



s narrativas nos filmes produzidos por Steven Spielberg

Eduardo Leone **I**

Resumo: O artigo estuda os filmes de Steven Spielberg evidenciando a construção da narrativa no processo de edição cinematográfica. O estudo mostra que a carpintaria dramática constitui-se como o elemento estruturante do tempo e espaço nas narrativas que compõem a filmografia spielbergiana. A dramaturgia fílmica contemporânea, da qual S.Spielberg é um dos mais destacados representantes, repousa, na prática, sobre três princípios: o princípio da síntese cinemática, o princípio da ilusão fílmica e o princípio da fotografia composta.

Palavras-chave: narrativa, dramaturgia cinematográfica, efeitos especiais, montagem, edição

Abstract: This article suggests that the narratives are powerful tools on Steven Spielberg film editing. The study takes dramaturgy crafts and arts as the structural element to construct narratives' time and space on Spielberg filmography. It follows that the contemporary filmic dramaturgy, that Spielberg production represents, is based on three principles referred to synthesis, illusion and composed photo.

Key-words: Steven Spieberg, narrative, cinematographic dramaturgy, especial effects, editing, processing.

I Eduardo Leone formou-se em cinema na Escola de Comunicações e Artes, USP.

Mestre e doutor em Artes, livre-docente e professor titular, ECA-USP.

Criador do laboratório de multimedia, Medialab Prof. Antonio Guimarães Ferri, destacou-se por produzir uma visão esclarecedora do processo de filmagem sobretudo da edição cinematográfica.

Eduardo Leone faleceu em 27 de setembro de 2000.

A grande escola de Spielberg parece ter sido o tempo em que se ocupou montando os seus filmes na adolescência. Com isso ele aprendeu a dominar a narrativa através dos pedaços de filmes que articulava. Nesse trabalho absolutamente solitário do realizador/montador, Spielberg deve ter “testado” tempos e verificado que esses tempos correspondiam às diversas cargas dramáticas necessárias para o desenvolvimento de uma fábula no formato cinematográfico. Sair da virtualidade da edição para a sua prática objetiva é um rico aprendizado e ele perseguiu esse conhecimento exaustivamente. Já em *Eyes*, seu primeiro filme na Universal e dentro do seriado *Night Gallery*, demonstrava segurança no uso dos primeiros planos da personagem cega Joan Crawford já no começo do filme, pois sabia que toda a força dramática obtida nesse começo, através da montagem, serviria de “escada” para um final denso e inesperado. Esse conhecimento claro da montagem como ferramenta narrativa, levou Spielberg a uma metodologia para filmar e produzir as tomadas com o objetivo de obter o melhor tipo de resultado. Não é o simples uso de uma tomada geral (o famigerado *mastershot*)² que garanta o tempo da ação para que se possa montar o conjunto de tomadas de cobertura e executar as transições dessas tomadas e criar as ênfases dramáticas das personagens. É bem mais que isso; é o conhecimento de que o *pathos*, na arte cinematográfica, se dá através das expansões dos episódios pela montagem e com isso criar o suspense e deixar o público em suas mãos. Um grande exemplo disso é a despedida que nunca termina entre Celie e Nattie em *A cor púrpura*. O espectador deseja uma tesoura para interromper aquele sofrimento; a partir desse momento Spielberg é o dono da emoção que emerge com absoluta tranquilidade.

As primeiras produções ainda encontram-se fortemente influenciadas pelo *Encurralado*, e são basicamente filmes de estrada. *A Louca Escapada* tem quase todo o seu desenvolvimento do drama na estrada, excetuando-se a seqüência na prisão texana e a seqüência final. Em *Tubarão* encontramos, na segunda metade do filme, o mar como uma variação das estradas; o deslocamento do barco e a relação que se estabelece entre ele e o peixe possui sua base estrutural no *Encurralado* que, na progressão através da constante movimentação do campo e do contracampo, da ação e reação, é um paradigma para *Tubarão*. Em *Contatos Imediatos do Terceiro Grau*, também na segunda parte, com menor intensidade, pode-se encontrar um filme de estrada, quando Roy resolve ir para Devil’s Tower, o ponto central da seqüência do contato de terceiro grau. Somente em *E.T.* Spielberg se mostrará livre das estradas e ficará mais concentrado na pequena comunidade com o enredo desenvolvido dentro dos limites do subúrbio apenas, num verdadeiro exercício de contiguidades entre a casa, a escola, a floresta, os espaços centrais do desenvolvimento dramático, numa construção bastante clássica que usa unidades aristotélicas de tempo e ação próprias dos textos teatrais. Interessante notar que, após *E.T.*, os filmes passam a ser bem mais assentados nas “leis” da dramaturgia do que os filmes anteriores. Dois exemplos podem ser encontrados em *Tubarão* e *Contatos Imediatos*, pois em ambos Spielberg tenta dar empuxo às relações familiares nas primeiras partes, e tudo aquilo que dramaticamente é desenvolvido não é conclusivo para a trama e acaba totalmente esquecido nas segundas partes. A cena em que a mulher de Roy o abandona é dramática e tensa, porém acaba sendo uma maneira de tirá-la do filme para prosseguir a aventura; enquanto qualidade dramática para o enredo, essa despedida da mulher e das crianças não possui nenhuma importância para a verdadeira aventura que é a de chegar até o local onde descerá a nave. A partir de *E.T.*, as

