UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

João Fernando Chagas

A Montagem Não Convencional de *Cores do Destino.*

Pelotas - RS

2019

João Fernando Chagas

A Montagem Não Convencional de *Cores do Destino*

Artigo de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal de Pelotas como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Pelotas - RS

João Fernando Chagas

A Montagem Não Convencional de *Cores do Destino*

Artigo de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal de Pelotas como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Banca Examinadora:

_____

Michael Abrantes Kerr (Orientador)

_____

Guilherme Carvalho da Rosa (Examinador)

_____

Gerson Rios Leme (Examinador)

RESUMO

O presente trabalho busca explorar as estratégias de montagem utilizadas no filme independente americano Cores do Destino (Upstream Color), de 2013 do diretor Shane Carruth, buscando entender as decisões tomadas durante a produção do longa metragem de baixíssimo orçamento que o permitiram ter um valor de produção aparente muito maior do que realmente o tinha. Traçamos uma linha temporal teórica de diversas conceituações de montagem para chegar à um ponto de embasamento suficiente para desmembrar três cenas cruciais do filme que mostram com mais clareza três métodos de construção narrativa através da montagem que Carruth utiliza como forma de se esquivar dos limites de seu orçamento reduzido.

Palavras-Chave: Upstream Color, Cores do Destino, Montagem, Som, Decupagem.

2019

SUMÁRIO

1. **Introdução**
2. **Montagem - Definição e Breve História**
3. **O Som e a Montagem**
4. **Explanação do Roteiro de *Cores do Destino***
5. **Análise da Obra - Discussão de Três Cenas Pivotais**
    - **5.1 A Cena dos Estorninhos**
    - **5.2 A Cena de Abertura**
    - **5.3 A Cena do Sampler**
6. **Conclusão**

1. Introdução

O filme *Upstream Color (2013)* tem uma trajetória peculiar: após anos sem conseguir financiamento para um grande projeto que seria seu segundo longa-metragem, o diretor Shane Carruth realizou este filme, menos ambicioso, por apenas 50 mil dólares (um valor baixíssimo tendo em vista o panorama de produção americano, em que até filmes independentes, de menor orçamento, custam de dois a três milhões de dólares) e acabou ganhando o prêmio de melhor filme em Sundance e foi seleção oficial do South by Southwest, entre outros festivais. Produzido de forma quase artesanal, o filme tem o mesmo feitio de produção e de história de seu primeiro longa, *Primer (2004)*, que, assim como *Upstream Color*, era uma ficção científica sobre pessoas comuns dos subúrbios americanos.

Upstream Color nunca foi lançado no Brasil, porém nas plataformas de streaming (Google Play, Mubi, iTunes) consta o nome de *Cores do Destino*, portanto é este nome que usaremos durante nosso trabalho. O filme conta a história de Kris, uma mulher que é roubada por um golpista que utiliza uma espécie de hipnose para fazê-la ceder tudo que tem em seu nome. Ao acordar, Kris não se lembra do que aconteceu e tem que começar sua vida do zero, conhecendo algum tempo depois Jeff. Com o tempo, descobrimos que Jeff também foi vítima do mesmo golpe, e essa similaridade da qual eles não têm conhecimento geral uma conexão sobrenatural entre os dois. Paralelamente a isso há uma fazenda de porcos, esquema de caixa dois e composição de música concreta, entre outros subplots.

Tendo em vista que Carruth, além de dirigir, protagonizou, fotografou, montou e compôs a trilha musical do filme, nenhuma das decisões dessas áreas foi tomada num vácuo em relação às outras. Sabendo das limitações do próprio filme, o realizador procurou soluções criativas através de variações disruptivas no uso da linguagem cinematográfica, manifestadas especialmente em sua montagem, tudo isso criando uma experiência sensorial com impressionante nível de imersão - se há um filme cuja experiência é melhor ao ser assistido com fones de ouvido, com certeza é esse.

Apesar de não ser tradicional, a montagem se utiliza de técnicas que datam do começo do estudo do cinema, cujo resultado, porém, é maior que a soma de suas partes. Essas técnicas são melhor descritas por autores que trabalham questões de montagem cinematográfica, se destacando Sergei Eisenstein (1949). Além dele, também traremos os

pontos de vista de Walter Murch (1995), Eduardo Leone e Dora Mourão (1987), Luis Nogueira (1958) e Marcel Martin (2005).

