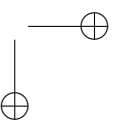
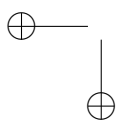


# Géneros Clásicos





Como referimos anteriormente, é no cinema americano que os géneros cinematográficos encontram a sua manifestação mais sustentada e sistemática. A descrição dos géneros que aqui elegemos parte, portanto, desse pressuposto. Tal não significa, contudo, que outras cinematografias não operem segundo as premissas convencionais dos géneros insituídos, muitas vezes tomadas, aliás, da indústria americana (por exemplo, em França o *polar* é uma derivação do policial americano; na Índia, o melodrama é a base de grande parte da produção de Bollywood) ou instituíam os seus géneros próprios (como sucede com os filmes de artes marciais e de época no Japão ou na China, ou com a comédia italiana, ou a *pornochanchada* no Brasil, para referirmos apenas alguns casos).

Ainda assim, a grelha de géneros aplica-se usualmente à produção americana. Da enorme diversidade de géneros e subgéneros existentes neste contexto, apresentaremos em seguida uma caracterização sumária dos mais relevantes. A sua eleição teve em atenção dois critérios: ou a sua especial relevância na história do cinema ou a sua predominância no contexto actual. Trataremos, assim, de sublinhar os traços fundamentais que distinguem cada um dos seguintes géneros: acção, comédia, drama, fantástico, ficção científica, *film noir*, musical, terror, *thriller* e *western*.

Pela própria denominação que os géneros apresentam, podemos verificar que: alguns deles tomam a sua nomenclatura de outras artes, como, por exemplo, do teatro ou da literatura (casos do melodrama ou do *film noir*); a sua definição pode assentar em diversos tipos de elementos: as emoções que suscitam (exemplos da comédia, do terror ou do *thriller*), os temas que abordam (a ficção científica, o fantástico ou o *western*), os materiais que privilegiam (o musical) ou mesmo o seu conteúdo narrativo (acção). Naturalmente, para além destes géneros usualmente mais discutidos e produzidos, temos uma lista quase infindável de subgéneros a que vale a pena dar alguma atenção. E não nos podemos esquecer que alguns géneros podem perder predominância com o decorrer do tempo (como sucedeu com o filme de gangsters, hoje um nobre mas diminuto subgénero) ou assumir uma grande importância circunstancial (os filmes de propaganda e de guerra são disso exemplo).





## Acção

O filme de Acção é, de entre os géneros contemporâneos, o mais comum, de maior apelo popular, de maior sucesso comercial e, simultaneamente, de maior desdém crítico, certamente em função da tendência para a rotina e estereotipização narrativas e formais que exhibe, bem como da ligeireza e maniqueísmo com que os temas são abordados.

Este género tende a privilegiar claramente aquilo que vulgarmente se designa por valores de produção: vedetas famosas, capazes de por si só atraírem um vasto e fiel público; sofisticados efeitos especiais capazes de funcionar como façanha inédita e atracção espectacular; cenários sumptuosos, exóticos ou grandiosos que favorecem o encantamento e o escapismo.

De um ponto de vista narrativo, uma série de situações são trabalhadas recorrentemente, sobretudo as cenas e sequências de intensa acção, entre as quais se contam perseguições vertiginosas, batalhas grandiosas, duelos contundentes ou explosões exuberantes.

Os heróis e os vilões são claramente caracterizados e contrapostos, recorrendo muitas vezes a soluções de fácil descodificação semiótica, como a indumentária ou a própria fisionomia. De um ponto de vista ético, o simplismo e o maniqueísmo tendem a prevalecer, deixando pouco espaço para uma caracterização densa, ambígua ou complexa das personagens. Daí que possamos afirmar que a personagem tende a estar ao serviço da acção.

Este género assume-se nitidamente como entretenimento, não visando colocar à discussão temas controversos ou problematizar situações ambíguas. O seu objectivo é, portanto, proporcionar ao espectador um experiência de grande hedonismo. Os filmes tendem, desse modo, a esgotar o seu potencial hermenêutico muito rapidamente.

No que respeita à sua morfologia, ela assenta, sobretudo, numa aplicação de fórmulas bastante convencionais e facilmente reconhecíveis: um ritmo trepidante da montagem que serve sobretudo ao rápido desenvolvimento da acção e à intensificação dos picos dramáticos, uma planificação estilisticamente clássica e segura que reserva para cada plano uma função narrativa e dramática bem específica e inequívoca, uma utilização da música que sublinha emocionalmente o tom de uma situação ou o





estado de uma personagem e um uso da fotografia sempre ao serviço da fácil descodificação da narrativa.

Sendo um género que se instituiu enquanto tal a partir de meados dos anos 80, ele revela, contudo, familiaridades temáticas, estilísticas, narrativas e dramáticas com outros géneros: do filme de guerra ao filme de aventuras (que, de algum modo, se pode considerar um seu precedente remoto), do filme-catástrofe ao épico, do *gangster-movie* ao *peplum*, dos filmes de capa e espada às artes marciais, dos super-heróis ao policial, são muitas as características que estes géneros partilham entre si – sendo a acção dramaticamente intensa o aspecto fundamental.

As convenções deste género são das mais facilmente reconhecíveis e poderíamos falar, a título exemplar e quase paródico, de uma estética do estilhaço, da explosão, do salpico e da tangente: os estilhaços que rodeiam o personagem nos tiroteios mais desvairados; a explosão que arrasa cidades, edifícios ou mesmo planetas; os salpicos de sangue que se tornaram um dos elementos gráficos fundamentais da representação da violência; as tangentes das balas que, milagrosamente, nunca atingem o protagonista, solitário e invulnerável. Se filmes dos finais dos anos 1960 como ‘Bonnie and Clyde’ e ‘Wild Bunch’ são estilisticamente decisivos enquanto precursores deste género (sobretudo pelo uso do *slow-motion* e dos esguichos de sangue na representação da violência), é contudo com ‘First Blood’, a primeira encarnação da personagem John Rambo por Sylvester Stallone, que o género conhece o seu momento fundador. E é com ‘Last Action Hero’ que atinge o seu momento paródico, numa denúncia cinefilamente genial dos *clichés* mais abusivos do género.

Quanto a alguns dos títulos de referência do género, podemos indicar os clássicos num sentido estrito, como o já referido ‘First Blood’, ou ‘Die Hard’ e ‘Terminator’ (interpretados por verdadeiros ídolos como Bruce Willis ou Arnold Schwarzenegger); os mais recentes ‘Transformers’ e ‘Dark Knight’; os precursores quase arcaicos: ‘The Great Train Robbery’ ou ‘Intolerância’, produzidos ainda durante a época do mudo; os filmes de aventuras como ‘Tarzan’, ‘King Kong’ ou ‘Captain Blood’; os épicos prestigiados como ‘Ben-hur’ e ‘Lawrence da Arábia’; os policiais urbanos dos anos 1970 como ‘Dirty Harry’ ou ‘The French Connection’; os filmes-catástrofe como ‘Earthquake’ ou ‘Towering inferno’; as revi-





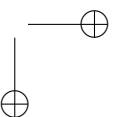
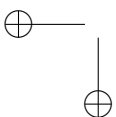
situações do *serial* como ‘Indiana Jones’ ou ‘The Mummy’. Como se constata, a genealogia é longa e variada.

## Comédia

A Comédia procura suscitar necessariamente o riso, nas suas diversas manifestações (indo da gargalhada estridente e compulsiva ao sorriso mais cúmplice e recatado). Trata-se, por isso, da forma exemplar do hedonismo cinematográfico. Como referimos antes, a comédia tende a fazer ressaltar as fragilidades do ser humano: o vício, a negligência, a pompa, a presunção ou a insensatez, por exemplo. Daí, talvez, que seja um género frequentemente depreciado, quem sabe pela sua carência de seriedade, capaz de descobrir em qualquer tema ou personagens o pretexto para o riso e o escárnio.

Em termos discursivos, são diversos os recursos de que se socorre. Uma breve descrição das estratégias humorísticas permite-nos identificar:

- o **exagero**, o qual assenta na lógica da hipérbole e tende a despertar no espectador uma sensação de incredulidade;
- o **equívoco**, que faz divergir a interpretação entre os participantes ou interlocutores acerca de um mesmo facto;
- o **absurdo**, que se designa frequentemente por *non-sense*, o qual tende a acentuar a vulnerabilidade da lógica causal dos acontecimentos;
- o **insólito**, através do qual se nega qualquer desfecho vislumbrado ou previsível para uma situação;
- o **escatológico**, que consiste na provocação deliberada do espectador, através do abuso do mau gosto e da afronta ao decoro, podendo chegar à náusea;
- o **anacrónico**, que coloca em relação dois universos que cronológica e ontologicamente seriam incompatíveis;

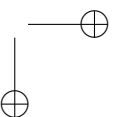
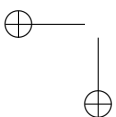




- o agravamento**, em que as peripécias se sucedem numa lógica de desconcertação crescente;
- o recrudescimento**, o qual ocorre quando todos os conflitos parecem definitivamente sanados, revelando uma nova vaga de acontecimentos inesperados;
- a descontextualização**, que retira ideias ou factos do contexto, para expor novos significados;
- o imprevisto**, que desilude ou contraria todas as expectativas criadas para uma dada situação

A comédia pode igualmente desdobrar-se em várias modalidades, dependendo do tom ou do propósito com que o humor é utilizado. Temos, assim:

- a paródia**, que consiste em tomar uma situação ou personagem para desvelar as suas contradições a partir das próprias premissas;
- a sátira**, através da qual se produz um discurso crítico altamente contundente, que pode mesmo conduzir à humilhação;
- a ironia**, através da qual se faz divergir o sentido literal e o sentido figurado, afirmando algo para insinuar o seu contrário;
- o escárnio**, que consiste em troçar de uma personagem através de um distanciamento que pode chegar à agressividade;
- o sarcasmo**, no qual a mordacidade é o elemento fundamental, que procura deixar a vítima indefesa e sem réplica possível;
- o ridículo**, que releva a insignificância de certos valores ou sublinha a hipocrisia de certas convenções;
- o cáustico**, que procura ferir contundentemente a vítima;
- o espirituoso**, que consiste na utilização mais elegante do humor, aliando sabedoria, ironia, subtileza e perspicácia;





- o **gozo**, que consiste numa fruição íntima e amena do humor;
- a **caricatura**, que consiste em relevar traços fulcrais de uma personalidade;
- o **gracejo**, que podemos classificar como o grau mais inofensivo, e por isso mais cúmplice, do humor

Apresentando-se como um território de múltiplas manifestações, podem ser identificados diversos subgéneros. Descrevamos brevemente alguns. A comédia romântica (muitas vezes próxima da comédia de enganos ou da *screwball comedy*), por exemplo, tende a assentar o seu arco narrativo entre um momento inicial de desdém e eventual ruptura do casal e um momento de aproximação e reconciliação final do mesmo. A comédia dramática tende a conciliar o tom de ligeireza da comédia com a gravidade da abordagem do drama, criando desse modo uma alternância de registos discursivos que toma a seriedade e solenidade das situações e das personagens para exibir o seu reverso ironicamente. A comédia negra, por seu lado, tende a inverter profundamente os valores vigentes, exibindo o seu absurdo de forma contundente. A comédia verbal assenta sobretudo nos jogos de linguagem, trocadilhos, insinuações e sentidos ocultos, sendo por isso fundamental a qualidade da escrita dos diálogos. A comédia *slapstick* assenta numa maior fisicalidade do humor, sendo por isso o corpo e a mímica fundamentais, frequentemente através de uma representação exagerada da violência sem consequências, acompanhada de sons irrealistas.

