreira), a repetição da trilha sonora incita um momento final de ação, que não é solucionado com a derrota total do grupo de perseguição, entendendo que a verdadeira recompensa dos protagonistas está dividida entre um sacrifício, com o personagem tendo consciência de sua morte e a perspectiva de uma vida melhor aos que então sobreviveram.

Principais Arquétipos Junguianos em Mad Max Fury Road e O Cangaceiro.

Arquétipos são personagens, símbolos e relações presentes em toda história, Carl Jung define os arquétipos como elementos da personalidade humana que são usados em histórias, contos, mitos e religiões como uma herança compartilhada por toda humanidade em seu inconsciente coletivo, os arquétipos podem variar de personagem

para outro de acordo com o desenrolar da narrativa e dos efeitos externos em suas ações e decisões na trama. Seleciona-se aqui os arquétipos mais comuns:

Herói – Furiosa e Max/Teodoro: Buscam a totalidade de seu ego na formação de sua personalidade, apresenta conflitos internos e serem resolvidos durante a narrativa, Max e Furiosa dividem o protagonismo.

Mentor – Furiosa/Olivia: É a consciência do herói, que o introduz na trama e que dá o caminho e o sentido para suas realizações.

Guardião do Limiar: São os obstáculos iniciais enfrentados, sejam externos como a opressão sexual, tirania de um líder autoritário, a coisificação do ser humano em relação ao ambiente como visto nas duas produções, tal como demônios internos a serem resolvidos, Teodoro e Furiosa apresentam em comum conflitos internos desde a perda prematura de seus pais e a busca de uma redenção em suas vidas.

Arauto – Furiosa/Teodoro: Incita a mudança na história, o protagonismo de Furiosa e Teodoro nos filmes está marcado pelo seu chamado a aventura, toda a cadeia de acontecimentos é focada em suas tomadas de decisões de fugir.

Sombra - Galdino/Immortan: É a obscuridade presente em aspectos negativos, podem estar presente em todos os personagens em especial em relação a seus pensamentos, medos, angustias etc, em forma física é comumente empregado ao antagonista ou vilão da história. Galdino e Immortan apresentam diversos elementos em comum já exemplificados neste artigo tais como: dominação, relação com a fé, perseguição e ações violentas.

Camaleão – Teodoro/Nux: Personagem que trazem dúvida aos demais personagens e ao espectador sobre as reais intenções de seus atos, Teodoro ao apaixonar-se repentinamente por Olivia e por ser um dos homens de confiança de Galdino, levanta suspeitas de Olivia sobre sua intenção de libertá-la. O War Boy Nux transita entre apoiar Immortan e Furiosa, o desenvolvimento do personagem e sua nova perspectiva adquirida durante o filme lhe faz enfim escolher a causa de Furiosa.

Pícaro - Cangaceiro/Rictus: É o alívio cômico responsável por diminuir as tensões dramáticas, porém não se excluindo dos momentos de tensão da trama, como o cangaceiro no pagamento da cabra morta, e um dos filhos de Immortan, Rictus de cérebro subdesenvolvido.

Conclusão:

Dentro de uma linha da semiótica narrativa e da estética funcional de roteiro e storyboards, é possível definir uma série de parâmetros em sintonia entre os filmes, desde a estruturação dentro da jornada do herói, como arquétipos que são inerentes aos limites de tempo, custo de produção e dialogam especificamente com o inconsciente coletivo da humanidade do que tange ao modo de se contar histórias. Entre os filmes em específicos a temática da opressão social oriunda da falta de uma presença de Estado e de ordem, opressão esta em um sistema anárquico com uma figura masculina central que faz uso da força armada e de elementos culturais enraizados em sistemas de classes, na simbologia da religião, na opressão de gênero, violência sexual, sequestro e roubos.

Mad Max e O Cangaceiro, entre tantos outros elementos semelhantes, tem na sua ideia central o elo mais próximo que é a busca por melhores condições, livre das opressões que mesmo cotidianamente fazendo parte de suas vidas desde a infância, não mudam o que os protagonistas pensam e desejam, eles tomam partido em ações violentas porém sem o desejo de continuar fazendo parte daquilo e então realizam um plano de fuga em prol de idealizar destinos distantes, entretanto a verdadeira solução não está na fuga, mas no enfrentamento das opressões diárias, ideia esta que nos instiga a buscar novas soluções para problemas antigos.

REFERÊNCIAS

- BAKTHIN, M. Estética da Criação Verbal. São Paulo, Martins Fontes : 1992. BARROS, Diana Luz Pessoa de. Teoria do discurso: fundamentos semióticos. São Paulo, Ed. Ática: 1988.
- CAMPELL, J. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix. 2002.
- COMPARATO, Doc. Da Criação ao Roteiro. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2000.
- D'OLIVEIRA, Max Silva, O Cangaço e a Religiosidade de Lampião, UFPB, 1999
- FIELD, Syd. Manual de Roteiro. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.
- FLOCH . Semiótica plástica e linguagem publicitária. Trad. Port. José Luiz Fiorin. In: Significação: revista brasileira de semiótica. São Paulo, 1987.
- GATTI, Anderson, Semiótica Narrativa na Produção de Roteiro para TV e Cinema e Vídeo, X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Blumenau – 2009
- GREIMAS, A.J. e COURTÉS, J. Dicionário de Semiótica. São Paulo: Cultrix, 1985.
- JUNG, Carl. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Rio de Janeiro, Editora Vozes, 2002.
- PEIRCE, Charles S. Semiótica e Filosofia. São Paulo, Cultrix, 1972.
- De Oliveira, Fátima Ferreira, Cinema e Semiótica
- SANTOS, Marcelo Moreira, Cinema e semiótica: a construção sógnica do discurso cinematográfico. Unissinos - revista Fronteiras – estudos midiáticos 2011
- SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de Linguística Geral. São Paulo, Cultrix, 1988.
- XAVIER, Ismail (org.). O Cinema no século. Rio de Janeiro: Editora Imago, 1996.