

REALISMO DE CONFRONTO, ATORES-MONSTROS E MONSTROS-ATORES

Realism of Confrontation, actors-monsters and monsters-actors

Rodrigo Guéron

Marcela de Souza Amaral

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ

Resumo: Considerando a hipótese do conceito de “Realismo de Confronto”, oriundo da observação de filmes contemporâneos, buscamos trazer uma questão que não é exclusiva aos filmes de nossa época, a de um realismo que coloca em questão o próprio real. Ao analisarmos as relações e as tensões entre atores e não atores e personagens, situações reais e/ou fictícias, encontramos proximidade com a teoria de Deleuze sobre as relações entre o virtual e o atual no cinema e a afirmação do filósofo que “o ator é um monstro”. Analisando o filme *Monstros* (*Freaks*, Tod Browning, 1932) e relacionando-o a outros mais contemporâneos, articularemos o “realismo de confronto” às relações entre o atual e o virtual no corpo dos atores.

Palavras-chave: Realismo de Confronto; Atores-monstros; Virtual-atual.

Abstract: Considering the hypothesis of the concept of “Confrontation Realism”, derived from the observation of contemporary films, we seek to tackle a subject that is not exclusive to films of our time, that of a realism that puts real into sharp relief. When analyzing the relationships and tensions between actors and non-actors and characters, real and/or fictional situations, it brings us close to Deleuze’s theory about the relationship between the virtual and the actual in cinema and the philosopher’s statement that “the actor it’s a monster”. Analyzing the film *Monsters* (*Freaks*, Tod Browning, 1932) and relating it to more contemporary ones, we will articulate the “Realism of Confrontation” to the relations between the actual and the virtual on the actors’ bodies.

Keywords: Realism of confrontation; Actors-monsters; Virtual-actual.

Este texto nasce do encontro de duas pesquisas articuladas no grupo de pesquisa “Vídeo, Arte, Política, Pensamento”, inscrito no diretório de grupos de pesquisa do CNPQ. O conceito central sobre o qual se debruça, “realismo de confronto” (AMARAL, 2018), foi criado por um de nós, a pesquisadora Marcela de Souza Amaral, em sua tese de doutorado. Já a proposta de articular este conceito com o par conceitual “virtual e atual”, criado por Gilles Deleuze, e a maneira como os conceitos – “realismo de confronto” e “virtual e atual” – estão implicados em uma relação com o corpo do ator, surgiu do coordenador do grupo de pesquisa Rodrigo Guéron. Este artigo, portanto, expressa parte de um processo de investigação conjunto e de um diálogo que se deu inicialmente como uma relação entre orientador e orientanda, mas que adquiriu uma horizontalidade.

O conceito de “realismo de confronto”, como veremos adiante, nasce da observação de práticas de produção de realismo verificados em filmes que podem ser identificados a um cinema mais ou menos contemporâneo, como *Close-up* (*Nema-ye Nazdik*, 1990), de Abbas Kiarostami; *Jogo de Cena* (2007), de Eduardo Coutinho; e *Entre os Muros da Escola* (*Entre les murs*, 2008), de Laurent Cantet, que analisaremos adiante; entretanto, percebemos que o fenômeno que ele exprime talvez não seja exclusivo do cinema de nossa época. Consideramos, pois, que não apenas as questões trazidas pelo conceito de realismo de confronto, como também a experiência que ele busca identificar e descrever já se apresentava, de certa forma, em outros filmes e outros momentos da história do cinema. Trata-se, quem sabe, de uma questão que atravessa boa parte da história do cinema, em especial quando passamos a pensar a relação entre atores, não atores, personagens e situações reais e/ou fictícias; as tensões entre estes dois polos e a imensa zona de indiscernibilidade que podemos aí encontrar.

Cuidaremos, pois, de tratar, em primeiro lugar, o conceito de realismo de confronto com a relação entre personagem e ator no modo como ela aparece nos filmes que analisamos. A problematização desta relação, no entanto, nos levou a afirmação feita por Gilles Deleuze de que “o ator é um monstro” (DELEUZE, 2005, p. 91), articulando a relação entre personagem e ator com a relação entre o virtual

e o atual conforme ele descreve em seu segundo livro sobre cinema, *Imagem-Tempo. Cinema 2*. Trata-se de uma relação que o autor vê no próprio corpo do ator e, não por um acaso, menciona como exemplo paradigmático desta relação – ainda que para Deleuze ela caracterize a condição do ator de uma forma geral – o filme *Monstros (Freaks, 1932)*, de Tod Browning, um clássico do chamado “cinema fantástico”.

A nossa hipótese se divide, então, em três partes: 1) O realismo de confronto é um conceito que identifica uma forma de realismo que está presente em distintos filmes e distintos momentos da história do cinema, a ponto de atravessar, transversalmente, não só momentos diferentes da história do cinema, como o que tradicionalmente se convencionou chamar de “gêneros” distintos de filmes. 2) Este confronto parece acontecer em uma região muito semelhante daquela que Deleuze vê se constituir na relação entre o virtual e o atual nos filmes, região esta que será definida como uma “zona de indiscernibilidade”. 3) Aquilo que se passa com o ator, e mais especialmente com o seu corpo, parece ser uma experiência exemplar desta região: o corpo do ator como uma zona de “confronto”.

A aproximação com Deleuze nos pareceu bastante pertinente, ainda que façamos uma espécie de apropriação de seu pensamento, porque este confronto acontece de forma semelhante ao modo como ele descreveu a relação entre o virtual e o atual em uma “zona indiscernibilidade”; a diferença objetiva entre ambos – o virtual e o atual – segue existindo, mas se torna indiscernível. Da mesma maneira, a diferença entre a realidade fílmica e a realidade à qual o filme se refere – como veremos na descrição do realismo de confronto – segue objetivamente existindo, mas a força do filme nasce exatamente de um confronto que se dá no modo de ser de uma indiscernibilidade. Estamos, pois, articulando dois referências teóricas diferentes, e precisamos esclarecer cada um deles: o realismo de confronto e a relação entre o virtual e o atual.

