

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Cinema de Animação e Artes Digitais

Luiz Fernando Máximo Esteves

**Análise do curta metragem “O Autor”:
um filme sensorial a partir da imaginação.**

Belo Horizonte
2022

Luiz Máximo

**Análise do curta metragem “O Autor”:
um filme sensorial a partir da imaginação**

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Simon Pedro Brethé

Belo Horizonte

2022

RESUMO

Esta monografia busca demonstrar como o curta-metragem “O Autor”, através do visual (cores, texturas e da composição elementos presentes na tela), age como filme sensorial a partir da imaginação. A partir da memória cultural e sensorial de cada espectador, ou de uma memória coletiva, podemos entender porque certos elementos o tornam “universais” no sentido da percepção do espectador. Essa pesquisa foi realizada tendo como base, filmes, artigos e monografias publicadas sobre o tema. Assim, foi possível destrinchar o visual da obra e analisar através da comparação com filmes rotulados de “sensoriais”, como essa animação se adequa ao termo.

Palavras-chave: Cinema Sensorial, Cinema de Animação, Narrativa Sensorial, Memória, Pandemia e o Cinema.

ABSTRACT

This monograph seeks to demonstrate how the short film “O Autor”, through the visual (colors, textures and composition of elements present on the screen), acts as a sensorial film from the imagination. From the cultural and sensorial memory of each spectator, or from a collective memory, we can understand why certain elements make it “universal” in the sense of the spectator's perception. This research was carried out based on films, articles and published monographs on the subject. Thus, it was possible to unravel the visual of the work and analyze, through comparison with films labeled “sensory”, how this animation fits the term.

Keywords: Sensory Cinema, Animation Cinema, Sensory Narrative, Memory, Pandemic and Cinema.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1:	15
FIGURA 2:	16
FIGURA 3:	19
FIGURA 4:	20
FIGURA 5:	21
FIGURA 6:	22
FIGURA 7:	23
FIGURA 8:	23
FIGURA 9:	25
FIGURA 10:	26
FIGURA 11:	27
FIGURA 12:	27
FIGURA 13:	28
FIGURA 14:	29

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	06
1. CINEMA, ANIMAÇÃO E O SENSORIAL	08
1.1 Cinema sensorial.....	09
1.2 Outros sentidos.....	11
1.2.1 Paladar.....	12
1.2.2 Tato.....	13
1.2.3 Escuta háptica.....	14
1.3 Animação.....	15
1.4 Do estímulo ao emocional.....	17
2. “O AUTOR”	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	32

INTRODUÇÃO

O final de 2018 para o começo de 2019 foi um período de muitas incertezas para a comunidade artística no Brasil. Após as eleições de 2018, iniciou-se um desmanche de programas voltados para o incentivo e manutenção da cultura e da arte. Um constante debate através das redes sociais e da mídia se estabeleceu, qual o papel do artista, da arte e por que investir nesses setores?

Para quem ainda estudava e aos poucos estava se estabelecendo em um mercado de cinema, foi um cenário terrível. Era lidar com a frustração, era ter a existência contestada diariamente. A forma que encontrei para lidar com essas frustrações foi através da escrita, da criação de um projeto onde eu pudesse falar de todos esses incômodos e desilusões. Contar uma história que fosse pessoal, que falasse de arte e ao mesmo tempo fosse uma homenagem a tudo o que eu vinha consumindo nos meus anos de estudante de uma escola de Artes. Assim, nasceu o projeto de curta-metragem “O Autor”.

Com a pandemia da Covid 19¹, precisei paralisar a produção do curta. Após 2 meses, entendendo um pouco melhor o que estava acontecendo, resolvi reescrever o projeto. Não seria viável a produção do filme da forma que eu idealizei, então, cortei a maior parte e mantive a essência de tudo o que eu acreditava. Com a pandemia surgiram novos estímulos, angústias e incômodos que acabaram entrando no projeto. Após a conclusão, enviamos o curta para pessoas próximas, festivais e familiares. Depois de uma semana, começou um “movimento” em torno do filme, entrada em diversos festivais, prêmios e dezenas de *feedbacks* muito parecidos, de pessoas de lugares muito diferentes, mas que apontavam semelhanças na forma como recepcionavam e se sentiam diante do curta. Relato de Fernanda Cardoso e Karolina Oliveira:

¹ A produção do curta-metragem tem início no começo de 2020 no atelier de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) – Belas Artes UFMG. Em Março do mesmo ano começa a aparecer casos frequentes da COVID 19 em todo o país. O comércio e as escolas param, as pessoas precisam trabalhar de forma remota e só o essencial continua funcionando de forma presencial. Com isso, a produção do filme que se iniciava também precisa de uma pausa.

"O Autor" me trouxe uma percepção diferente do que é cinema. Um filme não precisa ter 2h para sensibilizar quem assiste. Como o curta não é um tipo de filme que costumamos consumir, nos assustamos com a mensagem transmitida num rompante. Fui tomada de assalto por tantas mensagens em poucos minutos, sensações diversas, revi para aproveitar melhor cada referência e a cada vez encontrava uma nova. Emoção, alegria, angústia, sensação de cárcere. Parafrazeando o próprio filme "A arte existe porque a vida não basta". (Cardoso, 2022)

la demorar muito tempo pra escrever tudo que senti com o filme. Mas que bonito! Eu fiquei muito emocionada, eu já sou chorona, né? Levei um tapa da narrativa. Fiquei muito orgulhosa, parabéns pelo trabalho! Ficou lindo, muito emocionante e tocante. Estou boquiaberta com a qualidade, é simplesmente fantástico. (Oliveira, 2022)

As pessoas relatavam um estado emocional, choro, identificação com o que viam. Mas ninguém sabia exatamente explicar o motivo. A equipe do filme não estava apta a entender esse “fenômeno” em um primeiro momento. João Cabral de Melo Neto², um dos maiores poetas brasileiros de todos os tempos, ao finalizar um poema, guardava o mesmo dentro de uma gaveta por meses, afim de conseguir um afastamento necessário para entender o que realmente era aquela obra. Faltava esse afastamento para nós, faltava entender o que tínhamos nas mãos. Mas o feedback do diretor Matheus Moura³ foi uma primeira luz para a busca desse entendimento, ele relatou a mesma emoção, mas conseguiu direcionar os motivos:

“O que me chamou atenção e que eu gosto da forma como foi feita, é a atmosfera, é essa coisa “suja”, que envolve o processo criativo, onde vocês precisaram escavar fundo pra chegar. Uma atmosfera que consegue contemplar a forma como nossa cabeça funciona. Não é um filme metalinguístico, mas ele me faz pensar nos nossos processos internos e tudo o que eu vivi nos últimos anos. De estarmos em um terreno movediço em busca de um chão sólido. Esse filme acaba entrando no campo do cinema sensorial, onde a experiência do filme não fica apenas nos 03 minutos de imagem e som.” (MOURA, 2022)

² João Cabral de Melo Neto foi um poeta e diplomata brasileiro. Sua obra poética, que vai de uma tendência surrealista até a poesia popular, porém caracterizada pelo rigor estético, com poemas avessos a confessionalismos e marcados pelo uso de rimas toantes, inaugurou uma nova forma de fazer poesia no Brasil.

³ Matheus Moura é natural de Belo Horizonte, cidade onde se formou em Comunicação Social pela Pontifícia Católica de Minas Gerais e deu seus primeiros passos no audiovisual. Dirigiu os curtas metragens “Ditadura Roxa (2020) e “À noite todos os gatos são pardos (2022). Atualmente é estudante na EICTV, em Cuba.

