



“Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo” como road movie: discussões de gênero cinematográfico na narrativa clássica e no cinema realista¹

Marina Alvarenga Botelho²

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

O presente trabalho é a primeira parte de discussões de uma pesquisa que tem como objeto o filme *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo* (Marcelo Gomes e Karim Aïnouz, 2009). O artigo investiga a problemática: *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo* é, por um lado, claramente um *road movie*. Trata-se, por outro lado, de um filme de características nitidamente realistas. Ora, os debates sobre o gênero cinematográfico em geral associam-no diretamente ao cinema clássico hollywoodiano. Sendo, portanto, possível encontrar características do *road movie* tanto no cinema clássico quanto no cinema realista, foi necessário levantar as seguintes questões: o *road movie* é um gênero? O gênero cinematográfico está necessariamente atrelado à narrativa clássica? É possível falar de gênero também em relação a outras matrizes de linguagem cinematográfica, como no realismo?

PALAVRAS-CHAVE: *road movie*, realismo, gênero cinematográfico.

Introdução

Sendo a estrada algo presente no imaginário humano, é importante ressaltar sua simbologia retratada através da literatura, da fotografia e posteriormente, pelo cinema. Vista como viagem para além do deslocamento físico do indivíduo, a estrada é o (não) lugar, ou implica o momento em que o indivíduo que a percorre parte em busca de uma viagem interna, para conhecer a si mesmo, para viver uma jornada interior. É o momento da errância.

O *road movie* brasileiro *Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo* (Marcelo Gomes e Karim Aïnouz, 2009) suscitou uma série de questões relativas a gênero cinematográfico, à mistura de linguagens e à ausência de corpo na tela. É importante,

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática 04 - Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de graduação do 7º período do curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Bolsista do Programa de Educação Tutorial (PET), vinculado ao MEC/SESu. Email: inabotelho@gmail.



em um primeiro momento, contextualizar o filme e entender os motivos de tais refletividades.

Karim Aïnouz³ e Marcelo Gomes⁴ começaram a capturar imagens do sertão pernambucano em 1999, a fim de fazer um filme sobre o sertão, um lugar que sempre ouviram falar, principalmente através de familiares, mas não conheciam. Na época em questão não era imaginado nenhum tipo de narrativa ficcional. O que os interessava era documentar imagens e ter a própria experiência da *road trip*, além é claro, de participar da experiência do *road movie*, ora colocando-se como próprios personagens desse filme de estrada.

Em 2004, Aïnouz e Gomes lançaram o documentário *Sertão de Acrílico Azul Piscina*⁵, para o projeto Itaú Cultural com as imagens do mesmo banco de dados do qual se nutriu o *Viajo Porque Preciso*. Em 2009, após outras realizações cinematográficas nas carreiras individuais dos diretores, a dupla se reuniu para rever as imagens de arquivo e tentar passar, através de uma ficção, o sentimento vivido por eles ao filmar.

Durante as filmagens, diversos formatos de câmeras filmadoras e fotográficas foram usadas. O próprio processo de produção foi responsável pela mistura de linguagens presente no filme. Outra coisa que salta aos olhos, e que pode se enquadrar enquanto característica do cinema realista, é que o som (a fala do personagem) e as imagens na tela também não estão em função uma da outra. Está presente aqui um duplo jogo de linguagem, onde a imagem é “documental”, o som ficcional, e não narra a imagem.

De modo geral, a “história” do filme se resume a um geólogo, José Renato, interpretado por Irandhir Santos, que sai em missão de mapear uma área que servirá de passagem a um canal aquífero. Sozinho, então, José Renato faz uma espécie de diário de bordo, e começa, de forma fria e documental, a interagir com o espectador, apresentando, inclusive, dados geográficos. Com o passar do tempo, José Renato começa a “se abrir”, e é revelado ao espectador o término de um relacionamento com sua mulher. José Renato sofre com o fim do casamento então, e a todo momento, pensa na sua “galega”. À medida em que viaja, sofre um processo de transformação. Chegando à fase de aceitação, José assume: “viajo porque preciso, não volto, porque

³ Karim Aïnouz é, dentre outros trabalhos, diretor de *Madame Satã* (2002), *O Céu de Sueli* (2006).

