



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE E AUDIOVISUAL

**COGUM**  
**UM CONTO-ROTEIRO COMO SIMULACRO DE MORTE**

Maurício Dias Chades de Alencar

“Memória do Produto” apresentada à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Audiovisual.

Orientador | Me. André Gonçalves da Costa

Brasília, Julho, I/2013

Maurício Dias Chades de Alencar

**COGUM**

**UM CONTO ROTEIRO COMO SIMULACRO DE MORTE**

“Memória do Produto” apresentada à Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília e defendida sob avaliação da Banca Examinadora constituída por:

---

Me. André Gonçalves da Costa

Orientador

---

Prof. Dr. Gustavo de Castro e Silva – UnB

Avaliador

---

Prof. Ma. Erika Bauer de Oliveira

Avaliadora

---

Prof. Ma. Patrícia Colmenero Moreira de Alcântara

Avaliadora suplente

Ao meu pai. À minha avó.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu pai, que me deu afeto.

À minha mãe, pela presença.

Ao Arnold e à Leni, que lavam a louça e têm paciência.

À Patrícia, que me deu o caderno.

À Nayla, pelos embates-pensamento.

À Flora e ao Cássio, com quem posso contar.

Ao Gustavo e à Erika Bauer, membros da banca, professores nesses 4 anos.

Ao Sergio Sá, a quem pude consultar.

Ao André Costa, que envolveu *Cogum* de música.

## **RESUMO**

*Cogum* é um conto-roteiro. Trata-se de um conto literário e de um roteiro de longa-metragem inspirados pelo mesmo argumento. A adaptação da literatura para o cinema não é, exatamente, o campo problemático em que *Cogum* se insere, nem o contrário: conto e roteiro compõem uma obra híbrida, dentro da qual não há hierarquia. O projeto pode ser compreendido em sua multiplicidade temática por meio dos seguintes núcleos: teorias sobre contatos entre cinema e literatura, teorias sobre realismo fantástico e teorias sobre rituais de morte.

**Palavras-chave:** adaptação; ritual; morte; fantástico; realismo.

## **ABSTRACT**

*Cogum* is a story-script. It's a short story and a script for a feature-length film inspired by the same argument. The adaptation of literature to the cinema is not exactly the problematic field in which *Cogum* is fitted into, nor the opposite: here, short story and script are just one and they slide between both textual genres. The project has a thematic complexity that divides into: theories about the contacts between cinema and literature, theories about fantastic realism and theories about death rituals.

**Keywords:** adaptation; ritual; death; fantastic; realism.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
1.1 RITUAL DE MORTE .....	8
1.2 ADAPTAÇÃO OU DIÁLOGO ENTRE CINEMA E LITERATURA? .....	8
1.3 O REALISMO FANTÁSTICO NUM CONTO-ROTEIRO .....	9
<b>2. METODOLOGIA</b> .....	<b>11</b>
2.1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA PARA ANÁLISE TEÓRICA DO CORPUS.....	12
2.2 MÉTODOS PARA DESENVOLVIMENTO DO CONTO.....	13
2.3 MÉTODOS PARA DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO.....	13
<b>3. PROBLEMA DE PESQUISA</b> .....	<b>16</b>
<b>4. JUSTIFICATIVAS</b> .....	<b>17</b>
<b>4. OBJETIVOS</b> .....	<b>20</b>
<b>5. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>21</b>
5.1 ADAPTAÇÃO OU REESCRITA.....	22
5.2 O REALISMO FANTÁSTICO COMO GÊNERO LITERÁRIO-CINEMATOGRAFICO.....	25
5.3 RITUAL DE MORTE .....	28
<b>6. ANÁLISE DO CORPUS</b> .....	<b>32</b>
6.1 “OS FAMOSOS E OS DUENDES DA MORTE”: UM LIVRO, UM ROTEIRO, UM FILME .....	32
6.2 O REALISMO FANTÁSTICO VISITA O CINEMA EM “TIO BOONMEE, QUE PODE RECORDAR SUAS VIDAS PASSADAS” .....	38
6.3 “DIÁRIO DA QUEDA”: UM LIVRO COMO SIMULACRO DE MORTE .....	46
<b>7. CONCLUSÕES</b> .....	<b>51</b>
7.1 <i>COGUM</i> NÃO É UMA OBRA PRIMA .....	51
7.2 UM CONTO “PRESENTIFICADO” E UM ROTEIRO EM ESCRITA TÉCNICO-POÉTICA .....	52
7.3 CONTO-ROTEIRO COMO SIMULACRO DE MORTE .....	53
<b>8. REFERÊNCIAS</b> .....	<b>55</b>
8.1 BIBLIOGRAFIA .....	55
8.2 FILMOGRAFIA .....	56
<b>9. ANEXOS</b> .....	<b>57</b>
9.1 RELATÓRIOS GERADOS AUTOMATICAMENTE PELO FINAL DRAFT .....	57
9.2 CAPA DA PRIMEIRA EDIÇÃO DO CONTO EDITADO EM LIVRO .....	62
9.3 ENSAIO FOTOGRÁFICO REALIZADO PARA A DISCIPLINA “FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA” .....	63
9.4 FOTOS DA CASA DE DOLORES .....	65

## 1. INTRODUÇÃO

### 1.1 Ritual de morte

A princípio, esse projeto chamava-se “Cogumelo”, mas ao perceber que digitando a abreviação “cogum” no *google* o site de pesquisa já apontava a maioria dos resultados para cogumelo, fiz a opção pela versão reduzida. O neologismo “cogum”<sup>1</sup> me pareceu mais sonoro e passa alguma concisão e simplicidade que busco nessa obra. Uma palavra de três sílabas como cogumelo destoa, sendo muito grande para uma história que não se preocupa tanto com o início e um desfecho, sendo uma narrativa que investe atenção especial às sensações. Cogum, uma palavra incompleta, interrompida, parece ser ideal para significar ao projeto um estranhamento necessário.

Cogumelos são frutificações dos fungos. Assim como as flores conferem a algumas plantas a função reprodutora, os cogumelos servem à capacidade sexuada dos fungos. Os cogumelos obtêm alimento decompondo a matéria orgânica do corpo de organismos mortos: é o mesmo que dizer que se alimentam da morte. A troca dessas frutificações com a morte são o motivo da escolha de cogumelos para dar nome a esse projeto.

“No velório de Tonin não há caixão, tampouco ele é enterrado. O ritual de morte que não foi concluído faz o cadáver voltar para casa e viver um último cotidiano. Experiências com membros da família em luto serão provocadas pelo morto que deverá se autoenterrar até o próximo nascer do sol”. O *storyline* que acabei de apresentar aponta um tema imediato como assunto principal. O “ritual de morte” parece ser o problema a ser investigado. Mas algumas escolhas, no que tange a estética da obra e os suportes midiáticos, fazem Cogum não ter apenas um tema principal, mas três.

### 1.2 Adaptação ou diálogo entre cinema e literatura?

A revista francesa *Cahiers Du Cinema* costumava apontar, nos anos 50, Alfred Hitchcock como uma solução a um cinema "menos cinematográfico", considerado menos nobre. A adaptação dos clássicos da literatura para o cinema foi

---

<sup>1</sup> O “Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa” não reconhece o verbete “cogum”.

constantemente motivada por uma suposta credibilidade que a palavra escrita poderia emprestar ao cinema, que ainda é um sentimento bastante comum em nosso tempo. Hitchcock é lembrado por transformar livros medianos em grandes filmes, abstendo-se da ilusão de importar a fama de um bom livro. Quase todos os seus filmes são adaptações literárias, sendo uma preocupação de Hitchcock escolher filmar livros "mais cinematográficos", ou seja, cuja ação externa se faça mais presente que longas divagações psicológicas e filosóficas. Sob essa perspectiva, Alfred Hitchcock se torna um dos fundadores da gramática da narrativa clássica do cinema ao criar soluções visuais a partir de obras literárias. Trata-se de uma conquista para o cinema, que não se vê mais enquanto arte ancorada pelas outras que a intersectam.

*Cogum* não é, exatamente, um caso de adaptação, mas uma transcendência em relação à hierarquia do livro sobre o filme e as ditas "especificidades" artísticas ou midiáticas. Optei por fazer *Cogum* como um produto em duas partes: um conto literário e um roteiro de longa-metragem. Mas o projeto é um só, *Cogum* é um conto-roteiro que narra a experiência de um morto que volta ao lar – são dois produtos transversalizados por um texto de origem em comum, escritos de forma simultânea. A troca entre conto e roteiro, entre cinema e literatura, torna-se outro tema principal de *Cogum*, juntando-se ao "ritual de morte". Caso eu tivesse optado apenas pela escrita do conto ou do roteiro e a abordagem desses suportes não propusesse maiores experimentações ao que se convencionou ser o campo deles, o debate sobre as mídias não seria central nesse trabalho.

### **1.3 O realismo fantástico num conto-roteiro**

O mesmo acontece com o terceiro tema central percebido no projeto. O realismo fantástico é o gênero literário que encontra maior identificação estética com *Cogum*. O projeto é literatura sob a forma de um conto literário, mas também é um roteiro de cinema. O argumento preserva o gênero narrativo que flui da literatura ao audiovisual. Essa migração do gênero entre plataformas midiáticas torna-se um dos temas de *Cogum*.

Dois dos maiores autores do realismo fantástico são constantemente adaptados para o cinema: Gabriel García Márquez e José Saramago. A adaptação literária para o meio audiovisual é uma porta óbvia desse gênero no cinema. Mas o roteiro-original-fantástico, cuja história foi desenvolvida para o texto-filmado e não

para o texto-escrita, é um caso recorrente. Alguns roteiristas fantásticos chamam a atenção por compartilhar autoria com o diretor cinematográfico, normalmente considerado o grande artista por trás do filme. Charlie Kauffman (“O Brilho Eterno de Uma Mente Sem Lembranças”) e Paul Thomas Anderson (“Magnólia”) são bons exemplos de roteiristas contemporâneos que incorporaram à sua autoria os elementos fantásticos inseridos num contexto de realismo e crítica social.

Portanto, *Cogum* pode ser compreendido em sua multiplicidade temática por meio dos seguintes núcleos: a experiência de um conto-roteiro; a compreensão estética do realismo fantástico em um conto-roteiro; e o ritual de morte como tema principal da narrativa experimentada em duas plataformas.

## 2. METODOLOGIA

Decidi que argumento<sup>2</sup> desenvolver em conto e roteiro durante uma experiência que considero ser o primeiro procedimento metodológico desse projeto. Foi em um retiro espiritual na Chapada da Contagem, entorno do Distrito Federal, que participei de uma cerimônia em que a *ayahuasca*<sup>3</sup> foi consumida. A bebida utilizada em diversas doutrinas religiosas, “religiões da floresta”, tem efeito psicoativo semelhante ao do LSD, droga que provoca percepções psicodélicas. Na ocasião, era aniversário de 6 meses de falecimento do meu pai. Há 6 meses, esse evento me consumia o corpo, enquanto a produtividade se via comprometida.

Desde cedo em minhas atividades de graduando, decidi realizar um roteiro de longa-metragem como TCC. A história só me foi possível durante o retiro. A viagem provocada pela droga me fez quase passivo sobre uma criação que se apresentava diante de mim. A sensação de passividade, de ser espectador de uma história, que parecia se apresentar como pronta, provavelmente foi um efeito da intensidade do evento. Fui espectador do filme que escrevo aqui, que transcrevo, depois de tê-lo assistido através do clareamento de consciência provocado durante o ritual do chá.

“O uso de drogas durante o processo criativo pode ser oportuno em situações de estresse, ou em função do estereótipo de ser isso que a sociedade espera do artista ou mesmo o artista se envolver na expectativa de ter a criatividade ampliada durante a consumação” (DANA, PLUCKER, 1999, apud SOUSA, ESPINHOSO, 2001, p. 3).

O caso de *Cogum* não parece se localizar diretamente em nenhuma dessas situações. Por mais que eu tenha buscado a experiência mística durante um momento de crise sentimental, não o fiz para criar, mas acabei sendo inspirado. Creio tratar-se de uma busca de significado místico em situação extrema, na qual a criação foi uma feliz coincidência. Vale lembrar que “coincidência” não deve ser entendida em seu significado popular, mais amplamente divulgado: algo que ocorre meramente de forma casual. Para que o “acaso” *Cogum* surgisse, foram necessárias situações

---

<sup>2</sup> Utilizarei "argumento" tanto para nomear a história contada, enquanto narrativa, e também para conceituar uma das etapas do processo de criação de um roteiro cinematográfico.

<sup>3</sup> Ayahuasca é o nome dado por povos nativos da Amazônia ao cipó *Banisteriopsis Caapi* e ao chá medicinal preparado a partir dele e de outras plantas.

encadeadas, algumas das quais já citei nos parágrafos anteriores, bem como uma apreensão simbólica, ritualizada, dessas situações.

## **2.1 Revisão bibliográfica para análise teórica do corpus**

A pesquisa bibliográfica é levantada e posteriormente serve a análise de imagens nessa Memória do Produto. A partir de textos teóricos, foi possível a análises de filmes, livros, uma escultura e um roteiro cinematográfico no capítulo do *Corpus*:

A pesquisa bibliográfica é um conjunto de procedimentos que visa identificar informações bibliográficas, selecionar os documentos pertinentes ao tema estudado e proceder à respectiva anotação ao fichamento das referências e dos dados dos documentos para que sejam, posteriormente, utilizados na redação de um trabalho acadêmico (BARROS; DUARTE, 2009, p. 51).

Os objetos de estudo foram analisados a partir de relação que estabelecem com os textos eleitos para compor as paisagens teóricas, bem como a partir de aspectos estéticos e de linguagem próprios dos objetos.

A revisão literária acontece em três principais núcleos: textos sobre migrações entre cinema e literatura, servindo à reflexão de um conto-roteiro; textos sobre o gênero narrativo realismo fantástico, por uma percepção estética de *Cogum*; e textos sobre ritual de morte, temática que envolve o universo da história contada no conto-roteiro. O resultado desta revisão bibliográfica pode ser encontrado no referencial teórico desta pesquisa.

O capítulo “Análise do *Corpus*”, no qual acontece o encontro entre as literaturas e os objetos de estudo, tornou necessária a busca de referências bibliográficas secundárias que orbitassem e conferissem melhor compreensão às análises dos objetos. Muitas vezes as literaturas-satélite surgiram sob a forma de artigos científicos, matérias de revistas e de sites da internet. São leituras mais específicas, muitas vezes tratando-se de textos acadêmicos que abordam de forma direta os filmes e os livros que analiso.