Foi a primeira vez que ouvi o termo “cinema sensorial”. Até o momento, com seis meses de circulação, “O Autor” esteve em 52 festivais, 21 prêmios, passando por 27 países, em todos os continentes possíveis (só não passou na Antártida). E os feedbacks continuam no mesmo caminho, o que me faz pensar que esse projeto tem um ponto que consegue conectar diferentes culturas e pessoas, levando a uma emoção que parte de um lugar comum (inconsciente).⁴

Esta pesquisa busca discutir como o curta-metragem “O Autor”, através da articulação de elementos visuais (formas, cores, texturas e escolha de elementos diegéticos), age como filme sensorial a partir do conceito de imaginação, considerando que certos elementos o tornam “universais” no sentido da percepção do espectador. Podemos ter interpretações bem parecidas ao redor do mundo, mesmo tendo questões subjetivas entre culturas e pessoas.

É importante enfatizar que não se pretende aqui realizar uma análise fechada, conclusiva ou totalizante dos filmes ou dos conceitos relativos ao sensorial, ao corpo e à narrativa. A pesquisa ganha força e pertinência a partir da problematização de suas questões ou levantamento de hipóteses e não exatamente de respostas conclusivas. Sendo assim, este projeto se apresenta como um dos caminhos para a representação e construção para uma bibliografia mais abrangente nesse campo de estudo específico.

1. CINEMA, ANIMAÇÃO E O SENSORIAL

O cinema é o artesanato das imagens, é a arte ficcional que, na junção das coisas do mundo constrói a narrativa do real. O cineasta é artesão, e seu olhar artefato de criação, que usa as expressões artísticas, uma a uma, para tecer movimentos que saltam para fora da tela, enchendo os olhos de seus espectadores. Ao espectador cabe a tarefa

⁴ Inconsciente Coletivo, segundo o conceito de psicologia analítica criado pelo psiquiatra suíço Carl Gustav Jung, é a camada mais profunda da psiquê. Ele é constituído pelos materiais que foram herdados, e é nele que residem os traços funcionais, tais como imagens virtuais, que seriam comuns a todos os seres humanos. O inconsciente coletivo também tem sido compreendido como um arcabouço de arquétipos cujas influências se expandem para além da psiquê humana. Além do inconsciente coletivo, há o inconsciente pessoal, composto de matérias adquiridos ao longo da vida.

de criar dentro de si sua própria estória. Sobre o espectador, Jacques Aumont, em seu livro “A Imagem”, diz que a percepção das imagens pelo espectador é modelada pelo seu contexto, suas crenças, época e cultura. (AUMONT, 2010, p.77).

Segundo Pasolini, existem no cinema duas narrativas: uma de natureza prosaica, objetiva e direta e outra poética, subjetiva e indireta. Esses dois olhares constroem o filme em seu enredo e causam, no espectador, sensações explícitas e implícitas. (PASOLINI, 1982. p. 142). Apesar das duas narrativas que podem compor o mesmo filme, essa pesquisa busca um olhar através da segunda, está que é poética, subjetiva e indireta.

1.1 Cinema sensorial

Esse cinema tem por característica produzir filmes de natureza dúbia. O autor se serve do “estado de ânimo psicológico dominante do filme”, que é aquele de um herói doente, anormal, para realizar uma *mimese*⁵ contínua que lhe confere uma enorme liberdade estilística, anormal e provocante. Segundo Pasolini, sob esse filme, esconde-se outro, que o autor teria feito sem o pretexto da *mimese visual* de seu herói: um filme de caráter total e livremente expressivo e expressionista (PASOLINI, p. 31-32).

Para essa análise, ou na construção de um filme sensorial, faz-se necessário compreender os caminhos e aspectos que o conduzem a este “patamar”. Mesmo compreendendo a sensação causada pelo filme finalizado, entender como construir um produto sensível e as vezes subjetivo de uma forma consciente e planejada é crucial para esta monografia.

A noção de sensorialidade engloba as formas do sentir e o estado afetivo humano, correspondentes a uma espécie de atenção aos elementos que dizem respeito ao pathos (as emoções, os afetos e os sentimentos). Segundo Laura Marks no livro “*The Skin of Film*”, a sensorialidade está vinculada ao uso dos nossos 5 sentidos (visão, audição,

⁵ Mimese, mimesis ou mimésis é um termo crítico e filosófico cujo princípio é o de que a poética, a arte, deve ser uma imitação da vida real, ou seja: deveria ser o reflexo da realidade.

paladar, olfato e tato). Mas, se na fruição de um filme, no audiovisual como cinema “clássico⁶”, dois sentidos são afetados pragmaticamente (visão e audição), qualquer filme estaria apto a compor esse status de cinema sensorial, certo? Não necessariamente. O sentido precisa ser estimulado de forma perceptível, fugindo de um mero recurso narrativo para contar a história. Esse estímulo possui uma forma de narrar na qual o sensorial é sobrevalorizado como dimensão primordial para o estabelecimento de uma experiência estética e sonora junto ao espectador. Ou seja, trata-se de outra pedagogia do visual e do sonoro, muitas vezes aliado a certa dose de tatilidade na imagem, aquilo que Marks denomina como uma “visualidade háptica” (Marks, 2000), que nos convida a reaprender a ver e ouvir um filme, para além de uma certa anestesia de sentidos que as convenções do cinema hegemônico.

Um ótimo exemplo de estímulo do sentido pelo não uso, ou ir deixando de usar durante o processo, é o filme *Perfect Sense* (EUA, 2011) dirigido por David Mackenzie. O filme conta a história de Susan (Eva Green), uma epidemiologista e Michel (Ewan McGregor), um chef de cozinha. Ambos se conhecem e começam a se relacionar em meio à turbulência de uma possível pandemia, sem explicação aparente, na qual as pessoas possuem sintomas específicos (reações), e posteriormente, ocorre a perda dos sentidos. O primeiro sentido perdido é o olfato, no qual a pessoa começa a sentir-se com um medo que se manifesta sem estímulos internos ou externos, e se agrava para momentos de choro compulsivo, sentimentos de luto, até que em dado momento, se perde o sentido. Em sequência as pessoas perdem o paladar, audição e visão (tato não é afetado). Até perder o paladar, o desespero da perda só é transmitido para o espectador através da narrativa e da atuação dos atores. Mas com a perda da audição, o diretor faz todos os sons diegéticos ou não, diminuírem até não restar nada. Você se encontra no mesmo estado agonizante dos personagens, fica sem ouvir durante 25-30 minutos. Com a visão é a mesma coisa, a medida que os personagens perdem a visão

⁶ Utilizo a palavra “clássico” para diferenciar o audiovisual de exposições e performances do formato que conhecemos no início do século XX, caracterizado por narrativas lineares, com início, meio e fim. Este formato que o espectador assiste sem uma interação física direta, sem andar ou tocar em objetos que compõem aquele espetáculo.

o foco da câmera se torna embaçado, até que no final, a imagem fica preta. Foi uma experiência incrível de estímulo de forma perceptível dos sentidos através do audiovisual.

1.2 Os outros sentidos

Existem duas formas de estimular os outros sentidos (olfato, paladar e tato) através desse cinema “clássico” que estamos analisando. Esses dois caminhos podem aparecer de forma a se completar ou de maneira singular. O primeiro caminho é pela sinestesia, uma condição na qual o estímulo em um dos sentidos provoca uma percepção automática em outro sentido. Este estímulo ocorre de uma forma mais “primitiva”, a conexão entre os sentidos se dá de forma inconsciente. A forma de sensação é gerada através dos nossos órgãos internos (estômago, intestino, pulmões) e cenestésicos (ligados à sensibilidade para a fome, sede, fadiga, etc).