Outro autor importante para esta pesquisa é Michel Chion, com seu livro *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema* (1990), onde trata questões de montagem pelo viés do fluxo sonoro, especialmente seus conceitos de vococentrismo e verbocentrismo e sua exploração de como o som influencia nossa percepção de tempo e velocidade da imagem. Este trabalho será utilizado em sintonia com o artigo *Leading With The Ear: Upstream Color and The Cinema of Respiration* (2013), de Joseph G. Kickasola, sendo um dos poucos trabalhos acadêmicos disponíveis sobre *Cores do Destino*, e que lida com o aspecto sinestésico da montagem, argumentando que a experiência imersiva do filme conduz, além do olhar, todo espectro sensorial do espectador, até mesmo sua respiração. Brevemente também utilizaremos a tese de doutorado de Virginia Osorio Flôres, *Além dos Limites do Quadro: O Som a Partir do Cinema Moderno.*

Tendo nosso embasamento dos parâmetros teóricos da montagem e som, serão utilizadas três cenas chave do filme, levando em conta a quebra de normas de realização clássica, relevância para os arcos narrativos, e impacto no enredo geral do filme. Essas cenas serão o cerne de nossa análise da montagem do longa-metragem, tentando sempre levar em consideração como as próprias circunstâncias da produção e das decisões de direção feitas em set influenciaram ou foram influenciadas pelo estilo de montagem, e por sua identidade estética em geral.

Apesar de ter sido um filme popular entre grupos ávidos de cinéfilos (O filme figura entre os melhores filmes de 2013 em diversas listas, como por exemplo do RogerEbert.com, FilmComment, The Dissolve, The Film Stage, Countdown de David Ehrlich, e YourMovieSucks) *Cores do Destino* não conta com grande investigação acadêmica - quase nenhuma, na verdade. Espero com este trabalho jogar o holofote em um filme com um grande espaço para ser explorado, mas que ainda não parece ter sido descoberto pela academia. Por mais falado que o filme seja na mídia, falta a profundidade oferecida por uma análise de nível acadêmico, que é o que este trabalho espera proporcionar.

2. Montagem - Definição e Breve História

A montagem é um dos pilares que separam o cinema de outras formas de arte. Ela que permite que imagens similares ou completamente distintas conectem-se em direção a um novo sentido, criando um objeto efêmero que se projeta na tela. Não há cortes numa peça de teatro, não há efemeridade em uma pintura, não há imagem na literatura. Por ser parte fundamental distintiva dessa mais jovem das artes, a montagem é um de seus aspectos mais profundamente pesquisados, desde o alvorecer de sua produção no começo do século XX.

Segundo Nogueira (2010), a montagem opera em dois níveis: em uma noção estrita e em uma noção abrangente. Sua noção estrita parte do princípio de que o plano é o elemento básico da cinematografia, e o sentido cinematográfico é criado a partir da junção de dois ou mais planos, criando uma "diferença semântica significativa entre um plano isolado (ou um conjunto de planos meramente justapostos) e uma organização de diferentes imagens que aproveite, invente ou reforce possibilidades latentes em cada uma delas."

Mais avançada é sua noção abrangente: tendo por base a mera justaposição de dois planos, a montagem torna uma agrupado de imagens em algo maior que a soma de suas partes. Dessa forma sempre que dois ou mais elementos semânticos são unidos na criação de um novo sentido cria-se mais do que uma relação entre duas imagens, mas entre toda conceituação da obra e dos conteúdos nela presente com a própria forma do filme.

Supondo que essas definições são nosso ponto de chegada, partimos do começo da própria mídia cinematográfica: a arte da montagem surgiu de forma extremamente rudimentar: Parando de maquinar a câmera e voltando a operá-la em seguida. Foi assim que Méliès, ainda no final do século XIX, criou sua própria indústria no quintal de casa: seus truques de mágica nada mais eram que elipses de gravação através das quais qualquer pessoa ou objeto poderia surgir ou desaparecer. Martin (2005) conta que sua conceituação de montagem não passa de uma forma de se fazer um "truque de mágica". Porém, apesar de não haver ainda ideias de decupagem sofisticadas, mantendo-se sempre em planos gerais que mostravam as ações e espaços por completo, assemelhando-se a uma peça teatral, ali germinavam técnicas e ideias embrionárias dos conceitos posteriormente desenvolvidos.

Nos primeiros anos do Século XX desponta o trabalho de Edwin S. Porter. Sua grande revolução, evidente no seu *Life Of An American Fireman*, de 1903, foi a anexação de diversos momentos e espaços na criação de uma história com narrativa e espacialidade coesa, fundamentalmente destacada dos limites do teatro. À partir daí começa a justaposição de imagens em prol da criação de novos sentidos. Ao conectar múltiplos planos distintos que

teoricamente não teriam relação entre si, o autor cria um precedente artístico que gera possibilidades infinitas para aqueles que comporiam nessa arte posteriormente.

Construindo em cima das bases postas por Porter, vem D.W. Griffith: O diretor também norte-americano, considerado por Leone e Mourão (1987) como responsável pela criação da montagem cinematográfica, desenvolve o contínuo visual estabelecido por Porter e introduz novos elementos, muito mais sofisticados, do que se tornaria a montagem moderna. Com conceitos de close-up, ponto de vista, flashback, Griffith cria um cenário avassalador, do que seria o filme mais incendiário já feito até então, que teve o efeito de reacender as atividades da Ku Klux Klan, motivada pela mensagem supremacista branca do filme.