Antes de avançarmos em nossas reflexões, no entanto, é preciso dizer que a primeira parte da hipótese que propomos aqui, qual seja, que o realismo de confronto aparece em distintos momentos da história do cinema, não

desconsidera as importantes questões sobre as peculiaridades da construção narrativa e da *mise-en-scène* dos filmes contemporâneos supracitados e a maneira como o realismo de confronto é neles abarcado. Isto significa também que temos clareza das dificuldades, e do que pode haver de problemático na articulação entre filmes mais contemporâneos e um filme realizado em 1932; não apenas por causa da distância histórica – grande, se considerarmos que a história do cinema tem pouco mais que 120 anos –, mas também pelas evidentes diferenças de organização da narrativa cinematográfica, diferenças técnicas; enfim diferenças que acabam sendo, de uma forma ou de outra, de ordem estética.

Mas, se esses filmes despertam nosso interesse em compará-los é porque neles existe uma coincidência do questionamento ao real que produzem. No filme de Tod Browning, em meio a elementos típicos do que poderíamos chamar de “cinema clássico”, imagens, personagens, ações e situações rompem com algumas das características que são normalmente apontadas nos filmes assim identificados; particularmente no tocante à construção de seu realismo, que esbarra perceptivelmente na realidade pró-fílmica. Os filmes mais recentes, ainda que se tratando de distintas propostas realistas, apresentam, talvez de forma mais evidente, um choque, ou confronto entre as camadas realistas.

Sobre confronto e realismo:

Começemos, pois, pelos referenciais teóricos do realismo de confronto. Primeiramente, ao adentrarmos sua questão central, ele pressupõe identificar uma forma cinematográfica cuja condição de produção do realismo se dá a partir de confrontos entre o realismo produzido no âmbito representativo do filme e a reprodução realidade pró-fílmica; tornando o resultado desse conflito visível dentro do espaço representativo do filme. Os filmes que apresentam essa forma, ao mesmo tempo em que buscam um apuro realista através de recursos ficcionais ou documentais, permitem também como elemento de constituição do realismo uma

abertura à imprevisibilidade; ou seja, através de determinadas estratégias, trazem para dentro do filme elementos da própria realidade.

Fundamental assinalar ainda que a observação do realismo de confronto, justamente por essa relação de “absorção” da realidade pró-fílmica, se dá através da análise dos processos de produção fílmica, e não necessariamente pela linguagem ou forma estética que apresenta. Esse posicionamento crítico tem como base o pensamento expresso por Lúcia Nagib, que assevera que “o realismo na fase de produção é claramente identificável e mensurável, em oposição ao ‘efeito de realidade’ na fase de recepção, que varia muito de um indivíduo para outro, permanecendo inevitavelmente restrito ao campo especulativo” (NAGIB, 2017, p. 4)¹.

Em vasta cinematografia, é possível reconhecer esse mecanismo de confronto, como importante esquema de produção de realismo. Observemos, por exemplo, que *Monstros* é realizado antes da célebre relação que os primeiros filmes do neorealismo italiano travam com os habitantes das localidades de onde foram rodados os filmes, mobilizando alguns deles para serem atores e fazerem o papel “de si mesmos” nos filmes. Tod Browning, embora anterior, foi bem mais longe, uma vez que utilizou artistas circenses dos chamados *Freak Show* como atores do filme, não só porque trouxe um apelo realístico que aproxima a narrativa ficcional com a realidade circundante, mas também porque esse “confronto de realidade” se duplicou e se intensificou pelo fato de os personagens também serem artistas circenses, com as mesmas características dos atores. Ou seja, a “realidade” deles era a de ser ator e, como tal, eram, de certa forma, atores de si mesmos; posto que faziam já no circo, antes de serem contratados para o filme, o papel de “monstros”; monstros, tal como a sociedade os considerava. Assim, é evidente que alguns dos conflitos que o filme apresenta estão diretamente ligados às habilidades ou características dos personagens/artistas que, por sua vez, constituem os atrativos para suas apresentações circenses reais.

¹ No original: “First, realism at the point of production is clearly identifiable and measurable, as opposed to the “reality effect” at the point of reception, which varies widely from one individual to another, remaining inevitably restricted to the speculative realm”, tradução nossa.

Do ponto de vista da história propriamente dita, *Monstros* se passa em um circo que combina atrações mais ou menos tradicionais de um circo (trapezistas, bailarinas, domadores, palhaços) com o que era chamado de *Freak Show* (“show de aberrações”), origem da expressão “circo de horrores”, que reunia pessoas com severas deficiências físicas e/ou mentais, algumas raras, ou mesmo alguma anomalia na aparência, para serem exibidos ao público, como “atrações”. Dessa forma, vemos, no filme, anões bastante pequenos, gêmeas siamesas, homens sem membros, uma mulher com barba e outros membros do circo. Entre algumas situações secundárias – ou talvez apenas aparentemente secundárias –, a história central nos apresenta a bela trapezista Cleópatra, amante do atlético Hércules. Cleópatra descobre que o anão Hans é herdeiro de uma grande fortuna e começa, para a tristeza de sua namorada, a seduzi-lo até conseguir que ele a peça em casamento. Em certo momento da festa de casamento, cena chave do filme, todos os “monstros” se põem a cantar em saudação a Cleópatra: “Nós aceitamos você, uma de nós, uma de nós”². Ela, que havia bebido em excesso, a ponto de beijar seu amante na frente do recém-marido, começa a gritar que não é um deles, que eles são aberrações, monstros, e todo tipo de ofensa desse gênero. É neste instante que o golpe da Cleópatra se revela e os amigos de Hans, isto é, o grande grupo das pessoas com deficiência, passam a preparar um complô para salvar o companheiro e se vingar de Cleópatra.

A observação do processo de produção para a identificação do realismo de confronto nos permite lançar um olhar trans-histórico, a fim de identificar em cinematografias mais contemporâneas estratégia similar a que vemos em *Monstros*; sem que isso crie uma afiliação estética ou de outra natureza entre esses filmes. Veremos isso mais adiante, ao analisarmos os três filmes mais recentes.

² No original: “We accept you, one of us, one of us!”, tradução nossa.

O virtual e o atual e o ator monstruoso

A questão da monstruosidade do ator, como colocada por Gilles Deleuze a partir do par de conceitos virtual e atual, não nos parece ser uma concepção que diz respeito exclusivamente ao cinema e mesmo aos atores em geral. É bastante recorrente nos dois livros do autor sobre cinema, *A Imagem-Movimento – Cinema 1* (DELEUZE, 1983) e *A Imagem-Tempo – Cinema 2* (DELEUZE, 2005), o fato de que os conceitos que parecem, a princípio, se referir exclusivamente ao cinema são, na verdade, conceitos filosóficos que designam acontecimentos, modos do real, para além dos universos dos filmes e das artes. A própria intenção anunciada por Deleuze, de buscar nos dois livros uma “taxonomia das imagens cinematográficas”, acaba sendo, na prática, uma criação de uma taxonomia das imagens tomadas como o modo que iniciamos a própria experiência do real: taxonomia das imagens de uma forma geral.