A sensação está ligada ao corpo, mas a um corpo sensível, com um lado voltado para o sujeito (“o sistema nervoso, o movimento vital, o instinto, o temperamento”) e outro voltado para o objeto (“o fato, o lugar, o acontecimento”). Mas são duas faces indissolúveis: aqui sujeito e objeto se confundem “ao mesmo tempo eu me torno na sensação e alguma coisa acontece pela sensação, um pelo outro, um no outro. É o mesmo corpo que dá e recebe a sensação, que é tanto objeto quanto sujeito. Mas a sensação é sempre múltipla, e composta de sensações elementares. Na pintura de Bacon e em Cézanne, acontece “uma lógica dos sentidos”, **não racional e não cerebral**. (DELEUZE, 2007, p. 42).

O segundo caminho é através da memória. Essa ativação pode ocorrer por meio da forma como os sentidos são desencadeados e interpretados esteticamente na imagem e seu potencial de gerar sensações para além do estímulo comum, com signos pertinentes à arte: forma, cor, composição, textura, sons. A memória é seletiva na construção do passado, é também a partir do esquecimento que os fatos abrigados pela memória são reconstruídos. Jeanne Gangnebin, buscou ampliar a visão sobre mimesis. Ele distingue dois momentos principais da atividade mimética, não apenas reconhecer, mas produzir semelhanças. Ou seja, a memória conserva os traços gerais do acontecido, mas a imaginação modifica e amplia. Assim, lembrar não seria apenas reviver o passado, resgatá-lo tal qual ele foi - ou acredita-se que tenha sido. Mas seria a reconstrução das experiências passadas no tempo presente. (GAGNEBIN, 2006)

O neurocientista Ivan Izquierdo (2011) nos oferece o esclarecimento para a etapa científica da ativação dos sentidos:

“(…) a memória guarda emoções”. Por exemplo, se neste momento cair o teto em nossas cabeças, ou algo do estilo, e sairmos correndo, nos lembraremos sempre desse episódio. A parte que é informacional ou cognitiva, ou seja, a visão do teto caindo, nossa corrida, etc. Pode ser armazenada ou não, no entanto a parte emocional, o susto que isto nos daria, o terror que isso nos causaria, certamente seria registrado. (IZQUIERDO, 2011)

Para visualizar animações, live actions e documentários, como “*Nyosha*” (Israel, 2012), “*O Pianista*” (FR, GER, UK e POL, 2002) e “*A Vida é Bela*” (Itália, 1997) não precisamos ter vivido o Holocausto (nunca podemos compreender plenamente um evento que não vivemos), mas a experiência de memória dele.

1.2.1 Paladar

O filme “*Toast*” (UK, 2010), de S.J. Clarkson, é baseado no livro homônimo e autobiográfico do chef inglês Nigel Slater. Desde o primeiro minuto o longa constrói a relação de Nigel (Oscar Kennedy e Freddie Highmore) com a culinária e os sabores. Aos poucos nós também somos provocados pelos desejos do menino. Slater é uma criança curiosa com uma única motivação, sua paixão pela gastronomia. Toda essa motivação está sempre sendo barrada pela mãe (Victoria Hamilton), que apesar de carinhosa, é um desastre na cozinha e pelo autoritário e pouco afetuoso pai (Ken Stott). A alimentação do garoto é baseada em enlatados e comidas pasteurizadas, tudo sem cor, com pouca vida e que não desperta a menor vontade de experimentar.

O estímulo ao paladar acontece aos poucos, em uma construção com a vida do garoto. Após entender a dinâmica do menino com os pais, ele fala em off: “Quando você é privado de alguma coisa, isso faz você desejar ainda mais”. A única hora que os alimentos tem cores são no livro que o menino guarda escondido, onde ele tateia as imagens e imagina o sabor de cada prato. Josh (Matthew Mc Nulty) o jardineiro da família, é uma espécie de desafogo e guia na exploração dos sentidos para o garoto e o espectador. Enquanto come um nabo recém colhido da terra, ele fala: “Tudo é vivo, tudo é uma provocação dos sentidos”. O menino pergunta o gosto do nabo, e tem como resposta: “Você só vai saber se provar”, enquanto o jardineiro aponta o legume em

direção a câmera e fala quase como uma confidência ao espectador. Josh pede que o garoto sinta o cheiro das flores, fique debaixo da chuva de verão sem pressa e medo de se molhar.

Tudo muda quando a mãe de Nigel morre, a relação com o pai piora e a Sra. Potter (Helena Bohan Carter) é contratada. Potter é a faxineira da casa e uma cozinheira de mão cheia. Apesar do garoto não gostar da mulher, fica encantado com suas habilidades culinárias. A comida passa a ser mais colorida, e mais atraente aos olhos. A primeira vez que o garoto realmente come algo feito pela Sra. Potter, aparece uma “luz divina” sobre o garoto com um pedaço enorme de torta na mão. Nigel mastiga bem devagar, sorri como nunca no filme, apreciando o gosto de cada ingrediente que consegue sentir. A partir desse momento estamos sempre imaginando o gosto de tudo que os personagens estão comendo e descrevendo através do paladar. O alimento que mais aparece é o merengue de limão, apontado pela Sra. Potter como “o melhor merengue de limão que você pode comer”. O filme estimula e provoca nosso paladar, estamos sempre imaginando e recorrendo à memória para localizar algo semelhante àqueles sabores.

1.2.2 Tato

Esses filmes possuem essa predileção por uma forma de narrar na qual o sensorial é sobrevalorizado como dimensão primordial para o estabelecimento de uma experiência estética e sonora junto ao espectador. Em lugar de se explicar tudo com ações e diálogos aos quais a narrativa está submetida, adota-se aqui um certo tom de ambiguidade visual, textual e auditiva, que permite a apreensão de outros sentidos. A valorização de texturas dos objetos filmados muito de perto buscaria uma espécie de ativação do tato, a partir da memória cultural e sensória de cada espectador. Nesse tipo de visualidade, as imagens percebidas são completadas justamente pela convocação da memória e da imaginação, de modo a conferir outros significados ao que se filma em plano-detalle, para além de explicações racionais.

No livro *“The skin of the film”*, Laura Marks argumenta que a experiência do espectador é tátil, pois seria como se nós estivéssemos tocando o filme com os olhos. Ela sublinha o papel do corpo na experiência tátil de assistir filmes. Por meio dos sentidos

se constitui uma percepção sensorial que remete a experiências passadas. O corpo tem uma função predominante na construção de sentido, se sobrepondo à representação através de signos.

Como afirma Giuliana Bruno, o háptico “constitui o contato recíproco entre o ambiente e nós” (Bruno, 2010, p. 30): É ele que, na condição de abstração heterotópica de se assistir a um filme, nos faz recordar que ainda temos um corpo, com toda sua concretude. É pelo toque que apreendemos o espaço e, enquanto interação sensória, o háptico se aproxima da khinestesis, essa habilidade do corpo em sentir seu próprio movimento no espaço. Daí talvez o desejo de tocar, que por vezes aparece explicitamente na filmografia de Tânia Anaya, Alê Abreu e Wesley Rodrigues.