Ainda que o tom de comédia permita efeitos que podem ir da cumplicidade à iconoclastia, da ridicularização ao embaraço, uma pretensão existe sempre: a interpelação do espectador, invertendo as suas convicções, as suas expectativas e as suas crenças. Podemos então afirmar que uma longa relação de jogo e gozo entre filme e espectador atravessa o cinema desde as suas origens no contexto do burlesco, do *vaudeville* e das variedades, com nomes fundadores como Georges Méliès (assente na tradição do ilusionismo), Charlie Chaplin (mestre incontestado da mímica), Buster Keaton (portentoso no *deadpan*, ou seja, no humor pela inexpressividade) até ao ciclo de paródias que desde os anos 1970 vão acentuando cada vez mais o seu tom de farsa e refinando a sua ironia,





passando pelas tradições internacionais: a França ou o Japão, a Itália ou a Grã-Bretanha são centros nevrálgicos (e singulares) deste género. Daí podermos dizer que o impulso epicurista de busca do prazer é uma constante antropológica – rir de tudo, até mesmo rir do mal e da desgraça é uma característica do ser humano, e a comédia cinematográfica, ora mais visual ora mais verbal, é disso uma prova.

Como vimos, podemos dizer que não existe uma, mas muitas comédias cinematográficas, de diversas proveniências e tipologias. Podemos propor algumas referências, mas serão meramente indicativas, dos sketches de Méliès aos clássicos de Howard Hawks e Franka Capra ('Bring up Baby', 'His Girl Friday', 'Mr. Deeds goes to town' ou 'It's a wonderful Life' são incontornáveis), passando pelo brilhante 'The Apartment', de Billy Wilder, pelas irreverências europeias de homens como Jaques Tati, Federico Fellini ou Emir Kusturica, chegando aos clássicos da paródia 'Aeroplano' e 'Blazing Saddles' ou ao mago da comédia dialogada, sofisticada e intelectual que é Woody Allen. Vê-se, portanto, com imediata evidência, que a comédia tem mudado ao longo do tempo – na actualidade, a sua vitalidade é inquestionável, como vemos pela enorme quantidade de filmes semanalmente estreados.

## Drama

Se existe uma qualidade emotiva que o drama procura sublinhar ela é, sem dúvida, a seriedade dos factos. Poderemos, então, afirmar que o seu objecto é o ser humano comum, normal, em situações quotidianas mais ou menos complexas, mas sempre com grandes implicações afectivas ou causadoras de inescapável polémica social. Ao contrário da comédia, que sublinhas as fragilidades ou vícios do ser humano, e da tragédia, que sublinha a sua elevação e as suas virtudes, o drama aborda, portanto, a vivência mais prosaica do sujeito vulgar, mas explorando as suas consequências emocionais mais inusitadas e profundas.

Esta atenção ao prosaico tende, por isso, a aproximar o drama de um registo objectivo e analítico, ainda que, frequentemente, crítico, procurando efeitos de realismo, de reflexão e de problematização acerca da sociedade e das suas normas e valores, bem como acerca do lugar do in-





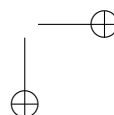
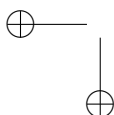


divíduo, das suas errâncias ou das suas tensões. Esta propensão para o realismo não impede, contudo, que as emoções e as suas representações sejam, circunstancialmente, sujeitas a um processo de nítida estilização como sucede no caso paradigmático do melodrama.

Ao contrário do que sucede no filme de acção, onde os acontecimentos tendem a ganhar relevância, a caracterização das personagens adquire, no drama, contornos de especial complexidade, já que o mais importante, do ponto de vista narrativo, são as consequências dos conflitos sobre aqueles que os vivem. É nesse sentido que podemos falar em tensão dramática, isto é, nos efeitos que os acontecimentos provocam sobre aqueles que se confrontam com situações de adversidade.

Porque as situações de adversidade são de diversa natureza, podemos identificar, a partir do seu núcleo temático, um conjunto de subgéneros mais ou menos alargado. Abordaremos aqui alguns exemplos:

- O drama social coloca as personagens em confronto com uma concepção do mundo na qual elas têm dificuldade em encontrar o seu lugar e as suas referências, sendo muitas vezes vítimas de contextos que negam ou agridem os seus direitos elementares;
- O drama bélico remete necessariamente para circunstâncias de elevada violência como são necessariamente os cenários de guerra ou as suas consequências; perante o inimigo e perante a morte, o indivíduo questiona ou descobre a sua plena e autêntica humanidade (ou a sua ausência);
- O drama psicológico coloca, frequentemente, o indivíduo em confronto consigo mesmo, com os seus medos ou incertezas, com a sua insegurança ou as suas convicções, espelhadas frequentemente por aqueles que o rodeiam, como se de uma jornada de reconhecimento íntimo se tratasse;
- O drama romântico tende a focalizar a sua atenção nas relações afectivas de maior intimidade ou cumplicidade, dando frequentemente a ver o seu reverso, as suas dificuldades e incomunicabilidades, a sua transitoriedade ou incompatibilidade. Por eleger como tema fulcral o mais compulsivo dos afectos, tende a suscitar o maior envolvimento do espectador;



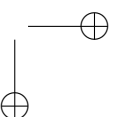
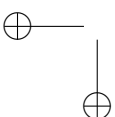


- O drama familiar é outra modalidade recorrente, assumindo os mais diversos tons na sua abordagem, indo do filme independente, centrado frequentemente na disfuncionalidade familiar, ao melodrama, no qual o conflito de gerações ou o preconceito moral colocam frequentemente elementos familiares em confronto, passando pelo *teenage movie*, dedicado precisamente às dificuldades dos momentos de amadurecimento do indivíduo;
- O drama político visa questionar ou promover certos paradigmas ou valores políticos vigentes e as suas implicações ao nível civilizacional, social ou individual, retratando épocas ou acontecimentos decisivos na história das sociedades ou das nações, sobretudo ao nível das suas ideias fundadoras ou dos seus regimes de governo;
- O *biopic* consiste no retrato ficcionado de uma personalidade de elevada importância num determinado contexto social ou cultural, muitas vezes expondo as suas fragilidades ou incertezas, bem como as suas virtudes e feitos. Dos políticos aos artistas, passando pelos desportistas ou mesmo por individualidades malditas ou proscritas, são diversos os alvos da atenção cinematográfica.

No que respeita ao cinema de autor, ele tende frequentemente a abordar questões de ordem dramática, mas num registo bastante particular, marcado pela grande profundidade da reflexão sobre os temas abordados e por uma inquirição incisiva sobre a dimensão espiritual ou as implicações éticas das suas existências. Este género de filmes, que poderíamos designar de drama *metafísico*, tende a exhibir uma elevada densidade filosófica no seu conteúdo e, muitas vezes, a encetar uma implacável busca da verdade artística.

Na história do cinema, um subgénero dramático característico do período clássico de Hollywood ganha especial relevância. Trata-se do melodrama. Em termos formais e narrativos podemos dizer que constitui o exemplo mais depurado da codificação discursiva do dramatismo. Da música à fotografia, da narrativa à cenografia, dos actores ao cromatismo, todos os elementos são integrados com um propósito bem específico: a mais arrasadora comoção do espectador. Situações de conflito nítido e paixões conduzidas ao extremo são a marca distintiva deste

*Livros LabCom*





subgénero. Daí serem conhecidos igualmente por *tearjerkers*, precisamente porque o seu propósito último é conduzir o espectador ao choro ou mesmo ao pranto.

Se o filme de acção se assume actualmente como o género popular por excelência, o drama é seguramente o mais abrangente e muitas vezes difícil de definir. Trata-se de um género onde cabem as mais diversas obras e que se cruza com os mais variados géneros. Por outro lado, é quase impossível que um filme de índole narrativa, de que tipo seja, não possua algum género de conteúdo dramático, de maior ou menor densidade, em maior ou menor grau. Daí que enunciar um conjunto de títulos de referências não seja fácil. Do discurso político-social pungente de filmes como ‘The Grapes of Wrath’ ou ‘Ladrões de Bicicletas’ ao classicismo de ‘Imitation of Life’ ou ‘East of Eden’, passando pelo filme de autor como ‘A Palavra’, ‘O mundo de Apu’, ‘Persona’, ‘A Aventura’ ou ‘Sacrifício’, trata-se de um território cinematográfico de enorme vastidão.

## Fantástico

O que é o cinema Fantástico? Como definir fantasia? Estaremos a falar da faculdade inventiva da mente na sua mais ampla liberdade? Estaremos a falar da condição imprescindível de toda a imaginação, saber ou criatividade, ou seja, da estrutura profunda das ideias? Da potência subjectiva e total da nossa vida mental? Ou estaremos a falar de uma fé no desmedido, no incrível, no alienígena? No contexto da cultura cinematográfica, o fantástico pode ser definido de um modo suficientemente convincente, apesar das contaminações em que convive com outros géneros (o filme de aventuras, o filme de acção, o filme de terror ou o filme de ficção científica são disso exemplo claro), das múltiplas géneses das suas personagens (religiosas, tecnológicas, sobrenaturais) ou da morfologia e ontologia plural dos seus universos (passados ou futuros, próximos ou distantes, mentais ou físicos).

Se a causalidade é, na concepção clássica e mais convencional da narrativa, uma das suas características fundamentais e um dos factores decisivos para a sua inteligibilidade, assegurando as necessárias condi-

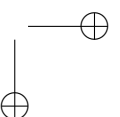
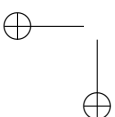




ções de verosimilhança ou veracidade, o filme fantástico é aquele onde essa mesma causalidade mais se afasta das premissas realistas e das leis comuns do quotidiano. Aqui, as relações de causa-efeito como as conhecemos são constantemente desafiadas: seja na mente das personagens seja na mais reconhecível banalidade, tudo acaba por, a certo momento e em certas condições, se tornar possível. As leis do mundo e as suas premissas são quebradas e um novo regime de causalidade é instaurado: um novo tipo de explicações e de justificações entra em vigor. Daí que se compreenda a forma como a magia e a religião surgem constantemente como motivo e como contexto destas narrativas (de modo equivalente, a tecnologia e a ciência hão-de cumprir papéis semelhantes para a ficção científica).