⁴ Marcelo Gomes é, dentre outros trabalhos, diretor de *Cinema, Aspirinas e Urubus* (2005)

⁵ Karim Aïnouz e Marcelo Gomes, 2004.



ainda te amo”. Aliás, a frase que dá nome ao filme está na parede de uma das paradas de José Renato, em uma pintura.

Ao mesmo tempo em que o filme apresenta características de *mise-en-scène* presentes em outros *road movies*, sua “narrativa” não se compara à uma narrativa do cinema clássico. Assim, portanto, se enquadra como um filme realista, em que o que importa é a jornada de José Renato, e que não necessariamente existem o protagonista em estado inicial ideal, antagonismos, resolução do problema e retorno ao estado inicial. Não existe um começo, meio e fim, com uma resolução, comum na narrativa clássica. Como outros *road movies*, o filme se desenvolve em função do tempo, em função da errância do personagem.

Os debates em torno de gênero cinematográfico geralmente se relacionam à narrativa clássica. Levando em conta as principais características de *road movies*, é possível enquadrá-lo como gênero. Por outro lado, *Viajo Porque Preciso* é claramente um *road movie*. Pressupõe-se, portanto, que seria um filme clássico. Mas, é nítido que *Viajo Porque Preciso* não se deixa caracterizar como filme clássico, mas como filme realista. Portanto, surge a questão: ou se pensa que *Viajo Porque Preciso* não é um *road movie*, ou que é um *road movie*, e a portanto, questiona-se gênero e narrativa clássica.

No primeiro caso, de não ser um *road movie*, chegaríamos a uma falsa conclusão, uma vez que suas características são nítidas enquanto filme de estrada. No segundo caso, podem existir duas vias de resolução: 1) *Road movie* não é gênero. 2) Gênero não está atrelado à narrativa clássica.

Ao investigar a possibilidade número 1, chegou-se a conclusão que seria muito delicado dizer que *road movie* não é gênero. A maior parte da bibliografia levanta a respeito do assunto classifica-o, por vezes, como “gênero puro”, uma vez que suas narrativas e seus elementos de *mise-en-scène* se tornam bastante claros. Além disso, a segunda possibilidade se mostrou com maior abertura para resolver um problema, uma vez que existem outros exemplos de gêneros que não se ligam à narrativa clássica.

David Laderman, que traz uma das mais importantes bibliografias sobre *road movies*, traz um questionamento importante que abre as portas para resolver o problema através da segunda premissa. Ele ressalta algumas características da narrativa, que começam a fazer o gênero se distanciar da narrativa clássica, como o “final em aberto” do filme, que muito se assemelha, já, ao cinema realista:



“Cinematically, in terms of innovative traveling camera work, montage, and soundtrack; narratively, in terms of an open-ended, rambling plot structure; thematically, in terms of frustrated, often desperate characters lightning out for something better, someplace else.” (LADERMAN, 2002, p. 2).

Outro ponto importante levantado por Laderman é que a viagem já é um fim em si mesmo, e, portanto, não precisa de elementos exteriores para gerar conflito no decorrer do filme. Característica que também se assemelha ao cinema realista, e que, inclusive poderia gerar questões no sentido de: será que o *road movie* não é ainda mais realista que clássico?

Vale ressaltar que esse é um terreno delicado de discussões. É interessante pensar um exemplo que muito se assemelha a essa problemática apresentada. A ficção científica é considerada claramente um gênero cinematográfico. Temos enquadrados nessa categoria filmes como os da série *Star Wars*, claramente pertencentes ao cinema clássico e filmes como *Solaris* (Andrei Tarkovsky, 1972). *Solaris* é um caso interessante, pois ele se deixa classificar como cinema realista e como ficção científica. Como pensar então o gênero em relação à narrativa clássica? Não obstante, é importante ter em mente que antes de ser um filme realista ou um filme de ficção científica, ele é um filme de Tarkovsky.