1.2.3 Escuta háptica

Assim como a visão pode ser háptica, também pode ser a escuta (haptichearing) Marks (2000, p. 183). Parte-se aqui do pressuposto que temos a tendência de escutar sons específicos quando ouvimos o som ambiente como um todo indiferenciado. A escuta háptica seria o breve momento em que os diversos elementos sonoros se apresentariam como não-diferenciados, antes que escolhamos os sons que mais nos afetam (aqueles que “roçam” de maneira mais presente nossos ouvidos), em torno dos quais será organizada nossa percepção espacial. Afinal, nossa memória afetiva é uma instância fundamental não só para codificarmos o que ouvimos, mas também para dedicarmos mais atenção a uma fonte sonora do que outra, mesmo que ela seja a menos intensa. Deste modo, a escuta háptica duraria curtos períodos de tempo, até que algum som venha a ocupar o foco de nossa atenção. Como a definição de qual som irá guiar a percepção do espectador se dá de indivíduo para indivíduo, por uma série de fatores (além da memória afetiva, temos a capacidade de funcionamento do aparelho auditivo, e até mesmo as condições de reprodução das frequências sonoras durante a exibição de um filme), podemos pensar esse mecanismo como uma espécie de arejamento/afrouxamento no processo de produção de sentidos que cada um faz de uma determinada cena, valorizando assim outros conteúdos audiovisuais que não aqueles pré-concebidos como centrais para a narrativa. Deste modo, a hapticidade auditiva pode

ser um mecanismo capaz de ampliar a experiência sensorial do espectador, uma espécie de potência centrífuga de reorganização das relações espaciais a partir do som.

1.3 animação

Carregadas de plasticidade, seja na composição de cenas, iluminação e escolha do material, a animação em stop motion, ou no estilo gráfico e de materiais comuns à técnica bidimensional, como a tinta a óleo, a aquarela, o carvão, os pastéis (ou em alguns casos que simulam digitalmente os mesmos), atribuem à construção manual como o gesto que aproxima a memória da materialidade, que podem ser vistos em filmes como *Nyosha* (Israel, 2012); *Balançando na Gangorra* (Brasil, 1992), *The Night Witch* (EUA, 2013), *Filme de Papel* (Brasil, 2007) entre outros. Nota-se uma tentativa de correspondência com o mecanismo não linear que as memórias vêm à tona, que podem surgir com diferentes formatos e texturas, dependendo da fonte que as estimula, as vezes sem foco, disformes quase orgânicas, coloridas ou sem foco, abstratas e que reforçam com esta escolha a natureza dinâmica do que é registrado e armazenado diariamente em nossa memória. “Nos filmes relativos à memória há uma ocorrência de emoções, sentimentos e estados de espírito que são particularmente difíceis de representar por meio de imagens em live-action.” (WELLS, 1998)



Figura 01: Frame do filme “Filme de Papel” (2007).



Figura 02: Frame do filme “Balançando na Gangorra” (1992).

Fonte: Anaya Produtora Mineira

Balançando na Gangorra (1992), de Tânia Anaya, figura 2, é um ótimo exemplo de como a animação tem um maior potencial em suscitar o estímulo dos sentidos através de uma obra audiovisual. Ao ver uma animação como “Balançando na Gangorra”, podemos entrar com um olhar especial, não esperando convenções e regras de um mundo real. Criamos ali uma abertura e aceitação para um mundo sensório e sensível, onde nos guiamos por um fluxo de imagens e sons. A música “Traveling”, de Meredith Monk ganha uma nova nuance com a voz de Sylvia Klein (cantora lírica), e o pianista Wagner Sander. O acompanhamento da voz não acontece na versão original, mas fez toda a diferença para o curta-metragem. A trilha com seus zumbidos “fantasmagóricos”, agudos, chorosos, saltam aos ouvidos, sendo possível sentir na pele. O giz paltel em meio ao papel preto traz texturas, formas, cores que na inserção do filme nos faz sentir parte desse mundo. A “movimentação” da câmera faz com que o espectador tente localizar seu próprio corpo durante a experiência. Não é preciso entender tudo, e sim, sentir, absorver a atmosfera ali criada. O curta preenche todos os requisitos para ser considerado sensorial.

A animação não está necessariamente em causa com a realidade física, mas sim a metafísica: o significado que atribuímos à nossa experiência de realidade. Tal significado, no entanto, não necessita ser epistemológico, a animação pode trabalhar no “modo primitivo”, um estado que explora o sensorial da consciência. A animação tem o potencial para enfatizar o conhecimento pré-linguístico, em vez de reforçar a noção cartesiana de “ver para crer”. (WELLS, 1997)

1.4 Do estímulo ao emocional

Vários fatores podem moldar um filme ao sensorial e a essa forma de recepção por parte dos espectadores. Segundo a patologia, a sensopercepção⁷ já seria o suficiente para uma pessoa sentir e se emocionar simplesmente por ter seus sentidos estimulados. Através das alterações nos órgãos receptores, a pessoa poderia sentir alegria, tristeza, vontade de chorar, raiva, compaixão e etc. O sensorial nas narrativas contemporâneas pode ser compreendido sob a lógica da sensação e das pequenas percepções. Trata-se então de um regime sensório-temporal, onde o sensório é liberado pelo tempo, e as narrativas se encontram além (ou aquém) da representação – indo das formas às forças. O sensorial, nesse sentido, é experiência do presente, experiência no corpo. E se dá pelo surgimento da sensação-pura, dos blocos de sensações que formam a imagem e que nos trazem afetos e percepções. Em suma, há todo um sistema de sensações, que é percebido na imagem, e no qual trabalham as impressões mínimas, as percepções infinitesimais, dadas pela composição, pelas cores, pelos ritmos do filme.

2 .“O AUTOR”

“*O Autor*” (Brasil, 2022) conta a história de William, um escritor de meia idade, que vive sozinho em uma pequena casa mal cuidada e não consegue se estabilizar

⁷ A sensopercepção é a capacidade de captação e codificação de estímulos sensoriais. Essa função psíquica envolve dois conceitos: sensação e percepção. A sensação pode ser definida como o fenômeno gerado por estímulos sensoriais (físicos, químicos ou biológicos variados) que produzem alterações nos órgãos receptores, estimulando-os.

fazendo o que ama. Confuso e angustiado, o personagem passa a flertar com a morte e procura motivos para continuar vivo em sua jornada. Alguns objetos de sua casa o fazem recordar do passado e a importância da arte em sua vida. Para William, o único momento que a vida é suportável, é no afeto e na arte. Assim, acontece um cabo de guerra entre vida e morte na cabeça do escritor.

Vários elementos fazem o curta concatenar com o conceito de filme sensorial apresentado até aqui. A narração não parte de um texto objetivo e direto, e sim da subjetividade, uma porta para a cabeça de um homem desesperado. A locução oscila entre diferentes ideias e pensamentos (O ator não deveria “acertar” o tempo todo. Esse filme é sobre erros, é as vezes não saber por onde ir). O visual do filme é o que tem mais a entregar; o estilo da arte, os materiais, enquadramentos, a escolha de elementos e personagens (figurantes) para compor os cenários e a própria técnica de animação mudam drasticamente durante o filme (2D cut-out, 2D tradicional, 3D, Rotoscopia).

É através do visual que conseguimos explorar toda a angústia e confusão do personagem. O presente do personagem (flerte com a morte), é completamente diferente dos momentos em que ele é transportado para a memória (arte e afeto). O filme busca estimular e provocar nossos sentidos e emoções, com a imaginação, alguns espectadores podem recorrer a memória para localizar algo semelhante aos momentos vividos por William.