O fantástico acabará, então, por estar muitas vezes ligado ao sobrenatural. Tanto as forças criadoras como as forças exterminadoras em confronto têm uma proveniência muitas vezes alheia a todas as leis da natureza. E nesse aspecto os defensores do bem como os defensores do mal adquirem os seus poderes e as suas competências das mais diversas instâncias, quantas vezes, poderemos dizer, quase da ordem da metafísica ou, se quisermos, do prodigioso – aliás, podemos mesmo falar de uma estética do prodígio no que respeita ao imaginário fantástico em geral. Esta quebra das leis e expectativas quotidianas convida o espectador para mundos desconhecidos: trata-se de um género que lhe permite viajar ao passado, atravessar épocas e continentes, descobrir lugares puramente imaginários – e, muitas vezes, apenas imaginados na mente das personagens.

Estes universos paralelos acabarão por fazer as delícias dos efabuladores e dos amadores da mais desabrida imaginação. As fontes de toda esta criatividade são da mais diversa natureza: em alguns casos, o mundo antigo, ou mesmo o mundo pré-histórico, serve de base à imaginação; noutros casos é o universo medieval que serve de referência; a própria mente ou o próprio corpo humano podem também ser o local da aventura; os mais extravagantes locais naturais, como bosques ou florestas, são-no igualmente. Este fascínio por universos muitas vezes completamente alienígenas não é, diga-se, um exclusivo do cinema – aliás, o cinema manteve desde sempre, e parece aumentar na actualidade, uma relação de grande proximidade e influência com outras artes





no que respeita ao imaginário fantástico: tanto os super-heróis e outras personagens da banda desenhada, como muitos mundos e agentes de diversos videojogos são um exemplo da relação que o cinema mantém com outras formas de expressão. E não podemos esquecer toda a ancestral e rica tradição literária neste campo.

Assim, como podemos constatar, desde os seus primórdios (basta recordarmos as prodigiosas fantasias de Méliès) até à actualidade (relembramos o enorme sucesso da trilogia ‘O Senhor dos Anéis’), o fantástico detém uma forte presença na história do cinema. E não queremos deixar passar em claro uma ligação heterodoxa, mas muito especial, que o fantástico mantém com outros géneros cinematográficos: com esse mundo de prodígio e invenção fantasista que é a animação; com o local de desafio da imaginação cinematográfica por excelência que é o cinema experimental; com um género que, de entre os clássicos, será talvez aquele em que a verosimilhança realista mais radicalmente é desafiada: o musical (ao ponto de se falar da fantasia musical como subgénero).

As referências que podemos apontar serão sempre de matriz muito diversa. A fantasia cinematográfica parece não ter limites. Com grande frequência encontramos elementos de fantástico e de maravilhoso num filme. Dos clássicos como ‘A Múmia’ ou ‘Jasão e os Argonautas’ ou ‘Godzilla’, às entranhas do corpo humano em ‘Viagem Fantástica’, às profundezas da mente em ‘Repulsion’ ou ‘Pi’, ao delírio romanescos em ‘Rosa Púrpura do Cairo’, aos alter-mundos de ‘10000BC’ ou ‘O Senhor dos Anéis’, passando pela fábula fúnebre de ‘Sixth Sense’ ou pelo labirinto indecifrável de ‘Cubo’, o fantástico estende-se de forma imparável.

## **Ficção Científica**

Quando dizemos Ficção Científica parece ecoar logo, como ruído de fundo epistemológico, uma estranheza teórica. A designação deste género parece insinuar imediatamente uma espécie de paradoxo: entre o rigor factual, causal e universal do discurso e do saber científico e a liberdade de efabulação e imaginação típica da ficção. Como se ultrapassa esse paradoxo? Através da assumpção de um constrangimento criativo fundamental: toda a ficção criada neste género deve tomar como ina-





lienáveis as premissas do conhecimento científico vigente ou expectável acerca de um determinado facto ou fenómeno, projectando, sempre a partir delas, as suas consequências ou desenvolvimentos num momento futuro. Assim, podemos considerar ficção científica todo o relato que efabula ou especula sobre mundos e acontecimentos possíveis a partir de hipóteses logicamente verosímeis. O plausível é aqui, portanto, uma consequência de um saber que tem na sua necessidade causal e na sua argumentação racional os fundamentos de qualquer especulação criativa.

Se esta especulação tende a virar-se para o futuro, nada impede, porém, que o seu objecto seja os acontecimentos passados – as viagens no tempo são disso um exemplo. O único critério a ser observado é, portanto, a sustentabilidade racional das hipóteses narrativas desenvolvidas. Se existe uma compulsão para antecipar ou especular acerca do futuro, tal deve-se sobretudo ao apelo do desconhecido e da sua inteligibilidade: se aquilo que é passado é tido como adquirido, aquilo que há-de vir é motivo de inquietação e, muitas vezes, suspeita e preocupação – daí as distopias. No cerne da ficção científica está, por isso, muitas vezes, um questionamento das consequências dos avanços tecnológicos e científicos sobre o destino da humanidade. Tendo em conta o *estado da arte* ao nível da tecnologia e da ciência, que tipo de mundo podemos esperar, que condições de existência podemos aguardar? É esta a questão fulcral que quase sempre se coloca.

Esta preocupação com o futuro, este propósito de prospectivar o amanhã, é uma constante antropológica. Se a religião ou a magia durante séculos dominaram os discursos de previsão e sustentaram as expectativas e crenças no que está para vir (as figuras messiânicas, videntes ou divinatórias da mais diversa espécie são disso exemplo), a ciência e a tecnologia acabariam por ocupar o seu lugar enquanto meios privilegiados de especulação (através da experimentação laboratorial, do cálculo racional, da previsão lógica). E, porém, o futuro permanece necessariamente incerto – tanto ou mais incerto do que antes. Talvez esta proximidade (ou, poderemos talvez dizer, esta contiguidade) entre estes tipos de saber (o religioso e o científico) e a sua comunhão de objectivos permitam explicar os reenvios que correntemente encontramos entre a ficção científica e um outro género: o fantástico. Se a magia e a tecnologia, bem como a religião e a ciência opõem os seus pressupos-





tos epistemológicos, partilham certamente muitos dos seus propósitos. Utopias e distopias, medos e quimeras, paraísos e apocalipses, criação e destruição são temas recorrentes tanto de um como de outro tipo de discurso – ainda que a ontologia dos seus mundos e dos seus agentes divirja, necessariamente.

A ficção científica procura, então, projectar o futuro da humanidade nas suas mais diversas dimensões: os cenários (cibernéticos, metropolitanos, espaciais ou apocalípticos), os objectos (podendo mesmo falar-se de um *design futurista*, indo dos transportes ao mobiliário ou aos interfaces comunicacionais) e as personagens (*aliens*, *robots*, *cyborgs* e andróides da mais variada espécie) contam-se entre os elementos que maior atenção criativa suscitam. Do mesmo modo, as formas de organização social ou política são temas determinantes, retratadas muitas vezes naquilo que comumente se designa por distopias, isto é, uma visão pessimista e agressiva daquilo que espera a humanidade, seja essa agressividade consequência da revolta de *robots* ou andróides, de entidades extraterrenas invasoras, da poluição, do sobreaquecimento ou da sobrepopulação.

Se a década de 1950 é tida, muitas vezes, como uma espécie de idade de ouro da ficção científica cinematográfica, é certo que o género denotou um especial vigor criativo desde o início da história do cinema, e que se perpetua na actualidade. Se as obras dos anos 50 se socorriam das narrativas de ficção científica sobretudo como uma espécie de alegoria política através da qual os medos da *guerra fria* eram aludidos ou exorcizados, tendo dado origem a uma prolifera e marcante produção, o certo é que desde a sua origem o cinema convocou a ficção científica como temática recorrente – basta pensarmos na ‘Viagem à Lua’ de Méliès. A esta constatação não será indiferente o facto de cinema e ficção científica serem de alguma forma contemporâneos, tendo o seu desenvolvimento mais significativo ocorrido ao longo da segunda metade do século XIX, ambos se revelando consequências da crescente importância social e epistemológica do saber científico herdado do iluminismo e da chamada Idade da Razão. De igual modo, não espanta que numa sociedade altamente tecnológica como é a actual, a ficção científica permaneça uma área de constante e reiterado interesse criativo, com temas que vão do ciberespaço à exploração espacial, das drogas sintéticas à criogenia.





Se aludimos à recorrente ligação entre a ficção científica e o fantástico, importa igualmente salientar a proximidade que o género exhibe com outros dois: o filme de terror e o filme de acção. Num caso, é em muito devido à série ‘Alien’ que tal acontece, tendo-se esta imposto como uma referência fulcral na moderna ficção científica; no outro, podemos constatar a coincidência de situações narrativas (perseguições, explosões, crescendos dramáticos, clímaxes apocalípticos, etc.) entre ambos os géneros nos mais diversos títulos. Para além desta contiguidade de géneros podemos identificar um conjunto de categorias ou tendências que podemos encontrar no âmbito da ficção científica: os filmes de invasão, recorrentes durante o período da Guerra Fria, que usaram muitas das personagens e situações para construir alegorias ou denúncias políticas; as distopias, que se preocupam com as consequências negativas, ao nível político e social, das mudanças tecnológicas ocorridas; os filmes da cibercultura, que se centram na questão da mais avançada tecnologia de ponta e da sua hibridação com o ser humano, tanto ao nível físico como mental; as *space-operas*, que transportam para as aventuras no imenso espaço sideral as situações dramáticas e narrativas típicas do melodrama e do romance.

Se precisamos de sugerir uma lista de referências, ela será naturalmente muito diversa no tempo e no espaço. Temos obras absolutamente fundadoras como ‘Metropolis’ ou ‘Frankenstein’. Temos os clássicos da época de ouro como ‘The day the Earth Stood Still’, ‘When the Worlds Collide’ ou ‘The incredible Shrinking Man’ ou ‘Forbidden Planet’. Temos os exemplos supremos de ‘2001’, ‘Stalker’ ou ‘Blade Runner’. Temos a mistura de acção e ficção científica nas sagas ‘Terminator’, ‘Alien’ ou ‘Matrix’. Temos as incursões da *nouvelle vague* com ‘Fahrenheit 451’, de Truffaut, ou ‘Alphaville’, de Godard. Temos a profícua produção japonesa, como ‘Tetsuo’ ou ‘Akira’ ou ‘Ghost in the Shell’. Fascinate e riquíssimo é este género.

### ***Film noir***

A definição do *film noir* enquanto género está longe de ser consensual. Alguns autores advogam tratar-se mais de um estilo, de um tom ou de

*Livros LabCom*



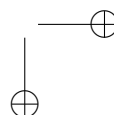
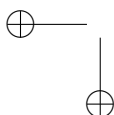




uma certa ambiência comum a diversas obras do período clássico americano do que propriamente de um género no sentido mais convencional. Estamos em crer, porém, que o *film noir* exhibe quer temática quer estilística quer narrativamente uma consistência e familiaridade nas obras que constituem o seu corpus canónico que justificam plenamente a sua caracterização enquanto género. Mesmo se, ironicamente, a designação de *film noir*, proveniente da literatura *noir* ou *hard-boiled* de autores como Raymond Chandler, Dashiell Hammet ou mesmo Ernst Hemingway, em que o género se inspirou ou adaptou, surge posteriormente à produção de muitos destes filmes.