² O *mastershot* é uma tomada muito aberta que registra uma ação completa e o espaço completo onde essa ação é desenvolvida. Ele serve para garantir ao montador ou editor do filme o tempo do desenvolvimento da ação para operar a edição das outras tomadas que registram momentos pequenos da ação maior: um close, um olhar, uma fala, uma caminhada. O uso do *mastershot* é o que há de mais clássico na articulação de um filme. Alfred Hitchcock, diretor que acreditava substancialmente no seu roteiro visual, o *storyboard*, quando contratado por Selznick para a produção de *Rebecca*, realizou o filme sem a filmagem de um só *mastershot*; o seu método era o de produzir tomadas com fragmentos da ação maior. Quando Selznick assistiu às cópias de trabalhos ficou perplexo de não encontrar os *mastershots*. Alfred Hitchcock justificava-se dizendo que com essa metodologia de filmar sem o *mastershot* somente ele teria o controle das tomadas na hora da montagem, evitando, assim, as constantes intervenções do produtor, bem a gosto de Selznick (Hitchcock-Truffaut. Entrevistas) .

fábulas acabam recebendo uma maior trabalho de carpintaria dentro da tradição da dramática; a progressão não corre tantos riscos como em *Tubarão* e *Contatos Imediatos*, apesar de que esses riscos são supridos sempre pelos grandes conhecimentos ou grandes aventuras e fazendo o espectador esquecer-se dos problemas de roteiro; essas ações, articuladas com coerência, acabam sendo um seguro caminho, aprendido no *Encurralado*; são os traços e jogos visuais de Spielberg que permitem fazer com que um objeto (caminhão) transforme-se em monstro. Plasticamente instigantes, as estruturações visuais, com o uso das câmeras baixas que se alternam, produzem um movimento extra na transição de uma tomada para a outra, mantendo a platéia grudada nas poltronas do cinema e constantemente estimulada nessa armação quase que geométrica. Essa é uma herança dos seriados e dos filmes de aventura tipo *Gunga Din*, de George Stevens, e *No Tempo das Diligências (Stagecoach)* de John Ford. O intrincado jogo que Spielberg arma garante que ninguém, durante aquelas duas horas e meia, se perguntara sobre a mulher de *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*; ela carregou os filhos e saiu de cena e do filme. No entanto em *E.T.* Spielberg desejou experimentar um roteiro com mais unidade de ação e com maior desenvolvimento nas relações entre as personagens. Seguindo uma tradição dramática do contraponto de Alfred Hitchcock, nesse filme um originalíssimo diálogo se trava entre as imagens e as personagens. Todos os elementos que compõem as molduras não são apenas aleatórios e cumprem sua função na narrativa: as celas, as grades que lembram prisões, os objetos do quarto de Elliot, os objetos da sala da casa, a televisão que dará as “dicas” para o extraterreno. É justamente aí que repousa o princípio de dialogia visual³ que emerge tão vigorosa na dramaturgia de Spielberg que, seguindo as possibilidades abertas pelo grande mestre, aplica-o nas suas produções. O aperfeiçoamento do princípio da dialogia visual amplia o domínio das variadas texturas que a câmera capta.

As opções de enquadramentos são a tela larga (cinemascope, panavision ou os nomes que tenham hoje ou possam ter amanhã, dependendo da marca registrada no ratio de 2.35:1) nos seguintes filmes: *A Louca Escapada*, *Tubarão*, *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*, *Caçadores da Arca Perdida*, *Indiana Jones e o Templo da perdição*, *Indiana Jones e A última cruzada* e *HooK*. Já *E.T.*, são enquadramentos panorâmicos com o ratio 1.85:1. É bastante significativo que, ao desejar fazer um filme mais simples e despojado dos efeitos especiais de *Contatos imediatos de terceiro grau*, Spielberg opte pelo ratio 1.85:1 para o filme *E.T.*, como se o cinemascope fosse tirar um caráter mais intimista da narrativa; o mesmo acontecerá com os filmes subsequentes, *A Cor Púrpura*, *O Império do Sol* e *Além da Eternidade*. Essa escolha pelo formato largo permite uma grande mobilidade no espaço como comprovam, entre outros, *A Louca Escapada* e *Tubarão*; esses dois filmes fazem um uso exemplar das possibilidades do *scope*, e em nenhum momento a distribuição da massa visual fica desequilibrada. Para se chegar a isso é necessário um grande treino visual e também essa mente de desenhista capaz de ocupar esse espaço com traços bem marcados: as estradas em *A Louca Escapada* desenham a armadura para a distribuição dessas massas visuais compostas de comboios de carros; quando os comboios não estão num ponto de fuga são indicados pelas linhas das estradas com os carros ocupando as extremidades direita e esquerda na tela de cinemascope. A câmera de Spielberg está sempre atenta a esse tipo de detalhe. Como desenhista ele sabe que e exatamente desse jogo de linhas que emergem, da montagem, o movimento e o ritmo geral do filme. Geralmente câmeras baixas são sempre contrapostas a outras que “normalizam” o campo visual; quando elas entram na estrutura e para “mexer” profundamente com a percepção do espectador, criando-se assim novos pontos de interesse. Essa é, inegavelmente,