## 2.2 Métodos para desenvolvimento do Conto

Para o desenvolvimento e percepção estrutural da narrativa do argumento de *Cogum*, utilizaram-se as etapas metodológicas de criação de Robert McKee, publicadas em “Story – Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro”. O autor simplifica os caminhos da escrita de ficção em dois: “escrevendo de fora para dentro” e “escrevendo de dentro para fora”. No primeiro, o escritor seria motivado por uma ideia e quase que imediatamente partiria para a escrita do roteiro. McKee não aconselha esse método, por considerá-lo frágil, quando o escritor não se apropria de dispositivos que possam subsidiar a estrutura da história com subtextos. No segundo caminho, que é o indicado por McKee, os seguintes passos de escrita devem ser respeitados: *step-outline*, argumento e roteiro.

O *step-outline*, “história contada em passos” (MCKEE, 2006, p. 383), possibilita um esboço geral da estrutura do início ao fim. A percepção do escritor se desloca em função do *design* da história e das personagens. O argumento, etapa consequente, seria um desenvolvimento literário do *step-outline*, quando se elaboram parágrafos dos tópicos escritos no primeiro momento do processo criativo. McKee sugere preservar a escrita dos diálogos apenas para o momento de escrita do roteiro propriamente dito e aproveitar o argumento como um momento de descrição da ação, diálogos e pensamentos. O argumento se configura, portanto, como uma etapa de criação avançada da história, quando a escrita do roteiro é uma etapa em que os problemas já devem estar minimizados. O método de Robert McKee serviu a *Cogum* enquanto conto-roteiro, ou seja, a apropriação metodológica acontece não apenas na criação do roteiro, mas também do conto, afinal, trata-se de uma só obra.

## 2.3 Métodos para desenvolvimento do Roteiro

Enquanto o conto foi finalizado em, aproximadamente, 25 mil caracteres, o roteiro de longa-metragem demandou muito mais palavras. A equivalência comum é de uma página de roteiro para 1 minuto de filme, no caso de um roteiro com a formatação *master scenes*<sup>4</sup>. Sendo uma página para um minuto, podemos arriscar que,

---

<sup>4</sup> *Master scenes* é um método de trabalho, desenvolvido em Hollywood, para o roteirista. O método propõe uma formatação de página do roteiro e o que deve e o que não deve ser escrito. No *master scenes*, torna-se quase proibida a intervenção do roteirista com indicações de câmera e de atuação.

para um longa-metragem de 90 minutos, sejam necessárias, aproximadamente, 90 páginas.

Não só o volume de texto é uma diferença técnica evidente entre conto e roteiro, mas as estratégias narrativas. Enquanto o conto é fragmentado, quando cada parágrafo é breve e direto, as cenas do roteiro desenvolvem a ação para uma percepção pouco breve do tempo. Enquanto muita ação pode ocorrer em apenas um parágrafo do conto, no roteiro, ela é dilatada em várias páginas. Para apuração de informações que eu pudesse utilizar nessa “verticalização” da história no roteiro, utilizei recursos documentais: gravei conversas com a minha vó e a minha mãe, para citar algumas das inspirações a personagens, e também realizei vídeos e fotos.

A gravação possibilita o registro literal e integral. Apesar de certa discussão, a experiência indica que não afeta o resultado e oferece maior segurança à fonte [...] O gravador possui a vantagem de evitar perdas de informação, minimizar distorções, facilitar a condução da entrevista, permitindo fazer anotações sobre aspectos não verbalizados (BARROS; DUARTE, 2009, p. 76).

Os registros em áudio e em vídeo foram livres capturas das ações que se desenvolviam durante interações com as “personagens”. Poucas vezes, houve intervenção com perguntas, por parte do pesquisador. Os encontros nem sempre foram provocados com a finalidade do registro, mas, na possibilidade de ocorrerem, já me deslocava de casa portando os dispositivos de gravação. As gravações se deram em eventos familiares cotidianos. Portanto, em grande maioria, as gravações não se configuram como “entrevistas”, como sugerido na citação acima. A partir de degravações e anotações sobre o material em áudio e em vídeo, narrações e diálogos foram criados. Tornou-se comum, na escrita do roteiro, falas de personagens serem degravações integrais do material gravado:

Ouvir a transcrição ajuda o entrevistador a perceber nuances, detalhes e questões que o ajudarão nas novas entrevistas, até mesmo na correção de seus próprios erros de condução. Se possível, o próprio pesquisador deve fazer a transcrição. É uma oportunidade de aprender com a própria entrevista, identificar aspectos que não ficaram registrados, começar a estruturar o trabalho (BARROS; DUARTE, 2009, p. 77).

Ambientes que se relacionam com as “personagens”, suas casas e seus quartos, foram fotografados <sup>5</sup>. As fotografias estão no roteiro por meio de indicações para a direção de arte, figurino e maquiagem. Em *Cogum*, descrições em palavras foram criadas a partir de registros em dispositivos audiovisuais.

---

<sup>5</sup> Ver: subitem 9.3.

### **3. PROBLEMA DE PESQUISA**

A adaptação literária para o cinema levanta questões acerca das dificuldades de fazer funcionar aquilo que é “específico” da linguagem literária na linguagem cinematográfica. A famigerada máxima de Alfred Hitchcock "bons livros não rendem bons filmes", declarado em entrevista a François Truffaut, lembra a dificuldade que seria transformar, em imagem e som, livros que utilizam com maestria recursos ditos “muito específicos” da literatura, como longas descrições de um conflito em dimensão psicológica.

A experiência moderna no cinema, marcada por movimentos como o Neorealismo Italiano e a Nouvelle Vague, propõe rupturas nos limites das especificidades de uma mídia em relação à outra. As diversas artes passam a ser mais livres para contaminar o cinema e a clara hierarquia da literatura sobre o audiovisual foi constantemente debatida e enfraquecida.

A teoria sobre a adaptação se transforma para compreender um processo inverso: quando o filme muda o livro. E, mais adiante, quando livro e filme compreendem o mesmo projeto, como uma só obra. De que forma esse debate ocorre quando a obra literária e cinematográfica são pensadas como complementares, componentes do mesmo projeto: um “livro-filme” ou “filme-livro”?

#### 4. JUSTIFICATIVAS

A opção por escrever um conto literário e um roteiro de longa-metragem da mesma história foi inicialmente uma escolha prática. É senso comum a crença de que um roteiro não é uma obra pronta até que seja filmado. Portanto, ter um conto e um roteiro parecia garantir ao menos uma “obra acabada” para a história a ser contada. A investigação literária e dos objetos de estudo mudou significativamente essa perspectiva inicial, o que será melhor debatido no capítulo “conclusões”. Tal opção por conto e roteiro fez urgente a utilização de “palavras-valises” que surgiram cada vez mais, inclusive incorporando o conto como recurso poético.

Não se trata somente de uma palavra complexa ou de uma simples reunião de palavras, mas de uma palavra sobre as palavras, que se confunde inteiramente com o "diferenciante" das palavras de primeiro grau e com o "dessemelhante" de suas significações. Além disso, ele só vale na medida em que pretende não dizer alguma coisa, mas dizer o sentido do que ele diz. Ora, a lei da linguagem, tal como se exerce na representação, exclui esta possibilidade; o sentido de uma palavra só pode ser dito por outra palavra que toma a primeira como objeto (DELEUZE, 2000, p. 121)

Palavras-valises não nos servem por uma simplificação da estrutura frasal, quando se suprimem outras palavras que poderiam estar entre os dois núcleos que agora estão separados por hífen, mas nos servem a uma conceituação num campo onde as duas ou mais palavras componentes se tocam em suas possibilidades de significância. *Cogum* é um conto-roteiro, um livro-filme, é literatura-cinema e não um conto e um roteiro, um livro e um filme, literatura e cinema. A escolha multimídia se justifica, portanto, não só por possibilitar à história maiores chances de alcançar um público entre literatura e cinema, mas por experimentar a arte nessa fronteira, cujos debates não são recentes, mas anseiam por mais pluralidade.

Em um segundo momento, *Cogum* se identifica com o realismo fantástico, gênero narrativo literário que se tornou conhecido a partir de escritores como Gabriel García Marquez e Jorge Luis Borges. Quando um texto se desloca do cinema à literatura, é certo que não só a história será contada em diferentes formatos, mas seu gênero também sofrerá migração. *Cogum*, enquanto obra passível de ser contextualizada esteticamente à luz do realismo fantástico, é, além de um conto literário, um roteiro de longa-metragem, portanto, pretende-se realismo fantástico no

cinema. Neste memorial descritivo, optou-se analisar um filme enquanto objeto de estudo do realismo fantástico, por considerar importante não só entender o gênero em uma obra narrativa, mas entendê-lo em seu estágio migrante para cinema e, portanto, para estar mais próximo do caso de *Cogum*. Mais uma vez é reforçada a troca entre cinema e literatura.

A problemática que envolve os possíveis contatos entre cinema e literatura nos pareceu um debate mais imediato que, investigado de forma prioritária em relação aos outros temas de *Cogum*, desse à obra e seus outros temas uma contextualização que garantisse melhor segurança às outras investigações. É o que se percebe quando estudamos o realismo fantástico acontecendo no cinema e não apenas na literatura. É também em consequência da percepção da obra entre características que a identificam com o realismo fantástico que o terceiro tema desse projeto, o ritual de morte, torna-se mais claro para ser estudado.

A transição, o deslocamento, é um subtema que marca o projeto como um todo: deslocamentos entre mídias narrativas, tanto para a relação cinema-literatura, quanto para o realismo fantástico que se desloca para o cinema. O ritual de morte é percebido em *Cogum* enquanto uma crise das instituições de morte. A utilidade do caixão se tornou questionável no enterro relatado na história, portanto, o ritual ali precisou acontecer de outra maneira. Em *Cogum*, o enterro está em crise: o significado de ritualizar parece diluir-se quando o caixão comprado em uma loja é um artefato de valor monetário muito alto para, “simplesmente”, imergir na terra. As personagens precisam ritualizar à sua maneira e construir o próprio caixão. O morto voltou à casa da família, também, para reivindicar a finalização do ritual de morte que não foi completado. Nesse tema, percebe-se uma sociedade que se desloca para uma abolição da ritualidade e da morte<sup>6</sup>. O elemento fantástico, o morto que volta por não ter sido enterrado, surge como lembrete para algo que provavelmente seja importante preservar. O tema que parecia relacionar-se apenas com a história a ser contada, também contribui, mesmo que indiretamente, para o debate midiático, quando propõe reflexão sobre o “novo” e a “tradição”.

*Cogum* torna-se relevante para o campo da comunicação ao intersectar os três principais temas do projeto em um só debate. Não se pretende apontar uma visão

---

<sup>6</sup> Mário Perniola, em “Pensando o Ritual: Sexualidade, Morte, Mundo”, destaca a teologia e o humanismo como pensamentos que coincidem “em pensar a vida como uma identidade que nada tem a ver com a morte, como uma positividade absoluta que se mantém rigorosamente diferente do nada”. (PERNIOLA, 2000, p. 165)

pessimista sobre as relações que inevitavelmente acontecem entre as mídias. Um extenso público, entre críticos de cinema e o espectador “comum”, parece se preocupar imediatamente com a preservação das “especificidades”, tanto do cinema quanto da literatura. Neste trabalho, a atenção é deslocada para o texto que atravessa mídias e não para em que suporte esse texto parece funcionar melhor. A preocupação, aqui, é perceber o que já se conquistou nesse campo entre plataformas e, também, propor uma obra que contribua para essas conquistas.

#### 4. OBJETIVOS

*Cogum* tem como objetivo geral a realização de uma obra que não se define entre cinema e literatura, mas que se apropria de recursos de ambas as linguagens. Como partes dos objetivos, foram produzidos um conto literário e um roteiro de longa-metragem, baseados na mesma história, no mesmo argumento. Serão investigados mecanismos que possibilitem um diálogo estético entre conto e filme, enquanto estes comporão uma só obra.

O primeiro objetivo específico é o desenvolvimento do argumento. Nele, a estória e as personagens serão criadas. As diferentes estruturas narrativas para o conto e roteiro cinematográfico também serão pensadas nesta etapa.

O segundo objetivo específico é a escrita do conto literário e do roteiro cinematográfico, simultaneamente, como consequência do argumento.

O terceiro objetivo específico é a escrita da memória da pesquisa. O desenvolvimento da memória ocorreu em três etapas: na primeira, um pré-projeto foi elaborado, no qual, dentre outros procedimentos, as metas foram traçadas; na segunda etapa, a pesquisa para a realização do produto foi estruturada metodologicamente na memória; e a terceira etapa, registrada no capítulo “conclusões”, trata das conquistas logradas ao longo do projeto e de reflexões finais sobre os desdobramentos da obra.

## 5. REFERENCIAL TEÓRICO

Os sistemas de conceitos e teorias eleitos para a fundamentação desse trabalho se dividem em três núcleos principais. No primeiro núcleo, teorias sobre adaptação entre cinema e literatura servirão para elaborar a dinâmica de um aspecto estrutural principal da obra *Cogum*, que é um conto-roteiro. Perceber as especificidades das artes envolvidas, literatura e cinema, servirão a uma consciência sobre criação de estratégias intertextuais entre os dois componentes da obra. Intertexto, correlação e complementariedade entre conto e roteiro serão estudados e desenvolvidos para a elaboração de fundamentos conceituais que possam dar liga ao conto-roteiro como obra conjunta. As teorias sobre adaptação também servirão, conseqüentemente, à fundamentação teórica exposta neste memorial.

No segundo núcleo de teorias, o realismo fantástico será investigado enquanto gênero narrativo. Todorov, em seu ensaio "Introdução à Literatura Fantástica", reflete o realismo fantástico a partir da ótica de que "não reconhecer a existência de gêneros equivale a supor que a obra literária não mantém relações com as obras já existentes. Os gêneros são precisamente essas escalas através das quais a obra se relaciona com o universo" (TODOROV, 1980, p.12). Estudar o realismo fantástico serve para localizar *Cogum* entre leituras do cinema e da literatura, a partir das semelhanças e diferenças. O realismo fantástico, inicialmente um movimento literário do século XX, encontra o cinema e nele se reinventa. Conceitos como "fantástico", "estranho", "maravilhoso", "hesitação" e "ambigüidade" serão investigados à luz de uma perspectiva literário-cinematográfica.

O terceiro núcleo teórico alimenta de forma direta a estória do conto-roteiro ao identificar-se com sua temática: o ritual de morte. O filósofo português Mario Perniola aponta que as duas principais perspectivas sobre a morte são formas de encarar a vida como um "rito sem mito". A visão naturalista-humanista sobre a morte é de natureza antropológica, psicológica ou biológica justificando o homem como um ser-corpo finito, já a visão teológica entende o homem como imagem de Deus. "Ambas coincidem numa metafísica que aponta o homem como simples-presença" (PERNIOLA, 2000, p. 164).