Este fato fica ainda mais evidente quando, a partir da leitura que faz de Bergson, Deleuze apresenta o próprio universo como um “metacinema”, bem como o processo da percepção do real como algo que funcionaria de maneira “cinematográfica”³. É nesse sentido que arriscamos dizer que a afirmação de que “o ator é um monstro” se refere, na verdade, à monstruosidade de todos nós. Poderíamos até dizer: a monstruosidade dos indivíduos, ou mesmo a monstruosidade dos sujeitos, mas talvez o mais exato fosse dizer a monstruosidade que abala aquilo que faz com que concebamos a nós mesmos e aos outros, seja como indivíduo, seja como sujeitos; afirmação, inclusive, que pode nos levar a perguntar até que ponto não existe um realismo de confronto que nos constitui.

Pois bem, o que faz então Deleuze afirmar que “o ator é um monstro”, não por um acaso se referindo logo em seguida aos filmes de Tod Browning e mais especificamente a *Monstros*? Esta afirmação aparece mais ou menos ao início do

³ Deleuze se refere aqui ao capítulo do livro “A Evolução Criadora”, intitulado “o mecanismo cinematográfico do pensamento” (BERGSON, 2001, p. 272).

capítulo quatro de *Imagem-Tempo*, denominado “Os Cristais de Tempo”, onde são apresentadas as “imagens cristais”; tipos de imagens que caracterizam a segunda parte da taxonomia das imagens que o autor se propõe a fazer nos seus dois livros. No primeiro livro, *Imagem-Movimento*, podemos ver uma taxonomia de imagens que se caracterizam por se prolongarem num encadeamento sensório-motor e compõem assim a organicidade que caracteriza o “cinema clássico”. Trata-se de imagens que existem em função, ao mesmo tempo, daquelas que a precedem e sucedem; imagens que se organizam com vistas tanto a apresentar um objeto, como um dado, um preexistente (algo que já existiria anteriormente ao filme); quanto por servirem a uma narração. De uma forma geral, estamos diante de um esquema que vai da percepção à ação, passando pela afecção. Assim, embora o número de tipos de imagens que Deleuze nos apresenta no *Imagem-Movimento* seja mais do que três, o esquema imagem-percepção, imagem afecção, imagem-ação; a organicidade e a interdependência que se constrói entre estas imagens, marcam o que o filósofo entende por “cinema clássico”. Neste, o tempo já é uma matéria importante do cinema, mas se apresenta aqui ainda por intermédio do movimento – como um “número” ou uma “medida” do movimento⁴ segundo a representação metafísica clássica (DELEUZE, 2005, p. 322) –, ou seja, submetido a uma ordem de causalidade, como que enquadrado a esta ordem que se organiza como uma narração. Isto explica, inclusive, porque a montagem é tão importante neste tipo de filme.

Já no *Imagem-Tempo*, que se refere ao que Deleuze chama esquematicamente de “cinema moderno”, os tipos de imagem que passam a interessá-lo são justamente aquelas que rompem, ou que escapam à organicidade, ao esquema sensório-motor que encadeava as imagens em uma

⁴ Embora no final do *Imagem-Tempo.Cinema 2*, esse trecho é parte da conclusão dos dois livros de Deleuze sobre cinema, e ele está se referindo mais especificamente, aqui, ao conceito de “imagem-movimento”, tal como foi tratada no primeiro livro *Imagem-Movimento. Cinema 1*. Neste caso, ele rememora que o tempo, segundo a fórmula das primeiras escolas “clássicas” de filosofia, é representado como um número ou uma medida do movimento, e é concebido em função deste, agora como está no primeiro livro: “Ora, desde a mais antiga filosofia, há muitas maneiras pelas quais o tempo pode ser concebido em função do movimento, em relação ao movimento, de acordo com composições diversas” (DELEUZE, 1983, p. 45).

ordem de causalidades no cinema clássico. Trata-se agora de uma imagem que se apresenta com profundidade; uma imagem cujo sentido não só ganha um protagonismo no filme, como também o próprio processo de constituição de sentido – de constituição da imagem, pois – pode ser revelado, se tornando, muitas vezes, uma questão e até uma operação do próprio filme. Deleuze nos apresenta um cinema onde um campo de intensidade, de produção de sentido, se explicitaria de forma especial – ainda que este possa estar em qualquer filme e qualquer imagem – e é explorado ao limite pelos seus diretores. Este campo, ou esta dimensão, ele chama de “virtual”, articulando-o com o que, a partir da concepção nietzschiana de vontade de potência, ele apresenta como as “potências do falso”.

O virtual em nada é antagonico ao real, ao contrário, é perfeitamente real, é uma das potências do ser: instância de produção de sentido. No entanto, fazendo inexoravelmente um par, e estando sempre em um jogo de troca com o virtual, está o que o filósofo chama de “atual”. O atual estaria mais próximo do que em geral o senso comum entende por “realidade”. O atual se caracterizaria assim pela presentificação do virtual, que se atualizaria – se diferenciando – em um objeto-imagem. Assim, se o campo de intensidade do virtual se caracterizaria pela pura operação de se diferenciar – a “*differentiation*” traduzida para o português como “diferençação” –, a atualização seria a presentificação desta operação de diferenciar – “*diferenciation*”, traduzida como “diferenciação” – (DELEUZE, 2014, p. 270) e (DELEUZE, 2018, p. 277), que se daria ao nível dos corpos. A questão é que uma imagem atual sempre mantém, de uma forma ou de outra, a dimensão intensiva – criadora, diferenciadora – que a constituiu. Isso significa que a diferenciação que a constituiu como imagem atual – a imagem tal como vemos agora, no presente, a “realidade” – inaugura a possibilidade de inúmeras novas imagens virtuais. Eis, pois, o jogo, e não apenas o jogo, mas a permanente troca de lugar, entre o atual e o virtual.