³ O conceito de dialogia que está sendo empregado e tornado de empréstimo da dramática e ampliado para além do discurso literário. O sentido de “fala” pode perfeitamente ser encontrado nas relações de imagens geradas pela montagem. Com isso, o estudo da visualidade dos filmes fica enriquecido por essa possibilidade discursiva, mas que traz, nessa dialogia, um princípio básico do texto teatral: a relação de ação/reação como parte constitutiva do movimento. Um exemplo disso pode ser encontrado no filme *E.T.* já que é dele que se está falando; quando Elliot apresenta o seu quarto, todos os elementos cênicos geram um discurso e “falam” daquele menino; com isso Spielberg apresenta Elliot ao *E.T.* e, ao mesmo tempo, ao espectador. Um outro exemplo soberbo é o de *No tempo das diligências (Stagecoach)*, onde o exterior dialoga com o interior, paralelizando os dois espaços narrativos.

uma lição aprendida mais com Eisenstein do que com Orson Welles. A verticalização é uma constante na dramaturgia de Spielberg, não só em nível do resultado visual, mas também tematicamente falando: *Contatos, E.T., Império do Sol, Além da Eternidade e Hook* são exemplos dessa polaridade, entre alto e baixo a despeito das possíveis leituras que se façam dessas relações nos filmes citados. Com isso Spielberg restitui ao cinema o valor da imagem como substância para um tipo de princípio dessa ampliação da dialogia. As imagens spielberguianas “conversam” e garantem o movimento e as ações. Nesse “conversar” o *pathos* vai sendo engendrado e “tramado”. O melhor exemplo encontra-se em *O parque dos dinossauros* que é um filme praticamente sem uma fábula, num proposital retorno a *Encurralado e Tubarão*, só que aprimorado enquanto estrutura de susto e terror. Talvez o espectador saia do filme não gostando do que viu, porém ficou as duas horas preso à poltrona e sendo manipulado pelo jogo armado por Spielberg. Ele é capaz de fazer da sua emoção um ioiô, subindo e descendo de acordo com a necessidade e intensidade do susto. Para tanto ele monta campos e contracampos, estende o tempo e de repente desfaz essa extensão e pega o espectador absolutamente desprevenido, mesmo que esse espectador saiba, desde do começo da seqüência, que o susto virá em algum ponto. Puro Hitchcock; puro aperfeiçoamento de seqüências do tipo da usada por Albert Hall em *O homem que sabia demais* (versão 1956), quando Doris Day, com a cumplicidade do espectador, espera pelo desfecho que é o assassinato do Primeiro Ministro. Também lembrando outro filme de Hitchcock, esse mesmo tipo de estruturação pode ser encontrado em *Os pássaros* que, silenciosos e inofensivos, de repente partem para assustadores ataques. Spielberg aprendeu bem todas as suas lições e esse tipo de investimento levou-o a uma imbatível posição dentro da cinematografia; ele só é parâmetro para ele mesmo, pois as suas bilheterias, as maiores da História do Cinema só são superadas pelos seus próprios filmes: *E.T.* foi superado por *O Parque dos Dinossauros* que, em algum momento, será superado por uma outra produção dele mesmo. Não se trata apenas de um fenômeno. É muito mais que isso. É uma obra solidamente assentada num sistema dramático que valoriza a montagem e a manipulação dramática que dela resulta; na sua solidão pragmática, o jovem Spielberg, com seus pedacinhos de películas super-8, devia passar aquelas tardes *After The School*, estudando as possibilidades dramáticas dessas suas junções. Dessa época em diante, Spielberg jamais se esqueceu dessa ferramenta, e fez com que a montagem conhecesse novas possibilidades que jamais haviam sido exploradas; os exemplos são os variadíssimos jogos de tensões que se formam nas relações mais cotidianas; no jantar em *E.T.* Elliot provoca a mãe dizendo que o pai está com Sallie no México, e a seqüência passa a trabalhar as reações dos irmãos e da mãe que termina dizendo: “He hates Mexico”, completamente arrasada pela provocação. Também em *E.T.* encontra-se um outro bom exemplo desse domínio que é quando o *E.T.* e Elliot encontram-se pela primeira vez no milharal; a tensão é grande e a câmera pula de um para o outro e depois faz um “giro” em Elliot usando várias tomadas em close; essa ação picotada mexe com o espectador que também acaba assustando-se, já que a montagem permite que ele veja monstro, mas em tomadas muito curtas; é um quase ver sem realmente se ter visto. Spielberg e sua alma gêmea, que é Michael Kahn, são mestres nesse tipo de manipulação.