Para o presente, escolhi como referência o artista austríaco Egon Schiele⁸. O desenho de observação sempre foi primordial em seu trabalho, desta forma, a perspectiva e proporções são sempre realistas, baseadas nos modelos, mesmo que o desenho seja estilizado. A figura humana, figura 3, é representada de maneira magra e expressiva, acentuando ossos e musculatura, algo sensível para representar a psique do personagem. Schiele trabalhava com a pintura, ver uma “simulação” digital de material de técnica bidimensional (tinta a óleo) e a textura tão perto aos olhos, faz com que o sensorial seja sobrevalorizado como dimensão primordial à experiência do espectador.

⁸ *Egon Schiele* foi uma das principais figuras do *expressionismo* austríaco. Seus retratos e autorretratos, explorações abrasadoras da psique e da sexualidade de seus modelos, estão entre os mais notáveis do *século XX*.

A escolha desse artista para o momento de angústia do personagem pode trazer uma dose de tatalidade na imagem, a “visualidade háptica” que Marks (2000) denomina.

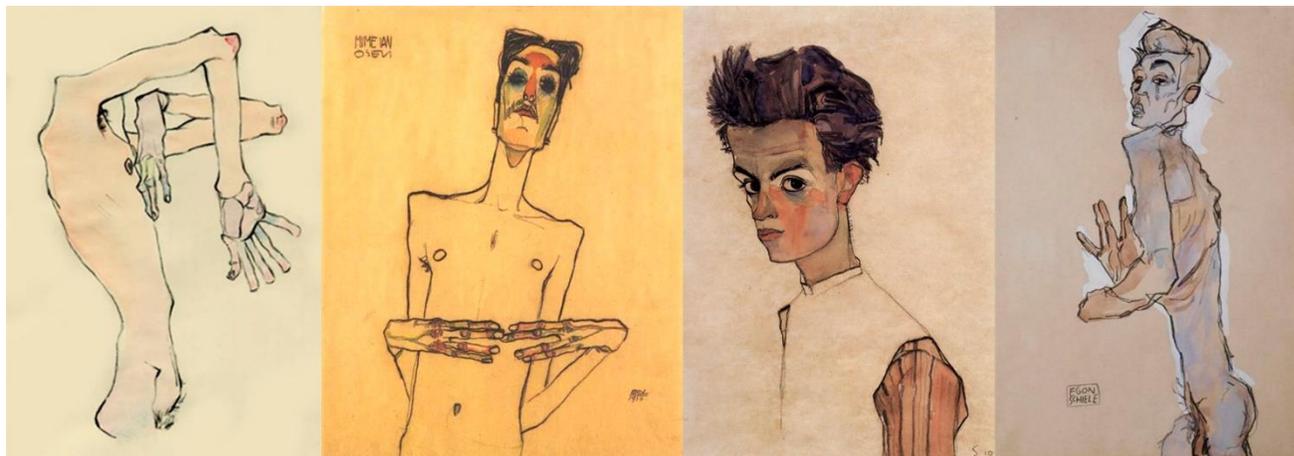


Figura 03: Figura humana representada por Egon Shiele.

Fonte: Google Art & Culture

Através de Shiele (presente) demonstramos o objetivo do curta ao adentrar a história. A estátua de Dom Quixote ao ganhar vida e fazer a menção, “lutar contra moinhos de vento”, trás o que se pretende com um filme sobre a arte e o artista; enfrentar diversas batalhas pelo simples significado da luta por um ideal e por princípios, independentemente da vitória ou da derrota. Ao escolher esses elementos, o filme busca acessar a relação com a arte através da experiência do espectador. Miguel de Cervantes⁹, criador da obra “*Dom Quixote de la Mancha*” (Espanha, 1605), criou 40 batalhas para o cavaleiro, vencendo 20 e perdendo 20. Desta forma, o escritor cria uma complexa relativização da vitória e da derrota. Essa é a batalha do artista, é a luta de William entre arte e realidade. As palavras do escritor “quixotesco” Darcy Ribeiro são das

⁹ Miguel de Cervantes Saavedra (1547 - 1616) foi um romancista, dramaturgo e poeta castelhano. A sua obra-prima, *Dom Quixote*, muitas vezes considerada o primeiro romance moderno, é um clássico da literatura ocidental e é regularmente considerada um dos melhores romances já escritos. O seu trabalho é considerado entre os mais importantes em toda a literatura, e sua influência sobre a língua castelhana tem sido tão grande que o castelhano é frequentemente chamado de *La lengua de Cervantes* (A língua de Cervantes).

poucas que conseguem expressar minimamente a importância da luta pelo que se acredita, em que pese vencer ou não:

“Fracassei em tudo que tentei na vida. Tentei alfabetizar as crianças brasileiras, não consegui. Tentei salvar os índios, não consegui. Tentei fazer uma universidade séria e fracassei. Tentei fazer o Brasil desenvolver-se autonomamente e fracassei. Mas os fracassos são minhas vitórias. Eu detestaria estar no lugar de quem me venceu”. (RIBEIRO, 1992)

Foram feitos alguns ajustes para adaptar todos os estilos para animação, mas a essência do artista escolhido estava ali, figura 4 e 5. Normalmente as pinturas de Shiele são mais “limpas”, os elementos não se encostam, fazendo a composição ficar bem leve. A forma encontrada para passar uma sensação parecida foi a falta de cor e a linha que se perde no fundo da imagem. Elementos do cinema e fotografia também foram utilizados para uma melhor adaptação para animação (como distância focal, iluminação e a forma de compor o enquadramento).



Figura 04: Frame do filme “O Autor” (2022).

Fonte: Motim Estúdio



Figura 05: Frame do filme “O Autor” (2022).

Fonte: Motim Estúdio

Separamos as memórias do personagem em segmentos da arte e dos palcos que a fazem chegar ao público, como teatro, TV, cinema, música e pintura. Para a TV, escolhemos o artista Joseph Fenneker. Por ter florescido em meio aos horrores da guerra e à devastação econômica que dominou a Alemanha, o cinema expressionista buscava expressões viscerais de emoção e desprezava a obediência das regras de composição e representação. Fenneker e o movimento expressionista alemão rejeitavam a representação naturalista de uma realidade objetiva. Eles retratavam figuras humanas, prédios e paisagens de maneira distorcida e estilizada, sem muita preocupação com as convenções da perspectiva ou da proporção, para desorientar o observador, figura 6. Essa abordagem era usada para transmitir emoções internas e subjetivas por meio de ferramentas externas e objetivas.

