MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE CATALÃO
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA LINGUAGEM

MILENA BEATRIZ VICENTE VALENTIM

VÓS SOIS A PRINCESA MOANA DO REINO SUBTERRÂNEO: fantasia e resistência n'*O Labirinto do Fauno*

CATALÃO – GO

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CATALÃO INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM
Av. Dr. Lamartine Pinto de Avelar, número 1120, - Bairro Setor Universitário, Catalão/GO, CEP 75704-020
Telefone: - - https://www.ufcat.edu.br

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA)

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DE TESES E DISSERTAÇÕES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE CATALÃO (UFCAT)

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Catalão (UFCAT) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFCAT), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFCAT é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o(a) autor(a) e o(a) orientador(a) Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico:
   Dissertação

2. Nome completo do autor:

   Milena Beatriz Vicente Valentim

3. Título do trabalho:

   VÓS SOIS A PRINCESA MOANA DO REINO SUBTERRÂNEO: Fantasia e Resistência n'O Labirinto do Fauno

4. Informações de acesso ao documento :

   Concorda com a liberação total do documento: [X] SIM [ ] NÃO[1]
   [1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.
Casos de embargo:
- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs.: Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor

Documento assinado eletronicamente por **BRUNO GONCALVES BORGES**, **Orientador(a)**, em 27/08/2024, às 09:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **MILENA BEATRIZ VICENTE VALENTIM**, **Usuário Externo**, em 27/08/2024, às 15:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015 .

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufcat.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0102729** e o código CRC **A6DEF7B4**.

MILENA BEATRIZ VICENTE VALENTIM

VÓS SOIS A PRINCESA MOANA DO REINO SUBTERRÂNEO: fantasia e resistência n'*O Labirinto do Fauno*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, do Instituto de Estudos da Linguagem, da Universidade Federal de Catalão (UFCAT), como requisito para a obtenção do título de Mestra em Estudos da Linguagem. Área de concentração: Linguagem, Cultura e Identidade.

Linha de Pesquisa: Discurso, Sujeito e Sociedade.

Orientador: Prof. Dr. Bruno Gonçalves Borges.

CATALÃO – GO

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFCAT.

VALENTIM, Milena Beatriz Vicente
VÓS SOIS A PRINCESA MOANA DO REINO SUBTERRÂNEO : fantasia e resistência n'O Labirinto do Fauno / Milena Beatriz Vicente VALENTIM. - 2024.
136, CXXXVI f.

Orientador: Prof. Bruno Gonçalves Borges.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Catalão, Instituto de Estudos da Linguagem, Catalão, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, Catalão, 2024.
Anexos.
Inclui lista de figuras.

1. Deleuze. 2. Discurso. 3. Análise fílmica . 4. Fantasia e Resistência. I. Borges, Bruno Gonçalves, orient. II. Título.

CDU 82

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CATALÃO
Av. Dr. Lamartine Pinto de Avelar, número 1120, - Bairro Setor Universitário, Catalão/GO, CEP 75704-020 Telefone: - -
https://www.ufcat.edu.br

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 25/2024 da sessão de Defesa de Dissertação de Mestrado, que confere o título de Mestra em Estudos da Linguagem, na área de concentração Linguagem, Cultura e Identidade.

Aos vinte e seis dias do mês de agosto de dois mil e vinte e quatro, a partir das quinze horas, no LADFFON do IEL/UFCAT, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada **"VÓS SOIS A PRINCESA MOANA DO REINO SUBTERRÂNEO: fantasia e resistência n'o labirinto do fauno"**, de autoria da mestranda **Milena Beatriz Vicente Valentim,** matrícula 2022100022. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, **Professor Doutor Bruno Gonçalves Borges (PPGEL/UFCAT)** com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: **Prof. Dr. Bruno Franceschini (PPGEL/UFCAT),** membro titular interno, e **Prof. Dr. Rogério Bianchi de Araújo (PPGH/UFCAT),** membro titular externo. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido a candidata (X) Aprovada ( ) Reprovada por seus membros. Proclamados os resultados pelo Prof. Dr. Bruno Gonçalves Borges, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos vinte e seis dias do mês de agosto de dois mil e vinte e quatro.

