



## **Irmãos Dardenne: Fronteiras Entre a Realidade e Ficção em Rosetta**<sup>1</sup>

Nanna Pôssa<sup>2</sup>

Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

### **RESUMO**

Analisa-se a questão da representação da realidade na obra ficcional dos diretores belgas Jean-Pierre Dardenne e Luc Dardenne. Através do filme “Rosetta”, busca-se desenhar a estratégia de aproximação entre o cinema documental e o ficcional. Trata-se de encontrar o modo com que os autores conseguem realizar um drama político-social associado a um drama psicológico sobre a solidão e a melancolia contemporânea. O filme usa alguns recursos habitualmente ligados ao documentário, como som direto, câmera tremida e grandes planos-sequências. Não há como negar que a obra como um todo tem uma grande ligação com a realidade contemporânea, no entanto, falar que é um cinema realista somente por isso é uma interpretação muito rasa. A base teórica desenvolvida pelo laboratório de análise fílmica da UFBA, e também alguns conceitos de outros autores tal como o de leitor-modelo de Umberto Eco.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema, análise fílmica, Dardenne, Rosetta

Para discutir a questão sobre as fronteiras entre o cinema documentário e o cinema ficcional, este trabalho analisou *Rosetta* (1999), um filme dirigido pelos belgas Luc e Jean-Pierre Dardenne, tomando como referência a metodologia *Poética do Cinema* desenvolvida pelo Laboratório de Análise Fílmica (Facom – Ufba). A análise se desenvolve no sentido de identificar no filme o modo com que a obra prevê os efeitos de natureza sensorial, comunicacional e emocional a serem apreciados por um espectador. Mais precisamente, em encontrar o modo com que neste filme os irmãos Dardenne conseguem realizar um drama político-social associado a um drama psicológico sobre a solidão e a melancolia contemporânea.

Os diretores decidem filmar *Rosetta* exatamente do jeito que ela é, sem julgar ou romancear os fatos. Trata-se de uma história dramática mostrada de forma bastante descritiva, que não agencia os recursos cinematográficos de maneira a ressaltar a emoção. Nessa decisão por uma estética “crua” de acompanhar descritivamente uma – e

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no NP Audiovisual do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA, email: nannapossa@gmail.com



apenas uma – personagem (a câmera é como a sombra de Rosetta em todos os planos do filme, ela jamais sai de cena) é que reside a escolha política do filme.

Mesclando crítica severa a uma grande sensibilidade com seus personagens, os irmãos Dardenne conseguem criar uma dimensão de perplexidade e angústia que não propõe respostas prontas para os problemas sociais, mas faz emergir a necessidade da busca por mudanças na sociedade. Os filmes não têm discurso panfletário, são construídos com poucos diálogos, com uma narrativa intimista que mostra bem de perto seus personagens e encontra uma forma interessante de colocar em cena as relações entre os indivíduos e a sociedade contemporânea, assim como as relações afetivas.

Luc e Jean-Pierre Dardenne são diretores belgas que começaram como documentaristas e depois migraram para a produção de ficções. Dentre os seis longas ficcionais por eles realizados, os dois primeiros, *Falsch* (1986) e *Je pense à vous* (1992), não foram muito bem sucedidos. Nem a crítica, nem o público, nem os próprios diretores gostaram do resultado final. Já os cinco últimos filmes dos diretores, *A Promessa* (1996), *Rosetta* (1999), *O Filho* (2002), *A Criança* (2005) e *O Silêncio de Lorna* (2008) apresentam muitos pontos em comum e soluções interessantes para serem analisadas. Além de terem tido grande repercussão<sup>3</sup>, estas obras apresentam uma forma narrativa muito semelhante: câmera na mão, foco em um único personagem, ausência quase total de música. Apesar de não ser um cinema de denúncia, se aproxima de um cinema de registro. É com o objetivo de entender este estilo, como funciona internamente, que se examina *Rosetta*.

A escolha pelos irmãos Dardenne se deu antes de tudo pelo gosto. Fiquei impressionada com a forma inusitada como tratam de questões contemporâneas. Mais tarde, ao refletir sobre os filmes, vi que eles poderiam abrir discussões sobre a relação entre a ficção e o documentário. Nestas obras, a fronteira entre o ficcional e o real é bem tênue. Quase todas as críticas cinematográficas feitas a esses filmes os relacionam com “tema social”, “linguagem documental”, “filme-registro”, “realista” etc.