Sendo, de algum modo, uma derivação ou um substituto dos filmes de *gangsters* típicos dos anos 30, o *film noir* conheceu entre o início da década de 1940 e o final da década de 1950 o seu período áureo, ao ponto de diversas das suas características poderem ser encontradas, por esta altura, em filmes de outros géneros, muitas vezes aparentemente tão afastados como o melodrama ou o musical. Se é certo que este género decaiu em produção a partir desse período, não deixa de ser verdade que a sua influência se perpetua na actualidade, sendo recorrente a criação de obras que citam ou homenageiam as suas mais vincadas convenções – como sucede com aquilo que comumente se designa por *neo-noir*, subgénero constituído por obras como ‘Chinatown’, ‘Blue Velvet’, ‘Body Heat’, ‘Seven’, ‘The Barber’ ou ‘Memento’, por exemplo.

Referimos a homogeneidade notória nas obras do género no seu período clássico, quer em termos estilísticos quer em termos temáticos. Algumas dessas características são recorrentemente identificáveis. Visualmente, um aspecto se torna imediatamente perceptível: a fotografia a preto e branco, altamente contrastada, com nítidas influências do expressionismo alemão – facto a que não será alheio o êxodo de artistas e técnicos germânicos para Hollywood em fuga ao regime político nazi que tomava conta da Alemanha. Este tipo de fotografia cria fortes oposições de claro e escuro na iluminação dos espaços, essencialmente urbanos, onde os acontecimentos decorrem, contribuindo desse modo para o sublinhado dramático dos próprios eventos. Essas zonas de penumbra funcionam, de algum modo, como uma metáfora do universo social e moral que caracterizava estas histórias: a traição, o crime, o cinismo,





o pessimismo, a fatalidade, o ciúme, a tragédia são alguns dos temas recorrentes nestas narrativas de enredo muitas vezes bastante cifrado.

O lado sombrio das personagens torna-se, ironicamente, através deste jogo de penumbras, o seu lado mais exposto e, paradoxalmente, transparente. Alguns arquétipos que neste género podemos encontrar são o herói (ou, melhor dito, o anti-herói, indeciso entre o bem e o mal), atormentado por uma culpa devoradora, em busca de redenção, mas enredado numa qualquer trama que só agudiza o seu cinismo, a sua solidão, o seu desencanto e, nas mais das vezes, a sua perdição, com a sua gabardina, fato e chapéu inconfundíveis. Como responsável principal dessa trama encontramos a *femme fatale*, sensual e impecavelmente vestida, tão bela quanto perigosa, tão sedutora quanto letal, tão impulsiva quanto calculista, capaz de entretecer o destino do protagonista num vórtice de paixão, traição e manipulação constante que só a morte pode parar.

Estas existências assombradas e penosas nestes cenários urbanos de violência irremediável são-nos dadas a conhecer, na maioria das vezes, através de um dispositivo narrativo que se tornou, igualmente, uma das marcas do género: a analepse (ou *flashback*), através da qual o protagonista nos relata, em *voz-off*, o decurso dos intrincados acontecimentos que o conduziram à penúria definitiva e na qual ele expõe a sua vulnerabilidade, de forma confessionalmente minuciosa ou cinicamente distanciada, aceitando resignadamente o seu destino tragicamente implacável ou rindo nervosamente das suas fraquezas.

As principais referências deste género podem ser encontradas no período áureo que acima referimos e cujas obras-baliza seriam ‘The Maltese Falcon’, de 1941, e ‘Touch of evil’, de 1958. Entre estes dois títulos emblemáticos e paradigmáticos, encontramos diversos filmes de enorme qualidade e estatuto quase mítico, assinados por alguns dos mais importantes realizadores de então, os quais, apesar de revelarem ecos e reflexos entre si, estão longe de ser redundantes: ‘Detour’, ‘The Big Sleep’, ‘Double Indemnity’, ‘Sunset Boulevard’, ‘The Postman always rings twice’, ‘Out of the past’ ou ‘Raw deal’ são alguns exemplos. Depois disso, a inspiração do *noir* nunca cessou: de ‘Body heat’ a ‘Dark city’, de ‘Europa’ a ‘Sin City’, aí está ele uma e outra vez.





## Musical

Como a própria designação indica, o musical atribui à banda sonora uma extrema importância, que em nenhum outro género encontra paralelo. A música é aqui assumida não apenas como um complemento dramático das situações ou da caracterização das personagens, mas como um dispositivo narrativo em si mesmo – a música não se sobrepõe à trama a partir do seu exterior, mas surge a partir da própria vivência das personagens e determina os seus comportamentos. Quer isto dizer que a própria música detém um papel singular na morfologia da narrativa. Se existe aspecto que nitidamente distingue o musical clássico dos outros géneros é precisamente a utilização que faz da banda sonora, de algum modo integrando a música no próprio universo diegético, desafiando a própria verosimilhança da história que se conta quando os personagens começam o canto e a dança de modo inusitado.

Os momentos, os números ou as sequências cantadas e dançadas pelos protagonistas são, portanto, o elemento formal distintivo do musical. Nesses momentos, as personagens expõem os seus sentimentos e pensamentos, as suas motivações ou decisões, agindo muitas vezes como se de um bailado ou de uma ópera se tratasse. São essas sequências que, em muitos casos, possibilitam a caracterização das personagens e propulsionam o desenvolvimento da acção. E é nesses segmentos que os valores de produção usualmente se tornam mais manifestos, com coreografias de grande sofisticação e dimensão, cenários luxuriantes e grandiosos e uma paleta cromática de grande espectacularidade – mesmo quando, por vezes, se recorre ao preto e branco (caso dos musicais de Busby Berkley).

Tendo conhecido o seu período áureo em tempos de crise política e social (anos 30, 40 e 50), como a grande depressão americana e as guerras mundiais, o musical é entendido por vezes como uma forma excepcional de escapismo e de hedonismo, de recusa ou alheamento de circunstâncias penosas e de uma realidade incómoda e nefasta. Para essa experiência hedonista muito contribuíram diversos factores decisivos da morfologia do musical: uma visão irónica ou eufemista da realidade quotidiana que inevitavelmente tinha num *happy ending* o seu desfecho; um optimismo heróico do protagonista capaz de superar todas as adversidades; a cen-



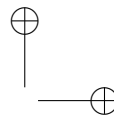
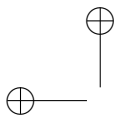


tralidade do romance e do humor enquanto *pathos* e matéria narrativa; as espectaculares e deslumbrantes coreografias, visual e ritmicamente arrebatadoras; as sofisticadas, ternas ou extáticas melodias e canções; o cromatismo faustoso e feérico do *technicolor*, capaz de, por si só, sugerir mundos de fantasia e espanto.

Se a este período áureo se seguiu um acentuado declínio na produção de musicais, a verdade é que este género tem sido objecto de revisitações mais ou menos frequentes, com diversas propostas que, em muitos casos, partem das premissas do género para procederem à sua actualização temática e mesmo estilística. Podemos, ainda assim, demarcar pelo menos três fases decisivas na história deste género: uma fase inicial de grande influência das produções da Broadway, que poderíamos designar por período do palco, espaço onde as situações são representadas e que têm nas coreografias fabulosas de Busby Berkeley o seu máximo expoente; o período clássico, onde a integração do canto e da dança na narrativa é plena, fazendo parte integrante da sua progressão, de que ‘Singin’ in the Rain’ é normalmente apontado como o exemplo mais perfeito (filme que aliás aborda a relevância para o cinema de uma tecnologia decisiva para o surgimento do musical, o som síncrono); o período *pop*, que se destaca por uma apropriação da música rock e *pop* típica dos *tops* de vendas e das *playlists*, que vem substituir a estética musical clássica, muitas vezes assumindo os cenários urbanos e naturais de forma plena, de que é óptimo exemplo ‘Moulin Rouge’.

Por fim, importa referir que se é certo que o musical é um daqueles géneros profundamente enraizados e característicos da indústria cinematográfica americana, onde se impôs na sua forma clássica e onde conhece a larguíssima maioria da sua produção, a verdade é que nos mais diversos contextos a nível mundial surgem exemplos de grande qualidade artística: dos musicais de Jacques Demy, como ‘Les Parapluies de Cherbourg’ a ‘É sempre a Mesma Cantiga’, de Resnais, passando por ‘Dancer in the Dark’, de Lars Von Trier, não esquecendo a relevância absoluta que o género detém na indústria cinematográfica indiana, com uma tradição e moldes estilísticos próprios. E não descuremos igualmente um (sub)género que, de alguma forma, lhe corresponde ao nível do cinema documental – falamos do *rockumentary*, que pela elevada quantidade da





sua produção se tornou um tipo de filmes de grande importância –, bem como a sua imensa tradição no cinema de animação.

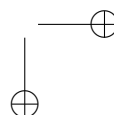
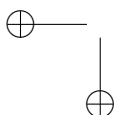
Algumas referências vindas da história do cinema: as sumptuosas e inigualadas coreografias de Berkley em, por exemplo, ‘Golddiggers of 1933’ ou ‘42<sup>nd</sup> street’, as fantasias emocionais de ‘Wizard of Oz’, o romance e a família em ‘Meet me in St. Louis’, a louca magia do cinema em ‘Singin’ in the Rain’, a sofisticação de ‘A Star is born’, ‘My fair Lady’ ou ‘West Side Story’, e as actualizações de ‘Moulin Rouge’, ‘Across the Universe’ ou ‘Dancer in the Dark’. Apesar da brevidade da lista, ela permite-nos perceber a pluralidade de abordagens de que o musical foi objecto – um género nem sempre bem amado entre os cinéfilos.

## Terror

Acerca do filme de terror podemos começar por referir que o seu apelo e o seu fascínio para o espectador, provêm, ironicamente, da incomodidade e do desconforto que provoca neste. É como se o espectador encontrasse o seu prazer precisamente no próprio sofrimento. Daí que, de algum modo, se possa recuperar a categoria filosófica aristotélica da catarse para descrever esta experiência, ou seja, a purgação dos medos através da contemplação estética. No filme de terror, o espectador experimenta o sofrimento de forma delegada, comungando das dificuldades das personagens, mas escusando-se, necessariamente, aos seus padecimentos.

Se o filme de terror procura sempre provocar alguma espécie de efeito emocional nefasto no espectador, a tipologia desses efeitos pode ser bastante diversa: o medo, o terror, a repulsa, o choque, o horror, a abjecção. Nos seus mais característicos e mais extremos momentos, estes efeitos e estas experiências emocionais podem revelar-se quase insuportáveis e levar a diversas manifestações radicais: fugir com o olhar, sentir náuseas, gritar estridentemente, suar compulsivamente ou mesmo abandonar a sala de cinema são algumas das reacções possíveis.