Observações:

Banca Examinadora de Qualificação/Defesa Pública de Dissertação/Tese realizada em conformidade com a Portaria da CAPES n. 36, de 19 de março de 2020, de acordo com seu segundo artigo:

Art. 2o A suspensão de que trata esta Portaria não afasta a possibilidade de defesas de tese utilizando tecnologias de comunicação à distância, quando admissíveis pelo programa de pós-graduação stricto sensu, nos termos da regulamentação do Ministério da Educação.

A banca destaca a relevância acadêmica e política da pesquisa e sugere seu desdobramento em divulgação de artigos e ensaios a serem publicados futuramente.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA

Documento assinado eletronicamente por **BRUNO GONCALVES BORGES**, **Orientador(a)**, em 27/08/2024, às 09:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **BRUNO FRANCESCHINI**, **Professor(a) do Magistério Superior**, em 27/08/2024, às 10:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015 .

Documento assinado eletronicamente por **ROGERIO BIANCHI DE ARAUJO**, **Professor(a) do Magistério Superior**, em 29/08/2024, às 09:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015 .

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufcat.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0089094** e o código CRC **3A000508**.

DEDICATÓRIA

Dedico esta Dissertação de Mestrado primeiramente a Deus, fonte de toda sabedoria. Aos meus pais, Manoel e Mônica Valentim, que acompanharam todo o meu percurso acadêmico desde a graduação, e minha avó paterna, Acleir Valentim, *in memoriam*, que não pode contemplar a neta se formar em Letras e se tornar professora de Português e Literatura, assim como ela foi.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro a Deus, que me deu a oportunidade de chegar onde cheguei. Se não fosse a poderosa mão Dele, jamais eu teria conseguido entrar em um programa de Pós-Graduação.

Agradeço aos meus pais, que caminharam junto comigo e me sustentaram em oração todo esse tempo.

Agradeço ao professor Alexander Meireles da Silva, por me instigar a trazer uma obra fantástica para a Análise Discurso, e possibilitar que essa sementinha germinasse e chegasse ao Mestrado.

Agradeço ao Francisco de Assis Ferreira Melo, por me inspirar a fazer esta análise a partir da maravilhosa defesa que ele fez, ao concluir o Mestrado, e assim me mostrar o quanto é lindo um pesquisador viver e se entregar à própria pesquisa. E por me ajudar, agora no final, a embelezar esta Dissertação mais ainda.

Agradeço ao professor Antônio Fernandes Júnior, por iniciar a caminhada comigo com o filme *O Labirinto do Fauno* (2007), quando ele ainda estava sendo analisado no Trabalho de Conclusão de Curso da graduação em Letras/Português e ao Marcelo Amorim, que muito contribuiu, durante a Banca no Trabalho de Conclusão de Curso, para o crescimento desta análise.

Agradeço às queridas amigas Bianca Ayala e Raquel Guimarães, por serem um instrumento de Deus ao me impulsionarem a não desistir e a participar do processo seletivo para o Mestrado em 2021, e por estarem sempre junto comigo desde o período em que eu estava na graduação.

Agradeço com carinho ao professor Ulysses Rocha Filho, por caminhar comigo desde a graduação até o presente momento, me ajudar durante o Trabalho de Conclusão de Curso e a me preparar para a arguição que ocorreria no Processo Seletivo para o Programa de Pós Graduação em Estudos da Linguagem, por ser meu orientador no estágio na Graduação e no Mestrado, e por me auxiliar com o aporte teórico referente à Literatura.

E agradeço igualmente com muito carinho ao meu orientador, Bruno Borges, por ter me escolhido e me possibilitado a aprender outros percursos e possibilidades teóricas com Gilles Deleuze e Félix Guattari, teóricos que até então eu não conhecia. Tive um privilégio muito grande de ter sido escolhida para ser sua orientanda e, assim, crescer enquanto pesquisadora e profissional.

No Reino Subterrâneo, onde a mentira e a dor não existem, vivia uma princesa que sonhava com o mundo dos humanos.

Guillermo del Toro, *O Labirinto do Fauno*, 2007.

Mestre não é quem sempre ensina, mas quem de repente aprende.

Guimarães Rosa, *Grande Sertão*: Veredas, 1994.