Originários de uma família belga de classe média, Jean-Pierre Dardenne (nascido em 1951) e Luc Dardenne (nascido em 1954) cresceram em uma cidade industrial na província de Liège. Com 18 anos Jean-Pierre deixou a casa da família, logo seguido pelo seu jovem irmão, e se instalou em Bruxelas onde foi aprender teatro. A grande

---

<sup>3</sup> Todos esses filmes ganharam prêmios em Cannes: *Rosetta* ganhou Palma de Ouro de melhor atriz (Emilie Dequenne), *O Filho* levou melhor ator (Olivier Gourmet) e *A Criança* foi agraciado com a Palma de Ouro. *O Silêncio de Lorna* ganhou o prêmio de melhor roteiro. Mesmo com esse reconhecimento, somente os três últimos foram lançados comercialmente no Brasil.



escola para eles foi o grupo de Armand Gatti, dramaturgo, diretor e poeta, através do qual passaram a fazer um teatro marcadamente social que mesclava cenas poéticas e violentas. O interesse pelo audiovisual talvez tenha sido também influência de Gatti, já que este, apesar de ter se tornado mais conhecido por suas peças teatrais, realizou alguns filmes, como *L'Enclos* (1961), *El Otro Cristóbal* (1963), *Nous étions tous des noms d'arbres* (1982).

Na década de 1970, os Dardenne retornaram a sua região natal, em um período após uma crise siderúrgica, quando muitos trabalhadores foram demitidos, e começaram a produzir vídeos. Foram dos primeiros realizadores a usar o vídeo na Bélgica para realizar documentários sociais. Trabalharam durante alguns meses em uma usina nuclear para conseguir custear os equipamentos e, em 1975, criaram uma produtora chamada *Derives*, que já produziu dezenas de documentários – e o faz até hoje.

Nas décadas de 70 e 80 eles realizaram diversos documentários, todos com temas marcadamente sociais: *Pour que la guerre s'achève, les murs devaient s'écrouler* (1980), um sobre um jornal clandestino produzido por trabalhadores; *R... ne répond plus* (1981), outro sobre as rádios livres na Europa; *Leçons d'une université volante* (1982), ou sobre emigrantes da Polônia entre outros temas; *Regard Jonathan/Jean Louvet, son oeuvre* (1983).

Em 1992, filmaram seu segundo longa ficcional *Je pense à vous*, que não agradou à crítica, ao público e nem mesmo aos próprios diretores. Trata-se da história de um homem que é despedido do seu emprego como ferreiro e procura algum motivo para continuar vivendo. O que originariamente era um drama social, neste filme acaba se tornando essencialmente romântico. Foi um filme feito com uma produção grande e que serviu mais para exemplo do que os diretores não queriam fazer. Por causa do fracasso de *Je pense à vous* os Dardenne partiram na direção contrária para realizar o próximo filme. Com uma equipe pequena e menos dinheiro, eles filmaram *La Promesse* (1996) e começaram a ganhar reconhecimento internacional. “*A Promessa* é o primeiro filme que fizemos exatamente como a gente quis. Nos interessamos pelas coisas da maneira que a gente quis se interessar por elas, nós filmamos da maneira que queríamos filmar, com quem queríamos filmar”<sup>4</sup>. Sem nenhuma música pós-sincronizada e sem o melodrama de *Je pense à vous*, *La Promesse* narra a história de imigrantes na Bélgica com o eixo

---

<sup>4</sup> “*La Promesse*’ est le premier film qu’on a fait exactement comme on le voulait. On s’est intéressé aux choses de la manière dont on voulait s’y intéresser, on a tourné comme on voulait tourner, avec ceux avec qui on voulait tourner” Texto contido no extra do DVD francês de *Rosetta*.



narrativo focado em Igor, um jovem garoto cujo pai vive da imigração ilegal. Foi nesta linha de trabalho que os diretores se consolidaram como diretores de ficção.

Dentre os elementos recorrentes nos seus últimos filmes se destacam três características marcantes: o tema, a forma de lidar com as imagens (ou seja enquadramentos, ângulos, fotografia, duração dos planos e instabilidade da imagem) e o trabalho sonoro dos filmes. Estas peculiaridades dos autores, além de criarem determinadas formas de apreciação, se exibem como marcas autorais nas obras.

## **METODOLOGIA**

O trabalho do analista é o inverso ao do realizador. Enquanto o autor configura os materiais filmicos de forma que eles realizem determinados efeitos no apreciador, o analista parte destes efeitos para descobrir de que forma foram provocados. Os efeitos que aqui se procuram identificar são basicamente de três espécies: sensoriais, cognitivos e emocionais. Esses programas de efeitos não operam como camadas justapostas – o filme é uma composição que sintetiza todos os elementos.