Esta diversidade de efeitos encontra paralelo na enorme diversidade de agentes do mal que podemos encontrar no género: dos lobisomens e vampiros aos *zombies* e *aliens*, dos demónios e fantasmas aos monstros e *serial killers*, um enorme repertório de figuras provenientes da tradição





e da especulação literária ou popular pode ser encontrado neste género. Em termos iconográficos, este é, seguramente, um dos géneros mais inventivos, ainda que um conjunto de *clichés* se tenda a estabelecer e permanecer ao longo de um ciclo de filmes determinado – como, por exemplo, o nevoeiro ou as lâminas.

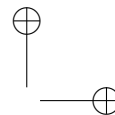
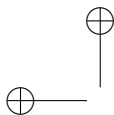
Herdeiro de uma tradição literária de género que antecedeu o surgimento do cinema, o filme de terror desde cedo encontrou um lugar privilegiado na produção fílmica, como o demonstram títulos fundamentais do expressionismo alemão, entre os quais ‘O Gabinete do Dr. Caligari’, de Robert Wiene, e ‘Nosferatu’, de Friedriche Murnau (adaptação da novela ‘Dracula’, de Bram Stoker, uma das obras mais revisitadas na sétima arte). As ambiências de trevas, penumbras e mistério tão caras a este género haveriam de encontrar na estilística do cinema alemão dos anos 1920 um contexto extremamente propício – e que se alargaria para o futuro do género em Hollywood, onde conheceria as suas mais destacadas obras.

Nos anos de 1930, o estúdio americano Universal encetou a produção de um conjunto de obras determinantes para o filme de terror, ainda hoje tidas como referências incontornáveis da produção de género em Hollywood, instituindo certos nomes como absolutamente marcantes na interpretação deste género de personagens: o desempenho de Bela Lugosi na adaptação de ‘Dracula’ efectuada por Tod Browning ou a encarnação de Boris Karloff do *monstro* de Frankenstein na versão de James Whale são dois dos exemplos mais marcantes, e tidos, por muitos, apesar da sua estilística nitidamente datada, como performances invejáveis dentro do género.

Na década de 1970, após a cessação do Código de Produção no final da década anterior, uma vaga de filmes marcados por uma maior liberdade na apresentação explícita de situações de extrema violência viria a tornar-se incontornável, dando origem àquilo que se designa por cinema *gore* ou *splatter film*, um subgénero que na actualidade tem conhecido uma produção e um sucesso comercial crescentes. Desde então, os limites para o suportável ou, segundo outros, para o admissível, não têm cessado de ser desafiados – por vezes, a lógica criativa deste género de filmes parece consistir unicamente numa busca do mórbido, do sangui-nário ou do objecto mais inusitado. Ainda assim, vale a pena sempre

*Livros LabCom*



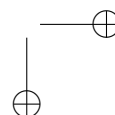
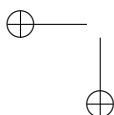


chamar a atenção para a possibilidade de um terror mais higienizado, aquilo que muitas vezes designamos por terror psicológico, mais assente na sugestão e na tensão do que na exibição gratuita do sofrimento.

A enorme variedade de situações e pretextos narrativos, bem como de vítimas e vilões, faz com que o género de terror estenda as suas fronteiras para lá das convenções que lhe são características ou as confunda mesmo com outras categorias de filmes. Entre estas contam-se o fantástico (basta pensarmos nos vampiros, *aliens* e outros seres que povoam os filmes de terror), a ficção científica (mutações genéticas como os *zombies* são uma constante), o filme de acção (aos quais vai, muitas vezes, buscar a trepidação das perseguições e a espectacularidade da violência) ou mesmo o *thriller* (sendo o risco corrido pelas personagens e as consequentes angústia e ansiedade tópicos recorrentes de ambos os géneros). Exemplo paradigmático desse cruzamento é a série ‘Alien’, sempre indecisa entre o terror, a ficção científica, o fantástico e o filme de acção.

Para concluir, importa destacar dois outros aspectos importantes do filme de terror. Por um lado, a centralidade narrativa e dramática da vítima, com a qual o espectador é convidado a identificar-se, muitas vezes através da assumpção do seu ponto de vista. É nessas circunstâncias que o espectador partilha com a vítima o seu maior medo. Por outro lado, a tendência de muitos filmes para a apresentação explícita e muitas vezes exagerada dos efeitos físicos e psíquicos dessa mesma violência sobre as vítimas. Este é um traço distintivo do filme *gore* e que, mais do que o terror ou o medo, tende a criar no espectador a repulsa ou o horror. Em todo o caso, como referimos inicialmente, trata-se de um género cuja lógica efectiva e afectiva assenta, em qualquer circunstância e grau, na experiência negativa, mas distante, do espectador através da penúria ou atrocidade vividas pela vítima.

Na busca de referências do filme de terror, podemos recuar aos tempos mais recuados e apontar títulos como ‘Dracula’, ‘Frankenstein’ ou ‘Homem-lobo’. Ou podemos referir preciosidades como ‘A Máscara do Demónio’, um notável exemplo da proliferação do género em Itália, ou o ‘Dracula’ da Hammer, em Inglaterra. Mas devemos talvez indicar ‘Night of the Living Dead’ como um marco da modernidade do género. Desde então, são inúmeros os filmes que prosseguiram e diversificaram





a tradição deste tipo de filmes: ‘Holocausto canibal’, ‘The Exorcist’, ‘Halloween’, ‘The Fog’, ‘Texas Chainsaw Massacre’, ‘Rosemary’s baby’, ‘Lobisomem americano em Londres’ ou ‘The Omen’. Em tempos recentes, o género continua comercialmente muito vivo, como o comprovam as sagas ‘Hostel’ e ‘Saw’.

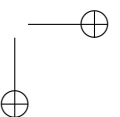
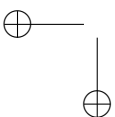
### *Thriller*

Pela intensidade com que o espectador tende a envolver-se na normalmente complexa trama de acontecimentos que são narrados, o *thriller* é um dos géneros mais apreciados pelo público. Podemos, então, enunciar um conjunto de características e propósitos que ajudam a compreender este género cinematográfico, quer no seu modo de funcionamento quer na sua organização formal:

- em primeiro lugar, temos a intenção de criar no espectador uma intensa excitação e nervosismo, como se, nos momentos decisivos, tudo se tornasse insuportavelmente urgente e perturbador;
- em segundo lugar, uma instauração e perpetuação constante da dúvida sobre o desfecho dos acontecimentos e sobre o destino das personagens – é na medida em que a dúvida é constantemente relançada que o espectador é obrigado a rever as suas hipóteses;
- em terceiro lugar, a sugestão verosímil, mas enganosa, de expectativas – desse modo, o espectador é convidado a entrar num jogo de permanente inquietação, incerteza, ansiedade ou angústia.

Devido a todos estes factores, podemos afirmar que se trata do género onde a perspicácia, a crença, a ingenuidade ou a afectividade do espectador mais são postos à prova. A perspicácia, porque ele tenta sempre avaliar quer o decurso da história quer o grau das forças em presença; a crença, porque o espectador é estimulado, a cada momento, a acreditar num desfecho que quase nunca se concretiza; a ingenuidade, porque o estranho toma muitas vezes a aparência do familiar e o familiar revela-se muitas vezes de forma estranha; a afectividade, porque o

*Livros LabCom*





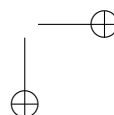
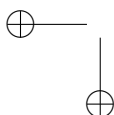


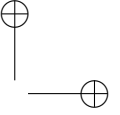
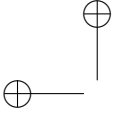
espectador toma um partido acerca do destino das personagens que lhe vem da simpatia que estabelece com estas.

Porque a incerteza e a dúvida detêm no *thriller* um papel nevrálgico, este género tende a partilhar ou a integrar no seu cânone aquilo que se conhece, sinonimamente muitas vezes, por filme de *suspense*. É o facto de o espectador se encontrar em suspenso – ou seja, em dúvida – relativamente ao destino das personagens, partilhando empaticamente os seus medos e as suas vulnerabilidades, que lhe provoca o nervosismo, a ansiedade e a angústia que tão envolventes se tornam. O *thriller* é, portanto, um dos géneros onde a tensão dramática se torna mais forte e onde as expectativas narrativas mais são desafiadas.

Essa tensão dramática provém, em grande medida, do facto de as personagens atravessarem a história numa situação de risco quase fatal e de perigo iminente – como se a qualquer momento, e a todo o momento, algo de irremediável estivesse prestes a acontecer. Uma das situações narrativas onde esse perigo e esse risco mais vincadamente se revelam é precisamente na perseguição, situação que, de algum modo, tem uma função dramática equivalente ao que sucede no filme de acção – daí que estes dois géneros tendam muitas vezes a partilhar certas características que os tornam frequentemente indistinguíveis, pois em ambos os casos se trata de dilatar a tensão e adiar a resolução de um conflito até aos limites.

Esta proximidade ao filme de acção não é a única que o *thriller* manifesta. Outros géneros manifestam alguma espécie de familiaridade com o *thriller*. O filme policial é disso um óptimo exemplo, ao ponto de se falar, em relação a certos filmes, de *thriller* policial. Do mesmo modo, o filme de terror se aproxima do *thriller*, precisamente nos casos em que o medo se transforma em terror, isto é, em que as consequências da violência se prefiguram extremas e causam um elevado nervosismo no espectador. O filme de espíões, com os seus jogos de disfarce e traição, de engodo e inclemência, é outro género que frequentemente se aproxima do *thriller*. De igual modo, o filme de mistério tende a partilhar com o *thriller* a incerteza e a angústia que caracterizam aquele, ainda que, de algum modo, assente precisamente em premissas opostas: num caso, o do *thriller*, sabemos muito desde o início; no filme de mistério, descobrimos tudo no final.





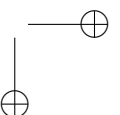
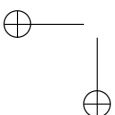
Por fim, importa destacar dois outros aspectos fundamentais para a morfologia narrativa e para a função dramática do *thriller*, um de ordem temporal e outro de ordem espacial. Em primeiro lugar, falamos do dispositivo comum do contra-relógio, isto é, de uma escassez de tempo determinada por um prazo que torna todas as decisões e atitudes do protagonista imperativamente urgentes, originando uma espécie de ansiedade crescente à medida que o tempo se esgota. Em segundo lugar, falamos do dispositivo do labirinto, no qual o protagonista acaba frequentemente por se perder numa espécie de deriva que incrementa a sua angústia e, conseqüentemente, a angústia do espectador. A corrida contra o tempo e a deriva labiríntica acabam, deste modo, por desenhar um género de jogo mental que é proposto ao protagonista e, através deste, ao espectador, funcionando como um desafio que convida quer espectador quer protagonista a testar, cada qual, o seu desempenho.