Ora, se *Solaris* é cinema realista mas se enquadra como ficção científica, fica evidente que possui características semelhantes de *mise-en-scene* e “narrativa”, assim como *2001 Odisséia No Espaço* (Stanley Kubrick, 1968) ou *Alphaville, Une Étrange Aventure de Lemmy Caution* (Jean-Luc Godard, 1965). Já é um passo, portanto, em direção às próximas reflexões, uma vez que já é uma maneira de desvincular gênero e cinema clássico.

Após essas considerações é necessário um aprofundamento nos conceitos de narrativa clássica, cinema realista e *road movies*, para que seja possível uma futura argumentação.

Matrizes de linguagem cinematográfica

É possível dividir as matrizes de linguagem cinematográficas em três: 1) clássica; 2) realista; 3) vanguardista. Como apresentado por Nilson Alvarenga e Dimas Lorena no artigo “Matrizes da Linguagem Cinematográfica, Tecnologias Digitais e o Cinema como Fenômeno Pragmático”, essas três matrizes se relacionam com as três categorias semióticas propostas por Charles Sanders Peirce. Essa relação pode elucidar



o conceito de cada uma dessas matrizes. A matriz clássica está no plano da terceiridade, uma vez que trabalha com símbolos, regras, códigos e padrões culturalmente codificados. A decupagem clássica se coloca como uma forma de comunicação simbólica: a mensagem fílmica se dá a partir de padrões narrativos e estilísticos codificados, e não é uma forma semiótica exclusiva ao cinema.

A matriz realista, por sua vez, possui decupagem e narrativa “minimalistas”, cujas histórias se concentram menos nas ações dos personagens e mais na forma como o mesmo reage ao que acontece ao seu redor. Do ponto de vista estilístico, adota uma postura mais documental, uma orientação contemplativa, ou uma certa austeridade formal, como Antonioni, Bergman e Michael Haneke. Ela se liga, nesse momento, à esfera da secundidade, que lida com o real. Como explicado pelos autores:

“A secundidade é a esfera do existencial, das causas e conseqüências necessárias, do aqui e agora. Há, portanto, um reforço do caráter indicial da narrativa e da imagem e do som em relação aos seus objetos. Por um lado, ela não se esgota no formalismo vanguardista, que faz da própria linguagem o objeto da comunicação cinematográfica. Por outro, não transforma a referência a fatos verossímeis em algo passível de uma interpretação codificada (simbólica).” . (NILSON e LORENA, 2009, p. 6)

Já a terceira matriz, a vanguardista, se define como “impulso consciente e metódico de ruptura com a narrativa e a decupagem clássicas, e com isso, da busca de uma recodificação dos parâmetros estabelecidos do modelo clássico”. (NILSON e LORENA, 2009, p. 4). Há, de fato, uma ruptura e a criação de novos códigos de linguagem, principalmente no que diz respeito ao próprio meio: “uma nítida preocupação em fazer com que o código audiovisual, ele próprio, se transforme em *tema* do filme”. (NILSON e LORENA, 2009, p. 4). Podem ser encontrados filmes assim nas vanguardas cinematográficas, impressionismo francês, dadaísmo, surrealismo, construtivismo, *nouvelle vague* e mais recentemente nas experimentações multimidiáticas. Uma das principais características desse cinema é a existência de uma “antitrama” narrativa e a decupagem visível. O presente trabalho trata das duas primeiras matrizes.

A Narrativa Clássica

David Bordwell é um dos principais teóricos do cinema dito clássico. Será levada em consideração, portanto, sua idéia em relação à narrativa clássica. Segundo o



autor, o termo “narrativa” pode ser entendido de três formas. A) Enquanto *representação*, ao conferir significado a um conjunto de idéias, e pode ser denominada enquanto “semântica” da narrativa. B) Enquanto *estrutura* a forma como os elementos se organizam para criar um produto final, que pode ser denominado enquanto “sintática” da narrativa. C) Enquanto *ato*, que diz respeito ao processo dinâmico de apresentação de uma história a um receptor, abrangendo origem, função e efeito. (BORDWELL, 2005, p; 277).