Mas não é a montagem isoladamente a base da dramaturgia de Spielberg. Dois modelos de produção exerceram até aqui uma grande influência na trajetória de Spielberg e da Emblin; eles atuam como os parâmetros necessários para a ligação do realizador/montador/desenhista com uma importante peça que é o público; sem ele a obra cinematográfica inexistente, já que as etapas anteriores do

processo não possuem autonomia; no teatro o texto é independente enquanto literatura dramática, o que não acontece com o roteiro de cinema que é uma peça técnica que se presta para a orientação das filmagens e montagem. Se não for visto o filme será apenas um rolo de película perdido em alguma prateleira. Perseguindo o público, e desejando que seus filmes sejam não só vistos, mas muito bem vistos.

Os dois modelos de produção de Spielberg são *Walt Disney* (o seu projeto infanto-juvenil dirigido à família) e David O. Selznick (o produtor independente que conseguiu, em sua época o grande feito de filmar o romance de Margaret Mitchell ... *E o vento levou*). Ambos, antes de Spielberg, foram os produtores com os filmes mais vistos e detentores de obras e não somente de sucessos de filmes isolados. De Selznick podemos citar ... *E o vento levou* e *Rebecca*, entre muitos; de Disney pode-se citar um conjunto de desenhos animados: *Pinocchio*, *A Branca de Neve*, *Fantasia* etc.

Assim sendo, a filmografia de Spielberg parece flutuar entre os dois modelos com os quais designaremos dois projetos distintos: o projeto *PETER PAN* e o projeto ...*E O VENTO LEVOU*. Do projeto *PETER PAN* participam os filmes: *Caçadores da Arca Perdida*, *E.T.*, *Indiana Jones* e *O Templo da Perdição*, *Indiana Jones e A Última Cruzada* e *Hook*. Do projeto ... *E O VENTO LEVOU* participam os filmes: *Contatos Imediatos De Terceiro Grau*, *A Cor Púrpura*, *O Império do Sol* e *Além da Eternidade*. Participam dos dois projetos os filmes: *Encurralado*, *A Louca Escapada*, *Tubarão*. Mas essa classificação é apenas funcional e puramente teórica, tendo por objetivo separar os filmes “adultos” dos filmes “infanto-juvenis”; no fundo quase todos os filmes possuem elementos de ambos os pólos, sendo que os chamados “infanto-juvenis” passaram a ter mais força após *E.T.* Fora *A Louca Escapada*, *A Cor Púrpura*, *Além da Eternidade*, todos os outros filmes foram grandes ou médios sucessos em suas carreiras comerciais.

Voltando ao modelo Disney, a base visual de Spielberg, os desenhos desse produtor/criador (possuidor do *absolute power*) são de cunho realista e conseguiram constituir-se em narrativas absolutamente interessantes através de imagens que conquistaram gerações; a animação permite um total controle da criação visual, isto é, depende apenas da imaginação criativa dos diretores; mas é também no desenho animado que as ações surrealistas permitem um tipo de dramaturgia onde as figuras podem ser amassadas por caminhões e transformadas em folhas de papel, onde bombas explodem e as personagens continuam vivas, onde tudo pode tomar formas engraçadas. O contraste é a chave dessa dramaturgia. Um exemplo são as aterrorizantes árvores de *Branca de Neve e Sete Anões* quando a personagem foge pela floresta antes de chegar à casa dos anões. Esse tipo de visualidade, tanto quanto a articulação da montagem, enquanto possibilidade dramática fascina Spielberg, tanto que ele irá produzir desenhos animados nas duas linhas: *Fievel*, *Um Sonho Americano*, na linha verista de Disney, e *Who Framed Roger Rabbit?*, na linha mais surrealista. Spielberg retira do desenho animado um tipo de conhecimento dramático que lhe permite caminhar pelos contrastes e pelo controle total dos tempos das personagens; em termos narrativos, *Peter Pan* é uma obra soberba, com uma narrativa que se alterna entre *Peter Pan* e o *Capitão Gancho*, criando o seu *pathos* nesse paralelismo que vai num crescendo para chegar seguramente ao desfecho. Também brilhante é um outro desenho que povoa o imaginário de Spielberg desde *Contatos Imediatos de Terceiro Grau: Pinocchio*. Nesses dois desenhos encontram-se os núcleos centrais temáticos de Spielberg: as separações. Em *Peter Pan* e Wendy e os irmãos que estão separados da família na Terra do Nunca, enquanto que em *Pinocchio* a personagem título está separada de seu pai, Geppeto. E no fundo ...*E o Vento Levou* nada mais é do que uma bem realizada trajetória em busca do lar; Scarlett