Os efeitos cognitivos (GOMES, 2004b, §10, §12, §42) consistem no conjunto de informações que significam algo para um intérprete, que podem ser decifradas e fazer sentido para a mente. O aspecto sensorial (idem, §14, §15, §43) diz respeito aos dispositivos destinados principalmente a provocar sensações que podem ser de vários tipos, como acústicas, visuais, táteis ou sinestésicas. Como exemplo, pode-se citar a aspereza, rugosidade, frieza, calor, escuridão, clareza, calor, desorientações sensoriais, vertigem, queda, agrado e desagrado etc. (idem, §14). O aspecto emocional (idem, §17, §18, §44, §45) refere-se a sentimentos, estados de ânimo e emoções de todos os tipos, desde a estranheza, o escatológico, a satisfação, a ansiedade, a excitação sexual, o medo.

O ideal na análise é tentar prever os efeitos expressivos em um espectador médio. Para entender melhor a função e o lugar deste espectador médio é útil ir ao conceito de leitor-modelo desenvolvido por Umberto Eco (1986, 1994). Para o autor, cada texto traz implícito um leitor ideal apropriado para reconhecer o conjunto de instruções textuais que devem nortear a leitura. Apesar de ser tratado como uma instância concreta, este leitor não existe empiricamente, ele é o destinatário imaginário através do qual a obra terá uma ou múltiplas leituras corretas. A obra não só prevê a forma com que deve ser lida, mas estimula a que este leitor tenha uma postura ativa diante dela.



Um autor é capaz de prever um leitor-modelo capaz de fazer ilimitadas conjecturas. O trabalho analítico constitui justamente em tentar se colocar no lugar deste leitor-modelo para assim descobrir as estratégias e de que forma o autor-modelo as configurou. Cada obra lida com seus materiais específicos, que nada mais são que os recursos que serão ordenados visando produzir efeitos na apreciação. No caso da análise de filmes, os materiais podem ser diversos, já que é possível se ter efeitos expressivos com a fotografia, movimentos de câmera, enquadramento, música, narrativa, dramatização, som, cenários etc. Desta forma, o que ver em um filme e de que forma analisá-lo é tema desde as primeiras teorias do cinema até a literatura mais contemporânea.

No caso específico da análise a que se propõe este trabalho, o filme *Rosetta*, parte-se da hipótese, que tentará ser comprovada na análise, de que este é um filme essencialmente cognitivo, onde o principal objetivo é suscitar um questionamento sobre a realidade contemporânea. A questão da representação da realidade nas obras de arte não é específica do cinema. A definição aristotélica de *poiésis* é a habilidade de construir representações a partir da imitação. Para Aristóteles “imitar é natural ao homem desde a infância – e nisto difere dos outros animais, em ser o mais capaz de imitar e de adquirir os conhecimentos por meio da imitação – e todos tem prazer em imitar” (2005, IV). Imitação, no entanto, não deve ser entendida como mera cópia da realidade e sim como representação e criação de um mundo plausível.

Neste sentido, se por um lado o conceito de *mímese* se aproxima da representação do real, a obra é colocada como prioridade ante esta representação. Mais do que colocar uma realidade em cena, a preocupação do autor deve ser com a *verossimilhança*. Em todas as artes, a proximidade das obras com a realidade que as circundam é um tema recorrente e digno de diversos estudos. A questão do realismo sempre vem à tona quando se trata de obras que estejam ou muito próximas ou muito distantes das regras normais do mundo em que vivemos. No cinema, assim como na fotografia, existe um elemento que faz com que estes questionamentos se tornem mais intensos: a questão da reprodução mecânica da imagem. Para os teóricos formalistas, como forma de defenderem e legitimarem o cinema enquanto arte, o fato de o cinema captar mecanicamente as imagens era um problema que deveria ser resolvido através da valorização do que difere entre a percepção cotidiana e a transmitida por ele. Já os realistas, de forma contrária, acreditavam que o grande potencial do cinema estava na capacidade fotográfica de apreender o real. O que há de comum entre eles é que, em



ambos, a preocupação com a representação do real é um dos grandes questionamentos dos seus discursos.