Posto isso, através principalmente das idéias de representação e estrutura, caminha-se para o que seria a narrativa clássica do cinema, que inicialmente nasce no cinema hollywoodiano, mas que se difunde por todo o mundo.

“O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos.” (BORDWELL, 2005, p; 278). Em outras palavras, existe sempre um protagonista evidente, em um estado inicial de equilíbrio, que se depara com antagonismos durante a história e deve resolvê-los, a fim de voltar ao seu estado natural.

Nesse ponto, é importante dar atenção a narrativas que não se desenvolvem de forma evidente com começo, meio e fim. Mesmo que usem *flashbacks*, *flashforwards*, comecem com a cena final, ainda sim são pertencentes à narrativa clássica, e podem ser consideradas apenas como uma variante dentro dessa mesma linguagem.

Cada plano da narrativa clássica tem um objetivo, e que está nitidamente atrelado a planos subseqüentes ou conseqüentes. Uma vez que um estado inicial é violado, a motivação de cada cena se dá a caminho do final. No final da história, que como já dito, não precisa estar em ordem cronológica, acontece a vitória ou a derrota da resolução do problema. Nesse sentido, estabelece-se uma fórmula para os roteiros hollywoodianos. Como coloca Bordwell: “A montagem clássica tem como objetivos fazer com que cada plano seja resultado lógico de seu antecessor, e reorientar o espectador por meio de posicionamentos repetidos de câmera.” (BORDWELL, 2005, p. 292). A causalidade, portanto, a relação causa e efeito, é o que liga um plano a outro, é o que unifica as cenas.

Outros pontos da narrativa clássica devem ser ressaltados. O clímax do filme clássico tem comumente um prazo final. Um ótimo exemplo é a inserção de inúmeros elementos que permitam isso, como bombas-relógios, *dead lines*, tudo articulado em montagem paralela. O cinema clássico também se caracteriza por ter uma dupla estrutura causal. Por um lado, o problema, e por outro uma trama amorosa (geralmente



heterossexual). As duas tramas são interdependentes, possuindo objetivos e obstáculos próprios, mas que, na maioria dos casos se encontram no clímax. Ainda, quando outros problemas menores ficam sem resolução após o clímax, um dos recursos utilizados é o epílogo, que trata de trazer a paz e a felicidade a todos os personagens. Um exemplo muito comum, não muito difícil de ser encontrado, é o de telenovelas brasileiras (que seguem claramente o modelo clássico), em que há após as resoluções dos problemas, um epílogo, com inúmeros casamentos, mulheres grávidas e pessoas ficando ricas, valores, esses, sinônimos de felicidade.

As estruturas das cenas na narrativa clássica também seguem a uma estrutura pré-determinada. Para Bordwell,

“Cada cena apresenta etapas distintas. Inicialmente temos a exposição que especifica o tempo, o lugar e os personagens relevantes – suas posições espaciais e seus estados mentais atuais (geralmente resultado de cenas anteriores). No meio da cena, os personagens agem no sentido de alcançar seus objetivos: lutam, fazem escolhas, marcam encontros, determinam prazos, planejam eventos futuros. No curso de sua ação, a cena clássica prossegue, ou conclui os desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes em cenas anteriores, abrindo ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro.” (BORDWELL, 2005, p. 282).

Dentre diversas outras características que compõem a narrativa clássica, a forma como o espectador lida com o filme é uma das principais diferenças em relação ao cinema realista. Um primeiro ponto é que, em toda narrativa ocorre uma antecipação do final da história, pelas convenções fortemente pré-estabelecidas. Assim, muito da atenção do filme recai sobre a necessidade de um retardamento da resolução, promovido por outras situações inseridas durante o filme.