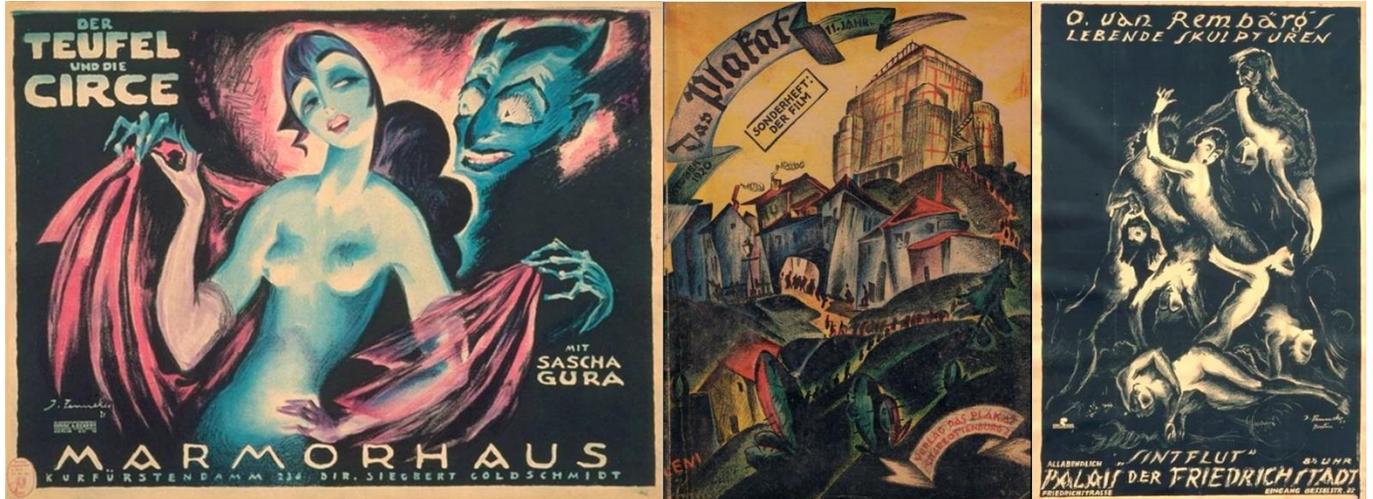


Figura 06: Cartazes de Joseph Fenneker.

Fonte: Google Art & Culture

Fizemos simulações de materiais de forma digital (carvão, pastéis, tinta e etc) em todos os estilos que aparecem no filme. Para Fenneker, foi observado e respeitado algumas características no momento da adaptação para animação, figura 7 e 8.

Características:

- uso de formas abstratas;
- retratação de sentimentos tais como: angústia, medo e solidão;
- valorização da subjetividade (voltada para o interior e o isolamento do indivíduo);
- deformação da natureza e dos objetos para expressar sentimentos.

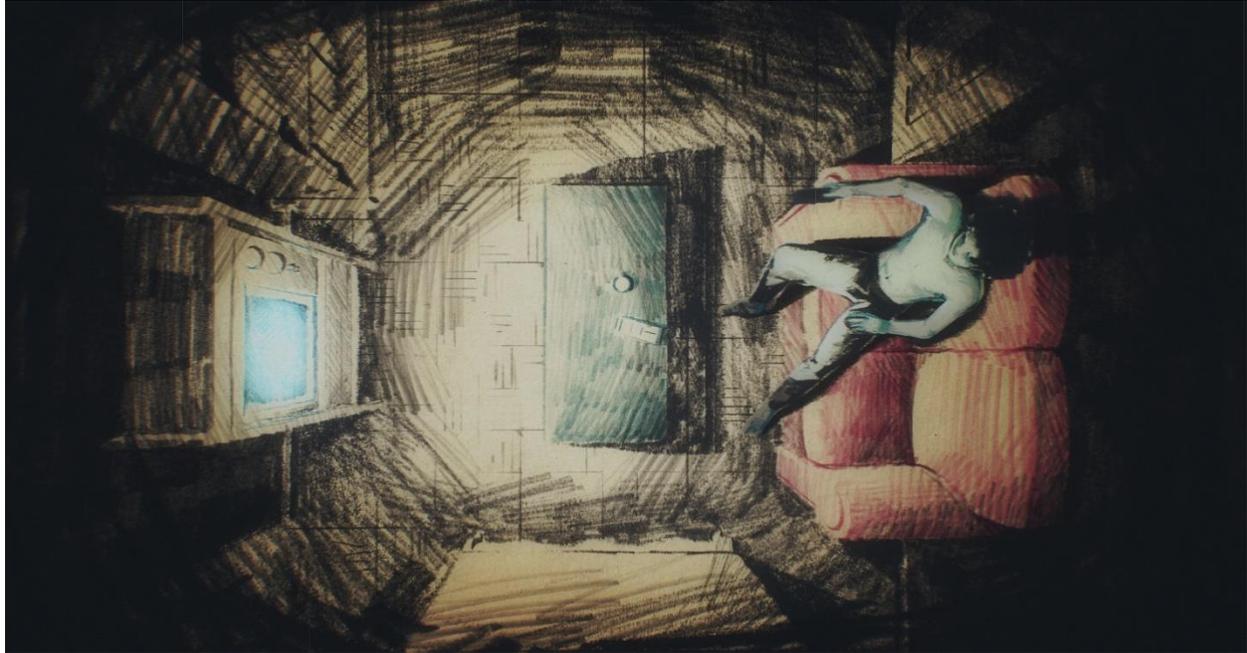


Figura 07: Frame do filme “O Autor” (2022).

Fonte: Motim Estúdio



Figura 08: Frame do filme “O Autor” (2022).

Fonte: Motim Estúdio

O estilo de Fenneker pode funcionar além de um estímulo visual, a escolha da simulação do carvão busca trazer a visualidade háptica, a vontade de tocar na tela

(Marks, 2000). As cores servem de guia para o olhar do espectador, vermelho e azul são cores distantes no círculo cromático¹⁰, utilizamos apenas em alguns elementos do cenário e personagens. A memória aqui vem do “estranhamente familiar”, de passar um dia em frente a TV zapeando os canais e encontrando conteúdo diverso. O uso da câmera em primeira pessoa busca elevar essa sensação, alguns espectadores, por alguns instantes, podem se sentir no mesmo lugar do personagem. As obras que aparecem no aparelho de televisão também são referências ao expressionismo alemão e ao terror nacional (José Mojica Marins), fazendo uma viagem no tempo de acordo com as referências individuais de cada um.

No momento da festa, representando a música, escolhemos Robert Valley¹¹. Talvez por consumir muito esse artista e seu trabalho estar em diversos clipes e curtas-metragens (Gorillaz, Metallica, Love Death + Robots e etc). O desenho de Valley é estilizado, com muitas linhas retas, de cor preta que acabam se confundindo com a massa criada nos cabelos e roupas. Quando preenchidos, os personagens de Valley utilizam degradê para as sombras e definição de perspectiva.

Diferente dos outros estilos escolhidos, a arte de Valley é mais digital. Utilizamos cores complementares (azul e laranja) e saturadas para que os personagens “saltem” em relação aos olhos, figura 9. A câmera em primeira pessoa junto com o movimento contínuo pode fazer com que a localização do nosso próprio corpo se perca por um leve momento. A memória acontece pelo ambiente, uma festa, bebida, drogas, a relação com a música e os artistas desse segmento (que já não se encontram nesse mundo em sua maioria). No momento em que a mão (câmera em primeira pessoa) leva um comprimido a boca, o som da transição para a próxima cena traz um estímulo ao paladar.

¹⁰ Este instrumento é utilizado na hora de compor ilustrações coloridas, é um guia rápido com a qual podemos identificar facilmente as cores complementares, as análogas, as meio-complementares, e outras combinações harmônicas possíveis.

¹¹ Robert Valley é um animador e designer gráfico canadense. Como reconhecimento, foi nomeado ao Oscar 2017 na categoria de Melhor Animação em Curta-metragem por *Pear Cider and Cigarettes*.



Figura 09: Frame do filme “O Autor” (2022).

Fonte: Motim Estúdio

O curta “O Autor” procurar homenagear a arte e os artistas, em todo momento utilizamos algum elemento ou pessoa importante para acessar memórias de experiências que o espectador pode ter passado através daquele segmento. Todas as pessoas que aparecem nessa festa estão vinculadas ao mundo da música, sendo a maioria brasileiros.

Para a cena do cinema, escolhemos Jean Giraud, figura muito importante no mundo dos quadrinhos e grande influenciador de parte do design de ficção científica que conhecemos hoje. Moebius, como também é conhecido, utiliza hachuras para criar massa e sombra em suas figuras, pouco brilho nas cores e degradê, indo do claro ao escuro para criar volume, figura 10.