Siegfried Kracauer e André Bazin foram os que mais se destacaram dentre os que defendiam esta aproximação do cinema com a realidade. Bazin, por exemplo, atribuía claramente o fato de o cinema ter sido originado através de uma máquina como uma forma de se estar diretamente ligado à realidade.

Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação, nada se interpõe além de um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior forma-se automaticamente sem intervenção criadora do homem de acordo com um determinismo rigoroso (BAZIN, 1991, p.22).

Porém, o discurso que baseia todos seus argumentos no dispositivo gerador da imagem enquanto única via de acesso à obra, não parece uma abordagem adequada para uma análise. O fato de uma imagem ter sido gerada com base na realidade, de forma indicial, não faz dela melhor ou pior que, por exemplo, um desenho animado. Na arte, o real deve estar hierarquicamente abaixo do plausível. O ofício do poeta, para Aristóteles, é representar o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade. O que vem a interessar a esta análise, no que diz respeito a sua ligação com a realidade, é de que forma um filme consegue passar a idéia que está mais ou menos atrelado ao mundo cotidiano e quais as conseqüências disso para o público.

## **ROSETTA**

*Rosetta* foi o filme que fez com que a dupla de irmãos belgas tivesse reconhecimento internacional como diretores cinematográficos. Trata-se da história de uma adolescente desempregada que busca desesperadamente um trabalho, para com isso ter uma vida normal. Durante o filme, Rosetta não só tenta conseguir um emprego, como também toma conta de sua mãe que, além de também ser desempregada e viver de eventuais concertos de roupas, tem sérios problemas com alcoolismo. Rosetta mora em um camping com sua mãe, em uma situação precária, onde chega a pescar escondida para ter o que comer. A protagonista é apresentada em situação de pobreza absoluta. Quando consegue um trabalho, é rapidamente mandada embora porque o filho do patrão acaba tomando o seu lugar. Seu único amigo, Riquet, tenta lhe ajudar oferecendo para ela fazer *waffles*, que ele venderia clandestinamente na barraca do seu patrão. Ela não só recusa esta ajuda, como denuncia isto para o chefe dele que acaba demitindo-o. Assume então seu posto de trabalho e é pressionada por Riquet pela sua atitude. Após encontrar



sua mãe caída e bêbada no camping resolve optar pela morte. Porém, o gás de cozinha que seria usado para intoxicá-las acaba e ela tem que sair para trocá-lo. O final da história é deixado em aberto, e não se mostra nem uma solução para os problemas nem a morte dos personagens.

A relação entre o corpo e a imagem está presente desde o início da obra. A protagonista é perseguida com uma câmera tremida, os planos são muito próximos dos personagens e faz parte do filme uma forte interação corporal entre os atores. Com a falta de diálogo, a forma de se resolver os problemas é muitas vezes via briga corporal.

Apesar de ser compreensível a razão da sua raiva nessa cena, derivada do fato de estar sendo despedida injustamente, a forma com que ela lida com isso e a agressividade que ela apresenta nesta seqüência fazem com que o espectador crie um certo distanciamento da personagem. Ela não é apresentada como uma coitada que perdeu o emprego, ela é uma pessoa agressiva e fora de controle. A posição construída para o espectador é de acompanhar com algum distanciamento emocional as angústias da protagonista. O drama vivenciado por ela é narrado da forma menos melodramática possível.

Os principais elementos, como a imagem instável, a grande proximidade com a protagonista, o caráter guerreiro da personagem e o excesso de ruídos já estão presentes desde o início do filme não sendo apresentados como surpresas para o espectador ao longo da narrativa. É um filme que tem como objetivo desenvolver uma tese e fazer o espectador pensar sobre a sociedade. Para isso, escolhe uma história mínima e amplia ao máximo as relações e sentimentos ali em jogo. Rosetta é uma garota excluída e que tem como obsessão, para se sentir normal, conseguir um trabalho. Para causar esta reflexão os autores trabalham com poucos elementos, retiram qualquer fonte de música que não a encenada, optam por poucos personagens, poucos objetos em cena, figurinos que se repetem e fotografia com poucos recursos expressivos. O mérito da obra está justamente em ampliar ao máximo os elementos trabalhados sem realizar um melodrama emocional. A tese e a reflexão demandada pela obra são criadas pela descrição minimalista, excesso de proximidade e sensações angustiantes.

