



## O Fluxo da Morte em Três Tempos: O Plano-Sequência na Trilogia de Gus Van Sant<sup>1</sup>

Maria Grijó SIMONETTI<sup>2</sup>

Erly VIEIRA JR.<sup>3</sup>

Gabriela Santos ALVES<sup>4</sup>

Universidade Federal do Espírito Santo, ES

### RESUMO

Este artigo tem como objetivo propor uma análise dos filmes da Trilogia da Morte do diretor norte-americano Gus Van Sant – *Gerry* (2002), *Elefante* (2003) e *Last Days – Últimos Dias* (2005) - no contexto da chamada “estética do fluxo”, priorizando a apreciação da forma de como o diretor se vale do uso dos planos-sequências para apresentar o espectador aos ambientes e levar a uma imersão às atmosferas dos três filmes.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gus Van Sant; Estética do Fluxo; Plano-Sequência; Trilogia da Morte.

### 1. Introdução

Alguns dos filmes produzidos na contemporaneidade podem ser categorizados como “cinema contemporâneo” não só por serem feitos em nosso tempo-histórico, mas por trazerem consigo características próprias desse período, uma delas é a da chamada “estética do fluxo”. Os diretores mais lembrados quando se trata dessa abordagem são Hou Hsiao-hsien e Wong Kar-wai, a francesa Claire Denis, o tailandês Apichatpong Weerasethakul e também o norte-americano Gus Van Sant.

A principal característica que une filmes produzidos ao redor do mundo em torno dessa estética é a sensação de “Um fluxo esticado, contínuo, um escorrer de imagens na qual se abismam todos os instrumentos clássicos mantidos pela própria definição da mise-en-scène” (LLOLARD, 2002). Essa maneira obteve a alcunha de “estética do fluxo” (ou

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2014.

<sup>2</sup> Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo (Fapes) de Iniciação Científica e Tecnológica e estudante do 8º período do Curso de Comunicação Social – Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: maria.grijos@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Doutor em Comunicação e Cultura (ECO/UFRJ). Professor do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail:erlyvieirajr@hotmail.com

<sup>4</sup> Orientadora da pesquisa. Doutora em Comunicação e Cultura (ECO/UFRJ). Professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: gabrielaalves@terra.com.br



“cinema de fluxo”), cuja dimensão é mais sensorial, o trabalho com os corpos mais apurado e, o já comentado, esticamento do tempo.

A oposição entre campo e fora-de-campo é abolida em função de uma oposição de fluxo (as imagens)/punção (os planos). Desaparece, no fundo, o olhar organizador do mundo (o conceito estético de campo remete evidentemente à delimitação de um mundo, o do autor) em proveito de uma concepção do artista como quem faz circular imagens (BOUQUET apud OLIVEIRA Jr, 2010:89)

Esse trabalho como os corpos pode ser visto exatamente na extinção do campo e fora-de-campo, troca-se o quadro pelo fragmento do mundo. Os corpos agem como coreografados. Os planos-sequência, com a câmera parada ou se movimentando, tornam-se frequentes ou mesmo, blocos de cenas que se parecem, que dão sensação de continuidade. O cinema ganha um ar de coincidência e cotidiano, as narrativas são construídas sem grandes sobressaltos, baseiam-se no dia-a-dia e nas ações comuns.

Os cineastas do fluxo (...) não captam ou recriam o mundo segundo articulações do pensamento que se fariam legíveis nos filmes. Eles realizam um cinema de imagens que valem mais por suas modulações do que por seus significados. A tarefa do cineasta do fluxo consistiria não em organizar uma forma discursiva, mas em “intensificar zonas do real” resguardar do mundo um estatuto aleatório, indeciso, movente (OLIVEIRA Jr., 2010: 92)

Este aleatório está ligado àquela quase coreografia, esses filmes tentam dar uma impressão de que houve pouco ensaio, pouca premeditação, que é o cotidiano acontecendo em nossa frente, mas com um pouco mais de atenção, percebemos movimentos minuciosamente pensados e ensaiados. Parece ser visível nos filmes “do fluxo” a intensão de realidade, a pouca ou mais natural mise-en-scène, trazem as narrativas para questões afetivas próximas. Porém, não pretendem impor uma visão de mundo ao espectador. Os filmes nos colocam naqueles lugares, antes de nos apresentar qualquer assertiva, os diretores pretendem que nós vivenciemos aquelas situações. Há uma pretensa não intervenção, um pretense não julgamento.