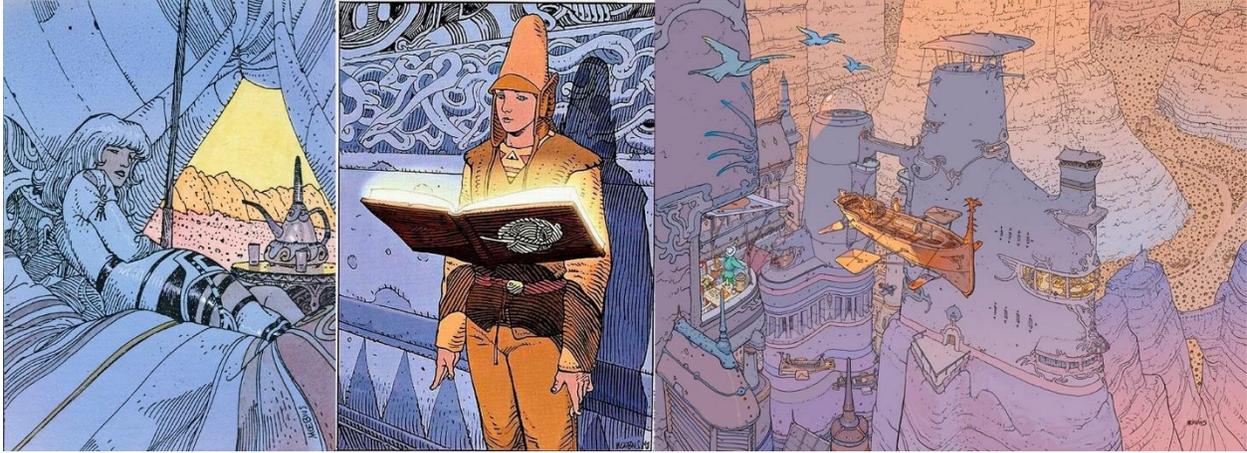


Figura 10: Ilustrações de Jean Giraud.

Fonte: Galerie d'hommages à Moebius

O estímulo e a memória se complementam na escolha de levar esse artista para a tela. Novamente, além do estímulo da visão, com o uso de cores distantes no círculo cromático (azul e vermelho) e análogas (azul e verde), degradê e finalização (hachura¹²), temos a busca pela visualidade háptica que aparece em artes tradicionais. O ambiente do cinema ou pequenos elementos como a luz do projetor na cabeça do leão (referência a “*Cinema Paradiso*”) buscam acessar a memória. O som do projetor antes que os diversos elementos sonoros se apresentem como não-diferenciados, antes que escolhamos os sons que mais nos afetam, procura trazer a escuta háptica. Assim, alguns espectadores podem organizar a percepção espacial no ambiente apresentado.

Depois de passar por tratamentos para serem animadas, o contraste das imagens podem ficar bem diferentes das referências, figura 11, 12 e 13.

¹² A trama ou hachura é uma técnica artística utilizada para criar efeitos de tons ou sombras a partir do desenho de linhas paralelas próximas. O conceito principal é o de que a quantidade, a espessura e o espaçamento entre as linhas irão afetar o sombreamento da imagem como um todo e enfatizar as formas, criando ilusão de volume, diferenças na textura e na cor



Figura 11: Frame do filme “O Autor” (2022). A imagem da esquerda não possui tratamento, enquanto a imagem da direita está em seu processo final. Fonte: Motim Estúdio



Figura 12: Frame do filme “O Autor” (2022).

Fonte: Motim Estúdio



Figura 13: Frame do filme “O Autor” (2022).

Fonte: Motim Estúdio

Por último, representando rapidamente a pintura, fora da casa do personagem, a cidade é uma referência a obra de Edward Hopper. Hopper era especialista em representações realistas da solidão na contemporaneidade. Em seus cenários urbanos, as representações de reposição fielmente recriadas, refletem a sua visão pessoal da vida moderna americana. É possível ver a textura do quadro, como se houvesse uma valorização dos elementos filmados de perto, figura 14.



Figura 14: Frame do filme “O Autor” (2022).

Fonte: Motim Estúdio

O uso de textura e planos fechados ou em primeira pessoa ajudam no estímulo de um visual Háptico. O plano em primeira pessoa, a trilha, com a descrição do que o personagem vêm sentindo, pode fazer com que o espectador saia desse lugar de passividade, e sinta um pouco na carne o que o personagem está passando. Os móveis, a máquina de escrever, a escolha dos elementos, como a estátua do Dom Quixote, o José Mojica Marins (Zé do Caixão), na TV, os filmes antigos como *Nosferatu* (Alemanha, 1922) e *Fausto* (Alemanha, 1926), Os artistas presentes que aparecem na festa, o projetor do fundo da sala de cinema dando uma referência ao “*Cinema Paradiso*” (Itália e França, 1990), ao “*Desprezo*” (Itália, 1963) e a icônica imagem de Brigitte Bardot nua que o personagem está assistindo. O filme busca uma porta para a memória e o sensorial, procura provocar os sentidos.

Além de todos esses elementos, a circulação e os prêmios que “O Autor” vêm recebendo podem estar ligados a uma outra interpretação sobre o curta, algo que tem um pouco de quando o filme foi lançado. O filme foi recebido e premiado em todos os cantos do mundo, por uma memória recente e coletiva, acredito que essa obra está

sendo encarada como um produto pós-pandemia (Covid19). Boa parte das pessoas perderam algo durante os dois últimos anos. Algum parente, amigo, trabalho, oportunidades. Com a vida dentro de casa, em isolamento, segundo a OMS¹³, a saúde mental global piorou durante a pandemia. Casos de depressão e ansiedade aumentaram em 25% durante só o primeiro ano após o surgimento do novo coronavírus. “O Autor” pode ser visto da seguinte maneira; um homem que está preso dentro de casa (não se sabe o motivo), confuso e angustiado, depressivo, passa a flertar com a morte e procura motivos para continuar vivo. Através da arte, o personagem acha uma forma dessa existência ainda ser suportável. Assim, acontece um cabo de guerra em sua cabeça, do momento em que ele está vivendo e do porque vale a pena continuar. Muitas pessoas buscaram ajuda através da arte, seja através de séries, filmes, músicas, algo que pudesse anestesiar um pouco a realidade. As memórias acessadas durante a exibição do “Autor”, de forma consciente ou não pelo espectador, podem estar vinculadas a toda a experiência que a sociedade passou de forma coletiva nos últimos anos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Filmes sensoriais tem a pretensão de mexer com o espectador, são obras ligadas a esse lugar do sensível, as sensações causadas pelo filme podem ser recebidas e processadas de forma diferente. Esse cinema tem por característica produzir filmes de natureza dúbia. São filmes feitos de sensações, e para absorvê-los, o público deve mergulhar na atmosfera ali criada. Esses filmes procuram mexer com os nossos sentidos, buscam levar a sensação em carne viva, cada estímulo e mudança de direção na narrativa.

