A CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM HÍBRIDA NO CINEMA BRASILEIRO: UMA ANÁLISE DO FILME 2 COELHOS

GT14: Discurso e Comunicação

Murilo Gabriel Berardo Bueno
murilobuenomestre@gmail.com

Raquel de Paula Ribeiro.
raqueldepr@gmail.com
Faculdade de Informação e Comunicação.
Universidade Federal de Goiás. Brasil

Resumo

O Artigo proposto tem como intuito analisar a estrutura narrativa do filme 2 coelhos, de Afonso Poyart. Essa produção, que possui linguagem híbrida e mistura cinema de ficção e animação, possui como característica principal uma estrutura fragmentária, bem como situações e personagens que são influenciados pela estética do videogame e das novas tecnologias. A partir de alguns pressupostos teóricos como a identificação de uma narrativa pós-moderna e da influência das novas tecnologias, o trabalho pretende identificar a influência dos games no filme. Além disso, o trabalho se propõe a identificar tendências estéticas do cinema pós-moderno à América Latina, principalmente o cinema brasileiro. Levando em conta o conteúdo discursivo do filme aqui escolhido como objeto de estudo, a construção dos personagens e os signos presentes na diegese, foram desenvolvidas análises a partir da interdisciplinaridade da linguagem cinematográfica e dos estudos midiáticos.

Palavras Chave: cinema; narrativa cinematográfica; narrativas transmídia; games; representação.

Resumen

El artículo propuesto tiene la intención de analizar la estructura narrativa de la película 2 conejos ,del director de cine Afonso Poyart . Esta producción , que cuenta con lenguaje híbrido y mezcla el cine de ficción y animación, tiene como característica principal una estructura fragmentaria , así como las situaciones y los personajes que están influenciados por la estética del juego y las nuevas tecnologías . Desde algunos supuestos teóricos como la identificación de una narrativa posmoderna y la influencia de las nuevas tecnologías , el trabajo tiene como objetivo identificar la influencia de los juegos en la película. Además , el estudio tiene como objetivo identificar las tendencias de la estética posmoderna del cine de la América Latina , principalmente el cine brasileño . Teniendo en cuenta el contenido discursivo de la película elegida aquí como un objeto de estudio , la construcción de los personajes y los signos presentes en la diégesis , desde un análisis interdisciplinario del lenguaje cinematográfico de los estudios de los medios de comunicación.

Palabras clave: cine, narración cinematográfica, narrativas transmedia; juegos; representación.

A linguagem cinematográfica e a proposta de um novo modelo

A linguagem cinematográfica é a estética utilizada para se contar histórias por meio dos elementos constitutivos do discurso visual, que combinam unidades de significação e que, segundo Martin (2003), marcam o ponto de vista do diretor.

O filme pode ser compreendido de duas maneiras: material e subjetiva. Do ponto de vista estrutural, Aumont (1995) define que a junção de vários fotogramas organizados em uma película transparente são projetados com a ajuda da luz e da velocidade de movimentação do rolo, formando assim uma representação.

Esse deslocamento faz com que o espectador tenha a impressão de movimento e interprete esses fragmentos que foram captados, organizados e dispostos em sequência como uma rede de significação.

Desde o advento do cinema sonoro, os diálogos, ruídos e trilhas são registrados e projetados juntamente com os fotogramas. Ao analisar essa representação pelo viés psicológico, tentamos observar não apenas a composição material audiovisual, mas todo o encadeamento simbólico presente na diegese[1]. É possível classificar o filme também como uma representação que pode ter diversas funções, desde fornecer entretenimento e espetáculo ou representação artística até a estruturação de uma unidade narrativa documental ou ficcional.

Assim como a escrita literária, a junção de diferentes aberturas da objetiva (planos), aliados aos movimentos de câmera, a trilha sonora e outros elementos de significação, criaram uma forma de representação específica, pois cada um desses recursos utilizados corresponde a um termo da escrita visual e tem um significado simbólico próprio[2].

---

[1] Diegese, de acordo com Marcel Martin, corresponde a todo o espaço fílmico, ou seja, tudo o que é mostrado ao espectador e que compõe a espacialidade ficcional.
[2]Mais informações em: MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

Os processos de produção exteriores à obra audiovisual são ocultados pelo desenrolar da história. Com isso o indivíduo, ao se identificar com a narrativa, entra em um processo definido por Machado (2007) como “Imersão”.