Outra característica importante do “cinema de fluxo” é a movimentação da câmera. Ela parece, muitas vezes, flutuar; as imagens parecem escorrer pela tela e pelo enquadramento: “Observa-se um abandono da matéria sólida em favor de um universo aparentemente líquido, uma dissolução do plano” (OLIVEIRA Jr., 2009). A câmera, normalmente, adentra ao universo do filme, o percorre como um labirinto ou o observa, parada. Esse percorrer ou permanecer com pouca ação - ou uma ação repetida - permite ao espectador lançar o seu olhar por todo o enquadramento, por toda a composição do quadro e também, em alguns casos, deslocar sua consciência daquela história:

[...] os filmes que recebem esse rótulo de “cinema de fluxo” assumem a proposta de construção de um tempo não-linear, marcado não mais por uma representação do encadeamento cronológico dos fatos, mas sim como uma experiência repleta de plenitudes e esvaziamentos, na qual os personagens (e, de certo modo, o espectador) estabelecem uma ligação corpórea e sensorial com o espaço em que a ação se desenrola. (VIEIRA Jr, 2009: 4)

É comum nesses filmes, momentos de suspensão da narrativa, algo acontece ou é mostrado sem parecer dialogar com o que precedeu ou sucedeu. Elas também são mais fluidas, ao mostrar o cotidiano, o banal, somos inseridos àquela situação (somado a isso, podemos colocar a situação da câmera flutuante). O espectador é, aos poucos, apresentado aos personagens e a história.

## 2. O plano-sequência

Plano-sequência é o plano que capta uma ação (ou cena) sem cortes ou trucagens, isto é, em uma sequência inteira e pode ser feito com uma câmera parada em um só ângulo ou junto com movimentos de câmeras, o que pode dar a cena mais dinamismo:

Uma seqüência é uma reunião, sintagmática, diacrônica, de cenas, elas mesmas compostas de um conjunto de planos. Geralmente, essa reunião se faz pela montagem, segundo uma decupagem pré-estabelecida. Naquilo que chamamos (...) de plano seqüência, essa reunião se faz simplesmente na continuidade da tomada, na filmagem. A montagem é simplesmente reabsorvida na mise-en-scène, substituída ou, se se quiser, tornada implícita pelos movimentos de câmera (BONITZER, s.d.)

Segundo David Bordwell, em *Figuras traçadas na luz – a encenação no cinema*, este tipo de plano é usado por grande parte dos diretores “com foco na realidade”, já que ele pode conceder à cena mais “continuidade espaço-temporal”, pois dá uma certa impressão de que o tempo do filme é também o tempo do espectador. Em filmes com muitos planos-sequência, o corte ganha grande importância. O cinema tradicional hollywoodiano quase não utiliza este recurso, desde a década de 1960, os planos nesta indústria se tornaram cada vez mais rápidos. Hoje em dia, é incomum o uso de planos de dois minutos ou mais.

Para entendermos esse tal “foco na realidade”, podemos lançar mão da definição de *realismo* de André Bazin, crítico e teórico do cinema: “Chamaremos, portanto, *realista*

todo sistema de expressão, todo procedimento de relato propenso a fazer parecer mais realidade na tela. “Realidade” não dever ser naturalmente entendendo quantitativamente” (1991: 244). Todo processo clássico de montagem nos leva a um senso de realidade, os elementos que constituem as imagens “fazem sentido no mundo real” e, assim, nós reconhecemos os objetos em tela.