Assim construiu-se na indústria cinematográfica americana a figura do montador, à época chamado de cortador, segundo Murch (2005), como um mero operário do audiovisual, que tinha o trabalho apenas de dar sentido a um footage criado com rédeas curtas pelo estúdio. Por mais que houvesse uma linguagem sofisticada e versátil, o cortador era apenas mão de obra utilizada pela produção, não uma das forças criativas por trás do filme.

Atravessando o pacífico, em direção à União Soviética, o estudo da montagem também alvorecia em paralelo ao trabalho americano, onde se despontavam os estudos de Lev Kuleshov. Seu grande experimento, de acordo com Nogueira (2010), de grande repercussão ao ponto de ser reencenado por Alfred Hitchcock foi gravar três planos completamente randômicos e mesclá-los com o mesmo plano de reação de um homem. O efeito alcançado foi a aparência de interação entre o homem e o objeto filmado, demonstrando o poder de criação de sentido alcançável pela justaposição de imagens, no que viria a ser chamado de *Efeito Kuleshov*.

Aluno de Kuleshov, Sergei Eisenstein desenvolveu em seu trabalho A Forma do Filme (1929) a mais extensiva teoria da montagem até então, dividindo-a em cinco tipos: As montagens Métrica, Rítmica, Tonal, Harmônica e Intelectual (EISENSTEIN, 1990, p. 79-88). Nessa ordem, na Montagem Métrica ignoramos a ação da cena, apenas mantendo a métrica de corte do filme; na Montagem Rítmica baseamos os cortes na ação da cena e na continuidade; Montagem Tonal é aquela baseada no tom e nos elementos que mantenham esse tom, podendo ser visual ou mais abstrata; já a Montagem Harmônica é mais complexa, consiste na sobreposição de tons e humores, frequente em sequências de ação paralela; por fim, a Montagem Intelectual gira em torno de relações de conceitos, que nem sempre são totalmente claros para o espectador.

É interessante apontar a precisão e resiliência da teoria de Eisenstein tendo em vista a natureza deste trabalho, já que todos os cinco tipos de montagem definidas por ele são de uma forma ou outra utilizados em *Cores de Destino* de diversas formas, mescladas e flexibilizadas de maneira a criar novos sentidos para as visualidades apresentadas por Carruth.

3. O Som e A Montagem

Dentre a pesquisa cinematográfica previamente citada a discussão da montagem se centra profundamente na imagem. Paralelamente, o som fica como coadjuvante, se pelo menos chega a ser citado. Na nossa pesquisa, porém, o som é parte crucial do material de liga da obra de Shane Carruth. Sendo, além de diretor, compositor da trilha, seu controle sobre o escopo sonoro de *Cores do Destino* é de difícil comparação.

Segundo Chion (1990) nós não vemos um filme sonoro, mas o audiovemos: o cinema é quase ilusão composta pela junção de imagens com eventos sonoros síncronos, dando noção que ele define como Valor Acrescentado: aquele sentido que o som dá à uma imagem quando justaposto à ela, seja de caráter expressivo ou informativo. É interessante aplicar seus conceitos à nossa pesquisa especialmente quando ele parte para definições de vococentrismo e verbocentrismo: sua descrição desses conceitos é breve, pois são simples por natureza: vococentrismo é aquele desenho de som em que o elemento principal é a voz, e verbocentrismo é quando, além de apenas a voz, a importância crucial é do que está sendo dito.

Segundo Chion, o cinema tende a ser não somente vococêntrico mas especialmente verbocêntrico devido "ao fato de as pessoas, no seu comportamento e reações cotidianas, também o serem." (CHION, 2005, p. 13) *Cores do Destino*, porém, é um filme sobre o qual se poderia dizer ser vococêntrico sem ser verbocêntrico. Falaremos mais disso em nossa seção de análise, já que o filme não age dessa forma o tempo todo, porém há momentos cruciais para nossa pesquisa em que o estilo de atuação traz as personagens falando na cena, e é importante que possamos ouvi-las, porém o conteúdo do texto não é essencial para o entendimento da história: a função da voz, muito mais do que construir contexto, é construir ambientação.

Falando dessa ambientação, isso nos traz ao trabalho de Kickasola: Em seu artigo *Leading With The Ear: Upstream Color and The Cinema of Respiration* (2013) ele explora a ideia de que *Cores do Destino* utiliza sua construção sonora como meio de manipulação sensorial que atinge o espectador não somente através da audição, mas que o transporta para dentro do filme com uma construção rítmica altamente efetiva quando somada à imagem. Segundo essa análise o filme utiliza todas as camadas de som que normalmente seriam trabalhadas de forma isolada em um trabalho de desenho de som mas que aqui são tratadas como pequenas partes de um elemento maior de cenário sonoro, como se todos os sons diegéticos, falas e música fossem apenas partes de uma grande composição.