A imersão, definida pelo autor em epígrafe, pode ser interpretada como o processo de participação do espectador que ao receber diversos estímulos sonoros e visuais dentro da sala escura e ao se projetar nas vivências dos personagens entra em um processo de concentração quase hipnótico que o faz se perceber como participante do filme.

Esses aparatos técnicos e simbólicos levam a pessoa que está assistindo a cena a projetar-se tanto na narrativa quanto nos personagens. De acordo com o autor em questão, “A câmera subjetiva insere imaginariamente o espectador dentro da cena, permitindo-lhe vivenciá-la como um sujeito vidente implicado na ação” (MACHADO, 2007, p.222).

Essa identificação do espectador com a narrativa cinematográfica e a influência mútua do videogame e das estruturas multimidiáticas são objeto de estudo desse trabalho que tem como objetivo mapear e interpretar essas composições audiovisuais no filme 2 Coelhos.

Com as constantes trocas simbólicas propostas pelo processo de globalização, o advento da internet e a evolução tecnológica dos videogames e jogos em rede surgiram novas propostas de narrativa e interação com o espectador, fato que ampliou o processo de identificação e iteratividade.

Houve também uma fragmentação da estrutura narrativa tradicional, pois a multiplicidade de identidades difundidas tanto pelo contato entre as culturas dentro do que Mcluhan define como “Aldeia Global”, onde diversas identidades

coexistem, inclusive as definidas pelo consumo, de certa forma levou a uma fragmentação do sujeito pós-moderno que se tornou um ser multifacetado, híbrido e que compartilha diversos sistemas simbólicos concomitantemente.

Esses aspectos alteraram a composição narrativa cinematográfica e estruturaram características que marcaram o cinema pós-moderno, como a mistura de gêneros e linguagens de ficção, animação, documentário, narrativas 3D, construção do perfil psicológico dos personagens semelhante aos personagens dos jogos de RPG e dos videogames, subversão da estrutura linear do roteiro, que não possui uma sequência cronológica de começo, meio e fim e, além disso, combina pequenas histórias e parênteses dentro do filme, fato que traz uma narrativa fragmentária.

Todos esses aspectos serão discutidos durante o artigo a partir da análise do filme 2 Coelhos, dirigido e roteirizado por Afonso Poyart, a fim de tentar identificar como hipótese norteadora da discussão, de que forma a estrutura pós moderna influenciou as narrativas e o ponto de vista dos diretores da América Latina, especificamente no cinema Brasileiro. Outro ponto de discussão do trabalho são os elementos que compõem a linguagem híbrida do filme 2 Coelhos e em quais aspectos determinam esse hibridismo.

Assim, a análise será feita a partir de alguns vieses principais: a análise da estrutura narrativa, a identificação e interpretação de possibilidades híbridas dentro do discurso visual e a construção do perfil psicológico dos personagens e sua inter-relação com os games.

Antes de se iniciar a análise faz-se necessário mapear alguns aspectos do cinema brasileiro a fim de traçar um panorama histórico que poderá auxiliar na

averiguação das tendências estéticas atuais a partir do filme escolhido como objeto de estudo.

Desde meados dos anos 60 um novo gênero de cinema ganhou força no Brasil: eram as pornochanchadas. Esse gênero citado pelos autores foi intitulado dessa forma por misturar elementos das chanchadas, que eram a exploração do humor ingênuo e popular, com altas parcelas de erotismo.

As histórias não tinham cenas de sexo explícito como nos filmes pornográficos, mas várias imagens de nudez e sensualidade. Isso fez com que ao mesmo tempo que impulsionavam o mercado cinematográfico brasileiro, fosse criado um estigma de baixa qualidade artística das produções nacionais em relação às estrangeiras, principalmente as hollywoodianas.

De acordo com Caldas, Montoro e Calazans (2006), no final dos anos 80, com o arrefecimento da ditadura, a esperança dos brasileiros era de que a cultura em geral, principalmente o cinema, crescesse e abrisse espaço para novos debates.

Entretanto, após a queda do regime militar e o término do mandato do vice de Tancredo Neves, José Sarney, Fernando Collor de Melo assume o poder por meio de eleições diretas e toma várias decisões que comprometem ainda mais as produções nacionais.