passa por tantas aventuras e tantos casamentos para descobrir, no final, que o lugar que verdadeiramente importa é a nossa casa, o espaço de origem. Selznick carregou esse melodrama com a maior competência e o colocou como o maior e melhor filme de todos os tempos na opinião do público, já que Selznick era, antes de tudo, um grande comerciante. Spielberg percebeu tudo isso com muita clareza; era com esse tipo de temática que poderia atingir o grande público e as famílias da maioria silenciosa, da mesma forma que Disney e Selznick atingiram. Não se pode esquecer que Spielberg trabalha para uma indústria na qual ele acredita e além disso ele é um comerciante hábil. Sem nenhum complexo em relação a isso e sem nenhuma culpa intelectual, Spielberg também sabe que o tamanho do cacife é o tamanho da sua liberdade para criar na indústria, já que a sua opção foi por ela e não pelo chamado “cinema de arte”. Melhor do que ninguém ele objetivou na prática os desejos dos grupos “autoreiros”, pois não existe hoje alguém mais “autor” em cinema do que Steven Spielberg, um cineasta que conjuga criação e produção, o único binômio possível para a chamada “autoria”. Livre da ditadura dos produtores ou dos estúdios, Spielberg é capaz de falar com coerência da maioria que constrói o projeto americano e que pejorativamente foi chamada de “maioria silenciosa”.

Spielberg, como o grande cronista dessa maioria, tem na família o núcleo central de sua dramaturgia. A seqüência de filmes acaba estudando as variações possíveis desse núcleo, e de forma segura vai desenvolvendo uma possível síntese entre o projeto *PETER PAN* e o projeto *...E O VENTO LEVOU*: temas infanto-juvenis e temas adultos, sem que se possa verdadeiramente ser acusado de rebaixar a inteligência de seu imenso público.

Um Projeto Dramatúrgico

Uma das idealizações mais tolas é justamente aquela que busca em Spielberg um autor nos moldes da *nouvelle vague*, ou aquela que lhe nega a sua posição de autor, contraditoriamente usando essa mesma política. Talvez isso, que acontece no âmbito da crítica que ainda não superou as idéias de autoria da “turma do *Cahiers*”, demonstre os últimos suspiros na direção de uma equivalência autoral entre cinema e as solidões das escrituras literárias, das composições musicais ou das pinturas. O cinema, enquanto resultado, arma-se através de um conjunto de talentos que se somam e produzem um resultado. Na minha trajetória pelo cinema brasileiro, tive uma importante relação com o diretor Roberto Santos que sempre afirmava que o bom diretor, o verdadeiro autor em cinema, é aquele que sabe escolher os seus colaboradores e é constante com eles em seus filmes. Dessa forma, acredito eu, plasma-se um mesmo pensamento sobre as narrativas, os tempos e os espaços. Se o estilo de filmar é de um diretor como Nicholas Rays o processo de montagem estará fatalmente comprometido com determinados ordenamentos da ação; mas se a rigidez for a de um Hitchcock, o processo de montagem apenas acompanha decisões anteriores, geralmente no *storyboard*. No entanto, uma das mais preciosas experiências é a de ser produtor dessas várias maneiras de se filmar e de um leque temático que escape a um conjunto de filmes: comédias, pequenos dramas, horror, animação e etc. Com isso, torna-se possível uma constante observação dos processos de construção narrativa, para, incorporar diversos deles em suas próprias criações.

Ninguém pode negar a Spielberg a sua marca de qualidade, entretenimento e emoções, como as de John Ford, Alfred Hitchcock, Cecil B. de Mille, David Lean e tantos outros que jamais tiveram em suas cabeças um projeto autoral nos moldes franceses. Mas isso não impede que Spielberg possua uma imensa

noção de obra e é justamente nesse campo que ela atua quando produz os filmes, principalmente pós E.T. Para tanto, diferente desses cineastas, Steven Spielberg, além de sua marca de qualidade e emoções garantidas em suas produções, vai adiante com um elemento mais ambicioso: um projeto dramatúrgico coerente, resultante da sua trajetória na indústria. Nele, formas, efeitos, desenhos de cena, fundos, cenários, criaturas animadas, e etc., convivem com um universo temático voltado ao núcleo familiar, bem no estilo dos filmes “fundo de quintal” de Judy Garland e Mickey Ronney, só que com muito mais profundidade. São tão abrangentes as experiências que se pode seguir Joe Dante, em a *Viagem Insólita*, na sua “Viagem” ao corpo humano como também ter os diabólicos e encapetados gremlins tirando a paz de um subúrbio qualquer da América. E um dos pontos mais fortes desse laboratório de dramaturgia é justamente a possibilidade de tocar em temas mais ousados que os das temáticas tradicionais de Spielberg, como a memorável seqüência no bar de Gremlins em que as criaturas tomam a forma de uma grande gama de personagens que freqüentam a noite: o intelectual, o existencialista, o solitário, o mulherengo etc. O desenho animado é uma das linhas mestras desse projeto dramatúrgico, já que ele é o único meio seguro de se criar universos e criaturas fantásticos. Sem a animação, tentada em vários exemplos como *Poltergeist*, *O Segredo da Pirâmide* (este na computação gráfica) e *Gremlins*, seria impossível a confecção de *O Parque dos Dinossauros*, com suas criaturas animadas ou geradas em computador. *Poltergeist* foi a primeira produção de Spielberg após o sucesso de *Caçadores da Arca Perdida*, mas já trazendo em sua estrutura de horror a nuclearidade spielberguiana, isto é, de filha separada dos pais, anteriormente em *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* em que se tem, em escala secundária, o filho separado da mãe por um fenômeno extraterrestre. No fundo, nessas produções encontra-se o universo temático de Spielberg, só que com nuances diferentes como os adolescentes de *Goonies* (também história de Spielberg) em contraposição aos de *E.T.*