RESUMO

O cinema brinca com o tempo, através do qual signos encontram sua matéria na imagem-movimento, formando traços de expressão singulares de uma matéria em movimento (o filme). Estudar a composição fílmica com Deleuze é suscitar o ver, entender o movimento e a virtualidade do cinema, possibilitados pelo advento do cinematógrafo. A película que está no foco deste projetor (esta Dissertação de Mestrado) é o nosso objeto de pesquisa, a obra cinematográfica *O Labirinto do Fauno* (2007), do diretor Guillermo del Toro (1964), que entrelaça a referência a fatos históricos, como a Guerra Civil Espanhola e a Segunda Guerra Mundial, e o mundo dos contos de fadas vividos por Ofélia, misturados a elementos do Gótico. Nessa dissertação os nossos principais objetivos são analisar os processos de agenciamento da infância em uma situação de guerra e compreender como a fabulação opera o espaço de liberdade nesse contexto, com base em alguns enunciados materializados na obra fílmica escolhida. Para alcançar esses objetivos, observamos alguns elementos cinematográficos que constituem o filme – como o corte, o plano utilizado pela câmera, a luz, o som – e refletimos sobre a fabulação, com o intuito de compreender como esse processo imaginativo se articula discursivamente com o seu enredo. Elaboramos nossa análise com base em algumas cenas enunciativas, por meio de tais cenas, buscamos entender os enunciados materializados a partir da máquina pueril e dos processos de agenciamento da infância em uma situação de guerra civil. Embora se trate de uma obra ficcional, percebemos ao final de nossas análises que elementos da verossimilhança nos auxiliaram a compreender como a fabulação e a resistência se articulam, na medida em que observamos que há uma redundância entre ambas, de maneira a promover um modo de existência possível em situações de (pós-)guerra, por meio da produção de uma linha de fuga.

Palavras-chave: Deleuze; Discurso; Análise fílmica; Fantasia e Resistência.

RESUMEN

El cine hace una broma con el tiempo, en el que los signos se materializan en la imagen-movimiento, formando trazos singulares de expresión en el formato de una película. Estudiar la composición fílmica con Deleuze es ver, comprender el movimiento y la virtualidad del cine, posible gracias a la aparición del cinematógrafo. La película en la que se centra este proyector, nuestro objeto de investigación, es la película El laberinto del fauno (2007), del director Guillermo del Toro (1964), en la que se entrelazan referencias a acontecimientos históricos, como la Guerra Civil española y la Segunda Guerra Mundial, y al mundo de los cuentos de hadas que vive Ofelia. En esta disertación, nuestros objetivos fueron: analizar los procesos de agencia infantil en una situación de guerra; y comprender cómo la fabulación opera el espacio de libertad en este contexto, a partir de algunos de los enunciados materializados en la película elegida. Para alcanzar estos objetivos, observamos algunos de los elementos cinematográficos que componen la película -como el corte, el plano utilizado por la cámara, la luz, el sonido- y analizamos la fabulación, con el fin de comprender cómo este proceso imaginativo se articula discursivamente con su trama. Elaboramos nuestro análisis a partir de algunas escenas enunciativas, en las que buscamos comprender los enunciados materializados a partir de la máquina pueril y los procesos de agenciamiento infantil en el contexto analizado. Aunque se trate de una obra de ficción, al final de nuestros análisis nos dimos cuenta de cómo se articulan la fabulación y la resistencia, ya que observamos que existe una redundancia entre ambas, con el fin de promover un modo posible de existencia en situaciones de guerra, a través de la producción de una línea del fuga.