Nesse sentido, uma imagem cristal é aquela imagem que nos apresenta no cinema este jogo e esta coalescência entre o virtual e o atual; onde este último

aparece com uma limpidez que pode ser perdida e aquele com uma opacidade que, na lógica invertida da troca de posições, pode se tornar límpida. É o que acontece, por exemplo, em *O Homem Elefante* (*The Elephant Man*, 1980), de David Lynch, um filme que também começa em um “*Freak Show*”, onde descobrimos a figura obscura de um homem deformado pela elefantíase, mas que pouco a pouco vai ganhando a cena social, até virar uma verdadeira celebridade da sociedade inglesa. Mas eis que a atualização dele como celebridade é uma grande imagem virtual, meio midiática, meio carregada da hipocrisia da burguesia inglesa. À sombra ainda está aquele homem deformado, sua solidão, os terríveis sofrimentos e dores de sua doença que voltam a se atualizar na sequência final do filme.

De fato, o cinema moderno estaria cheio destas imagens. É o que vemos também em *Cidadão Klein* (*Monsieur Klein*, 1976), de Joseph Losey; história do rico, belo e *bon vivant* Robert Klein, na Paris ocupada pelos nazistas, que um dia recebe no seu endereço um jornal da comunidade judaica destinada a um homônimo judeu. Toda a limpidez da imagem deste Robert Klein atual, de vida estruturada e de notável prestígio social, vai se esvaindo não apenas por um aparente mal-entendido – uma correspondência supostamente entregue em um endereço errado –, mas, sobretudo por uma estranha atração que o Robert Klein não judeu desenvolve pelo Robert Klein obscuro, perseguido, clandestino, mas que descobriremos que está atuando à sombra. E assim, o Robert Klein judeu, comunista e militante da resistência se atualiza no corpo do outro cidadão, que fora atraído por este mundo dos seres que eram, então, socialmente considerados abjetos, fisicamente inferiores, moralmente desprezíveis.

Nesse sentido, a imagem-cristal revela não apenas esta troca de lugares entre o atual e o virtual, mas também a existência de uma espécie de menor circuito entre ambos, que é como uma zona de indiscernibilidade. O atual e o virtual, embora continuem a existir objetivamente, são indiscerníveis, indistinguíveis; fenômenos notáveis tanto no caso de *O Homem Elefante*, quanto em *Cidadão Klein*. Ora, se pergunta Deleuze, não seria essa a situação que é

vivida na relação entre o ator e seu personagem? O que se libera no corpo de um ator para constituir um personagem, a não ser os excessos, as faltas, a “anormalidade” mental, e mesmo física, que se encontra recalcada no indivíduo que se torna ator? Construir um personagem não significaria para o ator sempre, de certa forma, evocar uma zona de intensidade, um campo virtual como uma espécie de energia recalcada em seu corpo? E se, no final de contas, é o seu corpo, a sua voz, etc. que se atualiza em um personagem virtual, não seria o ator a expressão de um cristal de tempo, a experiência desta zona de indiscernibilidade? E, finalmente, deixando aqui uma última pergunta que indica uma pista de como esta questão do ator monstruoso pode ser articulada com a concepção de realismo de confronto: Se é verdade que esse campo virtual é, como vimos ser, um campo perfeitamente real, não seria esta dimensão do “real” que, de alguma forma, o ator traz para colocar em confronto com o seu próprio corpo individualizado, codificado? E talvez seja na indiscernibilidade onde o confronto é operado? Ou melhor, seria essa uma zona gerada pelo confronto?

Não há dúvida que operamos aqui uma apropriação de Deleuze, uma vez que esta zona de indiscernibilidade é, para ele, a princípio, uma zona de produção de sentido. Este problema pode ser visto já em *Lógica do Sentido* (1975), quanto, a partir dos estudos da filosofia estoica feita por Breyer, ele detecta esta “região” existente entre a profundidade das relações causais entre os corpos e a superfície das relações de efeitos entre o que aquele grupo de filósofos gregos chamava de “incorporais”: a linguagem. Trata-se, grosso modo, de uma zona que se constrói na relação entre as coisas e as palavras. A questão é que tanto a imagem do cinema, como a percepção do real em geral, depende disso que vem à superfície dos corpos; ou seja, isso que os faz ganhar uma “expressividade”.

Isto significa que os corpos só podem ser percebidos por nós como signos e que, portanto, aquilo que era identificado como o campo dos incorporais não deve ser visto apenas como o da “linguagem das palavras” e, conseqüentemente, da proposição lógica. Bergson ressoa aqui, posto que a partir dele toda a percepção é vista já como imagem: não se trata da imagem de algo como

normalmente pensamos, mas da imagem como algo. A imagem por sua vez é o próprio signo, vibrante em sua materialidade de objeto-imagem⁵ (pois o que há são objetos-imagens: a “imagem como algo”) e expressivo nos acontecimentos que eclodem e insistem em viver neles: o que se diz das coisas, mas também o que tem uma vida própria no campo dos signos e pode atuar sobre as coisas, transformando-as.

A forçada que fazemos ao trazer o conceito de realismo de confronto para esta “região” é exatamente a de ver o confronto entre o ficcional e a reprodução da realidade pró-fílmica nesta, observando como uma operação de produção de sentido do filme e ao mesmo tempo de presentificação de um sentido do real no filme.

Indiscernibilidade e imprevisibilidade:

Ao se estabelecer na própria gênese fílmica, o realismo de confronto é mais propriamente um processo de geração de um realismo, do que um efeito estético de real. Ou melhor, neste espaço que chamamos de “zona de indiscernibilidade”, onde o virtual e o atual passam a se alternar, gera-se um questionamento ao próprio real (o que é o real?). E é na relação entre personagem e ator, um dos espaços onde o confronto se estabelece de forma mais visível.

No caso de *Monstros*, por exemplo, artistas circenses são atores que encarnam personagens, que são circenses. O personagem de Hans é um anão, interpretado por um artista de circo anão. Como no filme, o personagem, como elemento vivamente ficcional (ou mesmo documental), é muitas vezes o centro do confronto, pois reside nele tanto a realidade pró-fílmica, quanto o realismo ficcional⁶. Passa a ser observável um “atrito” entre essas duas instâncias, que, na

⁵ A ideia de uma existência de um “objeto-imagem” em Bergson pode ser tirada da leitura de todo o primeiro capítulo do *Matéria e Memória*, isto é, uma identidade entre objeto e imagem que fica particularmente clara neste trecho: “o que constitui o mundo material, dissemos, são objetos, ou, se preferirem, imagens, cujas partes agem e reagem todas através do movimento umas sobre as outras”. (BERGSON, 1999, p. 72).