De algum modo, os filmes de perseguição dos primeiros anos do cinema, os chamados *chase-movies*, podem ser vistos como referências ancestrais do *thriller*. Por outro lado, podemos constatar que as premissas fundamentais deste género são transversais a vários outros. No entanto, se queremos ser justos e exactos, devemos dizer que um nome figura acima de todos os outros, verdadeiro e indiscutível pai do género: Alfred Hitchcock. De ‘The Man who knew too much’ a ‘Notorious’, passando por ‘Suspicion’, ‘Spellbound’, ‘Rear Window’ ou ‘North by northwest’, não lhe faltam exemplos de obras-primas. E ao longo do tempo continuámos a beneficiar dos ensinamentos do mestre: ‘Bullit’, ‘The French Connection’, ‘Dressed to kill’, ‘Basic Instinct’, ‘Usual suspects’, ‘Seven’, ‘Silence of the Lambs’, ‘Cape Fear’ ou a recente e popular trilogia ‘Bourne’ são casos notórios.

## **Western**

Se existe género clássico por excelência, ele é seguramente o *western*. Durante décadas, e até recentemente, foi mesmo, para muitos, sinónimo de experiência cinematográfica plena. E a sua iconografia, com os seus cenários e personagens marcantes, tendia sempre, quando se falava de cinema, a ser a que mais imediatamente invadia a mente do espectador.

*Livros LabCom*





Ao contrário da maior parte dos outros géneros, o *western* é uma criação explicitamente cinematográfica. E a forma como se impôs na cultura popular é tão mais notável quanto enformou o imaginário de diversas gerações de espectadores, nas mais diversas partes do mundo, ajudando a criar a ideia de uma identidade americana que, na realidade, está longe de corresponder à sua verdade histórica.

O *western* é, aliás, não mais que um retrato efabulado do Oeste americano, da expansão da fronteira da civilização, da instauração da lei e da ordem, muitas vezes à custa das populações indígenas, tantas vezes deturpadamente retratadas. Esta oposição múltipla entre a ordem e o caos, entre a lei e a bandidagem, tem na contraposição entre a cidade e o campo, entre o jardim e a selva, um claro eco simbólico, como se a imposição da ordem ao nível social fosse acompanhada por uma mesma imposição ao nível territorial. É nestes vários eixos e oposições que se fundamenta temática e narrativamente a produção de *westerns*.

Retratado como um lugar de múltiplos e complementares conflitos, o *western* revelaria um apelo narrativo dificilmente recusável para os espectadores em busca de excitação cinematográfica. O herói impoluto, indomável e implacável conheceu no *western* a sua mais feliz incarnação nos tempos modernos. De fácil reconhecimento e empatia, o *cowboy* cativou de igual modo públicos urbanos e rurais, jovens e velhos. Como adversários, surgiam maioritariamente os índios ou, como o politicamente correcto veio a emendar, os *native-americans*. Se uma consequência ética e politicamente nefasta se pode apontar ao *western* é, sem dúvida, o preconceito colonialista com que olhou as populações indígenas e a forma como brutalizou e vilipendiou a sua imagem. Essa imagem haveria de, a partir da década de 1960, sobretudo, ser reavaliada e redesenhada, aproximando mais e mais as narrativas e as personagens da sua verdade histórica.

Se quisermos apontar alguns dos elementos fundamentais que sustentam a peculiaridade e familiaridade do género, facilmente constatamos a existência de um repertório de elementos recorrentes. Em termos narrativos, temos as batalhas, em campo aberto ou nas ruas da cidade, e os duelos, no *saloon* ou na rua central e única do povoado. O duelo, pela tensão e urgência da sua resolução, tornar-se-ia um dos mais aguardados e excitantes momentos deste género. Quanto à iconografia, lá temos o





cavaleiro solitário rumo ao por do sol, as roupas de vaqueiro ou a farda do exército, as botas pontiagudas e o lenço ao pescoço, o chapéu branco ou o chapéu preto, símbolos do bem e do mal, as pistolas e os cantis. Para não falar na indumentária e maquilhagem características das tribos índias, dos seus gritos de guerra e das suas armas, o arco e a flecha.

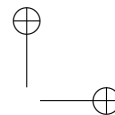
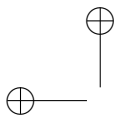
Apesar de a produção actual de *westerns* ser residual, a sua história é uma das mais ricas no que toca a releituras e mutações e, mesmo no seu período clássico, ao contrário do que um olhar distraído possa julgar, o género exhibe uma grande diversidade de abordagens e mesmo de propostas formais. Desde o título para muitos fundador do *western* clássico que é ‘Stagecoach’, de John Ford, até ao último título do género aclamado e consagrado, ‘Imperdoável’, de Clint Eastwood, vários outros filmes podem ser salientados.

Assim, a título de exemplo, ficam algumas referências: o tratamento do espaço exíguo como elemento dramático em ‘Rio Bravo’, de Howard Hawks; a lógica circular da demanda em ‘The Searchers’, de John Ford; a centralidade da protagonista feminina num cenário cromaticamente deslumbrante em ‘Johnny Guitar’, de Nick Ray; o *suspense* criado através de uma narrativa em tempo real em ‘High Noon’; as tonalidades quentes e dilacerantes de melodrama em ‘Duel in the Sun’; a pluralidade de perspectivas em ‘The Man who shot Liberty Valence’; o *remake* de um clássico de Kurosawa, ‘Os Sete Samurais’, em ‘The Magnificent Seven’; a coreografia de violência e desencanto em ‘The Wild Bunch’; a tensão e a música de ‘The good, the Bad and the Ugly’; a paródia em ‘Blazing Saddles’. Entre a criação de lendas do período clássico e a paródia dessas mesmas lendas em décadas mais recentes, estamos perante um género absolutamente singular e diverso.

## Subgéneros

Para além de todos os géneros anteriormente descritos e das peculiaridades que foram sendo referidas, uma enorme multiplicidade de derivações e particularidades origina uma vastíssima quantidade de subgéneros. A constante mutação dos géneros não permite uma grelha definitiva das variações e reconfigurações possíveis, das suas mudanças cíclicas e das



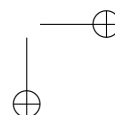


suas disseminações. Basta que um grupo suficientemente significativo de obras exiba alguma familiaridade de atributos para, eventualmente, começar a ser classificado segundo critérios genéricos. Assim, os subgéneros surgem, muitas vezes, devido a inúmeros factores e cumplidades: ao nível narrativo, temático, iconográfico ou estilístico, de duração, de condições de produção ou de modos de difusão.

Sendo que a ideia de subgénero remete necessariamente para as ideias de divisão ou de inferioridade, uma possível distinção entre género e subgénero poderá passar pela identificação de um vasto conjunto de características críticas profundamente marcadas para um género (ou seja: um género tende a ser universal e a incluir o maior número de obras), ao passo que um subgénero tenderá a assentar num conjunto limitado de características comuns aos filmes que os integram. O subgénero pode, por seu lado, ser uma consequência de um género que perdeu dimensão crítica (como o filme de *gangsters* ou o filme de aventuras) ou da eleição de um conjunto mínimo de características de um género e da rejeição das restantes (como o filme *gore* ou o *western-spaghetti*). Importa ainda referir que um subgénero pode resultar de uma apropriação regional de um género universal (como acontece com os filmes de terror japoneses ou coreanos, com as comédias francesas ou italianas, ou com o cinema musical indiano).

Uma vez que um subgénero pode constituir-se a partir da comunhão de um conjunto reduzido de características, ou mesmo de uma única e decisiva característica, podemos identificar uma vastidão aparentemente infundável de subgéneros. De seguida caracterizamos de modo muito breve alguns deles, tendo em conta os aspectos essenciais e o contexto que os caracteriza.

Podemos identificar o tema como critério de constituição de subgéneros. O filme **épico** aborda grandes questões que são colocadas sobre o pano de fundo dos grandes acontecimentos. O heroísmo, a coragem e a superação são exigidos a cada momento aos protagonistas. No final, o desfecho acabará por se revelar lendário, em muitos casos resultando de um martírio ou sacrifício derradeiro. A grandiosidade total e a perseguição do absoluto tornam-se uma premissa narrativa e estética. Uma batalha decisiva acabará por ser travada em que o destino de um povo





e o destino de um indivíduo se tornarão indistinguíveis, através da libertação da opressão ou da conquista do futuro. Filmes como ‘Os Dez Mandamentos’, ‘Ben Hur’, ‘Cleópatra’, ‘E tudo o Vento Levou’, ‘Napoleão’ ou ‘Braveheart’ são alguns bons exemplos, tomando como notáveis destinos pessoais que se jogam contra circunstâncias históricas extraordinárias.

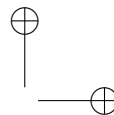
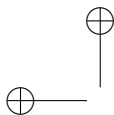
Tomando em atenção o tema que abordam, podemos encontrar igualmente o designado **filme-catástrofe** (que poderíamos designar como uma espécie de épico moderno, pela intenção de dar aos acontecimentos uma dimensão grandiosa). Do ponto de vista narrativo, é possível encontrar de uma forma bastante clara uma série de lugares-comuns: as mortes progressivas das diversas personagens; o risco constante em que as enormes massas humanas se encontram, atingindo por vezes a própria humanidade inteira; a divisão em grupos no que respeita às estratégias de sobrevivência e decisões críticas; a força inelutável da natureza; a prevalência do sentido de comunidade; a lógica sacrificial que as adversidades exigem. ‘Earthquake’, ‘Towering Inferno’ ou ‘Poseidon’ são boas ilustrações deste género.

As façanhas extraordinárias dos espadachins, nos duelos sempre excitantes e no limite da incerteza, com voltas e reviravoltas, fizeram durante anos – antes do moderno cinema de acção se ter apropriado quase exclusivamente da adrenalina fílmica – as delícias de muitos espectadores. Falamos dos chamados filmes de **capa e espada**, os quais tomavam como cenário, umas vezes, o alto mar e os barcos de piratas, com as intensas batalhas navais como contexto, noutras vezes, os palácios e castelos, com as suas conspirações e oposições, as lutas fratricidas de poder e a honra das vulneráveis donzelas ou dos bravos cavaleiros em questão. Filmes como ‘Scaramouche’ ou ‘Captain Blood’ são dois exemplos de um género que conheceu nos anos 1940 e 1950 o seu apogeu.