Palabras–clave: Deleuze; Discurso; Análisis Cinematográfico; Fabulación y Resistencia.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: *Frame* do falecimento de Ofélia.....**36**
Imagem 2: *Frame* da saída da princesa Moana rumo ao mundo dos humanos.....**43**
Imagem 3: *Frame* de D. Carmem descobrindo a mandrágora mágica embaixo da cama.....**46**
Imagem 4: *Frame* de Ofélia andando e lendo o livro ganhado do Fauno.....**49**
Imagem 5: *Frame* de Ofélia recebendo a visita do Fauno.....**51**
Imagem 6: *Frame* do Dr. Valdes medicando um guerrilheiro anarquista.....**57**
Imagem 7: *Frame* do Gigante Homem Pálido devorando uma fada.....**58**
Imagem 8: A fada em forma de libélula.....**67**
Imagem 9: O Fauno se apresenta à Ofélia.....**67**
Imagem 10: Ofélia entra no labirinto e conhece o Fauno.....**68**
Imagem 11: Ofélia caminha com o *Livro das Encruzilhadas*.....**70**
Imagem 12: Alice caminha no País das Maravilhas.....**70**
Imagem 13: Ofélia alimenta a mandrágora mágica.....**71**
Imagem 14: *Frame* dos afrescos na sala do banquete do Gigante Homem Pálido.....**72**
Imagem 15: Ofélia com os sapatos vermelhos chegando ao Reino Subterrâneo.....**78**
Imagem 16: Dorothy com os sapatos vermelhos na Terra de Oz.....**78**
Imagem 17: *Frame* Ofélia encontra o totem com a imagem do Fauno.....**81**
Imagem 18: *Frame* do falecimento de Ofélia ocorrendo em ordem reversa.....**85**
Imagem 19: Paleta de cores utilizadas na *cena* 1.....**86**
Imagem 20: *Frame* de Ofélia entrando na sala do banquete do Homem Pálido.....**87**
Imagem 21: Paleta de cores utilizadas na *cena* 2.....**89**
Imagem 22: *Frame* de Ofélia retornando ao Reino Subterrâneo como Moana.....**90**
Imagem 23: Paleta de cores utilizadas na *cena* 3.....**92**
Imagem 24: Primeiro e último instante da cena do falecimento de Ofélia.....**93**
Imagem 25: Primeiro e último instante da cena do banquete do Homem Pálido.....**94**
Imagem 26: O esplendor da sala do trono avistado por Moana.....**95**
Imagem 27: *Frame* dos militares distribuindo alimentos para a população.....**100**
Imagem 28: *Frame* da destruição no mundo dos humanos.....**103**
Imagem 29: Ofélia abrindo um portal na parede com o auxílio de um giz.....**111**
Imagem 30: Ofélia conhece o Fauno.....**113**
Imagem 31: Articulação da fabulação: Ofélia diante do Homem Pálido.....**114**
Imagem 32: Articulação da fabulação: O Fauno lhe entrega a mandrágora mágica..**114**
Imagem 33: *Frame* articulação da fabulação: Ofélia vê e conversa com o Fauno.....**114**
Imagem 34: Ofélia alimenta a mandrágora.....**116**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 17

CAPÍTULO 1 28

OS ELEMENTOS DO CINEMA 28

1.1 Luz, câmera, ação: eis o Cinema **28**

1.2 Ok, Corta! **39**

1.3 Atenção, acendendo as luzes! **45**

1.4 Silêncio no estúdio! **54**

1.5 *Décupe* **60**

CAPÍTULO 2 64

UM CINEMA AUTORAL 64

2.1 Modalidades do imaginário subjetivo do diretor Guillermo del Toro: A Função n-1 **64**

2.2 *Era uma vez* e o modo narrativo fantástico **79**

2.3 Análise das emoções: as cores dos planos utilizadas pelo diretor **84**

2.4 Enquadramento **92**

CAPÍTULO 3 97

ANALISANDO DISCURSIVAMENTE 97

3.1 A máquina de guerra: a guerra e a obra *O Labirinto do Fauno* **97**

3.2 Entrando no Labirinto: a fantasia enquanto fabulação e resistência **108**

3.3 O direito à fabulação: Ofélia e o devir-criança **110**

CONSIDERAÇÕES FINAIS 124

REFERÊNCIAS 128

ANEXOS 135

INTRODUÇÃO

O cinema brinca com o tempo, por meio do qual signos encontram sua matéria na imagem-movimento, formando traços de expressão singulares de uma matéria em movimento (o filme). O correlato, entre cinema, linguística e filosofia, consiste em movimentos e processos de pensamento – imagens pré-linguísticas – e abrange toda uma psicomecânica, o autômato espiritual, ou o enunciável de uma língua, que possui uma lógica própria (Deleuze, 2005, p. 311).