Alguns elementos se destacam na estratégia usada pelos diretores para colocar em cena a saga da busca por um emprego vivida por Rosetta. O uso de uma montagem que ressalta a descontinuidade entre as seqüências, as longas descrições de elementos cotidianos, a repetição de atividades, a forma de colocar o corpo em cena, a relação entre o dito e o visto, a forma com que a narrativa lida com o tempo, a forma de

ressaltar determinados objetos, a falta de música e a repetição de ruídos são os principais elementos narrativos utilizados na obra.

*Rosetta* é composto por seqüências relativamente autônomas que, de um modo geral, internamente apresentam uma coerência e uma ligação narrativa. A principal estratégia usada na montagem obra é, dentro das seqüências, usar planos longos onde, mesmo quando há cortes, tem-se a impressão de que é um único plano. Mais importante que analisar como os planos estão ligados uns aos outros, o que é determinante em *Rosetta* é uma montagem pela movimentação da câmera, ou seja, a organização interna dos elementos no plano.

Quase o tempo todo com planos fechados e focados em *Rosetta*, não se utiliza o recurso de tomadas com pontos de vista diferentes de um mesmo objeto. O plano e contra-plano são substituídos por planos contínuos que acompanham o diálogo através do movimento de câmera. No interior das seqüências, o filme é composto por planos demorados editados de forma a acompanhar as ações da protagonista sempre de forma bem próxima a ela. São estas seqüências de planos longos (de um a três minutos) e próximos, sem momentos de descanso para o espectador, que dão o ritmo angustiante da narrativa.



Imagens 1 e 2 – Exemplo de contra-plano em plano seqüência: diálogo entre Rosetta e o patrão



Imagens 3 e 4 – Exemplo de contra-plano em plano seqüência: diálogo entre Rosetta e o zelador do camping

A noção de tempo não é muito definida no filme. Apesar de parecer que toda a trama se passa em apenas dois ou três dias, esta noção não é importante para a apreciação da obra. O filme é todo realizado com base em fragmentos juntados bruscamente. Existe





uma elipse temporal entre as ações, porém a duração desta elipse não é definida. Entre uma seqüência e outra tanto é possível que se tenham passado alguns dias como que sejam acontecimentos consecutivos, no mesmo dia. Esta indefinição é acentuada pela pouca variação do figurino dos personagens. A repetição de ações é também uma das estratégias de mostrar o combate cotidiano da personagem. A forma de Rosetta voltar para casa, como coloca as botas, as cólicas recorrentes, o quase afogamento no rio, o ato de fechar a banca de *waffles* são atividades que se repetem na trama.

Usando uma técnica de descrição filmica próxima à utilizada em filmes etnográficos, os autores privilegiam durante a narrativa mostrar elementos do cotidiano. Boa parte do filme está baseada nestas descrições. A intenção dos diretores é minimizar ao máximo a história a ser apresentada no filme e focar justamente no conflito principal de Rosetta.

Nós não tentamos contar uma história, mas descrever o comportamento de uma pessoa cujo ser inteiro está ocupado pela obsessão de existir normalmente, de fazer parte da sociedade, de não ser deixado de fora, de não desaparecer.<sup>5</sup> (DARDENNE, 2005, p.72)

Se aparentemente isso causa um certo desconforto, pela repetição e pela sensação de que nada acontece, em um exame mais detalhado é possível notar que quase todas as descrições reforçam as características ou ações que tornam o universo filmico plausível. Em outras palavras, ações aparentemente banais, como a cena em que Rosetta descobre que existe uma pequena entrada de ar dentro do trailer, servem para a compreensão da narrativa. É mostrada sua ação de colocar um papel, com a ajuda de uma tesoura, para impedir a entrada de ar frio. Essa cena passa uma informação que contribui no final para se crer que seria possível, ao abrir o gás, a protagonista provocar sua própria morte e a da mãe. Outras cenas como, por exemplo, a pesca, que é descrita com detalhes, também têm forte ligação com elementos que estruturam a narrativa. Portanto, não se trata apenas de descrever atividades para ambientar a trama, mas estas seqüências acabam por constituir a própria história.

