

A estética do espaço: uma análise do filme “Gravidade”¹

Alice Martins MORAIS

Arthur MEDEIROS

Juliana Costa Theodoro da SILVA

Matheus Costa de MELO²

Otacílio AMARAL³

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de discutir o filme de suspense/drama hollywoodiano de temática espacial “Gravidade” sob um olhar estético. Para isso, analisará o filme como obra de arte sob os preceitos de Walter Benjamin, colocará em questão o papel do filme na Indústria Cultural de Theodor Adorno e, por fim, levantará a discussão sobre a experiência estética proporcionado por ele a seus espectadores através de elementos visuais, sonoros e de enredo.

PALAVRAS-CHAVE: arte; cinema; comunicação; estética; Gravidade.

Introdução

Em tempos de internet, *download*, *streaming* e *torrents*, em que se baixa de graça e em meia hora um filme que demandou anos de planejamento e milhões de dólares em produção ou até mesmo se copia e imprime em cinco minutos uma réplica idêntica da “Mona Lisa” de Da Vinci, questiona-se a arte e sua legitimidade, por estar sujeita à dúvida de seu real significado e de sua flexibilidade no que se refere a acolher âmbitos jamais imaginados ao longo de sua história.

A partir dos pontos levantados, o presente artigo pretende fazer uma breve análise

¹Trabalho apresentado na Divisão Temática de Cinema e Audiovisual, da Intercom Júnior – X Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

²Estudantes de graduação do 5º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo e Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pará (UFPA), e-mails: alicemmorais@gmail.com, arthurmeds@gmail.com, juu.theodoro@hotmail.com e teus-melo@hotmail.com

³Orientador do trabalho. Professor Doutor do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará (UFPA), e-mail: otacilioamaralfilho@gmail.com

do contexto cinematográfico e da arte a partir da análise estética do filme “Gravidade”, do diretor Alfonso Cuarón. O artigo pretende mostrar também que, dentro do contexto dos clichês cinematográficos, há um desafio cada vez mais pertinente em considerar a originalidade dos elementos e o esforço para que se faça inovações que obedeçam aos limites impostos pela indústria cultural.

O filme, de roteiro aparentemente simples, nos revela um cinema que preza por suprir as necessidades de consumo de seu espectador mais comum (aquele que normalmente contém sua experiência de filme aos 90 minutos na sala de cinema), sem deixar de lado suas particularidades e excentricidades que o tornam uma obra original dentro de suas possibilidades, que são inúmeras dentro do que a técnica pode ofertar e ao mesmo tempo limitadas se levarmos em consideração os estereótipos predefinidos pela indústria.

O filme e a arte

“Gravidade” é um filme de drama e aventura espacial norte-americano lançado em outubro de 2013. O filme, produzido desde 2011 com a direção de Alfonso Cuarón, foi filmado em formato digital e posteriormente convertido para o formato 3D no processo de pós-produção. Para dar vida aos personagens, o elenco principal conta com Sandra Bullock interpretando Ryan Stone e George Clooney como Matt Kowalski.

A trama expõe as desventuras de dois astronautas enviados para o espaço sideral em uma expedição destinada à manutenção de um telescópio espacial: a Dra. Ryan Stone, especialista de missão em sua primeira viagem espacial; e o astronauta veterano Matt Kowalski, que comanda sua última expedição no espaço. Em meio à missão, ambos são surpreendidos por uma chuva de destroços decorrente da destruição de um satélite desativado por um míssil russo, que atinge sua nave e faz com que Ryan e Kowalski sejam jogados no espaço sideral. Com o incidente, outros satélites foram destruídos e a comunicação com a Terra se perde. Sem qualquer apoio da base terrestre da NASA, eles precisam encontrar um meio de sobreviver num ônibus espacial em meio ao vazio do espaço.