O cinema, segundo Gilles Deleuze (1983), ao contrário da imagem, que povoa o imaginário popular – de que seria uma mera fábrica de sonhos –, pode ser um instrumento de realização de "uma cartografia mental", pela qual o sujeito se enxergaria através de elementos catárticos por meio da subjetividade. Essa "nunca é nossa, é o tempo, quer dizer, a alma ou o espírito, o virtual. O atual que é sempre objetivo, mas o virtual que é o subjetivo" (Deleuze, 1983, p. 104).

Nas obras *A imagem-movimento* (1983) e *A imagem-tempo* (1990 [1985]), Deleuze desenvolveu conceitos suscitados pela imagem e pelos signos, de maneira a tecer uma trama entre eles, desbravando essas dobras e interferências, que, para o filósofo francês, não são abstratas e não estão acima do cinema, mas ao lado, como ferramentas para realizar a análise cinematográfica.

A teoria deleuziana sobre o cinema nos convida, então, a pensar com a *praxe* cinematográfica, a partir da análise dos elementos constituintes dos filmes em que ele se debruçou para formar as práticas da imagem. Estudar o filme com Deleuze é suscitar o ver, é entender o movimento e a virtualidade do cinema possibilitados pelo advento do cinematógrafo. Ao ligarmos o projetor juntamente com o filósofo, iniciamos uma jornada, por meio da análise de alguns elementos constituintes do cinema, buscando a compreensão e a importância de cada um enquanto um signo em meio à matéria em movimento.

Além disso, a película que está neste projetor, ou seja, o nosso objeto de estudo é a obra cinematográfica *O Labirinto do Fauno* (2007)[1], do diretor Guillermo del Toro (1964). Ela entrelaça as referências a fatos históricos, como a Guerra Civil Espanhola

[1] É oportuno esclarecer que o livro homônimo é que foi baseado/inspirado no filme. Após o sucesso dessa obra cinematográfica, de 2007, o diretor mexicano Guillermo del Toro (1964) e a escritora alemã Cornelia Funke (1958) decidiram lançar o livro *O Labirinto do Fauno*, em 2019. Nós somente trabalhamos com o filme, que é a obra original (obra-fonte) em relação a essa adaptação na materialidade (suporte) livro.

(1936-1939) e a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), ao mundo dos contos de fadas[2] de Ofélia[3] somando-se a elementos do Gótico[4]. Essa menininha, a protagonista da história, tem 10 anos e se muda da capital Madri para o interior do país, Espanha, junto com sua mãe, Carmem[5], uma viúva que se casa com Vidal[6], um capitão do exército franquista. As torturas e os massacres citados durante a narrativa fílmica, juntamente com o mundo fantástico de Ofélia, permeiam o atual e o virtual[7], num tempo fora da cronologia geral do pós-guerra, correspondendo ao mundo de fantasia da menina. Nele, constantemente, a fantasia se atualiza e a personagem central vivencia as ameaças cruéis dos fantasmas da infância *versus* os fantasmas da vida concreta.

Desta forma, mesmo vivendo em um cotidiano de conflitos bélicos, Ofélia não perde sua potência infantil, e passa a transitar entre a realidade violenta oriunda da guerra ao seu redor e a fantasia inerente à subjetividade lúdica infantil. Por meio da criação de um mundo mágico, com ecos no mundo concreto, essa criança resiste a tal realidade opressora e se constitui como princesa, ao longo do cumprimento de três tarefas que a amadurecem e preparam-na para retornar ao Mundo Subterrâneo, o lar dela enquanto princesa Moana antes de sua fuga para a superfície rumo ao reino dos humanos.

É importante mencionar que o ponto de partida desta pesquisa é um aprofundamento no objeto analisado no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da graduação em Letras/Português, da Universidade Federal de Goiás Regional Catalão,

---

[2] Adotaremos a visão do estudioso Bruno Bettelheim, em seu livro *A psicanálise dos contos de fadas* (2016), no qual ele afirma que “o conto de fadas é aquele que procede de um modo conforme àquele segundo o qual uma criança pensa e experimenta o mundo; é por isso que ele é tão convincente para ela. A criança pode obter um conforto muito maior de um conto de fadas do que um esforço para confortá-la baseado em raciocínios e pontos de vista adultos. Uma criança confia no que o conto de fadas diz porque a visão de mundo aí apresentada está de acordo com a sua” (Bettelheim, 2016, p. 67).