4. Explanação do Roteiro do Filme

Cores do Destino tem uma narrativa um tanto obtusa. Contando a história de um ciclo biológico infinito com tons sobrenaturais sem deixar de ser ficção científica, seu roteiro é complexo, mas tentaremos simplificá-lo a seguir, expandindo a prévia dada em nosso primeiro capítulo: o filme começa acompanhando um homem sem nome, creditado apenas como "The Thief" ou, em tradução livre, O Ladrão.

O Ladrão, sendo observado por dois meninos com seus 14, 15 anos, busca em uma floricultura um tipo específico de orquídea azul; ao encontrá-la, procura nelas larvas vivas, que, como em seguida nos é mostrado, têm capacidades psicotrópicas: utilizando-as, o Ladrão consegue influenciar pessoas à um estado de transe hipnótico de alta suscetibilidade. Ele usa essas propriedades psicoativas da larva para forçar Kris, uma mulher que encontra em um bar, à lhe entregar todo seu dinheiro e seus bens durante o espaço de alguns dias. Durante esse período, o Ladrão obriga Kris a realizar tarefas sem objetivo aparente, apenas para mantê-la ocupada: transcrever um livro, jogar damas consigo mesma, fazer correntes de papel.

Após esses dias, o Ladrão termina seus procedimentos e vai embora. Kris então, ainda não em plena consciência, busca, instintivamente, algo que a conecta com esse âmbito quase espiritual proporcionado pela presença da larva em seu corpo. Isso a leva ao Sampler[1], um

[1] Que poderia ser traduzido como "Sampleador", ou "o que faz *samples*". Fazer um *sample* consiste em extrair um elemento sônico de uma música e incorporá-lo em outra composição, algo que o Sampler do filme faz e que explicaremos mais à frente

personagem misterioso que vemos pela primeira vez durante a noite, apontando caixas de som para o chão, de forma a ressoar um som rítmico, gutural delas, que chama Kris até ele.

O Sampler, através de um procedimento cirúrgico, extrai a larva do corpo de Kris e à deposita no corpo de uma porca. Essa porca é solta numa fazenda com outros porcos, e Kris acorda em seu carro, à beira da estrada sem lembrar de nada. Ela, por não saber explicar o quê aconteceu, perde o emprego, a casa, e tudo que tinha em seu nome, conseguindo apenas um emprego qualquer em uma gráfica, para onde vai todos os dias de trem. Nesse trem, ela conhece Jeff.

Kris e Jeff começam a se ver no trem, onde Jeff começa a abordar Kris, tentando criar uma relação com ela. Kris não é muito receptiva às investidas de Jeff, apesar de ainda lhe dar alguma atenção. Jeff, apesar de iniciar as interações entre os dois, também não parece estar tão entusiasmado com o prospecto de um relacionamento quanto suas ações poderiam indicar. Após algumas cenas seguidas em que vemos os dois juntos, partimos para uma sequência em que estão separados: vemos Kris nadando em uma piscina interna, caçando pedras que ela mesma jogou pro fundo e Jeff enrolando papéis, criando uma corrente tal qual aquelas que Kris criou em seu estado de hipnose. Aqui o filme traça um paralelo entre os dois protagonistas, mostrando que em seus momentos de solitude, um se tornou uma pessoa tão quebrada quanto a outra.

Partindo do momento dessa dinâmica pela qual o filme traça um paralelo entre Kris e Jeff, o filme traz de volta a figura do Sampler, que agora tem seu apelido explicado: vemos diversos planos dele ao ar livre, no mato à beira de uma estrada de terra. Ele carrega um microfone e uma interface sonora, que ele usa para captar sons da natureza e de objetos que ele encontra pelo caminho, experimentando composições com os excertos sonoros que ele extraiu desse lugar.

Os sons captados e tratados pelo Sampler se tornam tons, contínuos, monótonos. Conforme vemos ele captá-los, cortes nos levam de volta para Kris e Jeff, cada um realizando uma atividade maçante, monótona. Falaremos mais posteriormente do objetivo dessa justaposição. Vemos então o Sampler entrar em sua caminhonete e ir para uma fazenda onde cria porcos, que entendemos serem fruto do mesmo procedimento pelo qual Kris passou, mas de pessoas diferentes. Interagindo com esses porcos, o Sampler consegue literalmente visualizar as vítimas correspondentes àqueles porcos, como se estivesse lá presente ao lado delas. Assim aprendemos que os porcos mantém uma conexão com as pessoas cujas larvas

habitam neles, o quê é importante logo a seguir: conforme vemos Kris e Jeff criarem um relacionamento de fato, seus porcos também formam um casal entre si. Assim, quando a porca de Kris fica prenha, Kris passa por uma gravidez psicológica, que leva à descoberta de que ela na verdade não pode ter filhos.