Ao abordar que sociedades antigas foram dotadas de um "pensamento-ritual", Perniola é cuidadoso em não contrapor sagrado e profano, simbólico e pragmático, selvagem e racional. O autor escreve sobre a morte no tempo presente, reflexão que

"nasce tanto da observação da realidade sociocultural quanto da dinâmica interna da pesquisa teórica" (ibidem, p. 24). Não se trata de uma escrita saudosista, mas de uma investigação sobre as perspectivas acerca da morte que envolvem o imaginário coletivo contemporâneo cuja "noção de 'trânsito', parece estar estritamente ligada com essa experiência de simultaneidade, de disponibilidade e de dilatação do presente, que caracteriza a vida contemporânea" (ibidem, idem).

Perniola também traz para o debate sobre a morte os conceitos "acumulação material", "pulsão recalçada", "angústia", "indiferença inaciana" e "simulacros de morte".

### 5.1 Adaptação ou Reescrita

Robert Stam dedica estudos às relações entre literatura e cinema. Em “Teoria e Prática da Adaptação”, o autor lança proposições sobre o pensamento estabelecido por diversos autores ao longo do século XX sobre as trocas entre literatura e cinema. Stam direciona o debate para a destruição de um pensamento dicotômico que impregnou as ideias de "original" e "cópia" para classificar o livro e o filme, respectivamente. À luz dos estudos intertextuais dos pós-estruturalistas, Stam coloca literatura e cinema em termos de igualdade no que tange à potência do meio enquanto arte ou comunicação. Também lembra que a prioridade da literatura sobre o cinema acontece por fatores históricos, já que o cinema é uma arte mais recente, portanto ocorre a exaltação da palavra escrita:

*En este sentido, es sintomático que muchos literatos rechacen las películas basadas en la literatura; que la mayoría de los historiadores rechacen las películas basadas en la historia, y que algunos antropólogos rechacen las películas basadas en la antropología. La tendencia común que viene de todos esos ángulos interdisciplinarios es la exaltación nostálgica de la palabra escrita como el medio privilegiado de comunicación (STAM, 2009, p. 17).<sup>7</sup>*

Vera Lúcia Follain vai além ao desacreditar cinema e literatura como artes acabadas em si mesmas. Ela desloca a atenção para um processo de deslizamento constante das

---

<sup>7</sup> Tradução do autor: Neste sentido, é sintomático que os apaixonados por literatura neguem os filmes baseados na literatura; que a maioria dos historiadores neguem os filmes baseados na história e que alguns antropólogos neguem os filmes baseados na antropologia. A tendência que vem de todos esses ângulos interdisciplinares é a exaltação nostálgica da palavra escrita como um meio privilegiado de comunicação.

narrativas de um meio para o outro, "o processo contínuo de reciclagem das intrigas ficcionais, recriadas para circular por diferentes plataformas" (FOLLAIN, 2010, p. 11). O romancista moderno tem se afetado com a expectativa de deslanchar na literatura com seu texto adaptado para o cinema, tornando-se cada vez mais comum a escrita ser mais "aberta" para facilitar sua "reescrita" em imagem e som, um texto mais deslizável.

A predileção pelo texto escrito se relaciona com a herança platônica na cultura mundial. A crença de que a imagem não merece reflexão para compreensão já é inferida nas metáforas da caverna de Platão,

*Tanto en la sala cinematográfica como en la cueva de Platón, una luz artificial, proyectada por detrás de los prisioneros/espectadores proyecta efigies de personas y animales, llevando a los despistados presos a confundir débiles simulaciones con la realidad ontológica* (STAM, 2009, p. 14).<sup>8</sup>

O jogo de luz e sombra em movimento, signo platônico para a alienação da humanidade, tem descrição análoga ao que é uma sala de cinema. Com esse mito internalizado, críticos e teóricos escreveram durante o século XX sobre os filmes que "requestraram" os livros, que são "sempre" melhores.

O pensador francês Gilles Deleuze coloca o cinema como instrumento filosófico gerador de conceitos que "transmite o pensamento de forma audiovisual, não como uma língua, mas em blocos de duração e movimento" (DELEUZE, 2009, p. 111). Ao enquadrar o cinema como meio de criação filosófica, a visão deleuziana é contrária à velha ideia de que o cinema seria incapaz de pensar, diferente da literatura e da filosofia.

É principalmente a partir da semiótica estruturalista na década de 60 que a hierarquia entre cinema e literatura é desmistificada, quando todas as práticas significativas são tratadas como sistemas compartilhados de signos produtores de "textos", "dignos del mismo cuidadoso escrutinio que los textos literarios"<sup>9</sup> (STAM, 2009, p. 22). Mesmo passados 60 anos desde as teorias de intertextualidade estruturalistas, conceitos como "original" e "cópia" predominam na relação entre livro

---

<sup>8</sup> Tradução do autor: Tanto na sala de cinema como na caverna de Platão, uma luz artificial, projetada por detrás dos prisioneiros/espectadores projeta efigies de pessoas e animais, levando os presos, distraídos, a confundir as frágeis representações com a realidade ontológica.

<sup>9</sup> Tradução do autor: Dignos do mesmo escrutínio cuidadoso dos textos literários.

e filme, quando a literatura empresta sua credibilidade ao cinema para fazer dele uma versão copiada, simulada.

"Adaptar" parece um termo limitado, quando a adaptação busca não ser apenas "requestrar" o outro texto, ou mesmo ser uma tradução para outro formato. Fãs de Harry Potter que tanto se queixaram da "falta de fidelidade" dos filmes em relação aos livros, e ainda assim sempre esgotaram as bilheteiras dos 8 filmes da série, pareciam exigir no cinema versões ilustradas do que liam. Para Perniola, o simulacro não é uma reprodução mais ou menos fiel do original, mas o ponto de chegada de um processo de emancipação da cópia de sua dependência em relação a um original: "Chega-se ao simulacro não por imitação, mas por um mimetismo vertiginoso graças ao qual o que é espúrio, derivado, replicado, se liberta do autêntico, do originário, do único" (PERNIOLA, 2000, p.29). Segundo o autor, o simulacro é uma cópia enquanto cópia, ou seja, exatamente em virtude dessa reivindicação de autonomia, deixa de se depender do original e se liberta de toda imitação.

Cinema e literatura também podem ser encarados como continentes cujo conteúdo, o texto, é fluido e desliza por diferentes meios e suportes. O texto, portanto, não pertenceria ao cinema ou à literatura e os conceitos de "original" e "cópia" caem por terra. Todorov defende que a literatura é criada a partir da literatura, não da realidade, que só se pode fazer poemas a partir de outros poemas, romances a partir de outros romances. O texto estaria sempre em processo, sempre em adaptação. O texto vivo não chegaria ao cinema, por exemplo, e se diria esgotado para uma recriação em outra mídia. "O escritor é, antes de tudo, um leitor de obras alheias, e todo texto seria um rascunho" (FOLLAIN, 2010, p.14). O texto definitivo deixa de ser o objetivo do autor contemporâneo:

E é exatamente essa ideia da literatura como produto final que vem sendo abalada, já que o texto literário tende, muitas vezes, a ser visto como um texto básico para adaptação, o que afeta o seu estatuto da obra concluída, podendo, inclusive, ser alterado em nova edição, em função da realização do filme [...] (FOLLAIN, 2010, p. 32).

As especificidades entre cinema e literatura vão se diluindo quando suas escritas se tocam. Para viver de palavras, o escritor precisa ser um "escritor-multimídia". O texto se faz flexível, fluido para a transição entre suportes.

Cada vez mais a ideia de obra-prima acabada, fechada em sua perfeição, cede espaço à do texto em contínua reelaboração, que se quer flexível, de modo a facilitar o deslizamento por diferentes meios e suportes. O artista, cuja formação tende a ser multimídia, torna-se um orquestrador, trabalhando com mensagens de diversas séries: literárias, visuais, musicais (FOLLAIN, 2010, p. 45).

Adaptar considerando as especificidades, pensando escolhas estéticas entre "isso funciona no livro e não vai funcionar no filme", parece estéril quando os meios digitais incorporam todos os meios prévios em um vasto ciberespaço. Não há mais tanto sentido em defender os meios como específicos. A criação e a recriação ganham mais liberdade, conseqüentemente. Vale lembrar que vivemos um paroxismo das narrativas em trânsito, mas que esses fenômenos acontecem desde que uma mídia passou a coexistir com a outra.

## **5.2 O realismo fantástico como gênero literário-cinematográfico**

Fundamentar a existência de um romance a partir de outro romance é premissa do argumento de Todorov de que a “literatura é o gênero” (TODOROV, 1980, p.12). O pertencimento de uma obra a um gênero é sua forma de se relacionar com o universo à medida em que isso significa que ela se relaciona com obras pré-existentes. Os componentes e mecanismos que fazem um gênero reconhecível também facilitam a leitura e aceitação, quando o leitor é colocado num universo estrutural pré-conhecido:

O gênero funciona, no caso, como dispositivo de sedução, porque facilita o reconhecimento, oferecendo-se como uma chave de leitura – ainda que, ao cabo e ao fim, a porta aberta para essa chave possa não conduzir a nenhum lugar, a nenhuma certeza tranquilizadora, sobretudo no caso da ficção que procura se localizar entre aquilo que Jesús Martín-Barbero chama de narrativa de autor e narrativa de gênero [...] (FOLLAIN, 2010, p. 59).

Os elementos estéticos, portanto, podem ser percebidos como os do autor e os do gênero. O gênero se faz num campo exterior à obra, onde o sentido da narrativa é produzido e consumido, ou seja, “através da convenção, a obra se dirigiria para fora de si, acionaria a sua capacidade de comunicar” (MARTÍN-BARBERO apud FOLLAIN, 2010, p. 59).

Ao tentar conceituar o “fantástico”, faz-se necessário entender o “estranho” e o “maravilhoso”, gêneros narrativos vizinhos que compartilham elementos estéticos com o fantástico, sendo comum a confusão entre os três. Tzvetan Todorov, em seu ensaio "Introdução à literatura fantástica", coloca o alegórico e o poético, funções de linguagem, como recursos centrais do literário, cuja investida é em dizer aquilo que não se diz de forma comum. O leitor, ao perceber e aceitar aquilo que há de sobrenatural no alegórico e no poético, pode compreender o sobrenatural do fantástico, do estranho e do maravilhoso. Quando animais falam numa narrativa infantil, por exemplo, o alegórico deve ser percebido para que o leitor não seja tomado de assalto. Assim como quando "o eu poético voa pelos ares" deve ser tomado como uma sequência de palavras, cujo sentido se direciona para a linguagem, poética, e não para o sentido sobrenatural literal.

O “estranho” introduz um elemento desconhecido na narrativa e sugere que sua natureza possa ser sobrenatural. O medo é um sentimento comum que predomina no imaginário das personagens e do leitor, assim como no “fantástico”, em que os sujeitos referidos, personagens e leitor, se envolvem no desconhecido e sentem-se vulneráveis numa estrutura pouco previsível e sem controle. O “estranho” se diferencia do “fantástico” e do “maravilhoso” por optar por uma explicação plausível que esteja dentro das possibilidades racionais.

Nas obras que pertencem a este gênero, relatam-se acontecimentos que podem perfeitamente ser explicados pelas leis da razão, mas que são, de uma maneira ou de outra, incríveis, extraordinárias, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos e que, por esta razão, provocam na personagem e no leitor reação semelhante àquela que os textos fantásticos nos tornaram familiar. A definição é ampla e imprecisa (TODOROV, 1980, p.53).

O sobrenatural constantemente nasce do fato de se tomar o sentido figurado ao pé da letra. A figura pode ser complexificada ao ponto de ganhar corpo e caráter, compor uma personagem e envolver-se em um mundo maravilhoso. O maravilhoso, aliás, diversas vezes, propõe um país, cidade, dimensão, onde o sobrenatural é o natural daquele espaço.

O diabo e os vampiros não só existem apenas nas palavras, como também somente a linguagem permite conceber o que está sempre ausente: o sobrenatural. Este torna-se então símbolo da linguagem,

tal como as figuras de retórica, e a figura é, como vimos, a forma mais pura de literalidade (TODOROV, 1980, p.90).

Os elementos sobrenaturais, no maravilhoso, não provocam reações particulares nas personagens nem no leitor. A natureza dos acontecimentos caracteriza o maravilhoso, não uma atitude narrativa para com esses acontecimentos. Narram-se acontecimentos sobrenaturais que não são apresentados como tal: supõe-se que o receptor não conheça as regiões onde se desenrolam os acontecimentos, portanto não tem motivos para colocá-los em dúvida. O maravilhoso pode se desdobrar em subgêneros que vão dos contos de fadas à ficção científica, normalmente identificados pelo contexto dos elementos sobrenaturais.

O conto de fadas não é senão uma das variedades do maravilhoso e os acontecimentos sobrenaturais aí não provocam qualquer surpresa: nem o sono de cem anos, nem o lobo que fala, nem os dons mágicos das fadas. O que distingue os contos de fadas é uma certa escritura, não o estatuto do sobrenatural (TODOROV, 1980, p.60).

Como no estranho, o fantástico é ambíguo ao relacionar-se com o sobrenatural, mas, diferente do primeiro, não apresenta uma explicação racional para a natureza dos fatos. A incerteza não tem finitude no fantástico, como ocorre no estranho, ou inexistente no maravilhoso. “A personagem do fantástico experimenta um acontecimento aparentemente sobrenatural, mas hesita sobre ele ao conhecer apenas as leis naturais” (ibidem, p. 31).

Um narrador em primeira pessoa nos apresenta o fato que pode ser sobrenatural, narrador que hesita em investigar, confirmando ou não o que lhe é aparente. Se o acontecimento sobrenatural não fosse contado por esse narrador-hesitante, estaríamos no maravilhoso. “Não haveria possibilidade de duvidar de suas palavras se o escritor, despersonalizado com a autoridade das palavras, contasse a história sozinho, narrando em terceira pessoa. Mas o fantástico exige a dúvida” (ibidem, p. 91). A personagem-hesitante provoca um leitor-hesitante, que é a primeira condição do fantástico.

A dúvida provoca uma ambiguidade onírica, quando não sabemos se é sonho ou loucura. Não é comum que nos seja explicado, com precisão, a sanidade do narrador que nos guia nem a segurança no que presencia. Não é confirmado se os acontecimentos são construções da imaginação. A hesitação se repete também nessa

dúvida. Ao hesitar, confirmar se é loucura ou se é sobrenatural, a ambiguidade encontra equilíbrio, não tendendo prioritariamente a nenhuma das possibilidades.