Durante o governo Collor (1990 a 1992) houve o fechamento da Embrafilmes (Empresa Brasileira de Filmes S.A.) que era a principal distribuidora do país; a extinção da Concine, órgão que fiscalizava as leis audiovisuais e a transformação do Ministério da Cultura em secretaria. O cinema brasileiro, sem o apoio estatal necessário, caiu em total descrédito. Segundo Nagib (2002), os dois anos que

antecederam o “impeachment" de Collor foram considerados os piores já vivenciados pelo cinema do país (p.13).

O público brasileiro perdeu as esperanças de haver um reaparecimento das produções nacionais. Alguns diretores ainda tentaram resistir ao período ruim. Filmes produzidos anteriormente foram exibidos e outros foram feitos com pouquíssimos recursos, como ressaltam Caldas, Montoro e Calazans (2006):

> alguns filmes que tinham sido produzidos anteriormente, ou outros poucos feitos, em condições precárias, foram lançados, em 1990, Boca de Ouro (dir.: Leon Hirszman), A Grande Arte / High Art (Walter Salles), Rádio Auriverde (Sylvio Back); em 91, Matou a Família e foi ao Cinema (Neville D`Almeida), O Fio da Memória (Eduardo Coutinho); em 92, Perfume de Gardênia (Guilherme de Almeida Prado), Oswaldianas (Júlio Bressane, Lúcia Murat, Roberto Moreira, Inácio Zatz e Ricardo Dias, Rogério Sganzerla), O Vigilante (Ozualdo R. Candeias); em 93, Alma Corsária (Carlos Reichenbach), Capitalismo Selvagem (André Klotzel). Porém mal chegaram às telas comerciais. (p155).

Além do problema da pouca verba para a realização, essas obras ficcionais padeciam da ausência de capital para a distribuição e da falta de credibilidade junto ao espectador brasileiro. Embora trouxessem temas inovadores e formas de narrar diferentes, esses filmes não possuíam apoio nem do governo nem do público, que tinha perdido a esperança no cinema nacional.

Em resposta à profunda insatisfação dos cineastas que queriam continuar a produzir, a lei 1840/92 deu permissão a pessoas de caráter físico e jurídico para

apoiarem esses realizadores com a dedução do benefício em impostos. Outra tentativa de apoio ocorreu em 1993, com a implementação da “Lei do Audiovisual” que permitia às empresas privadas o investimento na realização de filmes em troca de benefícios fiscais.

Posteriormente, Itamar Franco, vice-presidente do Brasil na época, assume o cargo de presidente após o “Impeachment” de Fernando Collor, em 1994, e cria outra série de leis de fomento à produção audiovisual que começam a ser vistas como uma esperança para que o cinema renasça. Com o objetivo de reconquistar a confiabilidade do público nacional, surge a denominação de “Retomada do Cinema Brasileiro”.

De acordo com Caldas, Montoro e Calazans (2006), nesse mesmo ano houve o lançamento de mais ou menos 12 filmes. As produções de destaque foram “Carlota Joaquina: Princesa do Brazil” *(1995)*, da diretora Carla Camurati e “O Quatrilho” *(1995)*, do diretor Fábio Barreto. Ambos tiveram a surpreendente bilheteria de mais de um milhão de espectadores.

Em seguida, o incentivo da Lei do Audiovisual e de outras verbas advindas da tarifação de filmes estrangeiros fizeram com que, entre 1995 e 2002 fossem produzidos cerca de 20 a 30 filmes por ano. Essa ascensão causou elevação no número de espectadores que, segundo Tânia Montoro, Ricardo Caldas e Morena Calazans (2006) passaram de 400 mil para 25 milhões[3].