As crias do casal de porcos, após nascerem, são jogadas num rio pelo Sampler, onde morrem afogadas e se decompõem presas às raízes das árvores à beira d'água. Os resquícios da presença da larva, herdados de seus pais, fazem com que as orquídeas que nascem ao pé dessas árvores sejam azuis, reiniciando o ciclo do qual o Ladrão se aproveita. Enquanto isso. o trauma do casal de porcos, separados de sua prole, intensifica os comportamentos estranhos de Kris e Jeff, remanescentes de seu tempo hipnotizados, o que os leva a investigar de fato seu passado e descobrir o que lhes ocorreu realmente. A partir daqui o filme se encaminha para sua metade final, onde Kris e Jeff entendem e quebram o ciclo infinito que acarretou tudo que aconteceu com eles, levando o filme a um final relativamente feliz.

5. Análise da Obra - Discussão de Três Cenas Pivotais

Para nossa pesquisa, abordaremos a montagem do filme por trê prismas:

- Montagem como construtora de sentido que atravessa múltiplos espaços e temporalidades;
- Montagem como ferramenta para o maior aproveitamento das capacidades limitadas da produção, em esforço sinérgico com a decupagem;
- Montagem como dependente do desenho de som, utilizado como material de ligação.

Para cada um desses prismas, será utilizada uma cena do filme que demonstra seu ponto mais claro de utilização:

5.1. A Cena dos Estorninhos

Tratando da montagem como construtora de sentido, nosso primeiro ponto, a cena que utilizaremos vem aos 59 minutos de filme. Jeff e Kris já estão juntos e acabaram de passar

pelo trauma da gravidez psicológica de Kris, quando em um momento de letargia Jeff sugere: “Nós devíamos viajar pra algum lugar.” Kris responde: “A gente iria pra onde?”

Aqui começa uma sequência de quase três minutos em que Jeff e Kris têm uma mesma conversa que se divide e repete entre diversos locais e momentos. Discutindo se os pássaros que veem no céu são ou não são Estorninhos, começam a relembrar um velho hotel em que Jeff ia quando criança, ou uma história de Kris com outras crianças na piscina, e assim começa a surgir dúvida entre eles sobre a quem aquelas histórias *pertencem*.

Como dito, a conversa ocorre entre diversos locais e momentos, porém não como uma conversa que para e continua tempos depois em outro lugar, mas como uma mesma conversa que aparentemente se repete, ou acontece simultâneamente. O mesmo acontece em outra cena de grande importância narrativa, quando Jeff revela para Kris que costumava gerenciar um esquema de Caixa 2 na sua empresa: a revelação de Jeff e as reações de Kris se repetem em diversos espaço-tempos, ressaltando o impacto emocional de Kris.

Porém o diferencial da cena que escolhemos destacar, a dos Estorninhos, é que o diálogo ressoado pela montagem não tem função narrativa, e sim emotiva. “Eu precisava desmontar essas pessoas e fazer elas se reconstruírem com as informações erradas”, disse Carruth em entrevista para o podcast *The Q&A,* em 2013, e é esse conceito que ele explora nessa cena. Ambas pessoas têm vácuos em suas histórias do tamanho das vidas que perderam, e por terem se encontrado num momento em que as barreiras que definem seus conceitos de *self* não estão firmes, a identidade de uma se mescla na da outra.

Uma experiência assim poderia ser atingida com facilidade, por exemplo, na literatura. Quando a descrição das experiências de uma personagem vem de dentro dela, é fácil o leitor se pôr num ponto de vista de primeira pessoa, algo que seria difícil de replicar no cinema. Explorando a cena dos Estorninhos, percebe-se que o desprendimento da montagem de uma temporalidade fixa traz o foco do espectador para as personagens e o quê por elas está sendo dito. A liberdade que a montagem tem em viajar entre diversos campos é um bom exemplo da síncrese de técnicas que o filme utiliza. Se pormos ela em contraste com as cinco definições de montagem de Eisenstein, veremos que pode ser uma amostra de sua montagem harmônica, porém com certos elementos de presença de uma montagem rítmica, já que a lógica interna dos cortes é baseada nas ações realizadas pelas personagens, mas sua lógica em conjunto é mais guiada no sentido de uma construção de sentido conceitual.

Em pouco menos de três minutos, a cena tem 59 cortes, numa média de 3 segundos entre cada corte, e atravessa aparentemente cinco locais diferentes (a casa nova do casal, um estacionamento, um restaurante, o quê aparenta ser um shopping, e uma rua cheia de propagandas no estilo da Times Square; são *aparentemente* cinco locais pois alguns planos são muito fechados para se indicar onde ocorrem, e muitos planos *aparentemente* ocorrem no mesmo local mas não no mesmo espaço, como por exemplo na casa nova: em alguns momentos estamos no banheiro, na cozinha ou na sala). Conforme a discussão dos dois se desenvolve, nunca sabemos quais momentos aconteceram antes ou depois do outro, nem que fala veio antes da outra, já que muitas delas são tocadas sem que vejamos o momento da pronúncia.