A palavra das personagens, esta, pode ser verdadeira ou falsa, como no discurso cotidiano. O romance policial, por exemplo, joga constantemente com os falsos testemunhos das personagens. O problema torna-se mais complexo no caso de um narrador-personagem, de um narrador que diz "eu". Enquanto narrador, seu discurso não tem que se submeter à prova de verdade; mas enquanto personagem, ele pode mentir (TODOROV, 1980, p. 91).

A hesitação de uma explicação natural e outra sobrenatural dos acontecimentos evocados pelo leitor é a primeira condição do fantástico e a segunda é a hesitação do personagem-narrador. O papel do leitor é confiado à personagem, a hesitação ganha força como um dos temas da obra. Por fim, “a recusa do leitor em encarar os fatos como de natureza alegórica, ou interpretá-los de forma poética, caracteriza a terceira condição do fantástico” (ibidem, p.38).

O estranho realiza uma das condições do fantástico ao descrever sentimentos das personagens comuns aos dois gêneros, em particular o medo. Mas deixa de realizar outra condição quando explica racionalmente o que parecia ser sobrenatural. O maravilhoso, ao contrário, se caracteriza pela existência exclusiva de fatos sobrenaturais, não importando as reações implicadas nas personagens.

### **5.3 Ritual de Morte**

O “tema básico do ritual”, como conceituado por Joseph Campbell em entrevista ao jornalista Bill Moyers, pode ser definido como uma encenação do mito, uma vinculação do indivíduo a uma estrutura morfológica maior que a do seu próprio corpo físico:

[...] atinge-se aquela dimensão que transcende a temporalidade, aquela dimensão da qual a vida provém e para a qual retorna. [...] O ritual pode ser definido como a encenação de um mito. Participar de um ritual é, na verdade, ter a experiência de uma vida mitológica. É a partir dessa experiência que se pode aprender a viver espiritualmente (CAMPBELL, 2011, p. 192).

Em Perniola, a ritualidade consiste no fato de todos os gestos provirem do exterior, de fora, sejam os pertencentes à nossa herança cultural, à nossa classe social,

à nossa história pessoal, sejam os pertencentes a outros povos, outras classes e outras pessoas. Na ausência de qualquer critério e de qualquer possibilidade de escolha racional, "toda ação é imotivada; cai o fundamento metafísico das ações, que eram fixadas, imobilizadas pela identidade coletiva dos costumes ou pela identidade pessoal da moralidade" (PERNIOLA, 2000, p.27).

Aquilo que provém de fora pode ser o mito, o que será encenado, gesticulado, em ritual. "O ritual age como simulacro, uma cópia, uma metáfora sobre um fato" (ibidem, p. 29). O envolvimento do ritual, na construção de significado, o afastam do evento original: o mito é finalmente simulacro ao ter independência e ser o nada.

[...] a participação ativa na sociedade e na história não impede, de modo algum, que se ergam grandes e dispendiosos monumentos, cujo tema é a queda das grandezas terrenas e a inaniade dos desejos humanos; ao contrário, honrarias, riquezas e pompas são apreciáveis justamente porque são sentidas e vividas como sendo nada. Simulacros da morte, portanto, são não apenas os túmulos, mas também as igrejas, os palácios, as instituições, as obras, toda a sociedade (PERNIOLA, 2000, p.182).

As culturas primitivas se instituem com base em uma intensa relação de reversibilidade simbólica entre a vida e a morte, portanto nos distinguimos delas. O ritual e o mito são instrumentos didático-culturais. Enquanto civilização ocidental moderna, lançamos um verdadeiro interdito contra a morte, excluindo-a da própria experiência: "essa pretensão de apagar a expressão de morte está ligada à ação de acumulação e de produção material da economia capitalista" (ibidem, p.166).

A visão teológica e a visão humanista sobre a morte têm a pretensão de abolir a morte, a primeira pela eternidade do espírito, a segunda pelo desenvolvimento indefinido do processo científico. Teologia e humanismo coincidem em pensar a vida como uma identidade que nada tem a ver com a morte.

A teologia e o humanismo podem ser considerados como a formulação teórica de uma atitude cotidiana extremamente difundida, que consiste em não pensar na morte, em fazer de conta que a morte não existe, em levar adiante um trabalho de "constante tranquilização" em relação à morte (PERNIOLA, 2000, p.165).

Os jesuítas, marcados pelo pensamento de Inácio de Loyola, acreditavam que não se pode viver bem se já não se estiver morto. A morte seria o nosso estado primordial, espiritual, enquanto a vida seria provação, ou uma "imagem de deus". Se

não se alcançou aquela pequena morte, aquela simulação da morte que é a “indiferença inaciana”, viver bem seria uma impossibilidade.

A indiferença é estar "absolutamente disposto a renunciar a tudo", é estar disponível para experimentar qualquer tipo de vida que o futuro lhe reserva. É introduzir um novo tipo de sensibilidade que prescinde toda simples-presença e não, necessariamente, tornar-se insensível. Aceitar que a vida que lhe foi dada é a melhor das possíveis não é acreditar que esse valor de fato seja assim, mas perceber a possibilidade de agir de modo a tornar feliz e satisfeita qualquer tipo de existência.

Uma consequência imediata de uma sociedade, na qual não existem canais que permitam o intercâmbio simbólico com a morte (ritual) e o seu reconhecimento no seio da sociedade, faz crescer sua força que é transformada em uma potência psicológica oculta, a angústia, considerada pelos jesuítas o estado afetivo fundamental da vida cristã:

[...] constitui a premissa imprescindível do processo de salvação. De fato, ela está estreitamente ligada à condição humana, a qual se encontra essencialmente viciada pelo pecado original. A angústia, portanto, não é um sentimento acidental, mas deriva da perda irremediável e definitiva da integridade original (PERNIOLA, 2000, p.171).

A “indiferença inaciana” relaciona-se com uma transformação onírica e uma teatralização do viver. O sentimento constante de angústia é um sintoma da falta de credibilidade do sistema por aquele que o elegeu. A indiferença recalca a vontade do sujeito, transformando-a em pulsão inconsciente, sem objeto e sem alvo determinado, mas dotado de um poder que é tanto maior quanto menor for sua identidade.

O próximo capítulo (“Análise do Corpus”) também se divide em três partes, afim de estruturar os três momentos teóricos em três análises de objetos. O recorte feito aqui, no capítulo “Referencial teórico”, serviu à seleção dos conceitos que serão percebidos não só nos objetos de estudo, mas no produto *Cogum* enquanto conto-roteiro. Sua problemática estética, filosófica e midiática será investigada à luz dessa revisão literária.

Na primeira parte do capítulo do “Corpus”, as teorias acerca de adaptação (5.1) encontrarão o produto multimídia “Os Famosos e os Duendes da Morte”, de

Esmir Filho (2009). Não só o filme será analisado, mas também o livro, de Ismael Caneppele (2010), e o roteiro, de Caneppele e Filho (2010).

Num segundo momento, um objeto será justaposto ao “fantástico”. Em que pese Todorov escrever sobre o realismo fantástico enquanto gênero da literatura, o objeto de estudo escolhido para análise é uma obra cinematográfica: “Tio Boonmee, que Pode Recordar Suas Vidas Passadas”, de Apichatpong Weerasethakul (2010). Os principais elementos do fantástico encontrarão a análise do filme, servindo a uma percepção de um gênero que flui da literatura ao cinema.

Por fim, os conceitos de “ritual de morte” aqui colocados, à luz dos textos de Perniola e de Campbell, serão percebidos em uma narrativa literária: o romance “Diário da Queda”, de Michel Laub (2010), servirá à percepção das teorias.

## 6. ANÁLISE DO CORPUS

### 6.1 “Os Famosos e os Duendes da Morte”: um livro, um roteiro, um filme



Fig.1: *still* de “Os Famosos e os Duendes da Morte”

Quando Esmir Filho conheceu o romance "Os Famosos e os Duendes da Morte" do gaúcho Ismael Caneppele, a obra ainda era um manuscrito. O diretor queria estrear como longametrageiro, mergulhando naquele universo que o encantou, sobre sentimentos de um adolescente em conflito com o pertencimento. As palavras de Ismael já eram um filme na cabeça de Esmir.

Motivado pelas sensações, imagens e ruídos que lhe surgiam ao ler o manuscrito, o diretor afirma que não viu outro caminho que não convidar Caneppele para ser co-roteirista de “Os Famosos e os Duendes da Morte” [Esmir Filho, 2009, Brasil/França, 101 min] (FILHO; CANEPPELE, 2010, p. 15).

Ambientado numa pequena cidade no sul do Brasil, o "cu do mundo", segundo personagem do ator local, Henrique Larré, "Famosos..." é um recorte de três dias na vida de Mr. Tambourine Man, *nickname* da personagem de Larré, sem nome no mundo "real". Tambourine quer ir a um suposto show de Bob Dylan que acontecerá "longe". O convite vem pelo *chat* do finado *msn Messenger* através de E.F, referente às iniciais de Esmir Filho. O show significa atravessar a ponte de ferro da cidade, símbolo da morte, onde suicídios são constantes. Também significa decidir ir e encarar o não pertencimento. O show é motivo para a investigação do fantasma Jingle Jangle, que, através de fotos e vídeos postados na internet, continua vivo. “Mr.

Tambourine Man” é a canção de Bob Dylan que empresta *nicknames* aos fantasmas em "Famosos...": Mr. Tambourine Man e Jingle Jangle são personagens da canção. Mistério envolve as longas cenas de Esmir que pouco revelam sobre as lacunas entre fragmentos de história, mas servem principalmente ao simulacro dos devaneios de Mr. Tambourine Man.

Filho se dedicou a uma pesquisa imagético-sonora, tentando equivalência com o jogo de palavras de Ismael. As palavras eram preciosas para o diretor, que acredita ser um desperdício colocá-las num campo não-diegético, distanciado de outras sensações do filme, como através de *voice-over*:

Enquanto escrevíamos o roteiro, nossa maior dificuldade era transformar em imagens todas as entrelinhas do livro, que é bastante subjetivo. Não queria usar narrador em off para explicar o filme, como muitas adaptações o fazem. Era muito importante para mim respeitar as palavras do autor. Elas tinham vida própria nas páginas do livro e não faria sentido reduzi-las a uma simples narração (FILHO; CANEPPELE, 2010, p. 18).

Ismael é precioso na composição de palavras. Os sentimentos do livro, representados em construções abstratas e oníricas, levam a literatura a um campo de experimentação. O autor provoca encontros vocabulares com intenções específicas, buscando aproximação com a condição afetiva da personagem. A literatura inventiva em "Famosos..." também inspira experimentação no cinema. No filme, Esmir utiliza o vídeo, a tela do computador, a música de Bob Dylan e de Nelo Johann como canais para a interioridade.

A atriz Tuane Eggers foi escolhida pelo que se projetava na internet. Seu trabalho fotográfico, postado no Flickr, incorporou a personagem e aparece no filme. O que no livro é homem, com Tuane, torna-se uma presença feminina forte. A atriz e Ismael, que visita suas palavras no cinema interpretando Julian, criaram vídeos que compõem o universo do casal que vivem. Os vídeos estão no filme, no youtube<sup>10</sup> e também no livro. Links dos 19 vídeos criados irrompem entre os parágrafos poéticos de Ismael, convidando o leitor-espectador à internet e ao audiovisual. "Essa sucessão de encontros resulta em um movimento chamado: Os Famosos e os Duendes da Morte. É um livro, um filme, fotos, vídeo e música. E está no ar para ser acessado" (FILHO; CANEPPELE, 2010, p. 16).

---

<sup>10</sup> Os vídeos estão disponíveis em: [www.youtube.com/jjinglejangle](http://www.youtube.com/jjinglejangle) .

Talvez a diferença mais evidente entre livro e filme de "Famosos..." esteja na percepção do tempo. No livro, a escrita fluida e caótica muda de assunto, de tempo, de espaço, sem aviso prévio, como navegar na internet. Há uma aproximação da linguagem ao fluxo de pensamento, no caso, de Mr. Tambourine, que narra em primeira pessoa. O caos da escrita-pensamento ainda preserva uma estrutura temporal na qual é possível detectar passado, presente e expectativa. Tambourine fala com Jingle Jangle em pensamento, mas referindo-se ao que viveram enquanto Jingle Jangle (que é um homem no livro) ainda estava vivo. Ismael também se preocupa em contar a infância da personagem, quando foi traumatizada pela avó supersticiosa. A morte do pai aconteceu há uma semana, enquanto o filme é econômico na marcação temporal. Não só econômico, o filme não nos permite identificar em que plano do tempo a ação se desenvolve, quando o livro já nos deu pistas como: "infância" e "há uma semana". O roteiro escrito a quatro mãos ainda preserva os *flashbacks*, mas, ao realizar o filme, Esmir descarta tal recurso:

A antiga ideia que consta no roteiro, de mostrar a relação do menino e da menina feito flashback, tornou-se tola e foi descartada. Ficou atemporal, assim como a internet: passado, presente e futuro, tudo junto. Sem falas, sem lembranças, uma eterna menina virtual em seu manifesto silêncio (FILHO; CANEPPELE, 2010, p. 27).

Percebe-se, nas linhas citadas, que Filho admite certas escolhas funcionarem melhor no roteiro que no filme, considerando o roteiro uma obra à parte: "à medida que a montagem ia avançando e os caminhos se bifurcando cada vez mais, lançando perguntas ao vento, o abraço da mãe, silencioso, tornou-se muito mais significativo do que descrito no roteiro e a carta já não trazia mais o mesmo efeito do papel" (ibidem, p. 29). É certo que muito do texto filmado também não entra no corte final, mas, assim como o livro traz o passado de Mr. Tambourine e serve de subtexto para diretor e atores, o roteiro é generoso em informações que subsidiam o conceito de cada cena. Mas na transposição do texto entre meios, o cinema presentifica toda estrutura e, por mais que o passado seja sugerido de alguma forma, ele se revela na tela de forma imediata. A presentificação cinematográfica, portanto, tornou comum o presente do indicativo predominar na escrita dos roteiros:

A utilização do verbo no presente aproxima o texto da presentificação operada pela imagem cinematográfica, e o passado perde sua condição "natural" de tempo por excelência das

narrativas, surgindo como uma dimensão que invade o presente, que irrompe em flashes trazidos pela memória ou que é evocado pelo discurso de um personagem – discurso entrecortado pelas interferências que a cena presentificada lhe impõe (FOLLAIN, 2010, p. 35).