De alguma forma podemos ver os filmes de **artes marciais** como um equivalente oriental dos filmes de capa e espada. Tratando-se de uma produção proveniente do extremo-orient, a sua dinâmica extraordinária acabaria por conquistar as plateias ocidentais durante décadas,

*Livros LabCom*

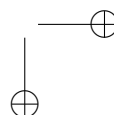
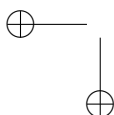




sobretudo na segunda metade do século XX, sendo que ocasionalmente – como sucedeu com a vaga recente deste tipo de filmes – retomam a sua popularidade. O segredo desta popularidade assenta, sobretudo, nos seguintes aspectos: a espectacularidade e mesmo incredulidade das trepidantes coreografias, o sentimento de *fake* (na imagem e no som) que acaba por dar um toque de humor, os *zooms* incisivos e a montagem frenética, as arrebatadoras e compulsivas histórias de vingança. Do ícone absoluto que é Bruce Lee e dos míticos produtores Shaw Brothers aos recentes sucessos de filmes como ‘O Tigre e o Dragão’ e ‘O Herói’ é extensa a tradição deste subgénero.

O cinema – como, aliás, as demais artes – desde sempre se propôs realizar a sua auto-análise, olhar as suas limitações e possibilidades. Do processo criativo aos procedimentos técnicos, do poder da ilusão à auto-reflexividade, da abertura ao onírico à materialidade palpável, são vários os ângulos em que o cinema olha para si próprio. O género do *filme sobre o filme*, ou do *filme dentro do filme*, constitui uma meta-linguagem, ou seja, uma linguagem que fala sobre si mesma, numa espécie de *mise-en-abyme*. Daí que se possa mesmo falar de **meta-filmes**. Desde os primeiros anos do cinema – em filmes como ‘The Big Swallow’ ou ‘Sherlock Jr.’ – aos mais recentes ‘Last Action Hero’ ou ‘Hollywood Ending’, passando pelos filmes-ensaio de Jean-Luc Godard, como ‘Weekend’ ou ‘Pierrot le Fou’, são dezenas os exemplos desta abordagem.

Podemos identificar igualmente subgéneros a partir do tipo das suas personagens. Desde o início do cinema que as biografias de personalidades ou personagens incomuns se tornaram bastante populares – a começar pelas adaptações da Paixão de Cristo que desde os primeiros anos tiveram lugar, ainda sob grande influência do teatro e da pintura, recriando os chamados *tableaux vivantes* muito em voga no século XIX. Um momento marcante do *biopic* durante o cinema mudo é o megalómano ‘Napoleão’, que Abel Gance realizou em 1927. Ao longo da história do cinema e até à actualidade, o cinema não cessaria de levar ao ecrã a vida das mais variadas figuras, que por um ou outro motivo alcançaram uma elevada notoriedade social, cultural ou política nos mais diversos





contextos – de políticos de renome como John Kennedy ou Ghandi a estrelas da música como Jim Morrison ou Ian Curtis.

Se é certo que o *gangster film* conheceu a sua idade de ouro durante os anos de 1930, em Hollywood, com títulos emblemáticos como ‘Public Enemy’, ‘Little Caeser’ ou ‘Scarface’, o certo é que nunca deixou, até à actualidade, de suscitar um enorme apelo no grande público. Este tipo de filmes, que retrata a ascensão e queda deste género de personagens moralmente pouco recomendáveis – cujo fascínio advém precisamente dessa ousadia e rebeldia contra o sistema de valores instituído e do seu *modus operandi* profundamente violento – haveria de originar alguns títulos emblemáticos da história do cinema e marcar mesmo a carreira de alguns dos seus grandes autores. Entre as obras, merece especial destaque ‘The Godfather’, de Francis F. Coppola, um dos grandes títulos da história do cinema. Entre os realizadores mais recentes cuja carreira é marcada por este tipo de filmes ganham especial relevo Martin Scorsese e Quentin Tarantino.

Como a própria designação indica, os filmes de adolescentes (*teen movies* ou *teen pics*, como são conhecidos) remetem claramente para o universo da adolescência. Isto acontece, aliás, a dois níveis, os quais claramente se encontram interligados: por um lado, o público a que se destinam é maioritariamente jovem; por outro, e em clara correspondência, os temas abordados dizem respeito a este escalão etário. Assim, as histórias, as personagens, as situações e todas as referências destes filmes dizem respeito à adolescência (como a angústia do crescimento, a descoberta da sexualidade ou os conflitos familiares), o que possibilita uma fácil identificação por parte do espectador. Dos clássicos como ‘Rebel Without a Cause’ às paródias como ‘Not Another Teen Movie’, são inúmeras as abordagens que encontramos neste subgénero.

Ao contrário do que sucede usualmente no cinema narrativo, em que a relação afectiva primordial se centra no romance entre um homem e uma mulher, o *buddy film* privilegia as relações de camaradagem entre dois elementos do sexo masculino. Apesar deste tipo de relações ser visível ao longo da história do cinema (basta pensarmos nas duplas cómicas







de Laurel e Hardy, de Jerry Lewis e Dean Martin, de Walter Mathau e Jack Lemmon, por exemplo), é sobretudo nos anos de 1970 que este subgénero ganha relevância. Aqui uma dupla ganha especial destaque: Robert Redford e Paul Newman. Estes dois actores contracenaram em obras marcantes como ‘Butch Cassidy and the Sundance Kid’ ou ‘The Sting’. Filmes igualmente marcantes do final dos anos 1960 são ‘Easy Rider’ e ‘Midnight Cowboy’. Narrativamente, o espírito de aventura e ousadia dos protagonistas são fundamentais, acompanhados por uma série de peripécias normalmente cómicas, mas por vezes dramaticamente decisivas.

Durante a década de 1970 surgiu nos EUA uma concepção de evento cinematográfico que determinaria fortemente a lógica de produção posterior: o chamado *blockbuster*. A característica fundamental deste tipo de filmes prende-se com a capacidade de penetração massiva na esfera pública e mediática, procurando dar à obra ou produto uma presença ubíqua e torná-la um sucesso universal. Para atingir esse objectivo, é frequente o recurso a campanhas de promoção milionárias, as quais colocam em destaque os valores de produção extravagantes deste tipo de produtos: vedetas famosíssimas e salários exorbitantes, efeitos especiais *state-of-the-art*, distribuição em milhares de salas, *merchandising* universal e promoção nas mais diversas plataformas e suportes. Os investimentos em promoção chegam a rivalizar com os investimentos na produção. Títulos como ‘Jaws’, ‘Star Wars’ ou ‘Titanic’ são exemplos claros desta estratégia criativa e produtiva, tendo alcançado um sucesso planetário extraordinário.

A produção cinematográfica americana tem no *remake* um dos seus expedientes criativos mais comuns. O *remake* consiste em tomar um filme previamente existente e fazer uma versão actualizada do mesmo. O critério predominante consiste em averiguar do potencial comercial ou criativo que o filme mantém. Em função dessa avaliação, decide-se se vale a pena recuperar um determinado universo e respectivas personagens. A lógica de abordagem subjacente ao *remake* pode ser extremamente variada. Por vezes são recuperados filmes de culto, extrema ou relativamente desconhecidos; outras vezes são actualizados grandes





sucessos da história do cinema. A abordagem criativa, por seu lado, é também múltipla: em certos casos, de grande proximidade e fidelidade ao original; noutras situações, o material de que se parte é extremamente refeito. Um caso paradigmático de fidelidade ao original é o *remake* que Gus Van Sant fez do clássico ‘Psycho’, através de uma reconstituição plano a plano.

Se o *remake* tende a trabalhar sobre o tema, sobre o género, sobre a narrativa ou sobre as personagens de um filme anterior, com maior ou menor grau de alteração, o *pastiche* é um tipo de filme que opera ao nível do estilo do filme original (reconstruindo-o, imitando-o). Aqui, mais do que as questões de conteúdo, são sobretudo as questões de forma que são objecto de atenção. Normalmente, trata-se de tentar discernir as marcas estilísticas do autor original e aplicá-las numa nova obra. Daqui resulta, frequentemente, uma homenagem em que o discípulo reconhece as influências do mestre que o precedeu e com quem fez a sua aprendizagem. Dois exemplos de cineastas que frequentemente procedem segundo esta estratégia criativa são Brian de Palma e Quentin Tarantino. No primeiro caso, são nítidas as influências do mestre Hitchcock; no segundo, são frequentes as marcas estilísticas do cinema na sua dimensão mais popular: filme de *gangsters*, *grindhouse*, série B, artes marciais, *film noir*, *anime* são alguns dos alvos.

Apesar de se tratar de uma forma artística que recorre a contributos de vários intervenientes, quer ao nível técnico quer ao nível artístico, um filme acaba por ter uma assinatura individual de um realizador que é reconhecido como o seu autor. Porém, não apenas existem diversas parcerias criativas – a mais famosa das quais será a dos irmãos Joel e Ethan Coen – como ao longo da história do cinema se verificou a produção daquilo que se pode designar como **filme colectivo**. Neste caso, o ponto de partida temático tende a ser comum e, a partir de premissas partilhadas, cada realizador apresenta a sua abordagem do mesmo. Desde as experiências do Grupo Dziga Vertov que integrava, entre outros, Jean-Luc Godard e Jean-Pierre Gorin, até aos recentes ‘11 Perspectivas’, ‘Paris je t’Aime’ ou ‘Chacun son cinema’, passando pelas ‘Histórias de Nova Iorque’, de Martin Scorsese, Woody Allen e Francis



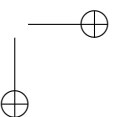
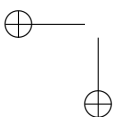


Coppola ou ‘Eros’, de Wong Kar-Wai, Steven Soderbergh e Michelangelo Antonioni são diversos os exemplos.

O *home-movie* é outro (sub)género em que as condições de produção são incontornáveis – neste caso, é sobretudo fundamental o facto de essas condições serem francamente modestas ou mesmo precárias e a preparação académica ou técnica ser diminuta. Esta produção doméstica tende a ser autobiográfica, privilegiando um registo de autenticidade, numa lógica muito própria do cinema documentário. Se podemos fazer remontar a origem do *home-movie* aos pequenos episódios dos filmes dos irmãos Lumière, a verdade é que este subgénero conheceu um enorme incremento sobretudo com a introdução de tecnologias aparentemente favoráveis a uma democratização da criação e da produção – falamos aqui sobretudo das câmaras de vídeo baratas e portáteis e das *webcams*. A Internet tornou-se igualmente uma plataforma de divulgação fundamental, sobretudo através do fenómeno *youtube*. A estética do *home-movie* acabaria por se alastrar mesmo à ficção, como são exemplo as imagens de super 8 frequentemente usadas em *flashbacks* ou o filme ‘Redacted’, uma espécie de diário de guerra da era digital.

O *western-spaghetti* deve o seu nome precisamente ao facto de se tratar de filmes pertencentes a um género e um tema clássico americanos, o *western*, produzidos fora do seu local de origem. A produção destes filmes era italiana e disseminou-se sobretudo na segunda metade da década de 1960 e na primeira parte da década de 1970. Os realizadores eram também italianos, mas, curiosamente, os actores eram de diversas proveniências – inclusivamente americanos – e, mais singular, a rodagem era feita no sul de Espanha, na região de Almeria, local extremamente parecido com o Oeste americano. Em termos de estilo, estes filmes distinguiam-se, sobretudo, pelo exagero na acção e na caracterização das personagens, pelo tom de paródia delirante das convenções do *western* e pela imperfeição técnica (que se tornaria uma marca artística). Entre os realizadores, o nome mais destacado é seguramente o de Sérgio Leone – com quem trabalhou o mais notável dos actores deste subgénero, Clint Eastwood.