### 3. Os três tempos

O cineasta norte-americano Gus Van Sant é um dos cineastas contemporâneos mais preocupados com a estética nos Estados Unidos e seu nome é quase sempre ligado a já citada “estética do fluxo”, principalmente com seus últimos filmes autorais, que englobam a “Trilogia da Morte”. Formado pelo *Rhode Island School of Design*, ele lançou o seu primeiro filme em 1985, *Mala Noche* e o mais recente foi *Terra Prometida* (2012) entre essas produções, o diretor venceu A Palma de Ouro de Cannes por *Elefante* (2003) e foi indicado ao Oscar pelos seus filmes mais populares: *Gênio Indomável* (1997) e *Milk* (2009), ambos produzidos em Hollywood. Mostrando-se, portanto, um dos poucos diretores da atualidade que conseguem agradar tanto Hollywood, quanto a cena alternativa. Van Sant também ficou conhecido como um diretor que retrata a “Geração X”, os jovens da década de 90 e anos 2000.

A “Trilogia da Morte” é composta, em ordem de lançamento, por *Gerry* (2002), *Elephant - Elefante* (2003) e *Last Days – Últimos Dias* (2005). Todos abarcam de alguma forma a morte e são livremente inspirados em situações conhecidas do grande público. No primeiro, Van Sant reconstrói a história de dois amigos que se perdem em um deserto nos Estados Unidos; no segundo, o Massacre de Columbine e no último, o que teriam sido os últimos dias que antecederam o suicídio do vocalista da banda de *grunge* Nirvana, Kurt Cobain. Na verdade, todos abrangem os últimos dias ou últimas horas antes de um falecimento, são todos os três envolvidos sob a expectativa da morte – mais certa em uns casos e em outros, surpreendente.

#### 3.1 O primeiro tempo: *Gerry*

Dois amigos de infância – que, no filme, se chamam, ambos, Gerry (interpretados por Matt Damon e Casey Affleck) – se perdem, enquanto andam sem aparente rumo procurando “a coisa” (*the thing*), em um deserto americano e sofrem com a desidratação e desnutrição, o que no final culmina com o assassinato de um Gerry pelo outro, a fim de acabar, talvez, com o seu esgotamento físico e psicológico, um aparente sofrimento.



Com pouca expectativa do que vai acontecer com os amigos e, por eles serem, de alguma forma, desinteressantes - além de falarem pouco, quando falam, eles mantêm diálogos sem grande profundidade, que não se explicam muito, com uma linguagem que parece pertencer somente aos dois – o filme se torna atraente pela sua montagem de tempo, seu ritmo, sua atmosfera (OLIVEIRA apud CARVALHO; REINALDO, 2012). Este filme é composto basicamente por planos-sequência em plano geral, isto é, longas sequências de enquadramentos abertos, que mostram acima de tudo a imensidão do deserto, em que os personagens são apenas corpos, linhas que andam. Essa representação do deserto, o eleva a condição de personagem em *Gerry*.

Ao contrário da forma em que os planos-sequência são comumente utilizados – segundo, Bordwell, os diretores quando o usam “querem captar a continuidade espaço-temporal do mundo em que vivemos” (2008: 33) -, Gus Van Sant causa, com eles, em nós a sensação oposta, ele faz com que nos percamos na imensidão do deserto e no tempo: “Com seus longos planos-sequência, e a marcha incessante no deserto, ele [*o filme*] leva o espectador para um fluxo temporal e espacial indefinido que traduz visualmente o desperdício do corpo agonizando” (LINS, 2009 apud VIERA Jr., 2012). Assim, é como se nós, espectadores, sentíssemos a mesma fadiga e o mesmo cansaço dos dois personagens. Somam-se a isso os poucos diálogos (a primeira fala do filme acontece quase aos oito minutos), o constante silêncio entre os Gerrys, sendo predominante os sons das suas caminhadas (o tênis que toca o chão arenoso, os tecidos das roupas que se tocam) e das respirações. O som da caminhada quando entra, começa quase sempre sincronizados com os movimentos dos personagens e aos poucos, vai se dessincronizando, a fim de não ser mais um simples andar diegético e tornando-se trilha sonora da cena.

Gus Van Sant, com esse filme iniciou uma nova fase em sua carreira, não deixa de inaugurar um cinema diferenciado pela maneira de manipular o tempo e o espaço a favor de uma narrativa que já não compactua com nenhum dos parâmetros clássicos, chegando mesmo a exacerbar e quase romper com os limites do que se convencionou compreender por cinema moderno. (MENDONÇA, 2011: 171)

Em *Gerry*, temos uma câmera que flutua e percorre o deserto, que anda por ele, que nos permite observá-lo, nos perdermos dentro dele, tal qual seus personagens; nos permite, portanto, imergir nele.