Na literatura, Caneppele não é exatamente esse escritor cinematográfico do presente do indicativo sugerido por Follain. Muito pelo contrário, o autor utiliza a escrita em primeira pessoa como o relato de um tempo que não é mais, de quando era jovem, ou mesmo de quando era vivo – se considerarmos as palavras escritas como reflexões pós-morte. É uma escrita no passado. Mas a busca por soluções semânticas por um canal próximo aos sentimentos das personagens é também uma busca por soluções imagético-sonoras que serviram ao filme e, vale lembrar, o livro também se serviu dele. O tratamento entregue à editora foi o número 16 – mesmo depois de o filme estar na tela. O livro passou por mudanças, dentre elas, a incorporação dos vídeos e, talvez, algumas dessas soluções "cinematográficas". Caneppele descreve “Tambourine deitado na cama, que abre o livro de Química e finge estudar” (CANNEPELE, 2010, p. 7). Na sequência, já revela o subtexto: "tentando escapar de mim mesmo". Para Robert McKee, no famoso manual de roteiros "Story", “texto é a superfície sensorial da obra que, para o cinema, são as imagens na tela, a trilha sonora em diálogos, música e efeitos sonoros” (MCKEE, 2008, p. 239). O subtexto seria uma vida acontecendo sob essa superfície – "os pensamentos e sentimentos tanto conscientes quanto inconscientes, escondidos sob os comportamentos" (ibidem, p.239). Ismael justapôs na mesma linha do romance superfície e subtexto, escrevendo algo para ser filmado, ou, talvez, que já fora filmado. Ismael chama de “citação” essa rima entre livro, filme, músicas e fotografia (FILHO; CANEPELE, 2010, p.13). Um livro-citação e um filme-citação. Tanto Esmir quanto Ismael são leitores da obra do outro que acaba por ser uma. O escritor, como leitor de obras alheias, “em que todo texto seria rascunho e um texto definitivo não corresponde senão à religião ou ao cansaço” (FOLLAIN, p. 14).

Não importando a ordem, se foi escrito ou filmado antes, "Famosos..." supera os conceitos de original e cópia. Nas trocas e transições dos textos entre as obras que foram lançadas quase simultaneamente e como componentes do "movimento", como nomeou Esmir, as autorias também se diluem e se misturam. O livro-filme provoca um leitor-espectador que, ao conhecer o texto no filme, no roteiro e no livro, tem a oportunidade de perceber o subtexto sob diferentes escritas. A experiência de

conhecer o filme antes de suas manifestações em texto-palavra (no caso, livro e roteiro) provoca uma leitura criativa em sequências visuais análogas ao que foi assistido em texto-imagem-som. Cenas do livro que não estão no filme ganham a mesma direção de arte, fotografia e elenco em nosso imaginário. É quase inevitável. O leitor é diretor de uma narrativa em transição numa leitura sinestésica.

Esmir Filho se coloca como leitor do manuscrito de Ismael antes de se tornar o diretor do filme que estava por vir. O roteiro se baseia em muitas impressões sensoriais que Esmir teve ao ler Caneppele. A cena do gira-gira, provavelmente a mais lembrada do filme, serve de conceito cinematográfico às poucas pistas visuais no trecho de Caneppele:

A cada volta que dava, o menino sentia-se mais velho. Ele narrava uma possível vida que poderia estar acontecendo do outro lado do mundo que girava, enquanto ele estava ali parado. Precisava passar esse sentimento que presenciei como leitor para o espectador. E surgiu a ideia no roteiro de fazer o chão girar, enquanto o gira-gira ficava parado. Junto com o fotógrafo, a ideia tornou-se real com a grua giratória, que girando em determinada velocidade, igualava-se a velocidade do gira-gira, trazendo o efeito na tela (FILHO; CANEPPELE, 2010, p. 24).



Fig.2: *still* de “Os Famosos e os Duendes da Morte”



Fig.3: *still* de “Os Famosos e os Duendes da Morte”

Meu corpo girava sobre a roda e era só por ele que eu ainda tentava me agarrar à realidade. Era só por ele que eu não caía. Meu corpo um ano mais velho a cada volta do gira-gira. Meus dedos um ano mais fracos a cada fim. Os círculos fechando idades. Avançando o limite de uma vida (CANEPPELE, 2010, p. 72).

O gira-gira acontece na noite em que Tambourine deve atravessar a ponte e envelhecer é uma consequência. Ismael faz o menino ficar tonto, enxergar sem foco, sentir as costas doerem, enrugam os dedos e nunca saber quantos anos envelheceu naquela noite. Sentir-se velho. Esmir gira o mundo, enquanto o gira-gira fica parado. O tempo acelerado no mesmo tempo de Ismael. As temporalidades fluindo entre os textos dos dois autores, quando já não dá para saber de quem é. Um texto que não tem início, sendo reversível, no qual penetramos por diversas entradas, “sem que nenhuma possa ser considerada a principal, remete o leitor do século XXI, inevitavelmente, para os novos modos de circulação dos textos na internet” (FOLLAIN, 2010, p. 14), que, não por acaso, é o país onde Mr. Tambourine e Jingle Jangle se encontram com E.F.

## 6.2 O realismo fantástico visita o cinema em “Tio Boonmee, que Pode Recordar Suas Vidas Passadas”

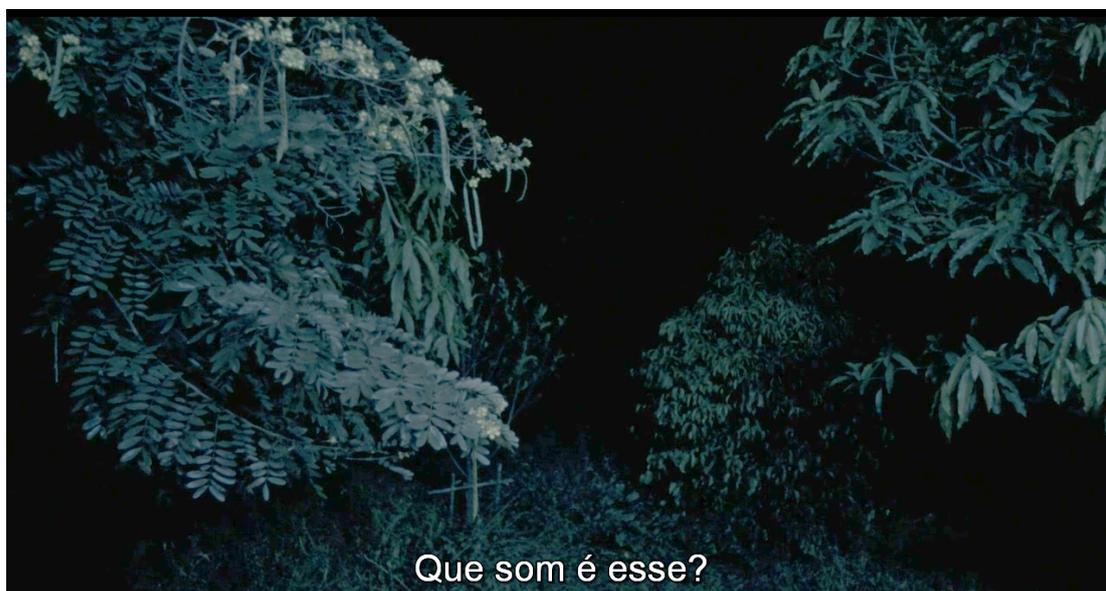


Fig.4: still de “Tio Boonmee, que pode recordar suas vidas passadas”

Dos comentários perplexos sobre a obra de Apichatpong Weerasethakul encontrados em blogs, jornais, revistas e trabalhos acadêmicos, o mais recorrente é que seus filmes "*defy categorization*"<sup>11</sup> (FERRARI, 2006, p. 5). Matthew P. Ferrari, em sua tese "*Mysterious Objects of Knowledge: An Interpretation of Three Feature Films by Apichatpong Weerasethakul in Terms of the Ethnographic Paradigm*", sugere que isso é uma evidência de que os filmes de Apichatpong “necessitam de novos métodos de leitura e interpretação” (p.5). "Tio Boonmee, que Pode Recordar suas Vidas Passadas" (Apichatpong Weerasethakul, 2010, Tailândia, 114 min) será analisado aqui a partir dos elementos que o aproximam do gênero realismo fantástico, não para reduzir a obra, mas “para colocá-la em relação com as outras obras que podem se enquadrar no gênero” (TODOROV, 1980, p.12).

É evidente, em "Tio Boonmee..." e outras obras de Apichatpong, a influência do documentário direto e do documentário etnográfico, estéticas recorrentes em países em desenvolvimento. Filmando na floresta Nabua, a utilização de recursos como "atores sociais", o "tempo-real" marcado e a predominância de planos bastante longos

---

<sup>11</sup> Tradução do autor: Desafiam categorizações.

(FERRARI, 2006, p. 8) aproximam Apichatpong do cinema direto<sup>12</sup>. Essas referências estéticas tornam os elementos fantásticos mais evidenciados e potentes em Weerasethakul. Nos é apresentado um universo "realista", no qual irrompem fantasmas e animais místicos falantes, provocando o estranhamento necessário à percepção do "maravilhoso" numa estrutura "naturalista", conforme teorizado no capítulo 5 deste memorial. Apichatpong nos introduz um contexto de debate ficção ou não-ficção e insere as questões do realismo fantástico: se é sobrenatural ou se devemos hesitar por uma explicação sobre a natureza dos fatos. Ferrari conceitua o encontro entre cinema direto-etnográfico e realismo fantástico de "primitivism fantasy"<sup>13</sup> (ibidem, p.10), quando o fantástico acontece em um povoado primitivo de uma floresta virgem num país em desenvolvimento, no caso, a Tailândia. São questões que marcam não só "Tio Boonmee...", mas outras obras de Weerasethakul:

*"Mysterious Object" is the most explicitly documentary in origin of the three films, yet also the most self-conscious about contesting the neat lines traditionally drawn between fiction and non-fiction. Inspired formally on the one hand by a European avant-garde tradition, the film is strongly inflected with contemporary non-fiction issues common to third world ethnographic projects (FERRARI, 2006, p. 7).*<sup>14</sup>

Boonmee é um fazendeiro que sofre de insuficiência renal e deve morrer em breve. O filme começa com um prólogo meditativo em que um ruminante que parece um búfalo rompe a corda que o prende a uma árvore. A segunda cena do filme é de longos planos de Jen, Tong e Boonmee viajando de carro rumo ao sítio na floresta Nabua. Boonmee viverá os últimos dias em contato com o primitivo, deixando a cidade e o hospital para morrer em contato com a natureza.

Na mesa de jantar posta na varanda da fazenda, Jen, Tong e Boonmee ocupam três cadeiras e duas permanecem vazias. Uma única fonte de luz sobre a mesa, disputada por insetos, ilumina a cena. A comparação das fontes de luz, artificiais ou

---

<sup>12</sup> "O Cinema Direto revolucionou o documentário, através de procedimentos estilísticos proporcionados por câmeras leves, ágeis e, principalmente, o aparecimento do gravador Nagra. Planos longos e imagem com câmera na mão são características deste tipo de documentário. O aparecimento do som direto conquista um aspecto do mundo (o som sincrônico ao movimento) que os limites tecnológicos haviam, até então, negado ao documentário" (RAMOS, 2004).

<sup>13</sup> Tradução do autor: Fantasia primitivista.

<sup>14</sup> Tradução do autor: "Mysterious Object" é o mais explicitamente documental dos três filmes, além de ser o mais auto-consciente sobre o debate feito entre ficção e não ficção. Por um lado, inspirado pela tradicional forma avant-garde europeia, o filme é fortemente flexionado por questões contemporâneas de não ficção, comuns em projetos etnográficos do terceiro mundo.

naturais, é tema de cada uma das cenas do projeto "Primitivo"<sup>15</sup>, em que "Tio Boonmee..." é obra final, mas esse seria outro texto. Boonmee é atraído pelos pratos bastante visuais preparados por Jen, mas não sabe o que pode comer e o que lhe faria mal. O diálogo é falado, enquanto o plano geral estático aborda as três personagens e as duas cadeiras vazias na mesa. A câmera imobilizada. Boonmee fala das restrições da condição de saúde e sobre os pés inchados, sem que para isso a câmera se desloque e mostre os "pés inchados". Em *fade in*, o espírito de Huay, esposa de Boonmee e irmã de Jen, morta há 19 anos, aparece sentado na cadeira vazia ao lado de Tong, que levanta, assustado. O espanto dos três é contido e moderado, hesitam diante do sobrenatural e naturalizam a presença do fantasma. O leitor-espectador, ao confiar nas personagens, também, cumprindo a primeira condição do fantástico proposta por Todorov, como teorizado no capítulo 5.

O diálogo imediato ao susto é ingênuo: "Huay, você é mais velha que eu, mas parece tão nova" e "você continua com 42, não é?" – demonstra-se o entusiasmo pela condição inusitada do espírito de aparência conservada há quase duas décadas. Huay percebe a doença de Boonmee, colocando-a paralela a esse e outros eventos sobrenaturais que ocorrerão. Boonmee se preocupa com as carências materiais que a esposa pode ter sofrido desde a morte, se tem roupas, se sente frio, se sente fome. Oferece um copo d'água. Tong, inseguro em como Huay poderia tirar proveito da água, coloca o copo atravessando seu busto. Huay passa de transparente a opaca ao longo da cena, assim como a conversa não é mais com um espírito, mas com alguém que não se vê há muito tempo.

Jen quer saber se as oferendas que fez chegaram para a irmã, se as preces lhe ajudaram "nas noites frias". Boonmee finalmente pergunta se Huay veio para levá-lo e a primeira parte da longa cena do jantar acaba. Um plano deslocado de Tong, que olha para a esquerda, onde está Boonmee no extracampo, e então olha para a direita, vendo Huay, e ri, encerra a cena e corta para um plano geral da noite sobre as copas das árvores quase completamente enegrecidas.

---

<sup>15</sup> O projeto "Primitivo" foi concebido por Weerasethakul durante a pesquisa de "Tio Boonmee...", que é reconhecido como a última parte do projeto. Trata-se de um trabalho multimídia que consiste em uma instalação de 8 vídeos experimentais. Homem e a natureza, contrastes entre fontes de luz e a escuridão são os principais temas do projeto.



Fig.5: *still* de “Tio Boonmee, que pode recordar suas vidas passadas”

Sons vindos da floresta anunciam que a quarta cadeira será ocupada. Olhos vermelhos sobem a escada e parecem flutuar na sombra. O corpo negro que se aproxima é Boonsong, filho de Boonmee e Huay que desapareceu na floresta e agora retorna como um "macaco fantasma". Novamente o espanto de todos, exceto Huay, indiferente até que o macaco se apresente e ela se levante para recebê-lo. Jen o ajuda a encontrar a quarta cadeira. O diálogo imediato segue como o que sucedeu o espanto à aparição de Huay, marcado por perguntas ingênuas: "Porque deixou seu cabelo ficar tão comprido?", questiona Jen. A ingenuidade, explícita nos diálogos, funciona em Boonmee como recurso da hesitação, consolidando-se gradualmente, como efeito didático. Um macaco humano de olhos vermelhos é o sobrenatural, saltando à tela. Quando diversas reações ante a presença dele seriam mais “normais”, as personagens se reservam a interagir com o macaco com perguntas ingênuas como as de uma criança que ainda não aprendeu a colocar o medo frente à curiosidade.