A retomada do cinema brasileiro alterou a forma de pensar a cultura. É possível observar um reflexo dessa mudança nas temáticas dos filmes, que apesar da heterogeneidade de estilo traziam a tona discussões que denotavam uma

[3] Mais informações em: CALDAS, Ricardo Wahrendorff & Montoro, Tânia (orgs). **A Evolução do Cinema Brasileiro no século XX.** Brasília: Casa das Musas, 2006.

mudança de olhar em relação à sociedade brasileira do ponto de vista social, cultural, identitário e econômico. Apesar disso, os filmes dessa época esbarraram na dicotomia autoria, discussão consistente dos problemas levantados, ou entretenimento e provavelmente a satisfação do público, como ressaltam CALDAS, MONTORO e CALAZANS (2006):

> Esse panorama cheio de contradições, muitas vezes ignorado pelo público e mal digerido pela crítica, consegue pontuar e redescobrir uma "terra Brasilis", virando-se do avesso. A produção nacional não possui um pilar sólido que permita apenas trabalhar sobre nossa realidade e transpô-la para as telas. Ela patina nessa mesma realidade que pretende investigar. E assim, alcança imagens que mostram um Brasil incompleto, imperfeito e que patina, nas próprias falhas dessa identidade disforme. (p158).

Mesmo com a dificuldade de elaboração mais aprofundada das interpelações que realmente fazem parte da realidade do país, vários temas que não tinham sido expostos ganharam um tratamento especial. Isso contribuiu para o início de uma modificação do olhar em relação ao cinema Brasileiro e ao país como um todo.

Atualmente, o cinema brasileiro não possui gêneros narrativos definidos, pois o que se vê na maioria dos filmes é a utilização da estrutura narrativa clássica, assim como em outros filmes estrangeiros.

Alguns filmes como "O homem que copiava (2003) e"Meu tio matou um cara" (2004), ambos dirigidos por Jorge Furtado, apontam para uma influência da narrativa pós-moderna, assim como ocorre no filme 2 Coelhos, que é objeto de estudo desse artigo. Todavia faz-se necessário uma revisão do estilo da narrativa

do filme em questão para tentar identificar quais são os elementos que estruturam essa narrativa pós-moderna brasileira.

A linguagem cinematográfica e a proposta de um novo modelo

O cinema brasileiro e a Era Pós-Moderna.

Saindo de um controverso conceito, o cinema pós-moderno surge em meados da década de 80, quando a subversão de gênero de alguns filmes se torna indiscutível, fazendo com que as classificações aceitas anteriormente passem a não mais representar essas narrativas. A montagem, as referências a gêneros consagrados e a mistura de cinema clássico e moderno em alguma instância, são algumas das características desses filmes realizados face às escolhas autoconscientes de seus diretores. Escolhas que são premeditadas para produzirem determinados efeitos.

Estudar o cinema pós-moderno é conhecer por tabela todos os gêneros anteriores, buscar em cada película aquelas que lhe deram origem e exigir do pesquisador um conhecimento avançado da sociedade de consumo. Exatamente por essa diversidade de temáticas, o pesquisador e analista de filmes encontra uma dificuldade extra nos filmes pós-modernos: a individualidade de cada um. Tendo em seu próprio conceito a intenção de não seguir regras ou dualismos, o pós-moderno mantém uma ordem em meio à desordem ideológica e estrutural que propõe. O cinema pós-moderno não poderia ser diferente, cada filme constitui um universo próprio que deve ser analisado como um todo e também em partes para a apreensão de todas as suas possibilidades.

> O pós-modernismo, como matriz discursiva/estilística, enriqueceu a teoria do cinema e a análise fílmica ao chamar

> a atenção para um câmbio estilístico na direção de um cinema midiaticamente consciente, de múltiplos estilos e reciclagem irônica [...]. Muitas das obras do pós-modernismo em cinema envolvem a proposição de uma estética pós-moderna, exemplificada em filmes influentes como *Veludo Azul*, *Blade Runner*, o caçador de andróides e *Pulp Fiction*, tempo de violência. [...]. Para esse cinema híbrido pós-moderno, tanto os modos vanguardistas modernistas de análise – com o cinema como instigador de rupturas epistemológicas – quanto os modos de análise elaborados para o "cinema clássico" não mais "funcionam". (STAM; SHORAT, 2005, p. 407)

Na passagem acima, os autores resumem o que seria o cinema pós-moderno. Ao mesmo tempo em que essa vertente é facilmente identificável por sua construção, o resultado é de películas bastante distintas ente si, com tramas diferentes em virtude de seus temas. A riqueza da história do cinema tem no pós-moderno sua influência direta, trazendo gêneros distintos de acordo com os efeitos que o diretor do filme busca causar; todos eles se aproximam em intenção e se afastam em estilo.