Se tomarmos o cenário como um elemento distintivo podemos identi-





ficar vários subgéneros. O *road-movie* constitui, de algum modo, uma actualização da *quest* (busca) clássica, na qual uma personagem parte, sozinha ou acompanhada, numa busca mais ou menos deliberada por um determinado objectivo/objecto. Durante essa viagem, à medida que vai ultrapassando um conjunto mais ou menos vasto de obstáculos, a personagem vai sofrendo também uma transformação na sua visão do mundo e nos traços fundamentais do seu carácter. Se é possível ver características de *road-movie* em diversíssimos filmes da história do cinema – de ‘Uma Noite Aconteceu’ a ‘As Confissões de Schmidt’, passando por ‘Apocalypse Now’ ou ‘Natural Born Killers’, por exemplo –, é nos anos de 1960 e 1970 que este subgénero conhece o seu período mais marcante, com títulos como ‘Bonnie and Clyde’, ‘Easy Rider’ e ‘Badlands’, entre outros. Neste género, em que as estradas, auto-estradas e demais redes viárias ganham especial importância dramática e cenográfica, os automóveis e motocicletas tornam-se fulcrais.

O cenário é um elemento igualmente importante em muitos **filmes de aventuras**. O ciclo de filmes protagonizados por Errol Flynn nos anos 1930 (como ‘Robin Hood’ ou ‘Captain Blood’, por exemplo), as inúmeras façanhas de Tarzan protagonizadas por John Weissmüller ou o clássico ‘King kong’, da mesma década, são óptimos exemplos do filme de aventuras clássico (ainda que, por vezes, misturado com outros subgéneros como o filme histórico ou o filme fantástico). Algumas das mais interessantes características deste género de filmes prende-se com a descoberta de novos mundos, normalmente concretizada em sumptuosos, distantes, perigosos e exóticos cenários; com a incerteza do destino dos protagonistas; com um heroísmo diletante desses mesmos protagonistas, capazes muitas vezes de achados de humor mesmo nas situações mais críticas; com, finalmente, um toque de romantismo clássico que funciona como apaziguamento das contendas e dos perigos aventureiros.

De modo oposto ao *road-movie*, ao filme de aventuras ou mesmo à *quest* clássica, o *kammerspiel* distingue-se enquanto subgénero precisamente pelo facto de a sua acção decorrer num espaço exíguo e com um número muito reduzido de personagens. A influência do teatro de câmara é nítida neste tipo de filmes que se popularizaram sobretudo

*Livros LabCom*

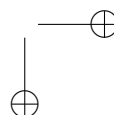
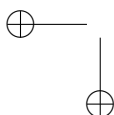




nos anos de 1920 na Alemanha. Durante este período, estas narrativas tendiam a centrar-se na descrição e análise das condições de existência das classes trabalhadoras – como é exemplo ‘O Último Homem’, de Murnau. A psicologia das personagens tende a ganhar uma enorme importância, muitas vezes reforçada pelo próprio cenário. Posteriormente a este período áureo, Ingmar Bergman, um dos mais importantes autores da história do cinema, seria um dos mais influentes realizadores a trabalhar a partir dos pressupostos deste subgénero. No cinema independente e no cinema de autor não é raro, igualmente, encontrarmos elementos do mesmo.

Os filmes de **tribunal** e os filmes de **prisão** são, como as próprias designações indicam, tipos de obras onde o cenário é fulcral, tratando-se de subgéneros muito oscilantes no que respeita à produção e à popularidade. Importa referir então que: no filme de tribunal, a retórica toma a sala de tribunal como um palco de contendas verbais, no sentido de garantir que se cumpra a promessa de justiça; no caso do filme de prisão, a astúcia é decisiva para o protagonista na elaboração de um engenhoso plano de fuga de um espaço cujo objectivo último é o encarceramento absoluto. Em ambos os casos, os efeitos de *suspense*, dúvida e ansiedade provocados no espectador tendem a criar neste uma enorme empatia com as personagens. Ao longo das últimas décadas, a popularidade tanto de um como de outro subgénero tem originado uma vasta produção de ficção televisiva, mais do que cinematográfica. Alguns exemplos são ‘Law and Order’ ou ‘Prison Break’.

As condições e lógicas de recepção dos filmes podem ser igualmente um factor de tipificação dos mesmos. O cinema *trash*, por exemplo, distingue-se pelo facto de apresentar valores de produção incipientes e temas cuja escolha ou abordagem estão longe do cânone cultural e social vigente: sexo, droga ou violência são alguns exemplos. É um cinema que menospreza ou sabota as preocupações técnicas e artísticas e convoca o público para uma adesão eminentemente lúdica. Realizadores como Russ Meyer ou Roger Corman construíram todo o seu prestígio enquanto autores de obras deste subgénero. A proximidade ao cinema *gore* é muito clara, sendo recorrentes em ambos os casos as cenas de nudez explícita ou





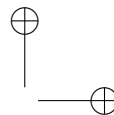
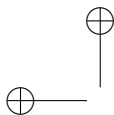
de violência exagerada. São obras que se transformam frequentemente em filmes de culto.

Os **filmes de culto** são obras que, contra toda a expectativa e devido a circunstâncias específicas e imponderáveis, ganham um valor cinematográfico – e mesmo cultural – surpreendente. Os realizadores Robert Rodriguez e Quentin Tarantino são, na actualidade, dois dos maiores promotores, defensores ou recuperadores tanto do cinema *trash* como do filme de culto, tendo mesmo criado, em regime de produção industrial *mainstream*, o díptico ‘Grindhouse’, filmes obedecendo às premissas conceptuais e estilísticas desse tipo de obras. Este culto devoto de que são alvo filmes de qualidade duvidosa acaba por originar um outro subgénero cada vez mais importante, o *fan film*, assente numa releitura ou homenagem do original, frequentemente em tom de paródia. Alguns filmes exemplificativos destes subgéneros são ‘Plan 9 from Outerspace’, ‘Rocky Horror Picture Show’ ou ‘Blair Witch Project’.

Próximos tanto do filme trash como do filme de culto temos ainda os designados filmes de **série B**. Estes filmes devem a sua denominação ao facto de serem produzidos como complemento de um filme A, durante o *studio-system* da Hollywood clássica. Em certas sessões eram apresentados dois filmes (sessões conhecidas como *double bill*), um de qualidade pretensamente indiscutível e um de baixo orçamento, rodado em pouquíssimo tempo, sem grandes condições de produção e actores de segunda linha. Algumas destas obras, pensadas e produzidas apenas para preencher o programa duplo – como forma de combater a ameaça emergente da televisão – acabariam por revelar uma qualidade artística singular e imprevista, alimentando a cinefilia de muitos realizadores como Jean-Luc Godard, Martin Scorsese, Steven Spielberg, Quentin Tarantino ou Tim Burton, por exemplo.

Podemos ainda categorizar os géneros em função do tipo de conteúdo. O *gore* apresenta-se como um subgénero do filme de terror. Distingue-se dentro deste género clássico pela forma explicitamente exagerada como apresenta situações de violência e, por vezes, de sexo. Esta exposição da violência de uma forma absolutamente livre passa pela exibição hiperealista de vísceras humanas ou animais, pelo uso de enormes



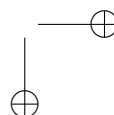
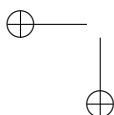


quantidades de sangue em cenas de crime e abuso físico, pela dilatação das cenas de tortura que podem levar o espectador à agonia ou à náusea. Em sentido inverso, esta tendência deliberada para a hipérbole desmedida pode acabar por transformar certas cenas em momentos de paródia e de comédia, num registo semelhante ao *slapstick* clássico.

Nos anos 1970, um conjunto de filmes feitos por realizadores negros, com temas e cenários próprios desta comunidade americana e com este segmento da população como audiência privilegiada acabaria por ficar conhecido como *blaxploitation films*. A vida no gueto, o tráfico de droga, a prostituição, o crime e a violência são algumas das marcas deste subgénero. Outro dos elementos distintivos deste tipo de filmes é a banda sonora, com composições *funk* e *soul* de grande qualidade musical, compostas por nomes como Isaac Hayes ou Curtis Mayfield. Estes filmes foram uma espécie de precursores de um cinema de identidade afro-americana que nos anos 80 e 90 teria em Spike Lee o seu nome mais relevante e controverso. Paródias e homenagens foram igualmente levadas a cabo por realizadores como Quentin Tarantino em ‘Jackie Brown’ ou Mike Meyers em ‘Austin Powers’.

Um dos ramos mais relevantes no que respeita ao volume de produção e mesmo ao volume de negócio na indústria cinematográfica é a **pornografia**. Trata-se de um género reconhecível pelo conteúdo sexual explícito, e por isso muitas vezes clandestino. Uma retórica e uma estética muito próprias, assentes no grande plano e na interpelação do espectador, jogam com dois dados fundamentais da experiência cinematográfica: o exibicionismo e o voyeurismo. Duas variantes da pornografia são o *soft porno* e o *snuff movie*. No primeiro caso, o traço distintivo passa sobretudo pela excitação através da insinuação e não da exibição de cenas de sexo. No segundo caso, trata-se de um subgénero cuja real existência é muitas vezes questionada, mas cuja característica essencial consiste na morte dos próprios actores que protagonizam o filme.

Poderíamos continuar uma lista infindável de subgéneros. Acrescentamos apenas mais algumas notas: com as novas tecnologias, o *home-movie* e o *mash-up*, por exemplo, sofreram um claro incremento, ao





mesmo tempo que surgiam os filmes para e de telemóvel, bem como as animações para a internet.

Por outro lado, é possível dentro de géneros abrangentes encontrar subgéneros muito particulares: no documentário, por exemplo, temos o **filme-compilação**, o *found-footage film*, o *rockumentary*, o *mockumentary*, o **filme antropológico**, o **filme etnográfico** ou o próprio *making-of*; no cinema experimental, podemos encontrar a **sinfonia urbana**, o **cine-poema**, o *trance-film*, o filme *underground*, o *direct filme* ou **filme-ensaio**; na animação podemos ir do filme de **mari-onetas** ao filme de **silhuetas**, da **fábula** ao *machinima*, apenas para dar alguns exemplos.

A própria duração pode ser um critério de tipificação. Ao lado das muito comuns **longa e curta-metragem**, encontramos agora os *micro-movies*, feitos para a internet e para os telemóveis, mas temos igualmente as cada vez mais regulares **prequelas e sequelas**, as **trilogias** e as **tetralogias**, conjunto de filmes sobre um mesmo universo, um mesmo tempo ou as mesmas personagens, que de algum modo recuperam a lógica dos *serials* clássicos.