Boonsong explica por que veio ver o pai: "Espíritos e animais famintos. Eles podem sentir a sua doença". A família completa a mesa para ajudar Boonmee a morrer. Boonsong precisa contar o que lhe aconteceu desde que sumiu 6 anos após a morte da mãe. Com uma câmera Pentax, Boonsong seguiu na floresta os macacos fantasma. Mas, antes disso, ele já se envolvia com a fotografia a ponto de fotografar tudo onde estivesse:

Numa alusão clara a *Blow Up* (que tem cena recriada em uma das fotografias que aparece no filme), de Antonioni, ele procura desvendar o mistério da imagem e é tragado para dentro dela, se funde e copula com sua imagem, e assim se transforma. É um macaco-fantasma mas ainda é Boonsong (GOMES, 2010).

É recorrente em Boonmee sequências que possuem autonomia narrativa que, se isoladas do todo, funcionariam perfeitamente como curtas-metragens. A narração de Boonsong em primeira pessoa, contando o que aconteceu até que se tornou um macaco fantasma, é pontuada por *flashbacks* e é uma dessas sequências "autônomas". É a primeira vez no filme que nos atentamos para a relação entre narrador e o que é narrado, "tão importante para que o fantástico se diferencie do maravilhoso" (TODOROV, 1980, p.91). Não só a palavra de Boonsong, narrador-personagem, se torna ambígua, mas toda a narrativa.

Os macacos fantasmas, segundo Boonsong, são "aqueles que ouvimos falar quando somos jovens". Bípedes e cobertos de pelos negros, misturados à mata fechada de Nabua, só os distinguimos da paisagem pelos olhos que emitem luz vermelha, "referência ao coração do ET de Spielberg" (RAHE, 2011, p.91). O filme contado por Boonsong, dentro da cena do jantar, é projetado para a família que o especta.

Boonmee traz fotos para os dois que visitam a mesa. Huay olha as fotos do próprio funeral e Boonsong não enxerga bem com a luz que, para ele, um ser da escuridão, é excessiva. Uma nova fonte de luz, mais direcional, é colocada sobre a mesa de modo a não iluminar o Boonsong. Jaai, o enfermeiro de Boonmee, entra em quadro, cuidadoso, estranhando o macaco que senta à mesa. "É meu filho, se chama Boonsong. Não o tema", e assim Boonmee ensina Jaai, um espectador que invade a tela, a como hesitar ao sobrenatural assim como ele, personagem, está hesitando. Jaai é como o espectador mais cético que, apesar de toda a cena-hesitação que acabou de ver, continua separando o "sobrenatural" do contexto "realista", não percebendo o "fantástico". Boonmee ajuda o último espectador não hesitante a hesitar.



Fig.6: *still* de “Tio Boonmee, que pode recordar suas vidas passadas”

A câmera entra na floresta para outra sequência autônoma em "Tio Boonmee...". Esta seria mais independente do que a sequência da narração de Boonsong. Agora aparecem personagens que encerram suas participações apenas nesta sequência, que não estabelece encadeamento para a narrativa de "Tio Boonmee..." no que tange a progressão dos fatos da história.

Uma princesa é carregada por seus cervos numa carruagem. Lenços sobre a face tampam o rosto desfigurado por espinhas, a ser revelado mais tarde. A câmera subjetiva, simulando a visão da princesa, atravessa o tecido translúcido que protege a carruagem e mira um dos servos, que é acariciado – um recurso narrativo de antecipação sobre o relacionamento secreto dos dois. A sequência não se distancia do todo, apenas pelo rompimento com as personagens que até então se apresentavam, mas também no momento histórico. O visual parece apontar para uma era ancestral, sugerindo uma encenação de uma história antiga e/ou folclórica sobre a floresta Nabua.

O grupo faz uma parada numa cachoeira, onde a princesa lava o rosto. A água lhe devolve um rosto belo, distante da real aparência da princesa. O diálogo que se segue entre ela e o amante envolve a ilusão que viu e a ilusão que ela acredita ser a reverência do servo-amante a ela. A princesa não está confiante em relação à própria aparência. Ele tira dela alguns dos panos excessivos, que cobrem ombros e o rosto e a beija. Ela não se convence, "Você imaginou um beijo na mulher do reflexo, certo?". Ela pede que ele a deixe só.

Com menos tecidos sobre as costas, um bordado branco na parte superior do vestido encontra a espuma da cachoeira, a linha de fuga entre o rio e a parede de pedras. A princesa está integrada à paisagem.

[...] suggests the value of a traditional form of knowledge to be found in the personal re-integration with nature, evoking a close affinity with certain Buddhist ideals, but also engaging a "primitivism fantasy" and presenting a distinctly "cultural style" for international consumption (FERRARI, 2006, p. 7).<sup>16</sup>

Os eventos sobrenaturais que se darão na sequência da cena seriam a alucinação de uma meditação sobre a natureza ou mesmo consequência desta? A princesa e o narrador, que agora é o diretor e não um narrador-personagem, hesitam confirmar.

Ela chora à beira da cachoeira, "deixe-me partilhar seu pesar", pede uma voz que vem da água. "Eu lhe observo desde que sua presença adornou esse lugar", investe o bagre falante com a boca para fora da água. Ele insiste em confirmar para a princesa que a beleza dela é "encantadora", "eu vi sua beleza na água, você não?". Com isso, o bagre sugere que a ilusão da princesa em ter visto o reflexo de um rosto belo que não era o seu não foi uma ilusão, mas algo provocado por ele. O lamento da princesa é ser rica, como a maioria das mulheres não é, mas não ter amor. Ela entra na água e lentamente se desfaz dos adereços sofisticados que carrega. São oferendas ao peixe mágico para que ele transforme seu corpo em "branco e belo como no reflexo". Ela deita sobre a água, boiando, e algo pulsa entre suas pernas, movimentando-a num vai e vem sobre a água. Ela entrega o corpo ao peixe que penetra sua vagina enquanto ela boia debaixo da cachoeira. O bagre encontra as oferendas no fundo da água e não sabemos, explicitamente, se ele realizou o desejo dela de possuir um rosto bonito como o que viu no reflexo. O filme retorna para a trama de Boonmee e a princesa não voltará a aparecer.

O bagre apenas surge quando o amante não está presente, que poderia ser uma testemunha para o que só foi vivido pela princesa. A sugestão de alucinação ou loucura da personagem, a princesa, é um recurso do realismo fantástico. Enquanto que a simplificação da estrutura do "curta-metragem" dentro de "Tio Boonmee..." lembra

---

<sup>16</sup> Tradução do autor: [...] sugere a importância de uma forma tradicional de conhecimento a ser encontrada numa re-integração pessoal com a natureza, evocando uma afinidade com alguns ideais budistas, mas também lembrando da "fantasia primitivista" e apresentando um estilo cultural "exótico" para consumo internacional.

a economia narrativa dos mitos e, conseqüentemente, dos contos de fada, “subgênero que se encontra no maravilhoso, não no fantástico” (TODOROV, 1980, p.60).

Colocar "Tio Boonmee..." justaposto às três condições do realismo fantástico, segundo Todorov, o tornam uma obra deste gênero. Espectadores conseguem entender que o mundo representado é um mundo de seres vivos e hesitam entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos elementos evocados. A segunda condição também se cumpre quando a hesitação é experienciada por algumas personagens. A hesitação, enquanto experiência das personagens e do espectador, “torna-se um subtema da obra, que é a terceira condição do fantástico” (TODOROV, 1980, p. 38).

A transposição da teoria de Todorov para o texto cinematográfico pede uma análise que considere as mudanças materiais dos recursos narrativos. A narração em primeira pessoa, que na literatura se percebe imediatamente pelo pronome "eu", no cinema pode não ser a voz da personagem em *off*. A câmera subjetiva, representando a perspectiva do olhar da personagem, também constrói o discurso em primeira pessoa, por exemplo. Utilizar a teoria de Todorov, inicialmente pensada para a literatura, no contexto cinematográfico, serve à sua expansão. Assim como os gêneros narrativos não se restringiram a uma plataforma ou outra, o realismo fantástico encontra o cinema no caso aqui analisado.

### 6.3 “Diário da Queda”: um livro como simulacro de morte



Fig.7: fotografia (autor desconhecido) de monumento de Giovanni Gislani

O conceito “simulacro de morte” envolve a relação original/cópia. Quando discutimos adaptação literatura/cinema, no capítulo teórico, concluímos que o filme não está em função do livro, tampouco o contrário, mas que a cópia existe enquanto cópia, uma nova obra. O mesmo vale para morte/vida em Perniola: a vida não seria uma simulação compreendida na morte, o estado "natural", como propõe a visão inaciana. Essa troca acontece no monumento sepulcral (Figura 7) do arquiteto Giovanni Battista Gislani, na igreja Santa Maria del Popolo, em Roma:

no alto, há um retrato do defunto e, embaixo, um busto em tamanho natural que representa um esqueleto, com a inscrição: "*Neque hic vivus, neque illic mortuus*"<sup>17</sup>, que se refere, respectivamente, à

<sup>17</sup> Nem este está vivo, nem aquele está morto.

imagem e ao simulacro. A sua vida não foi verdadeira vida, mas simulação da morte, sobre a sua morte, no entanto, eleva-se o simulacro que o torna partícipe do decoro do grande teatro do mundo. (PERNIOLA, 2000, p.181).

Chego ao último objeto a ser analisado, a partir das teorias de ritual de morte, e percebo que os outros objetos selecionados também trazem a problemática da morte em sua espinha dorsal: em "Famosos...", Tambourine já não pertence a casa e à cidade, quando o pai morreu há uma semana e vizinhos frequentemente se suicidam pulando da ponte de ferro; "Tio Boonmee...", mais evidentemente, funciona como um réquiem, quando aqueles que partiram no passado, voltam para celebrar um ritual de morte; no romance "Diário da Queda", Michel Laub escreve em primeira pessoa, investigando escritos do avô e do pai em seus últimos dias de vida, transformando o próprio romance em um desses escritos pré-morte.

Instigante perceber que os três objetos também tratam da morte do pai, que é tema do produto referente a esse memorial. Até em "Tio Boonmee..", que aparentemente é sobre a morte de um "tio", a referência é o pai: "insuficiência renal foi a doença que matou o pai do diretor" (RAHE, 2011, p. 91) .

Laub escreve "Diário da Queda" em fragmentos. Indo e vindo em tempos narrativos a partir de capítulos nomeados como "algumas coisas que sei sobre o meu avô", "algumas coisas que sei sobre o meu pai" e "algumas coisas que sei sobre mim", o autor dá números aos parágrafos, que funcionam como pílulas argumentativas, fragmentos de um sistema narrativo que se revela ao leitor como um tema da obra.

De família judia, o narrador-personagem que não tem nome, mas é Michel em sua escrita autobiográfica, busca uma percepção genealógica para a vida conturbada de adulto. Ele investiga os últimos dias do avô e toda a vida do pai para chegar ao "eu". Boa parte do que sabe do avô, sobrevivente de Auschwitz, está nos treze cadernos de anotações que escreveu compulsivamente no escritório de casa até se suicidar. Os escritos lembram a estrutura de uma enciclopédia, "um amontoado de verbetes sem relação clara entre si, termos seguidos por textos curtos ou longos, sempre com uma característica peculiar" (LAUB, 2011, p. 24). O pai começa a escrever em uma estrutura semelhante, em verbetes, quando sabe, pelo filho, que sofre de Alzheimer. Mas uma percepção mais crítica do texto do pai em relação à do avô, que escreve sob uma ótica quase indiferente, leva Michel a concluir que o texto

do avô pode ser definido em "como o mundo deveria ser" e o do pai em "como as coisas foram de fato":

Existem várias maneiras de interpretar os cadernos do meu avô. Uma delas é considerar que não é possível ele passar anos se dedicando a isto, uma espécie de tratado sobre como o mundo deveria ser, com seus verbetes intermináveis sobre a cidade ideal, o casamento ideal, a esposa ideal, a gravidez dela que é *acompanhada com diligência e amor* pelo marido, e simplesmente não tocar no assunto mais importante da sua vida (LAUB, 2011, p.41).

A primeira dificuldade do autor é admitir que tem de fazer o que o avô não fez por ele no que escreveu: perceber a grandiosidade do holocausto para o mundo e para a comunidade judaica. Talvez ele tenha aprendido a não falar da morte quando pouco ouviu sobre o avô que se suicidou e que viu toda a família morrer em Auschwitz. Cinema, literatura, filosofia já se encarregaram de falar do tema que o Michel reluta debater, "[...] então nem por um segundo me ocorreria repetir essas ideias se elas não fossem, em algum ponto, essenciais para que eu possa falar também do meu avô, e por consequência do meu pai, e por consequência de mim" (ibidem, p. 9).

Michel estudou em uma escola judaica boa parte da vida, na qual havia professores para tratar exclusivamente de antissemitismo, das atrocidades cometidas pelos nazistas, poloneses, russos, árabes, muçulmanos "e quem mais precisasse" (ibidem, p. 11). O judaísmo, portanto, parece ser uma religião que aborda a morte, ao menos em respeito à história marcada de sangue. Parece incoerente a falta de preparo de três das principais personagens (avô, pai e filho) diante da morte, quando a religião a percebe desde cedo, na infância da criança judia. A visão sobre a morte que predomina no imaginário de avô, pai e filho se aproxima da humanista-teológica, "na qual a morte é abolida da vida" (PERNIOLA, 2000, p.165).

O judaísmo se vê em uma incoerência conceitual ao referenciar a morte e, simultaneamente, ser uma religião baseada na prosperidade e recompensas terrenas: "O consumismo é um instrumento do 'rito sem mito', quando a civilização ocidental moderna se opõe à morte, excluindo-a da própria experiência humana" (p. 166). A economia capitalista precisa apagar a experiência de morte em função da acumulação e da produção material:

Aos treze anos eu tinha: um videogame, um videocassete, uma estante cheia de livros e discos, uma guitarra, um par de patins, um uniforme da NASA, [...] Aos treze anos eu nunca tinha tido uma

namorada. Eu nunca tinha ficado doente de verdade. Eu nunca tinha visto alguém morrer ou sofrer um acidente grave (LAUB, 2011, p.12).