A relação entre o dito e o visto é muito importante para a compreensão da obra. Uma das estratégias de efeitos usada é fazer o espectador entender mais vendo o que está acontecendo do que pelos diálogos. Os autores privilegiam durante a narrativa mostrar elementos do cotidiano. Boa parte do filme está baseada em descrições. Uma das seqüências que exemplificam bem esta descrição é a cena onde a protagonista sai para

---

<sup>5</sup> Nous n'essayons pas de raconter une histoire mais de décrire le comportement d'une personne dont l'être entier est occupé par l'obsession d'exister normalement, de faire partie de la société, de ne pas être mise dehors, de ne pas disparaître.

pescar. Com planos longos a câmera, persegue Rosetta enquanto ela anda rapidamente e se abaixa, cavando um buraco na terra para pegar minhocas. Após isso, ela corre para o rio onde coloca a isca em um arame preso a uma garrafa quebrada e a joga na água. Logo depois, ela puxa a linha, retira o peixe que acaba de pescar e repete a ação de recolocar a isca. Há uma descrição de todas as etapas da atividade, pegar a minhoca, preparar a isca e retirar o peixe. A imagem é “inquieta” e há inúmeros planos-detalhes nas mãos da protagonista manuseando os objetos. Mesmo havendo cortes, quase toda a seqüência é filmada em um único plano que, mesmo tremido e algumas vezes desfocado, mantém a atenção na atividade ali descrita. É interessante notar que existe uma grande elipse temporal, porém, esta é realizada sem cortes na imagem. É o mesmo plano que mostra a personagem preparando a isca e retirando o peixe. A imagem acompanha a garrafa sendo jogada no rio e retorna para mão de Rosetta, que já está puxando a linha com um peixe. O tempo de espera da pesca foi suprimido. Este procedimento acentua a importância da atividade física e corporal da protagonista. Rosetta está sempre em movimento, executando tarefas, não espera o peixe morder sua isca. Com isso o espectador sente um certo cansaço pelo esforço da personagem que é apresentada sem momentos de repouso. O esforço pela sobrevivência é uma luta contínua.



Imagens 5 e 6 – Descrição da pesca

Mais do que o conhecimento de como fazer para pescar precariamente, mais que a informação de que ela prefere ter o trabalho de pescar escondida do zelador do que



aceitar ajuda das pessoas para comer, estas longas descrições fazem parte da estratégia de construção do filme. O fato de ela pescar, além de acentuar o caráter orgulhoso da protagonista, é que faz com que Riquet, na segunda cena onde a pesca é mostrada, caia no rio ao tentar pegar a garrafa. E é a dúvida de Rosetta entre salvá-lo ou não, quando ele está se afogando, que torna crível que ela seria capaz de denunciar seu único amigo para conseguir o seu emprego. Porém, o mais importante é a forma com que ela é descrita e a idéia de esforço para sobrevivência que ela passa para o espectador. A imagem tremida e os planos fechados acentuam o movimento do peixe e das minhocas e a textura da terra. As mãos vermelhas, provavelmente queimadas de frio, também são destacadas e reforçam a impressão do esforço físico de Rosetta. A sensação de precariedade é dada pela ação automatizada da protagonista em lidar com texturas materiais que causam asco (peixe, terra e minhoca) ou podem apresentar algum perigo de ferimento (ponta de arame e vidro quebrado).

Nos filmes dos Dardenne as músicas só aparecem nas cenas onde elas estão sendo executadas e, além disso, estes momentos são pontuais durante os filmes. É possível afirmar que, em cada filme, só há uma seqüência onde a música aparece. O que chama a atenção durante a apreciação destes filmes é o excesso de ruídos. A ausência de música e a escolha por um cinema que privilegia exclusivamente a captação direta do som estão associadas a um maior “realismo” ou pelo menos se assemelha com o que foi defendido pelos teóricos realistas. Na apreciação, no entanto, o que poderia parecer uma completa adesão ao realismo acaba por fazer surgir um efeito contrário pelo excesso de ruídos soando como artificial. A amplificação de sons rotineiros é facilmente notada.

Em *Rosetta*, o momento em que aparece a música é bastante curioso. Depois de uma das brigas com sua mãe, Rosetta vai para casa de Riquet. Enquanto ela come, ele resolve colocar uma fita K7 onde ele toca bateria. Escuta-se somente uma bateria ensaiando, tocando de forma amadora e repetindo e parando diversas vezes. Depois de um tempo entra o resto da banda se transformando de fato em uma música. Quando Riquet convida Rosetta para dançar, além de a música parar no meio para voltar ao ensaio de bateria, a dança é algo completamente forçada. Somente ele quer dançar, ela não se move, dando a sensação de que Riquet dança com uma boneca sem vida que, em determinado momento, quase cai com cólica e foge correndo da casa. O que seria um momento de descontração acaba se tornando um momento de tensão no filme.

Chama atenção neste aspecto a falta de diálogo que há no filme. Há longos trechos onde nada é falado e a descrição de atividades ou tarefas tem uma grande importância.