O filme, além de ter sido bem recebido pela crítica e aclamado pelo público em geral, obteve ótimo rendimento de bilheteria, registrando o recorde de US\$ 55,6 milhões no fim de semana de estreia nos Estados Unidos. Dentre as premiações, obteve 7 prêmios da

Academia (incluindo direção, fotografia, direção de arte e efeitos especiais) e também foi o primeiro filme em 3D a ganhar o prêmio da Associação dos Diretores de Fotografia (ASC Awards) em sua edição de 2014, quebrando o tabu da categoria contra o 3D e as técnicas de cinematografia virtual.

Gravidade é, sobretudo, uma peça de cinema. O cinema teve início no fim do século XIX e de lá para cá tem sido foco de diversos debates para definir se essa mídia é um tipo de obra de arte ou não, devido a ser uma fabricação destinada, prioritariamente, para a venda.

Recentemente, há-se a ideia geral de que é, sim, uma obra de arte, já que “a obra de arte, por princípio, foi sempre suscetível de reprodução” (BENJAMIN, Walter. 1936) e “o que caracteriza a autenticidade de uma coisa é tudo aquilo que ela contém e é originalmente transmissível, desde sua duração material até seu poder de testemunho histórico” (Ibid, 1936).

Benjamin diz ainda que as obras de arte são cada vez mais reproduzidas. O filme Gravidade foi distribuído para cerca de 54 países, totalizando mais de 3500 salas de cinema, segundo dados do site norte-americano *Box Office Mojo*, referência em contabilidade do tipo.

A alta reprodutibilidade do cinema se justifica pelo alto custo de produção. A produção de Gravidade, por exemplo, custou por volta de 100 milhões de dólares. Então, como explica o teórico alemão, é preciso que se tenha uma alta distribuição para arrecadar o necessário:

De modo diverso do que ocorre, em literatura ou em pintura, a técnica de reprodução não é para o filme uma simples condição exterior a facultar sua difusão maciça; a sua técnica de produção funda diretamente a sua técnica de reprodução. Ela não apenas permite, de modo mais imediato a difusão maciça do filme, mas exige-a. As despesas de produção são tão altas que impedem ao indivíduo adquirir um filme, como se comprasse um quadro. (BENJAMIN, Walter. 1936: p. 11)

Outra característica do cinema é o papel do ator. “No teatro é, em definitivo, o ator em pessoa que apresenta, diante do público, a sua atuação artística; já a do ator de cinema requer a mediação de todo um mecanismo” (BENJAMIN, Walter. 1936: p. 15). No caso de “Gravidade”, Sandra Bullock teve que ser a mediadora entre a tecnologia necessária para criar os efeitos especiais e o público, além de contar a história através de sua personagem.

Um dos aspectos que mais chamam a atenção em “Gravidade” é o show de imagens que o filme apresenta, através das cenas e da tecnologia em 3D muito bem utilizada. É um espetáculo que

representa um conjunto de atividades impossível de ser encarado sob qualquer perspectiva, sem que se imponham a vista todas as espécies de elementos estranhos ao desenrolar da ação: máquinas de filmar, aparelhos de iluminação, estado-maior de assistentes, etc. (BENJAMIN, Walter. 1936: p. 19)

A forma de representação artística mais evidente do filme é a narrativa que forma com elementos de percepções e sensação, no qual “as imagens em movimento substituem os próprios pensamentos” (BENJAMIN, Walter. 1936: p. 25).

Essa narrativa, dentre outros fatores, faz uma metáfora ao ato do nascimento. Exemplos disso são a corda que liga o astronauta à estação espacial que representa o cordão umbilical e a necessidade de reaprender a respirar que as personagens passam ao se desprender da nave, similar à do recém-nascido ao sair da barriga da mãe. Desse modo, “ao tornar o que é comum extraordinário, torna o que é extraordinário comum também.” (RANCIÈRE, Jacques. 2002: p. 19). “É no despertar dessa poética que a mercadoria pode ser considerada uma alucinação: uma coisa que parece banal à primeira vista, mas que de perto se revela um tecido de hieróglifos e um quebra-cabeça de trocadilhos teológicos.” (Ibid. 2002: p. 20)

Isso tudo mostra que “no regime estético da arte, nada é ‘irrepresentável’” e “na medida em que a fórmula estética amarra a arte à não arte desde o início, ela estabelece essa vida entre dois pontos de fuga: a arte se tornando vida simples ou a arte se tornando arte simples” (Ibid. 2002: p. 27).