Em seus extensos escritos, o avô nunca mencionou Auschwitz, tampouco aqueles que perdeu lá. Não fala dos três irmãos, o pai, a mãe e a namorada que morreram, enquanto ele sobreviveu e migrou para o Brasil para recomeçar a vida. Michel tenta cumprir a missão que o avô não cumpriu. No romance, em verbetes que se revelam para o leitor, percebe-se uma progressão de um autor que antes relutava em falar do holocausto e passa a escrever de forma visceral, detalhando técnicas de tortura nazista. Os três textos das três personagens são obras-mortes, simulacros de morte, assim como um túmulo ou outras “obras arquitetônicas que dimensionem simbolicamente a morte na sociedade” (PERNIOLA, 2000, p.182).

[...] e se ambos são como que textos complementares que partem do mesmo tema, a inviabilidade da experiência humana em todos os tempos e lugares, o meu avô imobilizado por isso, o meu pai conseguindo ir adiante apesar disso, e se é impossível falar sobre os dois sem ter de também firmar uma posição a respeito, o fato é que desde o início escrevo este texto como justificativa para essa posição (LAUB, 2011, p.146).

O narrador-personagem parece se libertar do alcoolismo que o domina na fase adulta como quem conhece a sobriedade sobre a morte. "Quando soube da doença do meu pai eram três da tarde e eu entrei num bar e pedi uma cerveja. Tomei a cerveja e pedi um conhaque" (ibidem, p. 59). A preocupação de Laub é a mesma do pai desde que encontrou o "avô" morto no escritório: não arruinar a vida, consumido pela negação da morte e idealização de uma vida que não é. O autor admite que a morte existe quando sua terceira esposa está grávida, quando está para gerar a vida que nada mais é que a morte, "nem este está vivo, nem aquele está morto" (PERNIOLA, 2000, p.181). Trata-se de uma compreensão ritual que predomina em diversas sociedades primitivas que percebem a reversibilidade simbólica entre vida e morte, como a sociedade moderna ocidental não costuma perceber.

A inexistência de um canal de troca simbólica com a morte fez crescer nos quarenta anos de vida da personagem-narrador uma potência psicológica oculta que se converteu em angústia, considerado um estado afetivo fundamental da vida cristã, ou seja, “daquele que se envolve na percepção-negação teológica da morte” (PERNIOLA, 2000, p.171). A troca vida/morte, que só acontece para a personagem

na iminência de se tornar pai, o esvazia da angústia ou reduz sua potência. Laub encara o alcoolismo, dispositivo de negação da angústia, e atinge uma possibilidade de vida inaciana, assumindo a indiferença – “uma disposição a experimentar qualquer tipo de vida que o futuro lhe reserve” (PERNIOLA, 2000, p. 178).

Percebe-se, portanto, que o escritor-personagem apropria-se da escrita, transformando-a em simulacro de morte, para depositar a angústia genealógica acumulada. A arquitetura tem sido esse dispositivo de forma mais frequente na cultura ocidental a partir do cemitério, uma cidade fora da cidade onde a morte é depositada, excluída da vida. Ao tornar o próprio trabalho a morte, o escritor desfaz o interdito entre estar vivo e estar morto, original e cópia, percebendo-os como estágios de uma mesma natureza, senão a mesma coisa. É quando ele reconhece que a vida existe, na expectativa do filho que vai nascer, que reconhece a existência da morte, frente à iminência do destino próximo do pai.

## 7. CONCLUSÕES

### 7.1 *Cogum* não é uma obra prima

Declaro no capítulo “justificativas” que optei escrever um conto literário e um roteiro de longa-metragem sobre a mesma história para garantir ao menos uma obra “pronta”, no caso, o conto. Me aventurei na escrita literária (não sou um escritor) acreditando que salvaria o roteiro da possibilidade de nunca ser filmado e, portanto, diminuiria as chances de a história contada não alcançar público algum. Follain analisa os caminhos da literatura contemporânea e concluiu que

É exatamente essa ideia da literatura como produto final que vem sendo abalada, já que o texto literário tende, muitas vezes, a ser visto como um texto básico para adaptação, o que afeta o seu estatuto de obra concluída, podendo, inclusive, ser alterado em nova edição, em função da realização do filme [...] (FOLLAIN, 2010, p. 32).

A escolha imediata “prática” de garantir a história em diferentes formatos, que aconteceu durante a fase de pré-projeto, foi, felizmente, substituída pela pretensão de um conto-roteiro, que encontrou em Follain uma perspectiva comum. A ideia inicial poderia não se sustentar, se levada adiante, quando escrever literatura não me garantiria um status de “obra acabada”.

Vale lembrar outra perspectiva apontada na pesquisa de Follain que, mais uma vez, faz a aura do livro tornar-se ilusória. Assim como já é tradição nos textos dramaturgicos, roteiros de cinema também são alvo do mercado editorial. O roteirista assina como o escritor, portanto, o roteirista é autor.

Além do número de roteiros editados em livro, há as publicações de histórias de realização de filmes, isto é, de relatos das etapas de elaboração de uma obra cinematográfica concluída, assim como obras híbridas, nas quais se reúne material variado como fotos, entrevistas, depoimentos, crítica e, às vezes, o próprio roteiro. (FOLLAIN, 2010, p. 39).

Ou seja, se a ideia inicial, “prática”, tivesse sido preservada, ao entrar em contato com a pesquisa de Follain, poder ia-se questionar a necessidade de escrita de uma “versão” em literatura, quando o mercado editorial já entende o roteirista como escritor a ser publicado.

## 7.2 Um conto “presentificado” e um roteiro em escrita técnico-poética

Escrever de forma simultânea as duas partes do produto fez o conto semelhante ao roteiro e o roteiro semelhante à literatura. O conto é marcado pela descrição presentificada de fatos encadeados e o roteiro tem construções em parágrafos poéticos. “Eu falei tudo isso. E ri. E continuei deitado e ele continuou sentado no pé da cama. Mas veio para a minha cabeça e me apoiou no colo. Eu continuei falando”, percebe-se nesse recorte do conto, uma exposição da ação *beat a beat*, uma técnica comum à descrição de ações em roteiros de cinema:

Essa troca de ação e reação é um *beat*. Enquanto ela continua, Personagem A “rastejando a seus pés” e Personagem B “ignorando o apelo”, isso é um *beat*. Não importa se essa troca ocorre numerosas vezes, ainda é o mesmo *beat*. Um novo *beat* não ocorre enquanto o comportamento não muda claramente (MCKEE, 2008, p. 245).

McKee recomenda que a descrição da ação em um roteiro seja a mais simples e direta possível. Ele reforça que o roteiro não é um campo para a inovação da linguagem escrita, sendo necessário que o roteirista “nivele por baixo” para se fazer entender com maior clareza. Priorizei, na escrita do roteiro, uma linguagem direta e clara, mas não achei necessário um esvaziamento poético, quando eu poderia me apropriar dele para comunicar melhor o subtexto da cena: “Maurício não separou a vida da morte e veste suas roupas de sempre: camisas marcadas por estampas pop, bermuda e tênis”. “Maurício não separou a vida da morte” parece muito rebuscado para a escrita simples e direta cobrada para um roteiro. Acredito que, como está, a descrição permite informar não só quais peças de roupa Maurício optou vestir, mas uma intenção inconsciente da personagem, tão importante para o trabalho do ator e do diretor, por exemplo.

Um roteiro cinematográfico costuma preservar a tradição de não invadir, de forma irrestrita, o campo de outros departamentos, principalmente a direção. Decisões sobre movimentos de câmera e enquadramento são vedadas ao diretor e, se escritas no roteiro, podem até configurá-lo como um “trabalho ruim”. A escolha arriscada pela descrição exata de enquadramentos no roteiro de *Cogum*, nessa versão que apresento à Banca, acontece por eu não pretender entregar o roteiro para a direção de outro – é

uma pretensão que eu seja o roteirista-diretor de *Cogum*, portanto, me pareceu conveniente já registrar intenções claras quanto aos gestos da câmera.

### 7.3 Conto-roteiro como simulacro de morte

Nem *Cogum* está vivo, nem meu pai está morto<sup>18</sup>. Poderiam ser flores, lápide, caixão, missas, mas é um conto-roteiro. Ao longo da investigação teórica durante o processo criativo de *Cogum*, percebi que esse texto funciona como um simulacro de morte, que são, muitas vezes, monumentos que se elevam, “cujo tema é a queda das grandezas terrenas e a inacidade dos desejos humanos” (PERNIOLA, 2000, p. 182). *Cogum* é uma cópia da morte. A morte é o original. Mas *Cogum* é uma cópia enquanto cópia, ou seja, é uma vida que troca com a morte de forma direta, sem que haja interrupção de um para o outro. A vida, *Cogum*, está compreendida na morte, assim como não há interrupção em um texto que flui entre conto e roteiro.

*Cogum* não estranha a morte, como é comum, na cultura contemporânea, a morte recusar a vida. A postura humanista é negada aqui, não havendo separação entre o viver e o morrer. *Cogum*, aquilo que nasce, acabou de morrer. Alcançou uma pequena morte quando foi escrito. Agora que morreu, pode viver melhor. “Não se pode viver bem se já não estiver morto” (ibidem, p. 177). Se *Cogum* bem viver, bem morreu.

Percebe-se um resgate de uma cultura primitiva em tudo que se escreveu. Muitos povos antigos se instituíram com base em uma intensa relação de reversibilidade simbólica entre a vida e a morte, enquanto a civilização ocidental moderna lança um interdito contra a morte. A morte é excluída da experiência de viver. *Cogum* tenta devolver uma indiferença em relação à morte, uma hesitação. As visões humanista e teológica foram estudadas para serem questionadas. Foi necessário compreender porque a morte choca tanto para dar a ela uma importância menos aguda que a que costuma receber em nossa cultura.

Tonin morreu, não foi enterrado e volta para a casa da família. É menos importante que um morto se desloque entre os vivos, quando o drama familiar é mais urgente. É menos importante o sobrenatural que se apresenta, quando o morto precisa de um caixão ressignificado. O ritual de morte em *Cogum*, o enterro, é uma repetição

---

<sup>18</sup> Trata-se de uma referência a "*Neque hic vivus, neque illic mortus*", palavras gravadas na escultura que abre o subitem 6.3.

desgastada que parece vazia de símbolos. A descrença no enterro torna dispensável utilizar um caixão, ou mesmo cavar a cova. É menos importante que um morto se desloque entre os vivos, quando uma crise do ritual faz questionar a legitimidade dos simulacros de morte, no caso, o caixão.

Quando *Cogum* é morte, não é um óbito, não é uma existência entendida como simples presença. Não é uma constante presença. Quando é vida, não é rigorosamente diferente do nada. *Cogum* é nada. *Cogum* não é um espírito eterno nem um corpo findável, mas um original e uma cópia que se trocam sem interrupção.

## 8. REFERÊNCIAS

### 8.1 Bibliografia

BARROS, Antônio; DUARTE, Jorge. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Editora Atlas S.A, 2009.

BEZERRA, Júlio. Adolescência Blogueira. **Revista de Cinema**, Brasil, edição 98, ano 10, p. 24-27, 2010.

BRANCO, Isabel. **A recepção do Realismo Mágico na literatura portuguesa contemporânea**. Portugal: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, 2008.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 2009.

\_\_\_\_\_. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CANEPPELE, Ismael; FILHO, Esmir. **Os Famosos e os Duendes da Morte**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2010.

CANEPPELE, Ismael. **Os Famosos e os Duendes da Morte**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2010.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. Lisboa: Editora Assírio & Alvim, 2009.

\_\_\_\_\_. **Diferença e Repetição**. Lisboa: Editora Assírio & Alvim, 2000. 284p. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/ianaj/diferenca-e-repeticao-deleuze>> Acesso em: abr. 2013.

ESPINHOSO, Rute Patrícia; SOUSA, Fernando Cardoso de. **Criatividade e Antecedentes ao Consumo de Drogas**. Portugal: Instituto Superior D. Afonso III, 2001. 10p. Disponível em: <<http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/aps/v19n3/v19n3a03.pdf>>. Acesso em: abr. 2013.

FERRARI, Matthew P. ***Mysterious Objects of Knowledge: an Interpretation of Three Feature Films by Apichatpong Weerasethakul in Terms of the Ethnographic Paradigm***. 2006. 86p. Tese (“Master of arts”) – *College of Fine Arts of Ohio University*, EUA, 2006. Disponível em: <<http://etd.ohiolink.edu/send-pdf.cgi/Ferrari%20Matthew%20P.pdf?ohiou1150466591>> . Acesso em: abr. 2013.

FOLLAIN, Vera Lúcia. **Narrativas Migrantes: Literatura, Roteiro e Cinema**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2010.

GOMES, Juliano. Cinema, político. **Revista Cinética**, Brasil, 2010. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/tioboonmee.htm>>. Acesso em: abr. 2013.

HOUAISS, Antonio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. São Paulo: Objetiva, 2007.

LAUB, Michel. **Diário da Queda**. São Paulo: Editora Schwarcz, 2011.

MCKEE, Robert. **Story**. São Paulo: Arte e Letra, 2008.

PEIXOTO, Michel. **O universo intertextual de Os famosos e Os duendes da morte**. In: 15º Encontro Internacional da Sociedade Brasileira de Estudo de Cinema. Anais... 2011, Rio de Janeiro. Socine, 2011.

PERNIOLA, Mario. **Pensando o Ritual: Sexualidade, Morte, Mundo**. São Paulo: Studio Nobel, 2000.

RAHE, Nina. O Cineasta das Sensações. **Bravo!**, Brasil, edição 161, p. 90-91, 2011.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas Afinal, o Que é Mesmo o Documentário**. São Paulo: Senac Editora, 2008.

STAM, Robert. **Teoría y Práctica de La Adaptación**. México: UNAM, 2009. 104p. Disponível em: <[http://guion2.weebly.com/uploads/1/5/0/9/15091428/teora\\_y\\_practica\\_de\\_la\\_adaptacin.pdf](http://guion2.weebly.com/uploads/1/5/0/9/15091428/teora_y_practica_de_la_adaptacin.pdf)> Acesso em: abr. 2013.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut - Entrevistas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

## 8.2 Filmografia

TIO BOONMEE, que pode recordar suas vidas passadas. Direção: Apichatpong Weerasethakul. São Paulo: Midas, 2011. 1 DVD (114 min), son., color., legendado.

OS FAMOSOS e os duendes da morte. Direção: Esmir Filho. São Paulo: Warner, 2010. 1 DVD (109 min), son., color.