Mesmo com o grande número de ruídos durante os filmes, o silêncio pode ser escutado em diversas ocasiões. Alguns dos momentos em que este silêncio chama a atenção são nos créditos iniciais e finais. A falta de música cria uma impressão de que a narrativa finaliza antes do término da história. É comum que haja música nos créditos finais e que esta tenha uma grande importância. Os grandes estúdios americanos recomendavam que, mesmo que o filme tivesse final triste, fosse finalizado com músicas em tom maior para que a platéia saísse feliz e voltasse ao cinema. Se as músicas dos créditos atuam forma a contribuir para que o espectador saia com a sensação do filme ter sido mais ou menos triste ou pesado, o silêncio reforça a sensação de que o filme parou antes do que deveria e essa sensação tem como objetivo levar os espectadores a pensar sobre ele.

A estrutura da narrativa é simples. Inicialmente é apresentado um problema: Rosetta foi despedida. Apresenta-se então o seu contexto, ela mora longe e tem problemas na relação com a mãe. Procura-se uma solução para o problema, com a personagem indo a locais procurar emprego até que se encontra uma solução aparente: Rosetta consegue um trabalho. A relação com a mãe continua problemática e logo ela é despedida e se volta ao problema inicial.

Pode-se dizer que é um filme que, apesar de ter um enredo propício ao melodrama, quebra as convenções do gênero. A atuação pouco sentimental, a câmera angustiante e os excessos de ruídos fazem com que ele se afaste deste modelo. A história de uma garota que luta por um emprego, tem que sustentar a mãe e não perde seus princípios, não aceitando esmolas nem trabalhos irregulares, despertaria facilmente compaixão e pena por parte do público. Porém, não é isso o que ocorre no filme. O objetivo da obra é apresentar um mundo cruel, o que, no entanto, não justifica a agressividade da protagonista. Cria-se um beco sem saída: se por um lado se coloca a culpa dos problemas da personagem no mundo e nas desigualdades sociais, ao mesmo tempo, se mostra um grande desequilíbrio emocional que invalida a tese de que a culpa seria completamente externa. Mesmo que os problemas sociais não mais existissem, isso não seria suficiente para a resolução do drama da personagem. Os problemas sociais são mostrados como causa de um problema que se torna existencial.

O filme está claramente baseado em um único personagem, não apenas ela é o elo que liga todos os outros, como em todas as cenas ela está presente e é o foco da ação. Este excesso de exposição, aliado às outras estratégias de caracterização da personagem, acaba por gerar um certo esgotamento do apreciador com a narrativa. A repetição de elementos do cotidiano e a falta de música acentuam o caráter de exaustão do filme.



Apesar de existir uma história e existir um programa narrativo, que é o principal elemento na obra, o que cria o sabor particular deste filme é a forma com que são usados os outros programas, o emotivo e o sensorial. A tese aqui apontada para a compreensão de *Rosetta* é que existe um grande programa sensorial que é usado para bloquear, em parte, o programa emocional. A imagem instável, a falta de elementos estetizantes, somadas aos planos sempre muito fechados, principalmente no corpo dos personagens, levam a uma retirada do caráter emotivo da história.

Toda a construção filmica leva a uma minimização do foco da construção de um programa emotivo no filme: a atuação é contida, sem exageros, quase não há planos frontais dos personagens, o cenário é bem minimalista, as cores são bem homogêneas, os elementos de cena são somente os indispensáveis, quase não há músicas etc. O modo de filmar tudo isso e o excesso de ruído chamam a atenção do espectador fazendo com que o mesmo não tenha compaixão pelos personagens. A metáfora usada pelo ator Olivier Gourmet<sup>6</sup> é bastante interessante: ele diz que o filme é como um documentário animalesco no sentido em que se assemelha um pouco aos filmes exibidos no Discovery Channel onde se acompanha a caça entre os animais, porém não existe lugar para compaixão ou muita interferência de quem está filmando.

Após analisar as estratégias emocionais, sensoriais e cognitivas em *Rosetta* pôde-se observar que a principal novidade da obra é estar próxima narrativamente da protagonista sem tornar melodramática a história. Trata-se de um filme realista? Como foi mostrado aqui, o filme usa alguns recursos habitualmente ligados ao documentário ou a filmes que se baseiam numa ligação icônica com o real. No entanto, taxar o filme como mais próximo da realidade, por utilizar som direto, câmera tremida e grandes planos-sequências, é um tanto simplório. *Rosetta* é sim uma ficção que, assim como outras obras, se vale dos elementos visuais e sonoros como efeitos expressivos. O uso das imagens, da câmera em movimento contínuo, assim como a estratégia de não usar som pós-sincronizado e exagerar certos ruídos fazem parte da ação dramática e da estratégia sensorial de desnortear o espectador.