Além dos planos gerais, Van Sant utiliza poucos e pontuais, e por isso, importantes, primeiros planos com os rostos dos atores – chega a nos manter três minutos em um plano-sequência nos rostos dos personagens andando no deserto sem nenhuma palavra, somente o som da respiração e do andar deles. Este tipo de plano é usado poucas vezes antes e depois desta cena. Mas sempre que usada, a câmera próxima ao corpo dos atores, é para mostrar a fadiga, a exaustão dos corpos, nos aproximar dessas sensações. São os momentos psicologicamente mais importantes da narrativa: quando Casey Affleck está com vertigem e precisa pular de uma grande pedra (que, inclusive, não se sabe como ele foi parar ali); quando eles resolvem desenhar, aparentemente, um mapa na areia e, o mesmo, Affleck parece desorientado; e ainda quando Affleck tem uma alucinação/miragem.

A (pouca) alternância entre planos abertos e planos fechados e os “apenas cem planos em pouco mais de noventa e oito minutos” (VIEIRA Jr, 2012: 127) nos fazem acompanhar a andança de dois jovens americanos por um deserto. A forma de filmar e a “estética do fluxo” fazem com que nós nos percamos das mais diversas maneiras durante o filme: seja no deserto como espaço; seja nos dias, no tempo; ou ainda nos planos, nossos olhos percorrem aquelas imagens, às vezes, fixas, às vezes, em movimento, nos levando a uma completa imersão nos planos, no tempo e no espaço. Tornando o filme mais do que uma simples experiência cinematográfica, Gus Van Sant faz de *Gerry* uma experiência física e psicológica. Creio que não seja incomum sentir sede ou se sentir perdido ou ainda aflito ao assistir este filme.

### **3.2 Segundo tempo: *Elefante***

Em *Elefante*, Van Sant recria o dia na escola dos Estados Unidos da América em que houve o chamado Massacre de Columbine também em 1999. Porém, sem localizar essa história em algum tempo ou espaço, mostrando ser um fato que poderia acontecer em qualquer escola do país. Apesar de tratar do massacre, o diretor ocupa grande parte do tempo do filme para retratar o cotidiano da escola, o que ajuda a criar uma atmosfera de tensão. A certeza – principalmente a partir do minuto 20, em que os assassinos são, pela primeira vez, mostrados – de que “alguma coisa ruim” irá acontecer permanece, sem que nada de espetacular aconteça sem que um tiro seja dado, o que só acontece em quase uma hora de filme.

Em *Elefante* (2003), o que torna o massacre promovido por dois adolescentes numa típica *high school* norte americana um evento tão



mais estranho do que já seria normalmente – e aumentava seu suspense – era a beleza inevitável daquele balé de corpos que precedia (...) construindo um espaço por meio de *raccords* enigmáticos – verdadeiras desarticulações de um labirinto espaço-temporal. (OLIVEIRA Jr., 2010: 89)

O balé fica claro em muitas cenas, a câmera passa, em plano-sequência, de um personagem para o outro com fluidez. Ela o segue assim que ele passa pela câmera. Quando o trio de meninas vai pegar comida no refeitório, a câmera passa pela parte de trás do vidro, percorre todo o balcão até chegar ao último funcionário, que mexe na alface, sai, entra na cozinha, chama o primeiro funcionário na pia, eles entram numa porta e fumam, assim que ela sai deles, passa outro funcionário na frente da parede, que é seguido até uma próxima porta, em que tem mais um funcionário trabalhando; a câmera entra pela porta, o funcionário pega bandejas e sai, ela o segue e quando chega ao saguão, quem está se afastando do balcão são as meninas do começo. Tudo parece natural e ocasional, mas foi exaustivamente pensado, exaustivamente ensaiado. Ao invés de nos mostrar mais do diálogo das garotas, Van Sant escolhe nos mostrar personagens daquele local, como a escola funciona, o que rodeia aquele universo e o que será atingido pela tragédia.