Quando Adorno afirma em seu ensaio que “a cultura contemporânea a tudo confere um ar de semelhança. Filmes, rádio e semanários constituem um sistema” (ADORNO. 2002: p. 5), ele se refere ao fato de que a originalidade torna-se cada vez mais escassa nos âmbitos de produção de conteúdo dentro da indústria cultural. Podemos considerar que mesmo sendo uma afirmação baseada na década de 40, esta é uma ideia que pode se aplicar ao cenário contemporâneo. Até então, as referências, enquanto base para o desenvolvimento de novo material, mostram-se cada vez menos inovadoras.

Torna-se, portanto, mais fácil para os produtores seguir uma linha de produção que já vem dando certo e é rentável, do que apostar em inovação. A prioridade torna-se, então, o lucro:

O cinema e o rádio não têm mais necessidade de serem empacotados como arte. A verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia. Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio se auto definem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos (ADORNO, Theodor. 2002: p. 5)

No filme “Gravidade”, notamos desde o princípio uma temática e elementos já presentes em outros filmes de sucesso. Para esta análise, vale comparar o filme em questão com o “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, de Stanley Kubrick. Ambos foram bem recebidos e são tomados como referência, principalmente no que se refere à inovação nos efeitos especiais e simulação do espaço sideral. Os filmes detêm elementos parecidos em muitas partes, confirmando a teoria de Adorno sobre a morte da identidade:

O esquematismo do procedimento mostra-se no fato de que os produtos mecanicamente diferenciados revelam-se, no final das contas, como sempre os mesmos. As qualidades e as desvantagens discutidas pelos conhecedores servem apenas para manifestar uma aparência de concorrência e possibilidade de escolha. As diferenças se reduzem cada vez mais, nos filmes, [as poucas diferenças são] a diferença no número de astros, na fartura dos meios técnicos, mão-de-obra, figurinos e decorações, no emprego das mais recentes fórmulas psicológicas (ADORNO, Theodor. 2002: p. 8)

No atual contexto, podemos considerar que as inovações, apesar de ainda se enquadrarem nas “diferenças cunhadas e difundidas artificialmente” (ADORNO, Theodor. 2002: p. 7), existem, sim, e surgem influenciadas pela cultura e pela tecnologia. Em “Gravidade”, notamos com maior destaque as inovações técnicas que, através do 3D, por exemplo, conseguem trazer aos expectadores uma nova experiência de apreensão da experiência cinematográfica.

A estética do espaço

O filme “Gravidade” proporciona diversas emoções a quem o assiste e se utiliza de diversas técnicas para consegui-lo. Nos parágrafos seguintes, propõe-se uma análise estética do longa, levando em conta os três aspectos mais importantes do filme em termos da experiência estética por ele criada. Discute-se quais os elementos visuais, sonoros e de enredo que mexem com a percepção emotiva e sensitiva do espectador e de que forma o fazem para afirmar uma estética do filme, uma estética própria da cultura midiática.

Elementos Visuais

Um dos aspectos mais impressionantes do filme “Gravidade” são seus elementos visuais. A forma realista como foi retratado o espaço sideral, além das cenas e sequências, envolvem o espectador e o prende, intensificando as sensações por ele sentidas.

Segundo Tim Webber, o supervisor dos efeitos visuais do filme pela companhia Framestore, cerca de 80% do longa é feito de CG (*Computer Graphics* – tecnologia de animação gráfica feita digitalmente), o que supera, por exemplo, o aclamado filme de James Cameron, *Avatar*, que tinha 60% de CG. O longa também foi disponibilizado em 3D nas salas de cinema, desenvolvido pela Framestore em parceria com Prime Focus. Diferente de muitos longas que se utilizam da tecnologia, o 3D de Gravidade foi amplamente elogiado.