Falar que é um cinema realista somente por estas qualidades é uma interpretação muito rasa. Porém, não há como negar que a obra como um todo tem uma grande ligação com o real. O conteúdo cognitivo do filme e o reforço pelas estratégias sensoriais da trama fazem com que o filme tenha um forte vínculo com o realismo. Existem vários indícios

---

<sup>6</sup> Entrevista contida nos extras do DVD *O Filho*



dessa vinculação. A personagem Rosetta é de fato filmada como em um documentário, como se fosse uma pessoa real da qual não se explica seu passado e não se sabe de seu futuro. O fato de não se utilizar elementos que chamem a atenção para aspectos que não sejam relevantes para a trama, como esteticismos ou excesso de personagens, faz com que seja um mundo construído com poucos elementos. O uso destes elementos realistas, no entanto, está muito mais ligado à obtenção de um efeito de ampliar as angústias psicológicas da personagem e tornar aquele mundo verossímil que ao fato de ser um filme documento. Trata-se, sem dúvida, de um universo ficcional construído, porém o objetivo do filme é levar a uma reflexão sobre a realidade contemporânea.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

ARISTÓTELES. **A Poética**. In: A poética clássica: Aristóteles, Horácio, Longino. 12.ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

BÉGAUDEAU, François. La matière, infiniment. **Cahiers du Cinéma**, Paris, nº 605, p.24-26, 2005.

BENOLIEL, Bernard. Il faut être dans le cul des choses: entretien avec Luc et Jean-Pierre Dardenne. **Cahiers du Cinéma**, Paris, nº 539, p.47-53, 1999.

BURDEAU, Emmanuel. L'offensive des Dardenne. **Cahiers du Cinéma**, Paris, nº 506, p.44-47, 1996.

\_\_\_\_\_. La défricheuse: A propos de *Rosetta* de Luc et Jean-Pierre Dardenne. **Cahiers du Cinéma**, Paris, nº 539, p.45-46, 1999.

CAVALCANTI, Alberto. **Filme e Realidade**. Rio de Janeiro: Casa do Estudante do Brasil, 1952.

CHAUVIN, Jean-Sébastien. Métaphysique chimie. **Cahiers du Cinéma**, Paris, nº 572, p.80-81, 2002.

CONDÉ, Michel; FONCK, Vinciane; VERVIER, Anne. **La Promesse, un film de Luc et Jean-Pierre Dardenne**. Liège: Centre Culturel des Grignoux: Centre de Documentation du C. T. L, 1996.

DARDENNE, Luc; DARDENNE, Jean-Pierre. **Au dos de nos images (1991-2005) suivi de Le Fils et L'Enfant**. [Paris]: Seuil, 2005.

\_\_\_\_\_. **Rosetta suivi de La Promesse**: Scénarios. Paris: Cahiers du Cinéma, 1999.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.



\_\_\_\_\_. **Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos.** São Paulo: Perspectiva, 1986.

\_\_\_\_\_. **Obra Aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas.** 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1978.

\_\_\_\_\_. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

GOMES, Wilson S La poética del cine y la cuestión del metodo en el análisis filmico. **Significação: Revista brasileira de semiótica**, Curitiba, v.21, p.85-106, 2004.

\_\_\_\_\_. Estratégias de produção de encanto: O alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, v.35, p.99-125, 1996.

\_\_\_\_\_. S. Princípios de poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, M.;

LALANNE, Jean-Marc. Histoire de l'ogre. **Cahiers du Cinéma**, Paris, n° 506, p.40-43, 1996.

LARCHER, Jérôme. Question de distance. **Cahiers du Cinéma**, Paris, n° 569, p.40, 2002.

MALANDRIN, Stéphane. **La Promesse.** Paris: Centre National de la Cinematographie par les Films de l'Estram, 1999.

TRESVAUX, Xavier. Idéal deux. **Cahiers du Cinéma**, Paris, n° 605, p.25, 2005.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise filmica.** 4.ed. Campinas: Papyrus Editora, 2006.

WERNECK, Alexandre. O Mundo diante dos olhos. **Contracampo**, n° 64, 2004.  
Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/64/mundodiantedososolhos.htm> Acesso em: agosto de 2006.