⁶ Importante notar que a noção de personagem também pode ser estendida ao chamado *Freak Show*, no qual os atores do filme também se apresentavam. Assim, no filme, eles interpretam os personagens, que interpretam no *Freak Show* e no circo, com habilidades ou características específicas (o trapezista, o anão

verdade, é mais claramente perceptível no processo de realização do filme; quando esses elementos entram em jogo.

Assim, ainda que o confronto como o compreendemos possa se estabelecer em diversos cinemas, não necessariamente ligado a um formato, ou estilo específico; na fusão de gênero, modelos e estilos tão característico do cinema mais contemporâneo, essa indiscernibilidade parece se tornar mais evidente, com aplicação mais generalizada, e apresentando relações possivelmente mais complexas. O filme-experimento *Boyhood* (2014), de Richard Linklater, por exemplo, é uma proposta que trabalha com atores profissionais e não profissionais em uma mesma narrativa, se aproveitando de elementos da própria realidade pró-fílmica para constituir sua narrativa – como o envelhecimento dos atores ao longo dos 12 anos que duraram as gravações do filme. Ou seja, elementos da realidade pró-fílmica precisam ser absorvidos pelo filme, para que sua narrativa aconteça. Por conta disso, o roteiro do filme foi escrito ao longo da realização, permitindo uma evidente abertura ao imprevisível; ou melhor, firmando o que Lúcia Nagib (2011) identifica como um compromisso ativo com o evento de verdade. Ou seja, quando equipe e elenco mantém um engajamento físico com a realidade concreta, ao longo do processo de realização.

O que nos permite caracterizar então o que chamamos de confronto é a percepção de que elementos da realidade pró-fílmica são “trazidos para dentro” do espaço representativo do filme; ou, de forma mais elaborada, esses filmes passam a não apenas reproduzir a realidade (a partir de esquemas dramáticos), mas passam também a produzi-lo dentro do próprio seio representativo. O resultado desse jogo, em ambos os casos, é a produção (e a reprodução), através de esquemas peculiares, de uma zona de indiscernibilidade que pode ser traduzida em um questionamento central: “O que é o real?”.

etc). Mas existe ainda o “personagem de si mesmo”, ou aquele que se apresenta para a câmera, ou mesmo no *Freak Show*, como ele mesmo, em seu corpo e na forma de se dirigir ao público, ou ao espectador. O “personagem de si mesmo” é um tema fundamental na abordagem de alguns filmes, particularmente documentários, e é interessante retomar os conceitos “efeito câmera” (XAVIER, 2004) e “auto mise-en-scène” (DE FRANCE, 1998 e COMOLLI, 2008), como faremos adiante.

Com isso, as mais distintas propostas fílmicas podem abrigar a ideia de um realismo baseado no confronto entre as instâncias de representação. Casos como os de *Close-up*, ou *Jogo de Cena*, por exemplo, que promovem distintos adensamentos da estratégia do confronto, ao colocarem em uma mesma proposta elementos como a encenação, a reencenação (que subentende a encenação de um evento, por quem participou dele) e a narração, são uma forte evidência de que o que chamamos de realismo de confronto reside nas estratégias de produção dos filmes, que, de diversas maneiras, podem arranjar confrontos entre as instâncias representativas.

Em *Close-up*, a história do falsário Hossain Sabzian, que enganou uma família, fingindo ser o cineasta Mohsen Makhmalbaf, a todo o momento provoca emergências da realidade pró-fílmica em meio à narrativa. Seja pelo uso da reencenação, quando Sabzian e suas vítimas encenam eventos anteriores que o levaram à prisão; seja pela abertura que o filme permite para que ele fale de sua vida e tente justificar seus erros durante o que foi o seu julgamento na vida real. O filme promove assim constantes questionamentos ao real: “aquilo que está sendo reencenado aconteceu daquela forma?”; “quem é Sabzian? É aquele que ele mesmo descreve?”, etc.

Além disso, a participação do próprio Kiarostami no filme (dentro do âmbito representativo) é uma escolha peculiar, uma vez que dá ao filme um tom documentário, ao mesmo tempo em que essa presença visível e sabidamente altera o destino de Sabzian. O filme, ulteriormente, acaba por produzir um acontecimento dentro da própria narrativa (e motivado por ela). Como observa Alberto Elena (2005), a presença de Kiarostami e da equipe de filmagem no julgamento de Sabzian foi decisiva para sua absolvição. Além disso, o julgamento teve sua data alterada a pedido de Kiarostami, para que pudesse se “encaixar” nas necessidades da produção.

Close-up é um caso extremamente prolífico no tocante à investigação do realismo de confronto, pois apresenta de forma bastante definida as características do confronto dentro da representação. Contudo, existe como um

aspecto colateral que se apresenta fora desse âmbito, e sim, na própria realidade que circunda o filme, que também está intrinsecamente ligado à presença do realismo de confronto, que é a promoção de mudanças na realidade pró-fílmica, a partir do estabelecimento do processo. Ainda segundo Elena, a relação entre Kiarostami e Sabzian não cessou após as filmagens, sendo inclusive bastante controversa; assim como o próprio Sabzian. Posteriormente a *Close-up*, Kiarostami e ele tinham um projeto de filme juntos, cancelado devido à morte prematura de Sabzian.

Essa característica secundária do confronto está presente também em *Jogo de Cena*, que registra depoimentos de mulheres anônimas sobre suas vidas, que são reproduzidos por atrizes conhecidas e desconhecidas do público brasileiro. No entanto, o filme ainda permite que algumas atrizes vão além da pura encenação e falem também de suas percepções sobre sua atuação. Entre outros momentos, a evidência de que o próprio mecanismo fílmico altera a realidade pró-fílmica pode ser vista na sequência em que uma das mulheres entrevistadas, Sarita Houli, retorna ao palco para cantar e para alterar aquilo que ela havia dito anteriormente. O filme, que desde o início explicita sua estratégia de convidar mulheres a contarem histórias de suas vidas, de frente para Eduardo Coutinho e equipe, em um palco de teatro, tendo a plateia vazia como fundo, desnuda mais uma vez o dispositivo fílmico e revela essa camada do realismo de confronto, no retorno de Sarita ao palco. O próprio Coutinho anuncia esse retorno, revelando que ela foi a única das entrevistadas que quis voltar à conversa com ele.