A cinematografia e fotografia do filme ficaram por responsabilidade de Emmanuel Lubezki, renomado cinegrafista mexicano que coleciona diversos prêmios na área. “Gravidade foi um dos filmes mais desafiadores que já fiz, e um dos mais excitantes porque tudo era novo” disse Lubezki em entrevista a David Heuring (autor do blog *The American Society of Cinematographers*).

O longa possui uma predominância de longas cenas sem cortes aparentes (algo que se aproxima da famosa técnica plano-sequência), como por exemplo a cena inicial que tem 13 minutos contínuos de duração. O efeito é claro: com cenas mais longas e sem cortes, proporciona um poder maior de imersão do espectador. A contextualização e ambientação ocorrem de forma mais eficaz em cenas construídas dessa forma e a escolha de começar o filme com esse tipo de técnica consegue prender a plateia já em seu início.

Outra técnica usada com grande poder de imersão é a câmera flutuante. A câmera se move de forma fluída, mudando de direção e ângulos, livrando-se das noções de cima/baixo/direita/esquerda. Isso ocorre em uma tentativa de simular a falta de gravidade no espaço orbital. Os personagens são astronautas em um ônibus espacial na órbita do planeta Terra, ou seja, estão suspensos em gravidade zero e também não possuem noção de cima/baixo/direita/esquerda. Os movimentos da câmera tentam se aproximar dessa realidade, deixando a ideia do espaço mais próximo do espectador.

Apesar da predominância de movimentos de câmera lentos e calmos, traduzindo a inércia do espaço, o filme possui um equilíbrio constante. Em cenas mais agitadas, a câmera se move de forma mais rápida - por certas vezes, brusca -, com baques e balanços. Nas cenas

das colisões, por exemplo, a câmera fica mais veloz e algumas vezes treme quando objetos se chocam.

Os enquadramentos são amplos nas cenas do espaço, criando a sensação de imensidão e vazio. Contrastando o quão pequenos são os personagens em comparação à grandiosidade do planeta Terra e o restante do Universo. Em cenas internas às naves, o enquadramento é menor, para que percebamos melhor os detalhes. Em outros, o quadro foca nas expressões dos personagens para que mostrar de maneira mais evidente suas emoções.

Outra ocorrência frequente no longa-metragem é a alternância entre uma câmera em terceira pessoa (que filma a personagem em ação) e em primeira pessoa (que filma o que a personagem vê, o seu ponto de vista). Quando o espectador adota o ponto de vista da personagem, a situação em que ela se encontra se torna mais real para ele, ele se sente no lugar dela. Essa técnica deixa a plateia mais nervosa e ansiosa, além de criar uma maior empatia entre ela e a personagem. Além disso, existe a presença sutil de uma sensação de claustrofobia quando o espectador é posto dentro da roupa de astronauta, vendo tudo através do apertado capacete. Isso, em contraste com a imensidão do espaço, cria uma antítese de emoções que agrada o público.

Framestone levou cerca de 4 anos para desenvolver a tecnologia necessária para produzir o filme. O resultado foram efeitos especiais que não apenas convencem o espectador como o deslumbram. As imagens do gigante planeta Terra impressionam, assim como as colisões com os destroços de satélites deixam o público tenso e preocupado, a falta de gravidade é retratada de forma crível e o espectador não é capaz de dizer quais as partes das naves e ônibus espaciais que foram realmente construídas em *set* de filmagens e quais em computação gráfica.

Elementos Sonoros

O filme *Gravidade*, assim como a maioria das atuais produções cinematográficas, explora os efeitos sonoros como meio de complementar e orientar as sensações que se espera que os telespectadores sintam durante o filme.