[3] A personagem Ofélia é interpretada pela atriz espanhola Ivana Baquero Macías (1994).

[4] Em seus estudos sobre o gótico, Daniel Serravalle de Sá (2010, p. 19) explica que “o gótico é aquele que habita as fissuras da razão de um momento de assombro, um segundo de desorientação que nos transporta para além das fronteiras do conhecimento. Textualmente o gótico se apresenta como um efeito retórico que desafia a segurança epistemológica do leitor. A ordem pode ser imediatamente restabelecida, por meio de explicação autoral, trazendo de volta a lucidez e fazendo aquele instante de deslumbramento recolher-se à sua rachadura. Mas o gótico persiste, como uma semente de incerteza alojada nas fundações da razão, pronta para emergir de novo, ou penetrar raízes cada vez mais fundo, até trazer a casa inteira abaixo”.

[5] A personagem Carmem é interpretada pela atriz espanhola Ariadna Gil (1969).

[6] O personagem Vidal é interpretado pelo ator espanhol Sergi López (1965).

[7] “[...] para Deleuze, o virtual deve ser visto como real. Ele existe enquanto tal. Deve mesmo ser reconhecido como parte do objeto real. Mais precisamente falando, como uma das duas metades do real. Como se todo objeto comportasse uma metade atual, presentificada em um ponto – distendida – e uma metade virtual, em devir, contraída” (Vasconcellos, 2005, p. 70).

admitindo as questões relacionadas entre a fabulação e a resistência, no processo de devir-criança, observadas n'*O Labirinto do Fauno* (2007).

Com relação ao itinerário percorrido por mim, foi a partir de uma conversa informal com um dos meus professores, nos corredores do Departamento do Curso de Letras, que surgiu a provocação: *Como trazer para o campo discursivo uma obra da Literatura Fantástica*? Isso ocorreu, em 2018, quando eu estava no 5º Período da graduação em Letras/Português.

A priori, essa ideia foi possibilitada por um pequeno recorte efetuado no objeto de estudo, para a redação de um texto para a disciplina de Análise do Discurso, no qual analisei, pela ótica do filósofo Michel Foucault (1926-1984), as relações de poder evidenciadas pela narrativa fílmica. Todavia, o desejo de aprofundamento nas reflexões permanecia pulsante, e a busca pela compreensão de como essas relações se materializavam e quais práticas discursivas poderíamos observar me motivou a retomar o "projetor", durante o TCC da graduação, e a adentrar n'*O Labirinto do Fauno* outra vez. Nessa etapa, percebi que havia uma relação entre o Pan Fauno[8] e a Ofélia que se assemelhava a algo como uma "mentoria", o que pareceu a mim e a meu orientador da época a materialização do poder pastoral.

Mas ainda havia uma certa inquietação quanto aos elementos relacionados à Literatura Fantástica presentes na obra: *Seria possível a fabulação ser articulada como uma estratégia de resistência por parte da personagem Ofélia?* Devido a esse questionamento é que fui conduzida para a sala de cinema mais uma vez, só que agora no Programa de Pós Graduação em Estudos da Linguagem (PPGEL – UFCAT). Com o mesmo ímpeto de antes, sentei-me na poltrona e fixei os olhos na telona, para pensar como a fabulação tem se articulado de forma a estabelecer um foco de resistência por parte da protagonista; e, assim, compreender se tal fabulação se atualiza na composição fílmica, em função da produção de um enunciado de evidência, não uma fuga, mas um fazer fugir. Ou melhor, um fazer fugir que se investe da potência criadora, ao invés de se refugiar nela.

Já na elaboração do Projeto de Pesquisa que possibilitou o meu ingresso no PPGEL da UFCAT, fui conduzida a uma reflexão além dessa inquietação inicial, e aquilo que parecia somente um encantamento com a obra se tornou um novo desafio. O orientador propôs o desafio de aprofundarmos na temática estudada, através da

[8] O personagem Pan Fauno, doravante chamado apenas de Fauno, é interpretado pelo ator americano Doug Jones (1960).

reformulação do Projeto e trazermos Gilles Deleuze (1925-1995) para a baila, considerando o filme simultaneamente como um enunciado sobre um dado momento histórico e um enunciado sobre a fabulação, a fim de realizarmos uma análise fílmica. E, a partir dessa análise, explicitarmos, com base nas cenas enunciativas d'*O Labirinto do Fauno*, a articulação dos elementos constituintes do cinema, a fabulação, a resistência e a máquina de guerra.