Sobre essa pronúncia omitida, isso traz a discussão do âmbito sonoro para a importância desses diálogos em si. Segundo Chion (1990, p.13), "afirmar que, no cinema, o som é maioritariamente vococêntrico significa lembrar que, em quase todos os casos, favorece a voz, evidencia-a e destaca-a dos outros sons." Porém, vococentrismo como ele define se difere de verbocentrismo, ou seja: além do desenho de som ser focado na fala, é importante que entendamos o que está sendo dito, "porque, está claro, não se trata da voz dos gritos e dos gemidos, mas da **voz enquanto suporte da expressão verbal**. [...] O vococentrismo de que falamos é então, quase sempre, um verbocentrismo" (Chion, 1990, p.13, ênfase minha). É curioso notar, entretanto, que sobre a cena de *Cores do Destino* em questão pode-se dizer que é vococêntrica sem ser verbocêntrica. O conteúdo do que está sendo dito pouco importa pro espectador para além do fato de que são falas que estão sendo repetidas, porém a textura sonora criada através da repetição, somada à cadência da trilha musical que vai se intensificando conforme as emoções dos atores vêm à flor da pele, traz uma ideia de constância emocional durante todos esses pulos de tempo e espaço.

5.2. A Cena de Abertura

Cores do Destino, como já foi dito, foi realizado com apenas 50 mil dólares num cenário americano onde até mesmo os menores filmes são realizados com pelo menos alguns milhões. Tendo em vista esse escopo limitado de produção, a maneira que Carruth escolhe filmar é engenhosa por dar ao filme uma aparência de valor de produção maior do que realmente tem.

Para fins de comparação, trazemos outro filme realizado sob circunstâncias similares: *Thunder Road*, de 2018, do diretor Jim Cummings. Texano, assim como Carruth, Cummings escreveu, dirigiu, montou e compôs a trilha musical de *Thunder Road*, tudo com um orçamento reduzido, apesar de bem maior que o de *Cores do Destino*: duzentos mil dólares, angariados através de campanha de financiamento coletivo no Kickstarter e dinheiro próprio. *Thunder Road* tem uma abordagem mais tradicional para a maneira que é filmado e montado: Sua narrativa é linear, sem saltos temporais ou espaciais, suas cenas são filmadas em planos sequência ou com campo e contracampo, sempre com enquadramentos abertos ou em plano médio. O resultado final é um produto que aparenta ter uma escala que de fato não tinha, porém onde ainda se fazem perceber as limitações do próprio filme: a história contada é contida, comedida, e muito bem calculada para não dar um passo maior que a perna e tornar visíveis as limitações do orçamento.

Em contraste com *Thunder Road*, *Cores do Destino* pode parecer miraculoso. O puro número de planos no filme é drasticamente maior, com sua rápida velocidade de corte, mas também o que é filmado, e a maneira que é filmado dá uma ideia de escala muito maior. Para estudar esse aspecto do filme, vamos utilizar sua cena de abertura.

A cena de abertura de *Cores do Destino* vai até os 4 minutos e 15 segundos de filme. Nela, dois jovens adolescentes acompanham o ladrão conforme ele busca larvas nas orquídeas azuis. Um dos garotos ensina o outro como funciona o efeito das larvas, de forma mais reduzida, passando elas como se fossem chá. Os dois garotos bebem o líquido e fazem um experimento: os dois fecham os olhos e fazem movimentos aleatórios - devido aos efeitos da larva, seus movimentos são idênticos e síncronos.

O que se destaca nessa cena é como o filme, desde seus minutos iniciais, utiliza a montagem para forçar o espectador a preencher as lacunas de tudo que não é mostrado. A grosso modo, se a maioria das ações mostradas nesta cena de abertura fosse filmada de maneira tradicional essa seção do filme teria pelo menos 20 minutos. No roteiro de seu segundo filme nunca realizado, chamado *A Topiary*, existe um aviso prévio de Carruth, que explica seu estilo de realização. Dentro daquele breve texto está a frase, em tradução livre: "Assuma que há um 'CORTAR PARA' entre todas as ações descritas". É dessa forma que Carruth filma as ações de *Cores do Destino*. Como não temos nenhum tempo morto, não vemos personagens entrando e saindo de cômodos, não há diálogo dispensável, o filme torna-se muito conciso, o ritmo criado é sempre urgente.