Se isso tudo não bastasse, também são nos filmes produzidos que Spielberg testa e melhora os efeitos narrativos. Numa simetria com os vôos que Spielberg tanto ama, um dos mais brilhantes, plástica e comercialmente, foi aquele que apareceu em *De volta ao futuro*, quando o carro “voa” para um outro tempo, num retrocesso próprio da máquina do tempo que o cinema já havia fabricado anteriormente.

Spielberg possui um código de recorrências. Existem temas favoritos na filmografia de Spielberg, e aqui estão enumerados os mais recorrentes.

ARANHAS, INSETOS, OUTROS RÉPTEIS E RATOS

Encurralado

Indiana Jones e O Templo da Perdição

Indiana Jones e A Última Cruzada

AUTO-REFERÊNCIAS

1941

E.T.

Indiana Jones e O Templo da Perdição

A Volta do Capitão Gancho

Indiana Jones e O Templo da Perdição

AVIÕES

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

1941

Caçadores da Arca Perdida

Império do Sol

Indiana Jones e A Última Cruzada

Além da Eternidade

A Volta do Capitão Gancho

CENAS ERÓTICAS

A Louca Escapada

1941

Caçadores Da Arca Perdida

Indiana Jones e O Templo Da Perdição

A Cor Púrpura

Indiana Jones e A Última Cruzada

Além da Eternidade

CERCAS

Encurralado

Tubarão

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

1941

E.T.

A Cor Púrpura

Império do Sol

CIDADES GRANDES

Encurralado

Indiana Jones e O Templo Da Perdição

Império do Sol

CIDADES PEQUENAS

A Louca Escapada

Tubarão

E.T.

A Volta Do Capitão Gancho

COBRAS

Encurralado

Caçadores da Arca Perdida

Indiana Jones e A Última Cruzada

Indiana Jones e O Templo Da Perdição

COREOGRAFIAS

1941

Indiana Jones e O Templo Da Perdição

A Cor Púrpura

Além da Eternidade

DESENHOS ANIMADOS

A Louca Escapada

Tubarão

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

1941

E.T.

ESQUELETOS

Caçadores da Arca Perdida

Indiana Jones e O Templo da Perdição

Indiana Jones e A Última Cruzada

A Volta do Capitão Gancho

ESTRELAS CADENTES

Tubarão

Contatos Imediatos do Terceiro Grau

Indiana Jones e O Templo da Perdição

FLASHBACKS

A Cor Púrpura

A Volta do Capitão Gancho

MÃES

Encurralado

Tubarão

Contatos Imediatos do Terceiro Grau
1941

Indiana Jones e O Templo da Perdição

A Cor Púrpura

Império Do Sol

A Volta do Capitão Gancho

MONSTROS

Encurralado

Tubarão

E.T.

A Volta do Capitão Gancho

MORTES

Encurralado

A Louca Escapada

Tubarão

Caçadores da Arca Perdida

E.T.

Indiana Jones e O Templo da Perdição

Império do Sol

Além da Eternidade

Indiana Jones e A Última Cruzada

A Volta do Capitão Gancho

NAVES ESPACIAIS

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

E.T.

ÔNIBUS ESCOLARES

E.T.

Encurralado

Além da Eternidade

PAIS

Louca Escapada

Tubarão

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

1941

E.T.

A Cor Púrpura

Império do Sol

Indiana Jones e A Última Cruzada

A Volta do Capitão Gancho

PARALELISMOS

E.T.

A Cor Púrpura

PERIPÉCIAS DE AUTOS

Encurralado

A Louca Escapada

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

E.T.

PERSONAGENS INFANTIS

Encurralado

Tubarão

E.T.

1941

Indiana Jones e O Templo da Perdição

A Cor Púrpura

Império do Sol

Indiana Jones e A Última Cruzada

A Volta do Capitão Gancho

QUARTOS DAS PERSONAGENS CENTRAIS

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

E. T.

Império do Sol

REENCONTROS

Contatos Imediatos do Terceiro Grau

Caçadores da Arca Perdida

Indiana Jones e O Templo da Perdição

Além da Eternidade

A Cor Púrpura

Império do Sol

Indiana Jones e A Última Cruzada

A Volta do Capitão Gancho

RESSURREIÇÕES

E.T.