A volta de uma entrevistada altera a ordem narrativa do filme, mas reforça, por outro lado, seu caráter de um documentário que revela seus dispositivos de produção. Contudo, para a entrevistada, o próprio filme (sua abordagem e narrativa), afeta e promove alterações na sua conduta, ao menos a que seria esperada dentro do filme. Fica ainda aparente o espaço que *Jogo de Cena* permite para a imprevisibilidade do evento que é a produção do próprio filme. Mas fica também aparente a manipulação promovida por Coutinho, ao costurar esse elemento à narrativa fílmica e ao conjunto representativo do filme.

Em outros momentos é também perceptível a absorção de elementos da realidade pró-fílmica para dentro da representação; ainda que sob diferentes circunstâncias, já que a proposta do filme envolve também o uso da encenação. Com isso, o filme promove diferentes “arranjos” que envolvem encenação, abordagem documental (entrevistas, depoimentos, etc) e eventos produzidos pelo próprio filme; propondo de diversas formas a regra do confronto para o jogo de trocas entre o virtual e o atual.

Sobre personagens e monstros

Obviamente a encenação em *Jogo de Cena* não se restringe somente ao âmbito das representações técnicas das atrizes; ela também se instala nas falas das mulheres que não são atrizes; na forma como apresentam suas histórias; assim como na fala das próprias atrizes, quando questionadas sobre a técnica de encenação que utilizaram; e, finalmente, no “jogo de cena” que o filme estabelece. Essa questão tem relação direta com o que Ismail Xavier (2004) aponta como “efeito-câmera”, que, conforme citado por Laércio Rodrigues (2015, p. 142), “pressupõe a câmera como elemento que aciona performances, que intensifica ou arrefece condutas, que acolhe ou desmistifica desejos”. Xavier se refere à forma ambígua como os não atores falam para as câmeras do documentário; em parte narrando suas histórias, em parte performando a si mesmos, ou o que Claudine de France (DE FRANCE *apud* COMOLLI 2008, p. 82) chamou de “*auto-mise-en-scène*”.

É na tensão gerada por essa ambiguidade, que Coutinho trabalha em *Jogo de Cena*. Tanto a encenação de si mesmo, como a encenação das atrizes e a reencenação, terá como base o corpo fisicamente (em tudo que o corpo evoca, como fisionomia, voz, gestos etc). A dramaticidade se encontra na materialidade do corpo. É nesse espaço onde, acreditamos, ocorre o primeiro confronto do realismo fílmico, entre o ator e o personagem; entre o monstro que somos e o monstro em que nos transformamos.

Entre os Muros da Escola também opera nesse limiar, propondo-nos uma narrativa ficcional com forte apelo realista, não apenas pela atualidade e forma do tema abordado, ou pela visualidade documental, mas, fundamentalmente, pela forma como constrói personagens e narrativas, elementos vivamente ficcionais, a partir de eventos da própria realidade circundante.

A história do filme aborda conflitos emergentes da sociedade francesa atual, incorporados ao dia a dia de uma escola pública em Paris, um ZEP⁷, como as dificuldades na absorção, pelo sistema educacional, de alunos originários de diferentes, e, muitas vezes, problemáticos cenários; os conflitos existentes em salas de aula, que envolvem a multiculturalidade, diferentes crenças religiosas; desestruturas familiares, entre outros fatores; mormente os de natureza social e econômica, que afetam os alunos e professores em uma escola de Paris.

O filme é uma adaptação do livro de François Bégaudeau, um dos protagonistas, escrito em formato de peça, e baseado em sua própria experiência como professor do ensino público francês. Como o próprio Bégaudeau reconta, esse texto inicial “não tinha uma linha narrativa clara”⁸ (*apud* MANGEOT, 2010, online). A partir desse texto, O diretor, Laurent Cantet e o roteirista Robin Campillo escreveram uma “espinha dorsal” para o filme, com a consultoria de Bégaudeau.

Dans ce matériau, Laurent et son scénariste Robin Campillo ont tiré le fil qui les intéressait. Le livre était une somme de situations, ils en ont prélevé quelques unes pour les agencer en fiction; il ne comportait pas de « personnages » à proprement parler, ils en ont constitué, parfois en opérant des greffes entre plusieurs gamins du livre. (BEGAUDEAU apud MANGEOT, 2010, online)⁹

⁷ ZEP são escolas criadas pelo governo francês nos anos 80, que atuam em rede de ensino, visando restabelecer a igualdade de oportunidades para os alunos, tendo em conta as dificuldades sociais das diferentes zonas das cidades.

⁸ No original: «*Il n'y avait donc pas de ligne narrative claire*», tradução nossa.

⁹ “Desse material [o roteiro], Laurent e seu roteirista Robin Campillo puxaram o fio que os interessou. O livro era uma soma de situações, eles pegaram algumas para organizar na ficção; isso não incluía os ‘personagens’ propriamente falando, se constituía às vezes de fazer transplantes entre as várias crianças do livro”, tradução nossa.

A partir desse ponto, é interessante observar como as estratégias adotadas pelo filme, tanto para a confecção do roteiro, quanto para a criação dos personagens, envolveram escolhas que relacionaram diretamente a realidade retratada com a realidade circundante à produção fílmica, abrindo espaço para a evidência da produção de um realismo baseado no confronto entre essas camadas. Uma dessas escolhas observadas é a presença de atores não profissionais na interpretação dos alunos, e que, na verdade, frequentavam uma escola muito parecida com a que é retratada no filme. Aproveitando-se disso para a confecção dos personagens e da narrativa, o diretor Laurent Cantet realizou uma espécie de oficina com esses estudantes, buscando extrair deles elementos que tanto contribuíram narrativamente, quanto para uma maior proximidade com a realidade.