Como o público hoje é acostumado com narrativas cinematográficas, esses flashes de ações que temos são o suficiente para inferir todas as ações que ocorrem no meio tempo e que não são mostradas. Sendo assim, o único limite da história é a imaginação do espectador. A frequência de cortes e de *coisas diferentes* acontecendo criam uma impressão de grandeza de produção, pois tanto material certamente levaria semanas para ser gravado se feito por uma equipe tradicional, em moldes de produção tradicionais. A liberdade que Carruth tinha como cabeça de tantas áreas da realização ao mesmo tempo era a de instintivamente saber como tirar melhor proveito das suas limitações.

A Cena de Abertura tem apenas três locações: Um estacionamento, uma floricultura e a casa do Ladrão. Assim como na cena dos Estorninhos, porém, o mesmo espaço é usado de várias formas diferentes: ao focar em planos fechados e detalhes, evitando planos abertos e gerais, quase nunca vemos a totalidade de nenhum dos espaços. Não obstante, nunca sentimos falta de uma claridade geográfica pois os planos, além de esteticamente primorosos, com luz natural e baixa profundidade de campo, sempre nos dão alguma informação nova.

Soma-se à isso alguns planos detalhes de escala microscópica: Para representar os fenômenos biológicos presentes na história, vemos planos que mostram líquidos e plasmas reagindo entre si, com bolhas se formando e estourando, entrecortados com planos das larvas e do "Chá de larva" que os dois jovens tomam. Com o cuidado certo, tomado por Carruth, os planos convencem como representações fidedignas daquilo que acontece numa escala que não podemos ver - uma escolha curiosa, levando em conta tudo aquilo que Carruth decide omitir.

5.3. A Cena da Paisagem Sonora

Como já dito, Carruth era, por assim dizer, uma presença onisciente, tendo em vista que usava diversos chapéus durante a produção do filme. Um dos aspectos mais interessantes dessa multidisciplinaridade é a síncrese que ele faz entre a imagem e o som.

É natural que imagem e som se complementem em uma obra audiovisual, porém devido à forma que a montagem toma em Cores do Destino a posição do som se frisa como material de liga para as imagens apresentadas, construindo sobre a base do Valor Adicionado teorizado por Chion. Esse aspecto já está presente nas duas cenas anteriores: na cena dos Estorninhos, mencionamos já a forma que o som das falas se desprende do momento de suas

pronúncias, criando certo tom etéreo em uma cena que já livre de uma temporalidade fixa. Já na cena de abertura nos é introduzido, junto do estilo de decupagem que permeia o filme, um começo de construção sonora que lida com o som diegético como elemento que se mescla com a própria trilha musical do filme.

> *"O sistema auditório funciona reciprocamente com outros sentidos. Sabemos disso porque usamos informação auditiva para interpretar fenômenos visuais, como quando interpretamos as emoções de uma personagem através de deixas da trilha sonora ou interpretamos características emocionais através de pistas aurais como o medido, determinado caminhar do Ladrão até a lixeira." (KICKASOLA, 2013, p. 68, tradução livre)*

O melhor momento para se destacar esse aspecto na cena inicial vem aos 33 segundos de filme, quando o Ladrão abre uma lixeira e o som do rolar e bater da tampa se repete três vezes com o mesmo som, a imagem mostrando três ângulos diferentes à cada corte. Esse age como pontuação da imagem para uma mudança na trilha musical: desde antes do primeiro frame do filme ouvimos a música tocando, com um tom contínuo que muda de acorde lentamente. O caminhar do Ladrão ao sair de seu carro, seu largar de um saco de lixo no chão e seu abrir da tampa da lixeira são todos ritmados com o tempo da música, de forma que quando o abrir da tampa se repete ele marca uma mudança da música, em que um órgão invade nossos ouvidos, com um ritmo mais rápido, que se repete em complemento àqueles tons contínuos já existentes.

(Essa construção sonora trabalhando junto com a montagem ajuda a construir, inclusive, o ponto que argumentamos na seção anterior: o impacto da mudança musical com essa batida sonora e de montagem nos dá uma sensação de *momentum* que não estaria presente não fosse as soluções criativas tomadas para se esquivar da ausência de alto valor de produção.)

Já a cena do Sampler, que usaremos a seguir, é mais obviamente centrada ao redor do som: uma das personagens literalmente faz gravações nela. A cena vem aos 36 minutos de filme; antes dela, acompanhamos Jeff e Kris juntos por algumas cenas, e em seguida vimos cada um em momentos sozinhos, onde repetem rituais reminiscentes daqueles que fizeram

em seu tempo hipnotizados: é aqui que descobrimos que Jeff também é uma vítima do Ladrão, exatamente aos 36 minutos, onde se inicia uma breve pincelada de trilha musical similar àquelas que já tocaram, constituída por tons contínuos. Esse excerto de trilha dura apenas 20 segundos mas serve para transicionar a cena para outra direção: vemos o Sampler em uma fazenda, ao ar livre, usando um kit de gravação para captar sons aparentemente aleatórios. Esses sons ficam guardados numa interface de áudio, que ele usa para brincar com eles de forma a criar sonoridades musicais à estilo de música concreta. Os sons de tijolos caindo, pedras rolando, água correndo, são manipulados de forma a se tornarem também sons contínuos.