Indiana Jones e O Templo da Perdição

Além da Eternidade

Indiana Jones e A Última Cruzada

SALVAMENTOS

Tubarão

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

E.T.

Além da Eternidade

Indiana Jones e A Última Cruzada

Hook

SEPARAÇÕES

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

Império do Sol

Além da Eternidade

Hook

E.T.

SIGNOS DA CULTURA AMERICANA

A Louca Escapada

Contatos Imediatos de Terceiro Grau

1941

Caçadores da Arca Perdida

E.T.

A Cor Púrpura

Império do Sol

Além da Eternidade

Indiana Jones e A Última Cruzada

Hook

TRENS

Encurralado

Indiana Jones e O Templo da Perdição

A Cor Púrpura

Indiana Jones e A Última Cruzada

Tubarão

Capitão Gancho

Hook

VÔOS

E.T.

Império do Sol

Hook

Muitos dos filmes produzidos encaixam-se nesse vocabulário. Na trilogia de *De Volta ao Futuro* temos a pequena cidade projetada pela máquina do tempo nos anos 50, na primeira década do próximo século e também com um grande retrocesso temporal no velho oeste. *Poltergeist* e *Gremlins* trabalham o subúrbio; em *O Milagre veio do Céu* existe uma pequena “comunidade” dentro de Nova York, e é esse o universo da fábula. *Goonies* é repleto de elementos dos Indiana Jones e também de elementos que serão constitutivos de *Hook*. Ao mesmo tempo em que Spielberg trabalha o seu “código” em suas direções, esse “código” é subvertido e até parte de um projeto cômico como o de *Gremlins*, com a Branca de Neve, um boneco E.T., a pequena comunidade suburbana fora o provincianismo de seus habitantes; em *Gremlins II* o provincianismo está presente nos pais que vão visitar Nova York; quando a porta do apartamento é aberta, a mulher, com uma máquina fotográfica dos anos quarenta, começa a tirar fotos com *flash* numa situação típica de provincianos turistas. No decorrer do filme as fotos continuarão em interiores e exteriores.

Esse vocabulário de temas também aparece nas produções de Steven Spielberg:

ESTRELA CADENTE

De Volta para o Futuro III

CIDADES GRANDES

Gremlins II (New York)

Viagem insólita (São Francisco)

O Enigma da pirâmide (Londres vitoriana)

O Milagre veio do céu (New York)

CIDADES PEQUENAS

Gremlins

De Volta ao Futuro I, II, e III

Poltergeist

COREOGRAFIAS

Gremlins II (o grupo de Gremlins canta New York New York)

DESENHOS ANIMADOS

Gremlins (A Branca de Neve)

Uma Cilada para Roger Rabbit

Fievel

Fievel no Velho Oeste

FLASHBACKS

De Volta ao Futuro I, II e III

MÃES

De Volta ao Futuro I, II e III
O Milagre Veio do Céu
Gremlins
Fievel
Poltergeist

MONSTROS

Gremlins I e II
Poltergeist

NAVES

Viagem Insólita
O Milagre Veto do Céu

PAIS

Poltergeist
Gremlins I e II
De Volta ao Futuro I, II e III
O Milagre Veio do Céu

PARALELISMOS

Viagem Insólita

PERIPÉCIAS DE AUTOS

Innerspace
Connies
De Volta ao Futuro Parte II

PERSONAGENS INFANTIS

Poltergeist
Gonnie

REENCONTROS

Poltergeist
De Volta ao Futuro I, II e III
Goonies
Viagem Insólita

RESSURREIÇÕES

O Milagre veio do céu

SALVAMENTOS

Poltergeist
O Milagre veio do céu
De volta para o futuro III

SIGNOS DA CULTURA AMERICANA

A Louca Escapada
De Volta ao Futuro I, II e III
Gremlins I e II
Viagem Insólita
Goonies
O Milagre veio do céu