Prevalece aqui a melodia do som e seu caráter situacional, ou seja, a forma como é geralmente trabalhada como fundo musical que contextualiza a diegese, ou a que dirige o estado psicológico do espectador para a situação dramática através da

emoção, ou ainda, que faz parte desta diegese. Trata-se de um modo de ouvir como adjetivo (triste, alegre, etc.). (CARVALHO, 2007, p. 6.)

A trilha sonora do filme é assinada pelo compositor britânico Steven Price. A musicalidade do longa é composta por melodias lentas, melancólicas e tristes, utilizadas nos momentos de desalento e desesperança da personagem Dra. Stone; e também melodias apreensivas, presentes principalmente nas cenas de ação.

O diferencial das músicas que são plano de fundo para as cenas de ação – cenas de explosão e acidentes espaciais – é o efeito sonoro extra que compõe a essa trilha musical, como ruídos metálicos e sons que remetem a fogo e explosões. Esses sons formam as melodias mais “pesadas”, e substituem a sonoplastia de estouros e estrondos que não poderiam ser usadas diretamente no filme, por ser um longa ambientado no espaço sideral, onde a onda sonora não se propaga e não seria possível escutar qualquer tipo de som.

Essa técnica foi usada para evitar a estranheza do telespectador ao ver uma cena de ação sem qualquer som ou somente com trilha musical; e ao mesmo tempo, não permite que o longa se torne dissemelhante com a realidade ao apresentar sons no espaço sem serem permeados por aparelhos.

Com a trilha sonora seguindo esse perfil, a adrenalina cresce em quem assiste estimulado pela percepção desses elementos sonoros, que caracterizam a cena, e provocam euforia e tensão durante, por exemplo, os momentos em que Dra. Stone e o ônibus espacial são atingidos pelos estilhaços do satélite russo.

Cuarón e Price também utilizam o silêncio absoluto como importante elemento sonoro. Tratando-se de um filme que conta a história de sobrevivência de uma astronauta, e que é ambientado no espaço - onde não há som - o silêncio é um componente cinematográfico bem aproveitado; e transformado em uma metáfora para a solidão e o vazio. “Assim, podemos dizer que o silêncio também é capaz de sublinhar com força e tensão dramática um momento no filme. E, às vezes, torna-se até mais contundente do que uma intervenção de uma música” (CARVALHO, 2007, p.5).

Como na cena em que a astronauta Dr. Ryan Stone se descontrola ao entrar na nave com que pretende alcançar a Base Espacial Chinesa e descobre que o veículo está sem combustível. A personagem começa a gritar insultos dentro da cabine de comando; logo há uma mudança no ângulo de filmagem: temos o campo de visão de fora da nave, onde o silêncio absoluto subitamente substitui os gritos de Dra. Stone. Então, lembramos que a

personagem está gritando para ninguém, e está sozinha e perdida na imensidão do espaço. A sensação de raiva anterior é substituída por desesperança.

A voz e respiração de Sandra Bullock são dois elementos sonoros de destaque no longa-metragem. A voz, entonação e a performance da atriz a identificam e deixam claro quais sentimentos predominam na personagem a cada cena, transpassando-os ao telespectador, orientando-os no que sentir (sendo também auxiliados pela trilha sonora musical). “Como material fônico, a voz caracteriza-se, antes de tudo, por um timbre, que permite identificá-la. Ela também pode ser modulada pela entonação, pela tônica e pelo ritmo das frases” (CARVALHO, 2007, p.8).

A primeira cena de “Gravidade”, em que Dra. Stone grita e se desespera por socorro, após ter se desconectado do braço mecânico que a mantinha presa ao ônibus espacial, causam aflição no telespectador, principalmente quando em determinado momento da cena os gritos da personagem são substituídos somente pelo som da respiração de Dra. Ryan, que associado à mudança de ângulo da câmera para primeira pessoa, causa sensações claustrofóbicas no espectador.