Podemos entender a construção de um filme sensorial de forma consciente, através de dois caminhos, nos quais podem aparecer de forma a se completar ou de maneira singular. O primeiro caminho é pela sinestesia, uma condição na qual o estímulo em um dos sentidos provoca uma percepção automática em outro sentido. O segundo e

¹³ Dados retirados da Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS): [https://www.paho.org/pt/noticias/2-3-2022-pandemia-covid-19-desencadeia-aumento-25-na-prevalencia-ansiedade-e-depressao-em#:~:text=2%20de%20mar%C3%A7o%20de%202022,Mundial%20da%20Sa%C3%BAde%20\(OMS\).](https://www.paho.org/pt/noticias/2-3-2022-pandemia-covid-19-desencadeia-aumento-25-na-prevalencia-ansiedade-e-depressao-em#:~:text=2%20de%20mar%C3%A7o%20de%202022,Mundial%20da%20Sa%C3%BAde%20(OMS).)

maior fonte de pesquisa para entendermos o curta-metragem “O Autor”, é através da memória.

Seja pelo tema, narrativa, trilha, locução, direção de arte, estilos visuais ou por ser uma animação, “O Autor” busca estimular os sentidos e ser apreciado como um filme sensorial. O filme pode ser entendido de uma forma subjetiva por cada um, não é preciso entender tudo, e sim, sentir, estar aberto para a atmosfera ali criada. Já sobre a memória, buscamos estimular os outros sentidos além da visão e audição, como o tato, pela grande quantidade de texturas, materiais e técnicas. Através da memória procuramos trazer experiências subjetivas, singulares ou coletivas e objetivas na mesma obra.

Segundo Arjun Appadurai (1997, p.93), “é a imaginação que terá que nos levar para além da nação”. Esta imaginação – entendida como propriedade coletiva e não como faculdade individual – possibilita a busca de transversalidades que atravessam diferentes países e culturas. Portanto, não se trata de pensar como “O Autor” reproduz ou representa um estado de coisas históricas (Pandemia Covid 19), mas compreender como ele propõe ou imagina sentidos de mundo por meio de determinados territórios sensíveis ou, como afirma Appadurai (1996, p.8), “comunidades e sentimento transnacionais”, que não passa por lugares necessariamente geográficos, mas antes de tudo, como romper uma questão social e cultural, entrando em um lugar da solidariedade, de entender o que o outro passou.

Concluimos, portanto, que o curta-metragem “O Autor”, é lido e entendido como filme sensorial pela memória cultural e sensória de cada espectador. É possível várias interpretações sobre a obra, um filme sobre arte, solidão, depressão, pandemia e etc. As conexões e as alianças entre “O Autor” e o que a sociedade vivenciou nos últimos anos, desenham-se mediante formas de pertencimento, uma maneira específica de lidar com a relação sensorial/corpo/narrativa. Tudo depende do olhar e do momento de quem está consumindo a obra.

O cinema sensorial consolida cinematografias que se conectam fortemente com a dinâmica da vida, a ponto de instalar outra relação com o espectador, em que não prevalece mais o processo de identificação ou empatia com determinado personagem em cena, ou sequer pede a decifração de uma mensagem, de um discurso, de uma lição

de moral que possa “transformar” o público. O espectador deste cinema é pode ser tomado por uma experiência sensorial múltipla, em uma relação que acontece pela fruição dos planos, através da fotografia, da atuação dos atores, trilha e etc.

REFERÊNCIAS

APPADURAI, Arjun. **Modernity ar Large: cultural dimensions of globalization**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas. SP: Papirus, 1993.

BRECHT, Bertolt. **Mutter Courage und ihre Kinder**. Alemanha,1941.

BRUNO, Giuliana. **Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film**. New York: Verso, 2002.

DELEUZE, Gilles. **Cinema: A Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CERVANTES, Miguel. **Dom Quixote de la Mancha**. Espanha, 1605.

GAGNEBIN, Jeanne. **Lembrar escrever esquecer**. São paulo: ED.34 . 2006.

IZQUIERDO, Ivan. **Memória, 2**. ED. Porto Alegre: Artmed, 2011.

MARKS, Laura. **The Skin of Film**. Londres/Durham: Duke University Press, 2000.

PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo Herege**. Trad. Miguel Serras Pereira. Lisboa: Assírio & Alvim, 1982.

PASOLINI, Pier Paolo. **Diálogo com Pier Paolo Pasolini escritos (1957-1984)**. São Paulo: Nova Stella, 1986.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London: Routledge, 1998.

Referências Filmográficas.

A Vida é Bela. Direção: Roberto Benigni. Produção: Gianluigi Braschi, Elda Ferri. Intérpretes: Robert Benigni, Nicoletta Braschi, Giorgio Cantarini. Itália, 1997. Colorido. Sonoro, 116 min.

Balançando na Gangorra. Direção: Tânia Anaya. Produção: Silvino J. Castro. Intérpretes: Silvia Klein. Brasil, 1992. Colorido. Sonoro, 5 min.

Cinema Paradiso. Direção: Giuseppe Tornatore. Produção: Franco Cristaldi, Giovanna Romagnoli. Intérpretes: Jacques Perrin, Philippe Noiret, Salvatore Casciatiore. Itália e França, 1988. Colorido. Sonoro, 155 min.

Fausto. Direção: F.W.Murnau. Produção: Albin Grau. Intérpretes: Emil Jannings, Gösta Ekman, Camilla Horn. Alemanha, 1922. Preto e branco. Sonoro, 116

Nyosha. Direção: Yael Dekel e Liran Kapel. Produção: Yael Dekel. Intérpretes: Dirk Schraeger, Sven Schulz, Philipp Spaeth. Israel, 2012. Colorido. Sonoro, 13 min.

Nosferatu. Direção: F.W.Murnau. Produção: Albin Grau. Intérpretes: Max Schreck, Gustav Von Wangenheim, Greta Schöder. Alemanha, 1922. Preto e branco. Sonoro, 94 min.

O Autor. Direção: Luiz Máximo. Produção: Luiz Máximo e Otávio Garcia. Intérpretes: Rômulo Braga e Antônio Abujamra. Brasil, 2022. Colorido. Sonoro, 3 min.

O Desprezo. Direção: Jean-Luc Godard. Produção: Georges de Beauregard, Joseph E. Levine. Intérpretes: Brigitte Bardot, Michael Piccoli, Jack Palance. França, Itália, 1963. Colorido. Sonoro, 102 min.

O Pianista. Direção: Roman Polanski. Produção: Roman Polanski, Robert Benmussa, Alain Sarde. Intérpretes: Adrien Brody, Thomas Kretschmann, Emilia Fox, Ed Stoppard. França, Alemanha, Reino Unido, Polónia, 2002. Colorido. Sonoro, 150 min.

O Quarto de Jack. Direção: Lenny Abrahamson. Produção: Jeff Arkuss. Intérpretes: Brie Larson, Jacob Tremblay, William H.Macy, Sean Bridgers. EUA, 2016. Colorido. Sonoro, 118 min.

Perfect Sense. Direção: David Mackenzie. Produção: Gillian Berrie. Intérpretes: Ewan McGregor, Eva Green. Reino Unido, 2011. Colorido. Sonoro, 92 min.

The Night Witch. Direção: Alison Kayman. Produção: Alison Kayman, Dustin Grella. Intérpretes: Karen Ludwig. EUA, 2013. Colorido. Sonoro, 4 min.

Toast. Direção: S.J. Clarkson. Produção: Nicole Finnan, Alison Owen, Eugenio Pérez. Intérpretes: Helena Bonham Carter, Freddie Highmore, Ken Stott, Oscar Kennedy. Reino Unido, 2010. Colorido. Sonoro, 100 min.

Volver. Direção: Pedro Almodóvar. Produção: Agustín Almodóvar e Esther Garcia. Intérpretes: Penélope Cruz, Carmem Maura, Lola Dueñas, Blanca Portillo e Yohana Cobo. Espanha, 2006. Colorido. Sonoro, 121 min.