## 9. ANEXOS

### 9.1 Relatórios gerados automaticamente pelo Final Draft<sup>19</sup>

#### **COGUM -- CAST REPORT**

<b><u>Character</u></b>	<b><u>Total Dialogues</u></b>	<b><u>Speaking scenes</u></b>	<b><u>Total scenes</u></b>
DOLORES	25	9	18
LAVINA	18	8	12
MARIANA	5	1	8
MAURICIO	1	1	1
MAURÍCIO	16	7	27
MAURÍCO	1	1	1
PEDRO	3	3	12
TAXISTA	4	2	4
TAXISTA 1	1	1	1
TAXISTA 2	1	1	1
TAXISTA PIRATA	5	2	2
TONIN	29	11	38
VIZINHO	2	1	1

---

<sup>19</sup> O Final Draft é um *software* utilizado para a escrita e formatação de roteiros. O *software* atende às normas de submissão estabelecidos pelas indústrias do teatro, televisão e cinema. O Final Draft foi utilizado na escrita de *Cogum*.

## COGUM -- SCENE REPORT

<b>SCENE #</b>	<b>SCENE HEADING</b>	<b>PAGE #</b>	<b>LENGTH</b>
1	EXT. CEMITÉRIO - DIA	1	7/8
2	EXT. CEMITÉRIO - DIA LAVINA (1)	1	1 2/8
3	EXT. CEMITÉRIO - DIA	3	1 2/8
4	EXT. CEMITÉRIO - DIA - NOITE	4	3/8
5	INT. CEMITÉRIO - ENTARDECER	4	4/8
6	EXT. CEMITÉRIO - NOITE	5	5/8
7	EXT. PARADA DE ÔNIBUS - NOITE TONIN (1)	5	7/8
8	EXT. ESTRADA - NOITE	6	5/8
9	INT. CASA DE TONIN - NOITE	7	3/8
10	INT. TAXI - NOITE TAXISTA (2)	7	1 6/8
11	EXT. RUA DA CASA DE TONIN - NOITE LAVINA (4), TAXISTA (2), TONIN (3)	9	2 6/8
12	INT. QUARTO DE LAVINA - CASA DE TONIN - ... LAVINA (2)	12	1 2/8
13	INT. CORREDOR - CASA DE TONIN - NOITE	13	6/8
14	INT. BANHEIRO - CASA DE TONIN - NOITE	13	6/8

05.07.13

COGUM -- SCENE REPORT

2

SCENE #	SCENE HEADING	PAGE #	LENGTH
15	INT. BANHEIRO - CASA DE TONIN - NOITE	14	7/8
16	INT. CORREDOR - CASA DE TONIN - NOITE	15	4/8
17	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE TONIN (5), <i>MARIANA</i> (5)	16	3 2/8
18	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE	19	1
19	INT. COZINHA - CASA DE TONIN - NOITE	20	1 6/8
20	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE <i>PEDRO</i> (1)	22	4/8
21	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE	22	7/8
22	INT. QUARTO DE DOLORES - CASA DE TONIN -... <i>DOLORES</i> (9), TONIN (7)	23	5 6/8
23	INT. QUARTO DE MAURÍCIO - CASA DE TONIN...	29	6/8
24	INT. AVIÃO - DIA	29	4/8
25	INT. AEROPORTO - DIA <i>MAURÍCIO</i> (1)	30	5/8
26	EXT. AEROPORTO - DIA <i>TAXISTA PIRATA</i> (2), <i>TAXISTA 1</i> (1), <i>TAXISTA 2</i> (1)	31	1 5/8
27	INT. TAXI PIRATA - DIA TAXISTA PIRATA (3)	32	1 1/8
28	INT. KITNET DE MAURÍCIO - DIA	33	4/8
29	INT. CORREDOR DO PRÉDIO - DIA MAURÍCIO (3), <i>VIZINHO</i> (2)	34	1 6/8
30	INT. COZINHA - CASA DE TONIN - DIA	36	4/8

05.07.13

COGUM -- SCENE REPORT

3

SCENE #	SCENE HEADING	PAGE #	LENGTH
31	INT. QUARTO DE MAURÍCIO - CASA DE TONIN... MAURÍCIO (5), TONIN (2)	36	3 1/8
32	INT. QUARTO DE MAURÍCIO - CASA DE TONIN... DOLORES (2)	39	1 1/8
33	INT. BANHEIRO DO QUARTO DE MAURÍCIO - ...	40	3/8
34	INT. QUARTO DE MAURÍCIO - CASA DE TONIN... DOLORES (1)	41	1 1/8
35	INT. QUARTO DE MAURÍCIO - CASA DE TONIN... LAVINA (3), TONIN (3)	42	1 4/8
36	INT. COZINHA - CASA DE TONIN - NOITE LAVINA (3), TONIN (2), DOLORES (1)	43	2 3/8
37	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE MAURÍCIO (2)	46	1 2/8
38	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE (CONT.) MAURÍCIO (1)	47	6/8
39	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE (CONT.) LAVINA (2), TONIN (2)	48	1
40	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE (CONT.) LAVINA (2), DOLORES (2), TONIN (1)	49	1
41	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE (CONT.) PEDRO (1), DOLORES (1), LAVINA (1)	50	1 4/8
42	INT. QUARTO DE DOLORES - CASA DE TONIN - ... DOLORES (6)	51	2 3/8
43	INT. SALA - CASA DE TONIN - NOITE MAURÍCIO (3), TONIN (2)	53	1 3/8

05.07.13

COGUM -- SCENE REPORT

4

SCENE #	SCENE HEADING	PAGE #	LENGTH
44	EXT. QUINTAL/RUA - CASA DE TONIN - NOITE DOLORES (2), PEDRO (1), <i>MAURICIO</i> (1), MAURÍCIO (1), TONIN (1), <i>MAURÍCO</i> (1)	55	3 6/8
45	EXT. RUA - NOITE	59	6/8
46	EXT. RUA DA CASA DE TONIN - NOITE	59	3/8
47	INT. CARRO DO NAMORADO DE MARIANA - N...	60	3/8
48	EXT. CEMITÉRIO - NOITE	60	5/8
49	INT. COZINHA DA CASA DE TONIN - NOITE DOLORES (1)	61	1 1/8
50	INT. COZINHA DA CASA DE TONIN - NOITE	62	4/8
51	EXT. CEMITÉRIO - NOITE/AMANHECER	62	6/8

LONGEST SCENE:

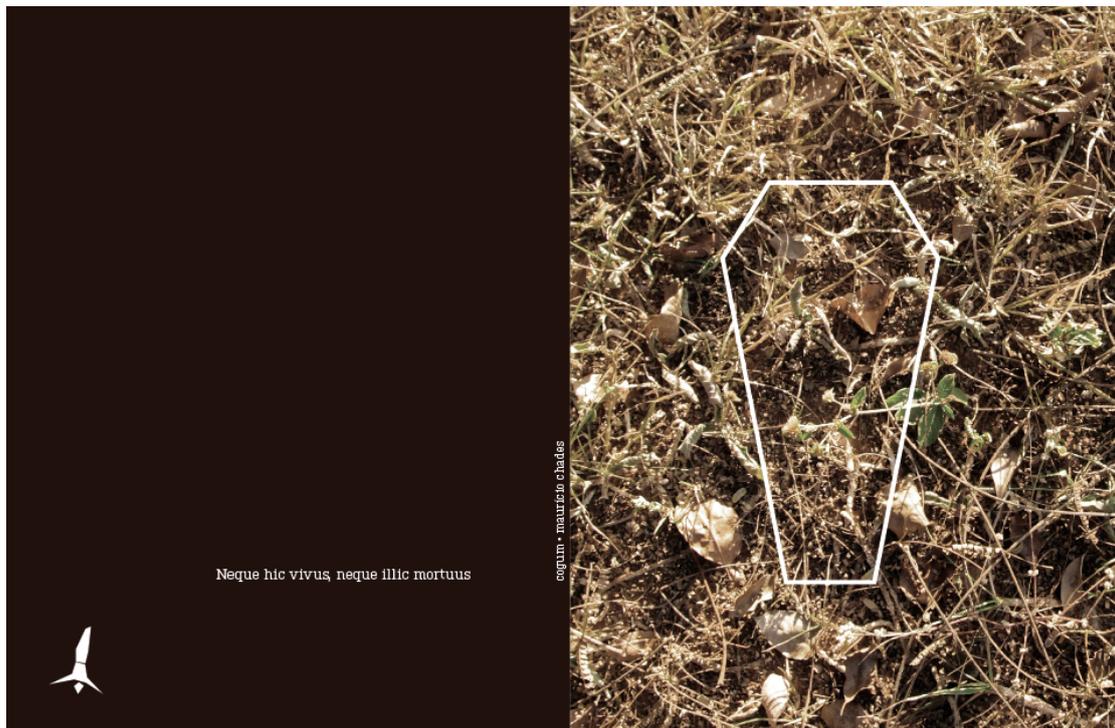
22	INT. QUARTO DE DOLORES - CASA DE TONIN - ... <i>DOLORES</i> (9), TONIN (7)	23	5 6/8
----	---	----	-------

SHORTEST SCENE:

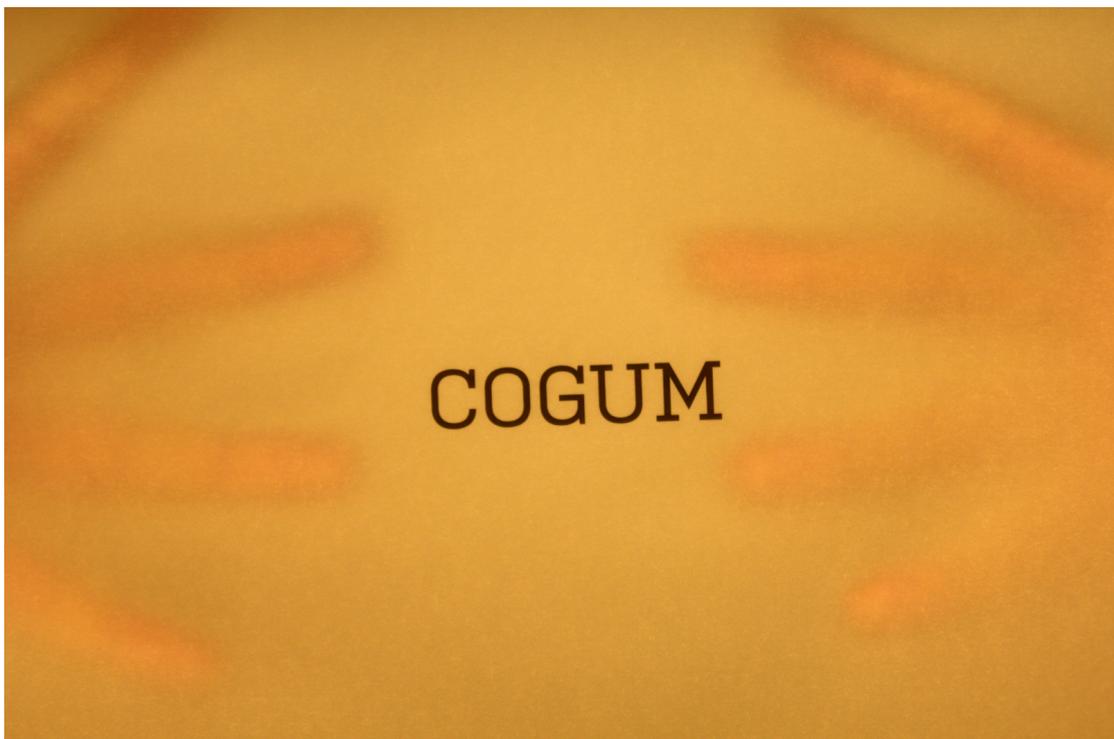
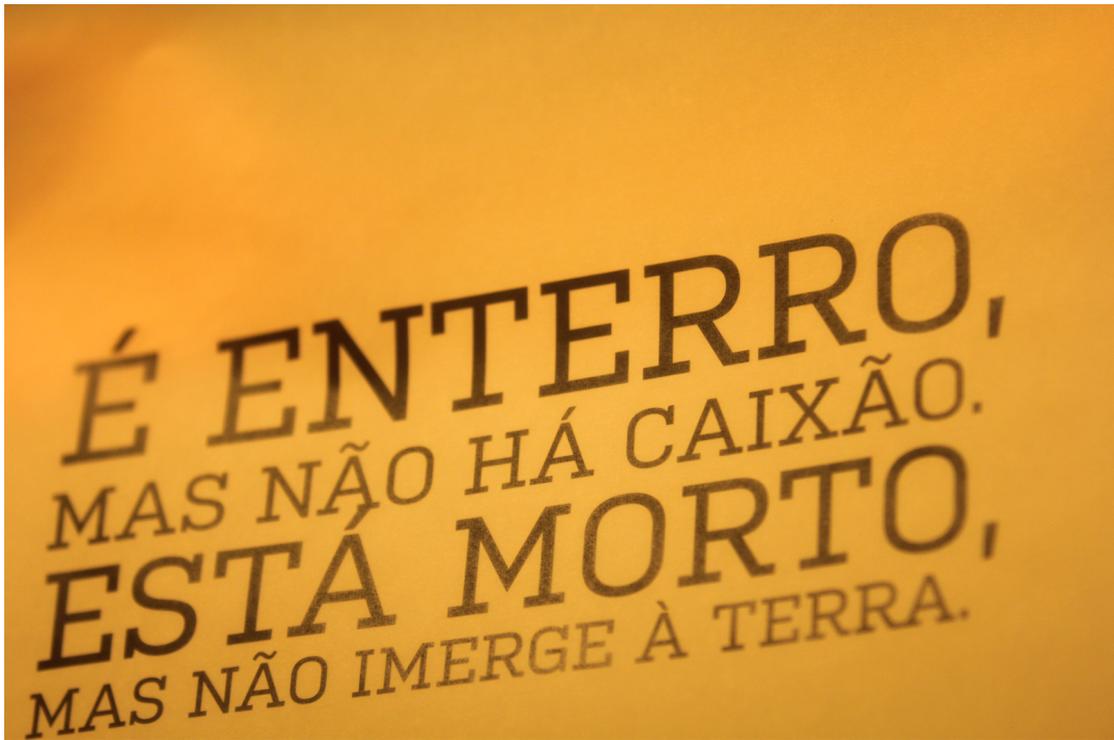
46	EXT. RUA DA CASA DE TONIN - NOITE	59	3/8
----	-----------------------------------	----	-----

05.07.13

## 9.2 Capa da primeira edição do conto editado em livro



### 9.3 Ensaio fotográfico realizado para a disciplina “Fotografia Publicitária”<sup>20</sup>



<sup>20</sup> O ensaio, inspirado no universo de “Cogum”, foi realizado durante o semestre I/2013 da disciplina “Fotografia Publicitária”, ministrada pelo professor Marcelo Feijó. A produção contou com a colaboração das estudantes Nathália Dourado e Daniela Georg.



#### 9.4 Fotos da casa de Dolores<sup>21</sup>



<sup>21</sup> Em *Cogum*, várias personagens preservam o nome da pessoa que a inspirou.