O Brasil, após a época de ouro do cinema da retomada, passou a seguir, em termos cinematográficos, as referências hollywoodianas. Com isso, diretores como Martin Scorcese, Steven Spielberg e Quentin Tarantino, que representam o cinema pós-moderno, passaram a servir de modelo para jovens diretores brasileiros, no intuito de, eles também, enriquecerem o cinema nacional. Agradando público e crítica, os cineastas brasileiros surgidos na década de 80 e 90 se utilizam da realidade do país e da cultura pop que circundam a sociedade

brasileira, resgatando referências não apenas de outros filmes e gêneros, como também de áreas da cultura até então pouco exploradas como os videogames.

Lançado em 2012 e dirigido por Afonso Poyart, o filme 2 Coelhos nos apresenta uma frenética narrativa pelas ruas de São Paulo, em uma trama fragmentária e intrigante em um filme de golpe/crime. Logo de início, o filme nos apresenta uma forma de contar a história que mistura uma linguagem cinematográfica tipicamente tarantinesca com uma nova linguagem, advinda dos jogos de videogame, onde o personagem principal possui um futuro programado, modificado ligeiramente pelas escolhas que faz ao longo da trama.

Durante todo o filme, é possível perceber que a narrativa, o olhar da câmera e o tratamento dado aos personagens se assemelha muito aos populares jogos de tiro em primeira pessoa, como os pertencentes às séries GTA (Grand Theft Auto – DMA Design, Rockstar North – 1997-2013) e Max Payne (3D Realms – 2001-2012). Esta última tendo lançado seu mais recente título, Max Payne 3, no mesmo ano de lançamento do filme, ambos tendo como cenário a cidade de São Paulo e se assemelhando em linguagem e narrativa.

Figura 1 - Cena do jogo Max Payne 3

Figura 2 - Cena do filme 2 Coelhos.

As semelhanças com Max Payne 3 e com outros games do gênero ultrapassam em 2 Coelhos o limite da paródia, uma vez que o próprio filme se transforma em um game nos primeiros momentos da trama. O diretor inclui em cena elementos desenhados sobre o cenário onde se encontra o personagem principal Edgar. Com apenas 2 minutos de filme, o personagem principal se transforma em videogame e vaga pelas ruas de São Paulo em seu carro por aproximadamente 30 segundos.

Essa inserção feita pelo diretor nos dá uma pista sobre a trama e seu objetivo. Ao avançarmos na trama, percebemos que o diretor coloca a vida dos seres humanos como uma série de escolhas. No entanto, percebemos que essas escolhas raramente são arbitrárias, que todas possuem um objetivo e que este geralmente é financeiro. Nesse ponto, o filme de Poyart se distancia do estilo de Tarantino, que geralmente coloca o azar como peça central de seus filmes, fazendo com que as escolhas dos personagens representem medidas tomadas em momentos de

emergência ou falta de planejamento e que quase sempre resultam em consequências catastróficas.

Tendo se afastado nesse ponto do cinema pós-moderno, o filme 2 Coelhos se aproxima da narrativa do videogame novamente, colocando escolhas premeditadas e um número limitado de opção frente a personagens que se sentem cada vez mais imersos na trama que criaram para si. Não importa qual seja a escolha do personagem, de uma forma ou de outra, a intenção é sempre vencer o desafio que se mostra a sua frente, o que geralmente acontece. No filme 2 Coelhos, o Game Over demora a surgir, mesmo tendo seus personagens correndo constantes perigos e, quando surge, não atinge todos os personagens.

Após a apresentação inicial do filme, percebemos que ele é contado pela perspectiva de Edgar, o protagonista do filme; no entanto, a protagonista da história é Júlia. A trama gira em torno da mulher fatal, aquela que possui no filme *noir* a sua estreia e no cinema pós-moderno a sua releitura. Aqui, a personagem de Alessandra Negrini, Júlia, uma promotora de justiça envolvida com o crime, se torna o veio através do qual passam todos os personagens, abusando dos clássicos motivos de dominação feminina retratados em filmes e videogames ao redor do mundo: sexo, gravidez e a promessa de amor.