Como já colocado, a grande maioria dos elementos encontrados para estruturar uma narrativa clássica podem ser previstos pelo espectador, uma vez que esses elementos são parte de uma “fórmula”, de convenções, os chamados clichês. Ainda nesse sentido, a narração é onisciente. Ou seja, ela pouco *se* revela ao público, é “transparente”, invisível, mas revela da história quase tudo. Ela produz essa onisciência principalmente através da onipresença espacial. Ou seja, ela está, e a câmera se posiciona em todos os lugares onde “algo acontece” de relevante para história. Quanto à essa decupagem Bordwell ressalta: “De todos os sistemas, o mais codificado em regras é o da decupagem clássica. A confiança num determinado eixo de ação orienta o



espectador com relação ao espaço, e a sucessão de cortes mostra escolhas paradigmáticas claras entre diferentes tipos de *raccord*⁶.” (BORDWELL, 2005, p. 293).

A narração clássica conduz o espectador, também, a se concentrar na história, na fábula, como denomina Bordwell. Ele se esforça em construir a fábula e prever os acontecimentos futuros, e não na narração, ou no porque o filme está sendo narrado de determinada maneira. Talvez seja essa uma das grandes diferenças entre o cinema clássico e o cinema realista (ou de “arte”, ou de “autor”), principalmente em relação ao público.

O espectador do cinema clássico já se posiciona diante das telonas com uma bagagem ampla de elementos fílmicos e convenções. Ele é capaz de conhecer os personagens e as funções de estilos mais prováveis. Ele possui normas e regras internalizados, e assim, se torna capaz de “prever” os acontecimentos. Já conhece os símbolos da composição de planos, de narrativa, de desenvolvimento da linha causal, e muitas vezes ele nem sabe que sabe. O simples fato de “adivinhar” o que vai acontecer já é capaz de gerar um enorme prazer estético ao espectador. Enquanto no cinema clássico tudo é “dado” ao espectador, exigindo o mínimo de esforço mental, no cinema realista isso não ocorre.

Cinema Realista

Os estudos de cinema realista serão aqui baseados principalmente nos escritos de André Bazin e de Gilles Deleuze. É importante deixar claro que o sentido *realismo* não diz respeito ao tema tratado no filme, sua verossimilhança com a realidade, mas sim à linguagem e à estilística fílmica.

Os filmes realistas são geralmente aqueles em relação aos quais o espectador, acostumado com a narrativa clássica, dirá: “Mas não acontece nada!”. Ora, é evidente que no momento em que esse espectador se depara com o filme realista esperando ter a mesma experiência que possui no cinema clássico, ele se frustra. Tentando buscar no filme o que ele busca no filme clássico, ele passa a não se deixar levar pela experiência proposta de fruição do realismo, que é totalmente diferente do cinema clássico.

⁶ O termo foi escolhido pelos tradutores para designar especificamente normas de montagem próprias ao estabelecimento da continuidade espaço-temporal na narrativa clássica. Falso *raccord* designa procedimentos estilísticos que evidenciam a quebra dessas convenções, que são chamados também de *jump cuts*.



A consolidação dessa linguagem se dá no neorealismo italiano. É necessário, antes, apontar as principais características da estética neorealista italiana, e entender, porque dela nasce a linguagem realista. Começando por um pano de fundo de denúncia social, e de busca por um cinema “puro”, cineastas como Rossellini, de Sicca e Visconti, em suas fases iniciais, buscam produzir um cinema político, mostrando na maioria das vezes a situação de vida da população mais carente da Itália. Surgindo em um contexto pós-guerra, esses filmes saíam dos grandes sistemas da indústria cinematográfica por vários motivos. 1) Os grandes estúdios não são mais os principais cenários. Os cineastas vão às ruas, aos bairros, às locações. Buscam e pensam que o simples fato de estar *ali* já é trazer para o filme algo da realidade. 2) O uso de atores não profissionais. Saem do *star system* (embora usem sim, atores famosos) mas usam as pessoas inseridas em suas próprias realidades. Um exemplo é o garoto do *Ladrões de Bicicleta* (Vittorio de Sicca, 1948). Além disso, os próprios métodos de direção e incentivo à atuação dos não-atores faz com que muitas vezes, eles realmente experienciem o sentimento desejado pelo diretor. O uso de atores não profissionais dá margem também a um quê de improvisação, que pode ser considerado também como uma “parte do real”. Outro ponto é o foco calcado no personagem, em quem ele é, como ele reage ao mundo em que está inserido, e não em suas ações e consequências. Geralmente também, os personagens estão sob um pano de fundo social. 3) A montagem que não privilegia apontar objetivamente alguma coisa, mas relacionando-se à técnica do relato. Os próprios planos-sequência, que obedecem à continuidade espaço-temporal demonstram claramente isso. Além disso, o diretor não está preocupado em dirigir o olhar para elementos objetivos dentro do filme, o que acontece no cinema clássico. 4) A narrativa não segue o padrão hollywoodiano de começo, meio fim, protagonista e antagonismos, motivações objetivas para cada plano, ligações causais entre as cenas. Ela é construída em blocos narrativos, ligados por um fio condutor tênue, uma “minitráma”.