Elementos de Enredo

Roteirizado pelo diretor Alfonso Cuarón e seu filho Jonás, a premissa do enredo é simples, porém trabalhada e construída de forma que se torna impressionante. Não há grandes segredos, reviravoltas, mistérios, tramas complexas, nada disso. Apenas uma astronauta lutando contra as adversidades do universo para voltar para casa. E isso, na realidade, atinge o espectador de uma forma interessante. O filme não exige dele uma grande habilidade intelectual para entender o que está acontecendo, pois o filme é, em sua totalidade, emocional. O espectador se relaciona com a protagonista e torce por ela. Assim, ele fica nervoso nas situações de perigo e aliviado quando ela as supera, esperançoso quando acredita que Ryan irá conseguir e preocupado quando pensa que não. O filme, simples como é, é apenas uma sucessão e alternância de fazer o espectador sentir ora isso, ora aquilo.

Além disso, o filme carrega a mensagem de “luta pela sobrevivência” do início ao fim. Ryan não gostava da vida que levava na terra e não tem nenhum ente querido para quem voltar, de modo que a sua luta não passa de sua vontade de sobreviver. E isso é algo com que a maioria das pessoas consegue se identificar, pois todos estão, todos os dias,

lutando pela sobrevivência e essa é nada mais do que um dos instintos mais básicos da natureza.

Existem ainda diversas metáforas espalhadas pelo filme e elas combinam perfeitamente com sua premissa de busca pela sobrevivência. A primeira delas é a do nascimento. Em uma cena que se inicia no instante 37min30s do filme, Ryan consegue enfim adentrar a estação espacial ISS, após ter se separado de Matt e enfrentado uma segunda colisão de destroços. Lá dentro, Ryan se livra de todas as vestes astronautas e flutua calmamente, aproveitando a segurança que a nave agora lhe proporciona. Em determinado momento, Ryan flutua em posição fetal, com um cabo ao fundo que dá a impressão de sair de sua barriga, lembrando um cordão umbilical. O nascimento é umas das primeiras lutas pela vida exercidas pelo homem.

Por fim, a metáfora da origem da vida é trabalhada na cena final de “Gravidade”. Quando Ryan enfim consegue chegar à Terra, ela aterrissa no oceano e nada até a praia. Os destroços que a trazem do espaço em direção ao mar lembram umas das teorias do surgimento da vida que diz que ela foi trazida do espaço por meteoros e que a vida surgiu primeiro na água e então migrou para a terra. Isso é também ilustrado por um sapo que vemos nadando no fundo do oceano, já que os anfíbios foram uma das primeiras formas de vida e fazem exatamente esse trajeto até hoje: nascem na água e, quando adultos, migram para a terra.

Na última cena do longa, quando Ryan chega à terra firme, primeiro ela se arrasta, depois engatinha, anda sobre as duas pernas, porém curvada, e apenas então anda totalmente ereta. É a evolução do homem (como retratada no famoso desenho “A Marcha do Progresso”, de Rudolph F. Zallinger) em apenas 3 minutos. Vê-se uma relação clara entre a origem e evolução da vida com a busca pela sobrevivência. Afinal, segundo a teoria defendida por Charles Darwin, a evolução é fruto da adaptabilidade das espécies, ou seja, a sobrevivência dos mais aptos.

A narrativa do filme Gravidade possui apenas dois personagens realmente ativos durante o filme: Dra. Ryan Stone, protagonista e interpretada pela atriz americana Sandra Bullock, e o astronauta Matt Kowalski, interpretado pelo ator americano George Clooney.

A protagonista não é somente a personagem principal, mas também o centro do filme e concentra em si a maioria das cenas. Dra. Ryan Stone é uma mulher objetiva, distante, é a especialista da missão e está em sua primeira viagem espacial; não possui

parentes na Terra, pois perdeu uma filha em um pequeno acidente e desde então tem se dedicado ao trabalho.