Existe uma enorme discussão sobre o papel feminino nos filmes e nos videogames. No cinema, a mulher possui um papel um tanto quanto mais diversificado, tomando inúmeros lugares de fala ao longo dos anos. No entanto, no caso dos videogames, o papel da mulher, em geral é esperar pela salvação geralmente advinda do homem. Por mais forte que as personagens de videogame se apresentem, elas quase sempre se destacam pelas formas avantajadas, pelo poder de sedução e pela inocência de suas condutas, verdadeiras ou falsas que sejam.

A personagem Júlia representa essa linguagem híbrida que o diretor utiliza no filme, uma vez que ela está sempre esperando para ser salva por um de seus "heróis" (Edgar – o amante número 1, Maicon – o traficante, amante número 2, Henrique – o marido ou Walter – o amante número 3). No entanto, ela se coloca como extremamente perspicaz, uma vez que, qualquer que fosse a escolha dos envolvidos no crime e o desfecho, ela sairia ganhando; uma frieza que as personagens de videogames não possuem. No entanto, Júlia não representa a clássica *femme fatale*, mas uma manipuladora envelhecida, por vezes não sensual e mentirosa nervosa.

Os demais personagens tramitam ao redor de Júlia e dos 2 milhões de dólares que estão em jogo, fazendo com que o detrimento do controle da situação alterne entre eles, fato que torna a trama interessante. O jogo de poder traduz o jogo na tela, aproximando e afastando o espectador alternadamente.

O jogo intra e extra diegético

Uma vez dentro da trama, o diretor insere a lógica do jogo que faz parte não apenas da vida dos personagens e das missões que esses precisam cumprir, mas extrapola os limites da tela do cinema para fazer com que os espectadores percebam a presença do diretor e da sua vontade no momento da montagem do filme. Semelhante aos videogames, o filme nos carrega por uma trilha sinuosa de "mostra/esconde" que nos conforta e logo depois nos desorienta.

McGonigal (2011) diz que todo jogo, independente de sua configuração e à parte do gênero se constrói com base em quatro princípios: uma meta, regras, feedback e participação voluntária. Esse sistema mantém o jogador preso à trama e às suas recompensas ao longo do tempo em que se joga o game.

No caso de 2 Coelhos, a meta dentro da trama está clara. Para qualquer que seja o personagem, os dinheiro é almejado a ponto de colocar a vida dos personagens em risco. Essa meta é acompanhada pelo espectador, que secretamente torce pelo seu personagem “merecedor”. Embora todos sejam, em níveis diferentes, moralmente questionáveis de acordo com as regras da sociedade brasileira do século XXI, o espectador se identifica com os personagens, em virtude da trama fragmentada e de situações inseridas pelo diretor para modificar nosso julgamento dos envolvidos no roubo do dinheiro.

A subversão da lógica do jogo reside no fato de que as regras do mesmo, sob a perspectiva diegética, ou não existem ou são levianamente desobedecidas. Dada a temática do filme, a corrupção e o crime presentes no mesmo desde o início, os transgressores são esperados; o que não impede que o espectador crie expectativas e imprima suas próprias regras para o destino do dinheiro e do final da trama. No momento da morte de Edgar, é palpável o sentimento de angústia impresso pelo jogo na tela ao espectador, que espera que o amor triunfe ao final da trama. A quebra da expectativa reside nesse ponto, onde o amor triunfa, não entre Júlia e Edgar, mas entre Júlia e Walter, algo moralmente inaceitável. A provocação é deixada pelo diretor como cena final, deixando o desamparado espectador para lidar com as regras que ele próprio criou para o jogo.

Isso não significa que o filme falhe em feedback, mas ele ocorre de forma diferenciada, mais próxima da lógica do cinema do que do game. Ao longo da trama, o espectador é levado a compartilhar pequenos segredos com o diretor. A trama fragmentada, com a história contada em flashbacks e flashforwards faz com que o espectador monte a trama cronologicamente aos poucos, que fique sabendo de fatos antes que eles aconteçam ou façam sentido. No entanto, o reconhecimento desses momentos ou fatos previamente mostrados por parte do espectador faz com que esse se sinta no controle do entendimento da narrativa;

ainda ligeiramente desorientado cronologicamente, mas mesmo assim compartilhando com o diretor, a edição e a montagem, um pequeno segredo para compensar o seu esforço em focar as metas impressas pelo jogo e ignorar as regras que seriam necessárias.