Contrapondo a alguns pontos, talvez demasiado apaixonados de Bazin, vale ressaltar que não existe cinema “puro”, e que ali é gerada sim, ficção, e é construída sim, uma narrativa. A grande diferença é a margem que existe para “centelhas” do real surgirem. Um exemplo que muito convém é o *road movie* realista brasileiro “Cinema, Aspirinas e Urubus”, (Marcelo Gomes, 2005). Em uma determinada cena, o filme acompanha os dois principais personagens, Ranulpho (João Miguel) e Johann (Peter Ketnath), entrarem em um bar, comerem e conversarem. Ao dono do bar, que não é ator



e é de fato o dono do bar, é dada uma única “direção”: “Aja como você agiria normalmente”. Nesse jogo, um dos atores pergunta algo ao dono do bar, que pegado de surpresa, responde algo “improvisado”. Ali, mesmo sendo gerada uma situação ficcional, é possível capturar “centelhas” do real, como a própria inserção do homem.

Nesse sentido, a linguagem do cinema realista se desenvolve, principalmente, levando em conta atributos de montagem, e principalmente de narrativa (blocos narrativos que dão espaço a lacunas). Como já apontado anteriormente, dentro do próprio cinema realista é possível encontrar diferentes vertentes.

“Do ponto de vista do estilo visual, tende-se ou ao minimalismo (seguindo ou uma orientação documental, como no neorealismo italiano ou em filmes como os de Mohsen e Samira Makhmalbaf e Abbas Kiarostami, por exemplo, ou uma orientação contemplativa, como em Ozu ou Tarkovski e em vários diretores orientais contemporâneos, como Kitano, Liang ou Weerasethakul, por exemplo) ou a um certa austeridade formal (diferente, porém, do formalismo vanguardista) como em Antonioni, Bergman e, mais recentemente, Michael Haneke.” (NILSON e LORENA, 2009, p. 6)

Questões de gênero cinematográfico

A noção de gênero começou a ser esboçada por Aristóteles, ao perceber na literatura diferentes temas e técnicas de escrita. Para ele, segundo aponta Edward Buscombe, percebeu-se a idéia de estilos literários em dois sentidos: primeiro, enquanto conjunto de grupos de convenções desenvolvidos historicamente resultando em formas particulares como satírico, lírico e tragédia; e segundo, como uma divisão correspondendo a diferenças nas relações entre artista, conteúdo e público, que dividia a literatura em drama, épico e lírico. Adotando o termo “estilo”, a idéia foi posteriormente trabalhada no período Renascentista e no movimento neo-aristotélico dos anos 1930. Por vezes, a discussão ressaltava a obra de arte enquanto passível de existir sem nenhuma referência externa a ela, sem se enquadrar em nenhuma categoria e, portanto a idéia é ser antes descritiva do que prescritiva a criações artísticas.