Ao mesmo tempo em que a câmera segue os personagens, ela nos apresenta a escola, o palco do que vai acontecer. E essa escola aparece para nós como um labirinto, onde os corpos passam traçando linhas: “[a câmera] explora os interiores da escola a ponto de mesclar-se a esse ambiente, fazer parte dele como nunca nenhum outro filme fez” (OLIVEIRA Jr, 2003).

Na cena no quarto de Alex, um dos dois garotos responsáveis pelos tiros, esclarece-se a postura essencial de Gus Van Sant perante o tema: enquanto Alex toca Beethoven no piano, a câmera gira 360° mostrando tudo que está à volta dele, todo o universo multicultural e multicolorido que o circunda: videogames, quadros e desenhos na parede (um deles, um elefante), roupas espalhadas, televisão. (OLIVEIRA Jr, 2003)

A cena descrita acima por Oliveira Junior, talvez seja a que melhor descreva todo o filme. A principal questão para Van Sant é mostrar esse universo jovem dos anos 2000 nos Estados Unidos. Sem grande preocupação com explicações ou julgamentos, o diretor nos coloca nesses locais – seja na escola, seja no quarto – mostrando cada referência desse espaço e dessas pessoas.

A narrativa vem para o espectador em fragmentos, que muitas vezes se repetem na visão de diferentes personagens. O filme retrata um único dia no cotidiano daquela escola e



usa de pano de fundo alguns personagens, muitos que só sabemos os nomes porque aparecem nos intertítulos, quase sempre voltando pra um ponto anterior ao que a história está. Fazendo um ir e vir constante no tempo e com que momentos sejam repetidos por diferentes ângulos e com diferente importância no quadro:

O princípio da repetição de uma mesma cena sob um ângulo diferente, que funda a narração de *Elefante*, se acompanha de uma liberação imediata do espaço circunscrito por nosso olhar: o plano não é mais um mergulho subjetivo no mundo de um personagem. O que marca o fim de um plano no filme é apenas raramente a decisão do personagem, sua chegada a um destino, mas a intervenção de elementos exteriores: um adolescente passa no quadro, um acontecimento se produz, e o filme se bifurca acompanhando um outro trajeto, segundo o mesmo modo visual. A idéia de uma “boa duração” e da construção do plano como um crescendo não mais acontece em *Elefante*: uma temporalidade difusa se inventa, um ritmo novo que não tem nem começo nem fim. (JOYARD, 2003)

Essa repetição ajuda a aumentar a tensão do espectador que espera o momento em que o massacre vai acontecer. Com essa fragmentação, o diretor torna ainda complexa a situação, ao invés de tentar justificar a ação dos dois alunos ou de demonizá-los, Van Sant encontra uma terceira via, que traz possibilidades de justificativas: a facilidade na compra de armas, os jogos violentos de computador, o *bullying* ou até mesmo a música de Beethoven. São todas razões que estão em qualquer lugar. O diretor ao não ficar somente nos “assassinos” ou em só personagem, os torna qualquer pessoa, de qualquer lugar dos Estados Unidos, reconfigurando o Massacre, tornando-o não só de Columbine, mas possível em qualquer outra escola do país. Van Sant retrata um massacre em uma escola em seu país, mas, na verdade, está retratando toda uma geração, está trazendo a tela o espaço-tempo em que ela aconteceu.

A fragmentação e câmera varrendo o espaço levam o espectador a uma relação espaço-temporal diferente. Apesar de conhecermos grande parte do espaço da escola, não conseguimos reconhecer alguns dos locais que, depois que os “assassinos” entram na escola nos são mostrados, os espectadores mesmo não conseguiriam sair daquele local. Já com o tempo há, com a repetição, uma perda dele, as histórias que sempre voltam, o que estica o tempo, mas o espectador não sabe, exatamente, quanto durou aquela ação ou o quanto o filme voltou. Há uma montagem, logo no começo do filme quando começa, em que John (John Robinson) entra na sala do diretor, corta para a aula de educação física e vamos acompanhar Nathan (Nathan Tyson) por todo caminho até encontrar sua namorada. Não sabemos se é uma montagem paralela, e que John



realmente ficou todo aquele tempo na sala do diretor ou se para mostrar Nathan retrocedemos no tempo.