De novembre 2006, jusqu'à la fin de l'année scolaire, des ateliers se sont mis en place chaque mercredi après-midi, ouverts à tous les élèves de 4e et de 3e. Une cinquantaine d'entre eux y a participé. «Nous avons appris progressivement à les connaître et à fouiller avec eux ce qu'ils pouvaient greffer d'eux-mêmes sur les squelettes que nous leur proposons».
(BLANC; HOLZMAN, 2008, online)¹⁰

Dessa oficina, saíram não somente os atores que atuaram no filme, mas também os personagens que cada um interpretaria e suas histórias. Importante esclarecer que os atores não representam suas próprias histórias de vida, nem depõem sobre elas, mas contribuíram para a construção de personagens ficcionais, baseados nas experiências que eram contadas e compartilhadas nessas oficinas. Os alunos que atuaram no filme interpretavam personas distintas das suas vidas fora da narrativa, com nomes e famílias distintos.

Além disso, a escolha do cenário que representaria o Colégio Françoise Dolto foi inicialmente o próprio colégio, já que ele trazia características muito

¹⁰ “De novembro de 2006 até o final do ano letivo, oficinas foram organizadas todas as tardes de quarta-feira, abertas a todos os alunos da 4ª e 3ª séries. Cerca de cinquenta deles participaram. ‘Aprendemos gradualmente a conhecê-los e a procurar com eles o que eles poderiam enxertar de si mesmos nos esqueletos que lhes propusemos’”, tradução nossa.

próximas do que vemos no filme; todavia, como este estava em plena atividade, outra escola muito parecida foi utilizada para as filmagens. Ainda assim, os atores do filme foram escolhidos entre os alunos do Françoise Dolto. O perfil desses alunos também guarda intensa semelhança com os alunos ficcionais e toda a estrutura de ensino retratada no filme mantém fortes traços de forte semelhança (e verossimilhança) com a realidade do ensino público francês, fazendo com que todo o processo de confecção narrativa e representativa do filme se estabeleça sob uma imensa zona de indiscernibilidade entre o real e seu duplo.

Fundamental assinalar aqui um aspecto crucial na identificação de um realismo de confronto neste filme: o choque entre “realidades” que as estratégias adotadas em sua preparação promovem. O método de trabalho com atores, a escolha de cenários reais e a confecção “tardia” do roteiro, a partir de elementos que surgem com os próprios atores do filme, colocam em evidência um confronto marcado no corpo desses atores, nas paredes do colégio; ou ainda, na relação aluno-professor-sistema educacional. E isso ganha visibilidade na própria imagem onde essas camadas são reproduzidas e representadas.

Todavia, é na imagem que se torna mais evidente a abertura do espaço para a imprevisibilidade, que, contudo, ocorre desde a confecção do roteiro. Um esquema de três câmeras nos permite acompanhar tanto as ações principais, fartamente baseadas em um dinâmico plano/contraplano, como as imagens que preenchem as sequências com elementos não necessariamente “importantes” narrativamente, mas que, aparentando um tom de registro do ambiente da sala de aula, reproduzem ações e reações, ou “eventos” de uma sala de aula onde se realiza uma filmagem: o aluno que se acomoda na cadeira, a aluna que coça os olhos, ou a que deita sobre a carteira; ações que acontecem enquanto a aula ficcional se desenrola.

J'ai été très vite persuadé que le dispositif exigeait trois caméras: une première, toujours sur le prof; une seconde, sur l'élève qui devait porter la scène que nous tournions; et une troisième pour s'autoriser des digressions: une chaise en équilibre sur un pied, une fille qui coupe les cheveux de sa copine, un élève qui rêve

puis se raccroche tout d'un coup au cours - les détails du quotidien d'une classe que nous n'aurions jamais pu reconstituer. Mais elle devait aussi pouvoir anticiper les prises de parole, les micro-événements susceptibles de faire basculer une scène. (CANTET *apud* SCHOULER, 2009, online)¹¹

Por não afetarem o desenrolar da ação central, essas imagens poderiam ser entendidas como “*inserts*” na ficção. Mas é crucial problematizá-las como imagens do acontecimento fílmico, ou seja, provocadas pelo próprio evento da produção fílmica, dentro de um espaço preparado para a representação ficcional. Elas não são *inserts* porque estão na zona de indiscernibilidade, no lugar da produção de sentido.

Dessa forma, quando falamos da imprevisibilidade que o realismo de confronto carrega, entendemos que esta reside na própria matéria-prima da imagem (parafraseando Bazin), sua realidade (e materialidade); e é essa qualidade que os filmes que analisamos parecem ter o desejo de incluir em suas narrativas. É evidente que não se trata de uma imprevisibilidade “não planejada” e que escapasse totalmente à programação representativa do filme; ao contrário, é justamente o planejamento fílmico que permite, ou ainda, que determina, a entrada de todas as imagens no seio narrativo.

Parece-nos claro, em todo caso, que Cantet nos conduz por um espaço de produção de sentido e este se produz a partir de um confronto entre “dois realismos” que, antes de estarem no filme, estão na sociedade francesa. De um lado, um projeto de sociedade e um projeto de “nação”, com todos os seus elementos identitários, e o modo como a escola é uma instituição exemplar deste projeto; de outro, as singularidades sociais, as forças que atravessam a sociedade francesa, fazendo-a disfuncional, conflitante, como uma “real desestruturante” da realidade. Ou seja, estamos falando de indivíduos e grupos sociais que funcionam

¹¹ “Eu estava muito rapidamente convencido de que o dispositivo exigia três câmeras: a primeira, sempre no professor; uma segunda, sobre o aluno que deveria atuar na cena que estávamos filmando; e uma terceira para nos permitir digressões: uma cadeira equilibrada em um pé, uma garota que corta o cabelo de sua amiga, um estudante que sonha e depois desliga de repente no curso – os detalhes da vida cotidiana, classe que nunca poderíamos ter reconstituído. Mas ela também tinha que ser capaz de antecipar discursos, microeventos que provavelmente dariam uma cena”, tradução nossa.

como “atores” da sociedade francesa que ou não podem, ou simplesmente não desejam aceitar o papel que lhes querem designar.