Quanto ao cinema, deve-se perceber visualmente elementos que forneçam características necessárias a se enquadrarem (ou não) em estilo, categoria ou, posteriormente, gênero. No cinema, a idéia de gênero nasce em contexto capitalista, fordista, na produção *industrial* cinematográfica. As produtoras do cinema hollywoodiano abraçavam a idéia de produzir filmes de gêneros. Primeiro, intrinsecamente ligada a idéia de mercadoria, em que a produção era feita por diversas



etapas e o “trabalhador” não possuía a visão do todo do filme. Segundo, porque o filme precisava trazer sempre, ao mesmo tempo, elementos novos e elementos repetitivos, iguais. “Neste sentido, todos os estúdios investiam na produção da mesma coisa: filmes de gênero. Mas para conquistarem um espaço no mercado cinematográfico, precisavam oferecer algo que tornasse seus produtos distintos daqueles dos outros estúdios.” (VUGMAN, 2003, p. 3). Procurava-se assim, encontrar preferências específicas de público.

Talvez por isso, também, desde o início os gêneros já possuam a característica de híbridos. As histórias dos filmes tinham sempre como pano de fundo um romance heterossexual, e algum outro conflito a ser resolvido, tentando assim, agradar às mais diversas parcelas do público.

O conceito de filme de gênero e o *road movie*

Filme de gênero é o “produto produzido” em massa da indústria cinematográfica de Hollywood. Para Buckland, o cinema de gênero se diferencia do cinema de autor, o cinema de arte. Enquanto o primeiro se caracteriza por ser formado por grupos de filmes que possuem uma série de características visuais repetitivas, de convenções pré-formuladas de elementos visuais e associado à cultura de massa, o filme de autor se caracteriza por elementos singulares, únicos, de “livre expressão artística” e muitas vezes não se enquadram em gêneros. Apesar disso, é possível ser feita, sim, uma junção dos dois termos.

Já Buscombe identifica gênero fílmico por elementos narrativos e por elementos de *mise-en-scène*. Tomando o *western* como exemplo, pensa-se no cenário, como o velho oeste, os *saloons*, os campos abertos, os fortes; no figurino, os homens com calças justas, chapéus, lenços nos pescoço, botas com esporas, e as mulheres com saias e corpetes, ou calças e camisas (que indicarão a índole da mulher); nos objetos recorrentes, como as armas, as carroças. O filme não é sobre a roupa que a mocinha usa, ou sobre o chapéu do detetive, mas são esses elementos que compõe a *mise-en-scène* e que são recorrentes em filmes desse gênero. Além disso, são responsáveis (em certo grau) por determinar o tipo de narrativa do filme, que é onde se dá a segunda forma de analisar o gênero. O uso constante de calças justas nos homens, as esporas nas botas, por exemplo, determinando o caráter viril do herói; as armas, os revólveres, à constante presença da violência. Tudo isso é refletido na narrativa de histórias recorrentes: o



mocinho fora-da-lei, que chega na cidade e acaba se tornando herói (e diversas outras tramas), e que enaltece determinados valores também da época em questão, como a coragem do sujeito e as virtudes femininas de mulher recatada. Assim, “as convenções visuais fornecem a moldura na qual a história pode ser contada” (BUSCOMBE, 2005, p. 308)

A partir daí a indústria hollywoodiana produziu massivamente filmes de gêneros, e continua criando novos gêneros. Por volta dos anos 80 surgiu o debate do filme pós-moderno, que trouxe mais claramente a idéia dos gêneros híbridos, em que filmes como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) mistura sua forma narrativa do gênero *noir*, por exemplo, e a *mise-en-scène* comum em ficções científicas.

O grande sucesso dos filmes de gênero e sua associação com a cultura de massa se dá pelo prazer estético gerado no espectador pela possibilidade de antecipar e prever situações nas narrações fílmicas, devido às produções serem sempre variadas e familiares simultaneamente. Os gêneros se debruçam sobre os conjuntos de elementos pré-estabelecidos, códigos paradigmáticos e clichês.

É importante ter em mente também, que a palavra gênero pode ter diferentes significados para segmentos diversos. Enquanto para os estudos/estudiosos de cinema o gênero significa todas essas discussões levantadas, análises críticas e interpretativas, para o crítico, o produtor e o espectador de cinema, o gênero significa mais uma seção na prateleira das locadoras de filme (ou mais atualmente, à seção enquadrada no site para download).