Uma encruzilhada se encontra frente ao espectador nesse ponto: o conhecimento de que, não fosse essa lógica do jogo, o filme seria desinteressante ou não existiria. Apesar de se sentir peça crucial do aproxima/afasta promovido pelo diretor e saber disso desde o princípio do filme, quando os desenhos são apresentados no rosto de Edgar e o diretor estampa na visão do espectador que se trata de uma história editada, este não se sente de tal forma frustrado a ponto de desistir da trama. O que ocorre é exatamente o contrário, o sistema de feedback e a semelhança com a narrativa do videogame se faz presente de forma a prender o espectador até o final.

Em tese, toda iniciativa de assistir um filme é voluntária, mas a questão do jogo da qual trata McGonigal (2011) não diz respeito a iniciar o jogo (ou o filme), mas a continuar nele. Nesse aspecto, videogame e filme se aproximam enormemente, variando apenas do grau de comprometimento que cada trama incita no espectador. No caso de 2 Coelhos, são os aspectos expostos que permitem que a trama do filme seja penetrada pela lógica do videogame, transformando sua narrativa e linguagem em algo híbrido, que faz com que a participação do espectador permute entre ativa e passiva.

Metalinguagem e narrativa fragmentária no filme 2 Coelhos.

O filme 2 Coelhos possui narrativa fragmentária, não linear, com constante inserção de situações, explicações de fatos da vida e interação dos personagens e

fragmentos de realidade que se juntam no final do filme para a resolução da situação proposta no início do filme.

Assim como em jogos de RPG o protagonista tem uma missão que está relacionada à sua personalidade e busca de sentido para sua vida, fato que reconstrói o estereótipo do gamer e vai se revelando no decorrer da narrativa.

Logo no início, quando o protagonista é apresentado, há a presença de linguagem híbrida, que mistura a narrativa ficcional com animações, por meio de traços que materializam elementos do imaginário do personagem.

Outro ponto que marca o ponto de vista do filme é a presença de metalinguagem, pois o filme é feito a partir de uma estrutura narrativa semelhante às de jogos de videogame, com o personagem que joga o tempo todo e se projeta, através de um processo de imersão e identificação com os personagens nas narrativas dos jogos, e transforma vários acontecimentos de sua vida no próprio jogo.

Dessa forma, situações dispersas se unem e resolvem enigmas que irão solucionar situações dentro do filme e ambas as linguagens se misturam e se influenciam mutuamente: a proposta narrativa mostra o jogo dentro do filme e o filme dentro do jogo, formando uma série de metalinguagens que tornam os dois aspectos indissociáveis, fato que aponta para a característica híbrida da linguagem e para a não linearidade das situações, que assim como nos jogos acontecem de forma independente e se influenciam.

Outro aspecto que pode ser observado é o elemento surpresa do final do filme, que muda todo o contexto da história e traz uma espécie de vencedor da situação, que o tempo todo atuou como personagem secundário, mas que no final tem a

oportunidade de se deslocar para a figura de protagonista por ter usado suas habilidades e “vencido o jogo”.

Assuntos como criminalidade, corrupção, peculato, formação de quadrilha, tráfico e disputas de poder são abordados no filme com uma linguagem que, de forma desordenada, assim como o poder judiciário, a criminalidade e outros aspectos relatados na produção, caracterizam o Brasil e mostra diversas ironias da forma como o sistema político e judiciário são conduzidos no país.

Esse sarcasmo é outro ponto que pode ser relacionado aos games e a partir de pequenas histórias e montagem alternada satiriza situações e abre parênteses de discussão e explicação de situações, como o desvendamento da tatuagem do ladrão que se veste de entregador de pizzas para fazer assaltos à mão armada.

As constantes hipérboles visuais marcadas por closes e planos detalhe de explicação de situações, assim como o exagero das expressões e dos traços que têm uma influência dos jogos e da estética anime, reforçam essa estrutura dramática repleta de críticas e violência desmedida.

Outro aspecto do cinema pós- moderno e da narrativa transmidiática, que marca uma clara referência ao diretor Quentin Tarantino, é a subversão de gênero, que transforma situações extramente violentas e dramáticas em acontecimentos cômicos e faz constantes inversões do papel do herói, anti-herói e vilões dentro da história.