Gus Van Sant escreveu o roteiro de *Elefante* após conversar com os alunos da escola em que o filme foi rodado. Após ouvir o que jovens tinham a dizer sobre o seu próprio universo, o diretor pode adentra-lo sem temer distorções, ele reproduziu cenas e diálogos que presenciou durante sua estada na *high school*, para manter esse ar de proximidade – até mesmo do realismo buscado na “estética do fluxo” – Van Sant selecionou entre os próprios estudantes alguns para serem seus personagens no filme. Como o diretor não queria retratar um personagem específico, e sim, uma atmosfera, uma geração, os próprios alunos reuniam as potencialidades para poderem estar nesse filme.

### 3.3 Terceiro Tempo: *LastDays* – *Últimos Dias*

O último filme da trilogia, *Last Days* (2005) é uma reconstrução livre dos dias anteriores ao suicídio de Kurt Cobain, vocalista da banda Nirvana. Kurt no filme é Black (Michael Pitt), líder de uma banda de rock que se isola em uma mansão longe da cidade e perto da natureza para compor. Se a casa é distante da cidade, Black está afastado do mundo, em um refúgio em si mesmo.

Os planos-sequência nesse filme são, em maioria, com a câmera parada, muitas vezes, longe. É uma câmera que observa, não interage. Como o protagonista do filme, que “está em completo desligamento com o mundo, não se comunica com ninguém – muito menos com os espectadores do filme” (OLIVEIRA JR, 2005). Black, de certa forma, já está morto.

A câmera fixa ou com movimentos lentos – como os *travellings* se afastando da caixa de som ou da casa – tornam o filme mais palpável, já que a narrativa é esvaída, o protagonista, um vazio. Ao mesmo tempo, essa escolha na forma de filmar, vai ao encontro da narrativa. A história sem grandes ações, sem sobressaltos, o protagonista que pouco se mexe e quando o faz é lentamente; a câmera também está parada e devagar. Em alguns momentos, a câmera não está exatamente fixa, mas está parada “na mão” e se mexe como se um observador estivesse se movendo, o que potencializa o seu caráter de observadora.

Justamente quando a câmera não se mexe, o corpo de Michael Pitt permanece mais tempo em quadro e a continuidade é mantida, Blake começa a evaporar e se abstrai da cena, como um viajante interdimensional que não sai do lugar. É como no plano em que o vendedor de páginas amarelas fala sobre a renovação de um anúncio



enquanto Blake aos poucos parece se afundar no sofá e simplesmente sumir em si mesmo, sua permanência física sendo inversamente proporcional à duração do plano. Mais para o final do filme, numa cena arrepiante, ele canta e toca ao violão aquela balada triste e visceral, que fala do “longo caminho que vai da morte ao nascimento”. Nesse plano-sequência de uma fixidez e um retraimento formal inacreditáveis, Blake desaparece por trás de seu corpo mesmo (OLIVEIRA Jr., 2005)

O plano em que Black canta e toca ao violão a música é o único em que ele demonstra energia. Antes de tocar, há um dos únicos momentos em que os outros membros da banda que estão na casa tentam se relacionar com ele, conversar sobre um das composições. É a última chance de se conectar com as pessoas e, depois, o último suspiro antes da morte.

O espectador é primeiramente apresentado ao corpo de Blake e a sua inegável semelhança com Kurt Cobain. O corpo esquelético, que anda desajeitado pela floresta. Um corpo perdido. Procurando, talvez, a sua consciência, algo que lhe dê prazer, algo que o faça sentir vivo, procurando um jeito de se libertar, como ele diz “resolver isto na minha cabeça”.

O mesmo que Van Sant fez em *Elefante*, o filme anterior da trilogia, de repetir partes das cenas, ele faz em *Last Days*, mas com mais frequência e de uma forma, que em alguns momentos, faz com que o espectador se confunda com a ordem das sequências. E com isso, por alguns segundos, talvez haja um pequeno clima de suspense. Principalmente, na primeira vez que Blake é encontrado caído pela casa, ainda no começo do filme. Depois dessa cena, o longa-metragem é, simplesmente, uma imersão do espectador no cotidiano, sem julgamentos – com nos outros filmes, daquele homem. O seu fim é certo e tanto o personagem, quanto o espectador o esperam.