TRENS

De Volta ao Futuro III

VÔOS

O Segredo da Pirâmide
De Volta ao Futuro I, II e III O Milagre que veio do céu

São enormes as recorrências temáticas nos filmes produzidos, seguindo, é lógico as possibilidades abertas pelos filmes dirigidos por Spielberg. *1941*, por exemplo, abriu, através das maquetes e dos aviões, uma imensa gama de elementos para os filmes de Zemeckis que caminhou para a experiência mais radical que é *Uma Cilada para Roger Rabbit* e faz a interação entre figuras animadas e *life-action*. Os aviões em *1941* são grandes exercícios de animação. *Já Contatos Imediatos de Terceiro Grau* é um filme que possibilitou a Spielberg chegar ao *E.T.* e *Poltergeist* ao mesmo tempo. Em termos de efeitos os dois filmes são distintos, no entanto, visualmente fica estabelecido um diálogo entre eles, principalmente o fato de serem típicas casas de classe média americana. Os quartos das crianças são muito parecidos, mostrando que Spielberg, em seu laboratório dramaturgico, testa o seu vocabulário, tentando compreender o seu público-alvo que na década de oitenta não experimenta na casa mais que o quarto, pois o lazer das crianças e adolescentes passou para os shoppings e *malls*. Dessa maneira, a idéia de “home” recebe tratamentos diversos. Em *Gremlins*, por exemplo, a casa representa um lugar de tortura com todas as invenções malucas do pai, que acabam apenas funcionando na terrível luta contra as criaturinhas. Na trilogia *De Volta ao Futuro* a casa possui um papel mais destacado, já que em três diferentes tempos são mostrados os lares americanos no subúrbio, sejam eles no passado, no presente e no futuro. Tudo basicamente é o mesmo, mudando apenas a tecnologia que tanto fascina Robert Zemeckis. O caso mais lírico e poético pode ser encontrado em *O Milagre veio do céu* onde um conjunto de lares, num edifício que está para ser destruído numa área de Manhattan, acaba servindo de “lar” ou abrigo a “seres” (pequenas naves alienígenas) que lá se reproduzem e se transformam numa família; esse filme é uma metáfora da obra de Spielberg, capaz de ressaltar todas as qualidades temáticas desse cinema: nascimento, morte, separações, reencontros, crianças (mesmo que na forma de pequenas naves); o sentido maternal de Jessica Tandy pelo “vilão” que pretende desabrigar aquela comunidade, o alto e o baixo numa nítida homenagem a *Contatos Imediatos de Terceiro Grau*. Em *Goonies* a casa é tratada com um certo deboche, desarrumada, num desleixo pouco típico das casas nos filmes de Spielberg; a montagem paralela de Cellie arrumando a casa do marido é verdadeiramente excepcional, saindo da desordem para se transformar, pelas mãos femininas, num verdadeiro “home”. Porém, também é em *Goonies* que os idolatrados piratas “ajudam” a família contra a especulação imobiliária, tema recorrente e que apareceu anteriormente em *Poltergeist* e iria aparecer posteriormente em *O Milagre veio do céu*; com as pedras preciosas do final do filme, que garantiriam uma quantia suficiente para impedir que os lares sejam destruídos, os piratas agem através dos séculos e através da ficção. Se se traçar um paralelo entre *E.T.* e *Poltergeist*, filmados na mesma época, o primeiro é uma reafirmação do lar, da casa e do sentido de “home” através de uma doce trajetória pacífica de um extraterreno, enquanto que no segundo é exatamente a destruição da casa enquanto espaço que reafirma o “lar” através da união da família. Em *A Cor Púrpura*, filme posterior aos citados anteriormente, a idéia de lar é um misto de terror e ternura, quase que fazendo uma simbiose dos dois conceitos, já que Cellie, no final do filme, ganha o seu verdadeiro lar, ou melhor dizendo, como o *E.T.*, volta para casa e prepara a chegada da família.

BIBLIOGRAFIA

ARIJON, Daniel. Grammar of the film language. Silmainlames Press, Los Angeles, 1991.

CAPUZZO, Heitor. Alfred Hitchcock; o cinema em construção. Ed. Fundação Ceciliano Abel de Almeida, Vitória, 1993.

CRAWLEY, Tony. L'aventure Spielberg. Ed. Pygmalion/Gerard Watelet, Paris, 1984.

CULHANE, John. Special effects in the movies. Ballantine Books, New York, 1981.

HILSMAM, Royt R. The new eletronic media, Butterworth Publishers, Stoneham, 1989.

HOLLYN, Norman. The film editing room handbook. Lone Eagle Publishing Co., Hollywood, 1990.

JURGENSON, Albert. La practica del montaje, EICTV, Cuba, 1992.

LARA, Antonio. Spielberg, maestro del cine de hoy. Editorial Espasa-Calpe S/A, Madrid, 1990.

PERISIC, Zoran. Special optical effects. Focal Press,Woburn MA, 1980.

RUBIN, Susan. Animation - the art and the industry. Prentice-Hall Inc., New Jersey, 1984.

SMITH, Thomas G. Industrial light and magic - the art of special effects. Ballantine Books, New York, 1986.

Periódicos:

AMERICAN CINEMATOGRAPHER CAHIERS DU CINEMA

SIGHT AND SOUND POSITIF

Dicionários e livros de referência:

PFAFFERNBERG, Bryan. Dicionário dos usuários de micro-computadores. Editora Campus, Rio de Janeiro, 1992.

HALLIWELL, Leslie. Halliwell's film guide. Palladin Books, London, 1992.

MALTIN, Leonard. TV. movies and videos guide. Signet Book, New York, 1995.

CD-ROM Cinemania 94 da Microsoft Home