No início da narrativa de “Gravidade”, não é criada uma empatia imediata com a personagem principal, a aproximação do público só acontece quando a protagonista está sendo atingida, junto com a tripulação, pelos estilhaços dos satélites russos e se perde do ônibus espacial. Essa afinidade do público com personagem só ocorre por causa da situação extrema em que Dra. Ryan se encontra. Somente após ser salva, ela conta sobre sua história de vida para outra personagem, Matt Kowalski; só então se conhece quem é a personagem e se fica sabendo que ela ainda sofre com a morte precoce da filha, e que (como dito anteriormente) só luta pela vida durante todo o filme por uma grande vontade (extinto) de sobreviver.

A personagem Matt Kowalski é um astronauta experiente, em sua última missão espacial, e orienta Dr. Ryan em vários momentos sobre os procedimentos que deve realizar para se manter viva. Matt é uma figura brincalhona e extremante tranquila, é a personagem utilizado como válvula de escape do filme.

Por ser uma produção cinematográfica dramática e composta, em sua maior parte, por cenas angustiantes, Kowalski ameniza a tensão do longa-metragem com sua personalidade descontraída — mesmo após sua morte, sua lembrança é trazida em cena pelos pensamentos de Dr. Ryan — com o objetivo de relaxar e acalmar os ânimos, para que o filme não se torne estressante e desagradável para o espectador.

Conclusão

Apesar das discussões a respeito da classificação das obras cinematográficas como arte, o longa-metragem Gravidade se mostra um espetáculo visual e sonoro, passível de transmitir diversas sensações e sentimentos ao espectador, revelando-se uma experiência estética inovadora principalmente por sua qualidade técnica e sua avançada tecnologia em efeitos especiais.

Para Benjamin, a arte sempre esteve sujeita à reprodução - algo que não deve ser visto de forma negativa - e que o que torna uma obra arte, ou algo original, é o que esta contém, sua carga de inovação, que efeitos despertam no espectador, e talvez as marcas que deixam na história.

Mesmo fazendo parte da chamada Indústria Cultural e sendo produzido

objetivando o consumo das massas, o longa metragem deve ser classificado como uma obra de arte contemporânea, que consegue aliar a inovação tecnológica e à sensibilidade humana, misturando o tradicional com o atual (natural dos produtos de estética midiática) em uma narrativa de conteúdo extremamente benevolente: a luta pela sobrevivência.

O filme “Gravidade” certamente deixará marcas na história cinematográfica, mesmo com a simplicidade do roteiro de Cuarón e Jonás, a qualidade tecnológica e a performance dos atores transformam a produção em um show sensível, com um forte caráter emocional.

Referências bibliográfias

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

CARVALHO, Marcia. **A trilha sonora do Cinema**: Proposta para um “ouvir” analítico. 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/65388/67992>>. Acesso em: 28 jun. 2014.

HEURING, David. **Emmanuel Lubezki Ponders Virtual Cinematography**. 2013. Disponível em: <http://www.theasc.com/asc_blog/parallax-view/2013/10/02/emmanuel-lubezki-ponders-virtual-cinematography/>. Acesso em: 22 jun. 2014.

RANCIÈRE, Jacques. **A revolução estética e seus resultados**. Disponível em <http://www.revolucoes.org.br/v1/sites/default/files/a_revolucao_estetica_jacques_ranciere.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2014.

FRAMESTONE. **Gravity**. 2013. Disponível em: <<http://www.framestore.com/work/gravity>>. Acesso em: 22 jun. 2014.

VARIETY. **ASC Awards: Emmanuel Lubezki Wins Top Prize for ‘Gravity’**. 2014. Disponível em: <<http://variety.com/2014/film/news/asc-awards-emmanuel-lubezki-wins-top-prize-for-gravity-1201082226/>> Acesso em 17 de junho de 2014.

ADOROCINEMA. **Gravidade**. 2013. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-178496/>> Acesso em 17 de junho de 2014.

IMDB. **Gravity**. 2013. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1454468/>> Acesso em 17 de junho de 2014.

WARNER BROS. **Gravity Official Site**. Disponível em: <<http://gravitymovie.warnerbros.com/-/home/>> Acesso em 17 de junho de 2014.