A narrativa é composta por fragmentos, não uma história com começo, meio e fim sendo contada, são pedaços – apresentados e reapresentados – que fazem com que, aos poucos, o espectador seja colocado naquele cotidiano, sem muita explicação, sem entender completamente os personagens, a relação entre eles, cabe ao espectador encaixar essas frações.

#### **4. Além da morte em comum**



Os três filmes de Gus Van Sant compartilham de diversas características além da presença da morte em seus finais. O que os une é principalmente o vazio, a narrativa rarefeita, o sensorio e a imersão do espectador nos ambientes.

Como rapidamente se percebe, o que melhor une os filmes da trilogia que *Last Days* fecha (depois de *Gerry* e *Elefante*) é o próprio mergulho conceitual de Gus Van Sant. Nos três casos, vemos o investimento no dispositivo em detrimento mesmo da narrativa: a *mise-en-scène* se concentra nas superfícies e abre o filme para um fluxo sensorio-temporal, enquanto a curva ficcional se acha cada vez mais fechada, constritamente minimalista. (OLIVEIRA Jr, 2005)

Em *Gerry*, somos apresentados ao personagem-cenário do deserto, os planos abertos e os que acompanham os personagens faz o espectador se sentir fadigado como eles. Em *Elefante*, varremos a escola junto com a câmera que segue os alunos e no último, observamos a casa em meio à floresta enquanto a câmera fica parada. Em cada filme à sua maneira, mas, em todos, o espectador é envolto pelos locais e por suas atmosferas. Nos três, o diretor busca a impressão de imparcialidade perante os acontecimentos, o registro do dia a dia, claro, em diferentes intensidades.

## REFERÊNCIAS

BAZIN, André. **O cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BONITZER, Pascoal. “**O que é um plano?**”. Local e data da publicação desconhecidos.

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na luz: A encenação no cinema**. Campinas: Papyrus, 2008.

CARVALHO, Raiana; REINALDO, Gabriela. **Cinema, fluxo e imersão: um olhar sobre os filmes *Gerry* e *LastDays***. In: **Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Fortaleza: Intercom, 2012.

JOYARD, Olivier. “**Que Plano é Esse (Continuação)**”. In: **Cahiersdu Cinema**, n. 580, junho de 2003. Paris: 2003, pp.26-27.

MENDONÇA, Fernando. **Nos Contornos do vazio: *Gerry* e os cinemas de deserto**. In: CÁNEPA, Laura; MÜLLER, Adalberto; SOUZA, Gustavo; SILVA, Marcel (orgs). **XII Estudos de Cinema e Audiovisual Socine – Vol.2**. São Paulo: Socine, 2011.

OLIVEIRA Jr, Luis Carlos. **Elefante**. In: **Revista Contracampo**. n. 58. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/58/elefante.htm>> Acesso em 08/02/2014.

\_\_\_\_\_. **Last Days**, In: **RevistaContracampo**. n. 75/76. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em <<http://www.contracampo.com.br/75/lastdays.htm>> Acesso em 28/03/2014.

\_\_\_\_\_. “**Do maneirismo ao mito de proteu: 1980-2000**”. In: KOLB, Davi (org.) **Primeiros Olhares**. Rio de Janeiro: Segunda-Feira Filmes, 2009.



\_\_\_\_\_. **O cinema de fluxo e a mise-en-scène**. São Paulo: USP, 2010a. (Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais). Disponível em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-30112010-164937/publico/6320356.pdf>>, acesso em 08/02/2014.

VIEIRA Jr, Erly. **O tempo dos corpos no “cinema de fluxo” de Apichatpong Weerasethakul**. In: **Anais do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Curitiba: Intercom, 2009.

\_\_\_\_\_. **Marcas de um Realismo Sensório no Cinema Contemporâneo**. 2012. 242 f. Tese (Doutorado). Escola de Comunicação. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2012.