É possível chegar a um consenso para o conceito de gênero cinematográfico: enquanto conjunto de características visuais de *mise-en-scène* e características de narrativa (*representação*). Assim, é possível perceber que o gênero *road movie*, por si só, possui características visuais semelhantes, como grandes paisagens, *travellings*, estrada, automóvel, postos de gasolina, restaurantes de estrada etc; bem como de narrativa. Nesse ponto, a narrativa está intrinsecamente ligada à errância do sujeito, e aí ela é muito mais realista do que clássica, uma vez que apesar de se identificarem *road movies* que tenham a “fórmula” do cinema clássico, muito se vê narrativas realistas, em exemplos como *Stranger Than Paradise* (Jim Jarmusch, 1984), *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1983), *Cinemas Aspirinas e Urubus* (2005), *Viagem à Itália* (Roberto Rossellini, 1953), *Terra Estrangeira* (Walter Salles e Daniela Thomas, 1996), e *Viajo Porque Preciso*.



Considerações finais

Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo, bem como outros filmes citados acima, são filmes que conduzem a pensar na hipótese de que um gênero fílmico – na medida em que *road movie* é um gênero – não precisa estar atrelado, necessariamente, à noção do filme clássico. Sendo um terreno delicado de discussões, leva-se em conta a noção de gênero como um conjunto de características, envolvendo a narrativa e os elementos de *mise-en-scène*, que categorizam grupos de filmes com essas características semelhantes. Como foi apresentado, é possível encontrar gêneros em outras matrizes de linguagem como no cinema realista ou mesmo no cinema experimental. Portanto, na medida em que *Viajo Porque Preciso* é visto como *road movie realista*, abre margem para conclusões de que gênero e narrativa clássica não são duas coisas intrinsecamente conectadas.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Nilson e LORENA, Dimas. **Matrizes da Linguagem Cinematográfica, Tecnologias Digitais e o Cinema Como Fenômeno Pragmático**. Trabalho apresentado no XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1203-1.pdf>> Acessado em 10 jul. 2010.

AMOUNT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

BAZIN, André. **Cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense. 1991.

BERRY-FLINT, Sarah. **Genre**. In MILLER, Toby e STAM, Robert (eds.). *A companion to film theory*. Oxford, UK: Blackwell Publishing, 199, pp. 25-44.

BORDWELL, David. **O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos**. In: RAMOS, Fernão (org.), *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*, vol 2. São Paulo: Senac, 2005, pp. 277-301.

BUCKLAND, Warren. **Film studies**. London: Hodden & Stoughton, 1998.

BUSCOMBE, Edward. **A idéia de gênero no cinema americano**. In. RAMOS, Fernão (org.), *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional*, vol 2. São Paulo: Senac, 2005, pp. 303-318.



COHAN, Steven e HARK, Ina Rae. **The Road Movie Book**. Londres: Ed. Routledge, 1997.

LADERMAN, David. **Driving Visions: exploring the road movie**. Austin: University of Texas Press, 2002.

MACHADO, Roberto. **Deleuze e a Crise do Cinema Clássico**. Disponível em <http://www.seminariosmv.org.br/textos/roberto_machado.pdf>. Acessado em 10 jul 2010.

PAIVA, Samuel. **A Propósito do Gênero Road Movie no Brasil: um romance, uma série de TV e um filme de estrada**. in Revista Rumores, São Paulo, v. 1, ed 6., set/dez. 2009.

RODRIGUES, Ana Karla. **A Viagem no Cinema Brasileiro: panorama dos filmes de estrada dos anos 60, 70, 90 e 2000 no Brasil**. Dissertação de Mestrado. UNICAMP, 2007.

SALOMÃO, Pedro Eduardo. **O Paradoxo do Realismo no Cinema Contemporâneo**. Disponível em <<http://www.estacio.br/graduacao/cinema/digitagrama/numero4/pedro-eduardo.asp>>. Acessado em 10 jul. 2010

VUGMAN, Fernando. **A Formação e a Instabilidade dos Gêneros Hollywoodianos**. In. *Revista AV Audiovisual*. Ano 1, No. 0, São Leopoldo: Unisinos, set. 2003.