> *"No som, há sempre qualquer coisa que nos submerge e nos surpreende façamos o que fizermos, E que, até e sobretudo quando nos recusamos a prestar-lhe a nossa atenção consciente, se imiscui na nossa percepção e nela produz os seus efeitos. É verdade que a percepção consciente pode exercer-se e submeter tudo ao seu controlo, mas, na situação cultural atual, o som, mais facilmente do que a imagem, tem o poder de a saturar e de a curto-circuitar." (CHION, 2005, p. 33)*

> *"O som foi de central importância para este cinema, pois, com ele, pôde-se criar uma unidade para o espaço visual, esfacelado pelo sistema de decupagem, através da continuidade sonora" (FLÔRES, 2013, p. 58)*

Assim a mensagem do filme é clara: a materialidade dos sons presentes por relação causal com as ações em tela são tão importantes para a construção de uma identidade sonora quanto a trilha musical. Conforme a cena continua, além de vermos o Sampler captando e manipulando esses sons, também vemos Jeff e Kris, separadamente, vivendo em seu dia a dia momentos em que interagem com sons contínuos: uma torneira correndo água, uma impressora, uma máquina de registro de cheques, uma máquina de costura. Ao pôr as personagens para contemplar passivamente sons constantes, Carruth mostra a conexão invisível dessas personagens através de uma sintonia do som, esse objeto tão inefável quanto

a luz, que conecta emissor e receptor de forma de certo modo intangível. Esses sons cortam junto dos cortes da imagem, porém por estarem justapostos com os sons criados pelo Sampler e por serem apresentados junto dos semblantes sem expressão de Jeff e Kris, acabam dando a impressão de serem tudo um único som, que se mistura na memória do espectador, impressão tornada ainda mais clara no momento em que os sons da cena se encerram: Kris toma um fio de linha da máquina e o corta com um estilete, fazendo os sons cerrarem abruptamente naquele momento, com a imagem cortando para o Sampler arrancando da cabeça seus fones de ouvido, posteriormente caminhando até uma ponte e jogando fora as partituras que escreveu durante a cena.

6. Considerações Finais

O cenário do cinema independente americano é riquíssimo, por ser um país com uma indústria cinematográfica muito bem estruturada onde o acesso à mão de obra e equipamentos é mais amplo. Mesmo dentro desse contexto, *Cores do Destino* se destaca por ser um filme que foge das convenções do que é realizável em um longa metragem de baixíssimo orçamento.

A engenhosidade de Carruth em trazer para o espectador um miríade de ações, locações, personagens, construções visuais e sonoras faz com que sejamos transportados para uma experiência cinematográfica com poucos paralelos, onde o efeito sinestésico do som e da imagem produzem um ritmo único do filme.

Não vamos tirar como conclusão desse trabalho que Carruth encontrou uma fórmula que se seguida apropriadamente vai fazer qualquer filme de micro-orçamento ser o pináculo da sétima arte, mas sim que uma abordagem distinta para com a linguagem cinematográfica pode ser encontrada nos mais inóspitos contextos.

O caso de *Cores do Destino* pode, e deve, ser usado como exemplo de como um pensamento que destoa do padrão, do tradicional, pode levar um realizador à soluções que elevem suas obras à muito mais do que elas estão aparentemente limitadas a serem. O único limite para a realização de um grande filme é a imaginação de seus realizadores.

Bibliografia

CORES do Destino. Direção: Shane Carruth produção: Shane Carruth, Casey Gooden, Bel LeClair. EUA: erbp, 2013. Digital, colorido. (96min)

THUNDER Road. Direção: Kim Cummings produção: Zack Parker, Natalie Metzger, Benjamin Wiessner. EUA: The 10 East, Vanishing Angle. Digital, colorido. (92min)

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema.** Lisboa: Texto 7 Grafia, 2016, 175 p.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 1990, 236 p.

FLÔRES, Virginia Osorio. **Além dos Limites do Quadro - O Som a Partir do Cinema Moderno.** Universidade Federal de Campinas: Campinas, 2013, 213 p.

NOGUEIRA, Luis. **Planificação e Montagem.** Covilhã: Livros Labcom, 2010, 175 p.

KICKASOLA, Joseph G. Leading With The Ear: *Upstream Color* and the Cinema of Respiration. In _____. **Film Quarterly, Vol. 66, No. 4.** California: University of California Press, 2013, pp 60-74.

LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e Montagem.** São Paulo: Editora Ática, 1987, 84 p.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2005, 280 p.

MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos.** Rio de Janeiro. Zahar, 2004, 150 p.