A presença de um narrador personagem que explica as situações e faz uma ligação entre os fragmentos que compõem a estrutura dramática do filme, evidencia um contexto que é contado a partir de um gamer que criou um “avatar” onde projeta seus desejos, aspirações e visões de mundo, sempre mediados pela

lógica dos jogos, com a função de dar sentido a narrativa, embora esse personagem não saiba de tudo, pois não tem controle de todas as situações e acaba aniquilado no final.

Assim como nos jogos de videogame a história ocorre por níveis que devem ser vencidos através da realização de uma missão ou objetivo para que o personagem e as metas traçadas por ele consigam evoluir dentro do contexto apresentado.

A narrativa sonora, composta de foleys dos sons do ambiente com um exagero de ruídos, barulhos do material que está prestes a explodir, sons de tiros e ruídos tecnológicos, conferem o tom emocional da cena e também constitui um híbrido do cinema de ficção com os jogos de videogame.

Outro ponto que marca a narrativa sonoras é a combinação de músicas dos jogos com rock nacional e trilhas de tensão, humor, sarcasmo, misturados com som direto e narração em off.

Todos esses aspectos revelam que a narrativa sonora é pós-moderna, assim como a narrativa fílmica e esse aspecto caracteriza o estilo do diretor Afonso Poyart e aponta para uma estética pós-moderna brasileira.

Considerações Finais

A partir do estudo apresentado pode-se concluir que o filme 2 Coelhos possui uma narrativa híbrida estruturada a partir de diversas linguagens, como a estética dos jogos de videogame e uma estrutura fragmentária característica das narrativas pós-modernas.

Outro ponto identificado durante as análises foram as constantes referências à outros cineastas, como Quentin Tarantino e a jogos de videogame, como Maxpayne e os populares jogos de tiro em primeira pessoa.

A proposta narrativa, na realidade, consiste em um híbrido onde a narrativa ficcional e o jogo de videogame se misturam e se influenciam mutuamente a partir de metalinguagens e intercalação dessas estruturas.

Esses elementos identificados no filme 2 Coelhos durante a análise estão presentes em outros filmes brasileiros atuais como as produções do diretor Jorge Furtado (O homem que copiava e Meu tio matou um cara), Luiz Bolognesi (Uma História de Amor e Fúria) e na produção audiovisual de outros diretores. Esse fato marca uma tendência estética contemporânea de um pós-modernismo que chegou à América Latina, especificamente, ao Brasil, e tem influenciado suas produções.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aumont, J. (1994). Esthétique du film**.** Paris: Nathan [Ed. Brasileira: A *Estética do Filme.* São Paulo: Papirus, 1995.]

Caldas, R. W., & Montoro, T. (orgs). (2006). *A Evolução do Cinema Brasileiro no século XX.* Brasília: Casa das Musas.

Gaudreault, A., & Jost, F. (2010). *A narrativa cinematografica*. Brasília: Unb.

Hall, S. (1992). *Identidade Cultural na Pós Modernidade*. (8ª ed.). São Paulo, DP&A.

Joly, M. (2002). L`image et son interprétation**.** Paris: Nathan, VUEF. [Ed. Portuguesa: *A imagem e a sua interpretação***.** Lisboa: Edições 70, 2003.]

Joly, M. (1994). Introdution à L`analyse de L`image. Paris: Èditions Nathan, 1994. [Ed. Brasileira: *Introdução à Análise da Imagem***.** (7ª ed.), São Paulo: Papirus, 2004.]

Jullier, L., & Marie, M. (2009). *Lendo as Imagens do Cinema*. São Paulo: Senac.

Martin, M. (2003). *A Linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense.

Mcgonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: why games make us better and how they can change the world*. Londres: Jonathan Cape.

Mendonça, M. L. M. de (org.). (2010). *Mídia e Diversidade Cultural***.** Brasília: Casa das Musas.

Nagib, L. (2002). *O Cinema da Retomada.* São Paulo: Editora 34.

Stam, R., Shorat, E. (2005). Teoria do Cinema e Espectatoriedade na Era do "Pós". *In: Teoria Contemporânea do Cinema: Pós-estruturalismo e filosofia analítica.* Volume 1. Ramos, F. (org). São Paulo: Editora Senac São Paulo.