Os imigrantes, os alunos que não se “comportam”, os jovens que se recusam a aceitar uma aula de gramática francesa aprendendo uma estrutura da língua que ninguém mais usa, como revela indignado um aluno ao professor, são os “monstros” nos filmes de Laurent. Talvez até, por colocá-los no cinema, no limite entre a denúncia social e o espetáculo, *Entre os Muros* da escola tenha também, ligeiramente que seja, a sua dimensão de *Freak Show*; assim como *Jogo de Cena* e *Close-up*, com os monstros pessoais de cada um dos personagens/atores/pessoas. Mas a força de *Entre os Muros* talvez esteja exatamente no fato dele ser muito mais do que um filme de “denúncia social”, visto que se dirige a isso que vimos chamando aqui de zona de produção de sentido, região de indiscernibilidade entre o virtual e o atual; instância onde se dá o “confronto” entre a “realidade do filme” e do mundo ao qual ele se refere. A realidade “fora do filme”, trabalhada em uma oficina de atores, é o que potencializa este espaço de produção de sentido do próprio filme. Isto porque o diretor, de alguma forma, intensificou nestas oficinas esta zona de indiscernibilidade que já estava ali, na escola francesa como instituição do estado-nação, da unidade nacional que, exatamente por isso, acaba por fazer eclodir no seu interior o seu reverso: a escola na França, e talvez em quase todos os lugares do mundo, como um lugar onde o conflito social vem à tona de forma especialmente forte.

Quem é, pois, o monstro?

A tensão que Deleuze vê no corpo dos atores é antes a tensão que está tanto nos alunos da escola quanto nos atores/personagens do circo do filme *Monstros*, em Hossain Sabzian e em cada mulher que conta uma história de sua vida. Por isso aquilo que dissemos sobre a relação entre o virtual e o atual, a saber, que não é uma questão que se restringe a um problema de cinema – bem como o próprio realismo de confronto –, se adequa perfeitamente aos atores.

Assim, descrever os atores descritos como “monstros” é, no fim das contas, algo que serve a qualquer um de nós: uma relação entre o personagem que devemos assumir como um lugar social determinado, e o que no nosso corpo resiste a este personagem. É exatamente isso que *Jogo de Cena* captura tão bem, enquanto as mulheres descrevem suas realidades, em encenações de si mesmas, a imagem reproduz o que no corpo (gestos, expressões, etc) de cada uma delas resiste a essa encenação, causando um confronto de versões delas mesmas.

Mas ainda podemos enxergar o confronto que o conceito de monstrosidade carrega de forma inversa, como o desejo de ser outro que se expressa monstruosamente em nós. Como Hossain Sabzian, de *Close-up*, que finge ser, porque talvez desejasse ser, Mohsen Makhmalbaf, um diretor de cinema. Mas o que é um diretor de cinema a não ser um inventor de imagens e histórias, um “falsário” em geral socialmente aceito, mesmo considerando que alguns diretores produziram imagens e histórias que lhes podem ter causado sérios problemas políticos? Sabzian, no entanto, por caminhos tortos – “monstruosos” – produz uma realidade que acaba por gerar um filme. Ele se torna, ainda que parcialmente, um cocriador ativo de um filme, inclusive porque era ele também um monstro social: alguém que precisou ser levado às barras do tribunal. Se os monstros se tornam um show – *Freak Show* – é porque a monstrosidade deles desperta um desejo social, uma atração que pode ser até parcialmente compreendida como perversa, mas precisa ser antes tomada em sua positividade: os “normais”, os perfeitamente codificados e enquadrados socialmente não bastam a si mesmos.

O início do fim do complô dos “normais”, no filme de Tod Browning, que na verdade eram dois escroques golpistas – Cleópatra e Hércules –, vem exatamente da violenta força que nasce da monstrosidade. Na festa, embriagados, os “anormais” resolvem adotar Cleópatra e cantam forte para ela “Uma de nós, uma de nós, uma de nós!”. É essa força que ela não suporta. Parcialmente monstruosa na sua perversa conspiração, de súbito, ela se vê diante da potência da imensa alegria dos que sabem que são monstros e, por um momento, celebram isso. É a festa dos monstros. Cleópatra quer ser “normal” de novo, e tenta rejeitar o

casamento que ela mesmo havia proposto ao anão, posto que o seu golpe visa a melhor normalidade: a respeitabilidade e o conforto social de quem tem muito dinheiro. Foi tola, no entanto, ao crer que os rejeitados socialmente não passam de uns fracos. Ao contrário, a força deles é a de levar a monstruosidade às últimas consequências: é o que eles fazem, em uma capacidade de organização, de complô, extraordinária, salvando o companheiro e impondo a Cleópatra a pior das monstruosidades.

Recebido em: 25/02/2021

Aceito em: 24/03/2021

Referências

- AMARAL, Marcela de Souza. *O Realismo de Confronto: A Representação do Imprevisível*. 2018. 116 f. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-graduação em Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinéma?*. Paris: Cerf-Corlet, 2002.
- BERGSON, Henri. *L'Evolution Créatrice*. Paris: Puf, 2001.
- _____. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BLANC, Jean-David; HOLZMAN, Patrick. Anecdotes du film *Entre les murs*. **AlloCiné**, 2008.
- COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder, a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- COUTINHO, Eduardo. *O cinema documentário e a escuta sensível da alteridade*. **Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, São Paulo, v. 15, jul./dez., 1997, p. 165-91.
- DE FRANCE, Claudine. *Cinema e antropologia*. Campinas: Editora da Unicamp, 1998.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-Movimento: Cinema 1*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- _____. *A Imagem-Tempo: Cinema 2*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- _____. *Différence et Répétition*. Paris: Puf, 2014.
- _____. *Diferença e Repetição*. São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- ELENA, Alberto. *The Cinema of Abbas Kiarostami*. Londres: Saqi Books, 2005.
- MANGEOT, Philippe. Laurent Cantet et François Bégaudeau: joute oratoire sur les joutes oratoires. **Universiné**, 2010.
- NAGIB, Lúcia. *World cinema and the ethics of realism*. Nova York/Londres: Continuum, 2011, p. 310-22.

_____. Realist cinema as world cinema. *In*: STONE, Rob; COOKE, Paul. *The Routledge Companion to World Cinema*. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2017.

RODRIGUES, Laércio Ricardo de Aquino. Notas sobre o dispositivo no documentário contemporâneo. **Galáxia, Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica**. São Paulo, nº. 30, jul./dez., 2015.

SCHOULER, Mariane. Entre les murs de Laurent Cantet. **Blogger**, abr., 2009. Disponível em: <http://entre-les-murs-laurent-cantet.blogspot.com/2009/04/contraintes-du-tournage-et-choix.html>. Acesso em: 24 jun. 2019.

XAVIER, Ismail. Indagações em torno de Eduardo Coutinho e seu diálogo com a tradição moderna. *In*: **Comunicação e Informação**, v. 7, 2004, p. 180-7.