Em função dessa proposta, no decorrer dos capítulos desta Dissertação de Mestrado – os quais serão descritos mais à frente, tecemos algumas considerações acerca dos elementos constituintes do cinema (imagem, luz, som), assim como uma explanação breve a respeito do método escolhido por nós para "recortar" a película rodada (o filme propriamente dito) – esse método é chamado de decupagem, de acordo com Deleuze (1983). Realizamos, também, algumas inferências sobre o imaginário subjetivo, para discutirmos o estilo cinematográfico do roteirista e diretor Guillermo del Toro, além de trazermos mais algumas considerações que julgamos fundamentais para a nossa análise, no que se refere ao ato de fazer cinema para esse importante cineasta mexicano.

Não posso deixar de mencionar que, desde o início do meu percurso pelo *Labirinto* de del Toro – começando com a escrita do Artigo para a disciplina de Análise do Discurso, seguindo para o TCC de Licenciatura em Letras/Português, perpassando pela elaboração do Projeto de Pesquisa e por sua submissão ao Programa de Mestrado e também pelo processo de reestruturação de sua versão inicial, bem como pela elaboração do Relatório para a Qualificação, até o presente momento com esta Dissertação apresentada para o ritual da Defesa – foram encontrados estudos que o analisavam à luz da teoria do cinema, realizados pelos pesquisadores: Daniel Chavés (2011); Gisele Baccaro (2013); Alessandro Yuri Alegrette (2016); José Cruz Vargas (2016); Guiliana Guenari (2018); Helder Bruno Mendonça (2019), mas observamos que nenhum desses está ancorado em Gilles Deleuze (1983; 1990), Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995a; 1997), Gilles Deleuze e Claire Parnet (1998) além de que, não identificamos nenhum estudo que analisasse a obra cinematográfica especificamente pelo viés discursivo, abordando os processos de agenciamento da infância na máquina de guerra, bem como as contribuições da fabulação para os processos de subjetivação e resistência que são explicitados nessa obra.

Por conseguinte, percebemos que um dos aspectos relevantes desta pesquisa de Mestrado no âmbito acadêmico deve-se à temática relacionada à resistência e

como a fabulação articula-se como um elemento capturado pela ilusão, por meio de uma abordagem experimental da filosofia de Deleuze para a Análise do Discurso. Falar sobre a resistência é falar sobre potência e sua força criadora e produtiva (Deleuze, 2002, p. 103). Resistir é utilizar-se da potência (Deleuze, 2014, p. 207) e, mesmo se tratando de uma obra ficcional, elementos da verossimilhança nos auxiliam a compreender como a fabulação e a resistência se articulam.

Para o campo da Análise do Discurso, especialmente subscrita na linha de pesquisa Discurso, Sujeito e Sociedade, do PPGEL da UFCAT, esta investigação se justifica por "sair dos trilhos do pensamento convencional" e "pensar na obliquidade, na transversalidade, deixando de lado o já sabido" e as "muitas certezas que constituem nossas narrativas sobre a infância" (Veiga-Neto, 2011, p. 51).

A partir das reflexões prévias, baseadas no aporte teórico que utilizamos, a nossa hipótese se constitui para além de uma clássica oposição ou uma pretensa identidade entre resistência e fantasia. Acreditamos que há uma redundância entre ambas, de maneira a promover um modo de existência possível em situações de guerra, por meio da produção de uma linha de fuga.

Os nossos principais objetivos são analisar os processos de agenciamento da infância em uma situação de guerra e compreender como a fabulação opera o espaço de liberdade nesse contexto, com base em alguns enunciados materializados na obra fílmica escolhida.

Para alcançar esses objetivos, observamos alguns elementos cinematográficos que constituem o filme – como o corte, o plano utilizado pela câmera, a luz, o som – e refletimos sobre a fabulação, com o intuito de compreender como esse processo imaginativo se articula discursivamente com o seu enredo. Elaboramos nossa análise com base em algumas cenas enunciativas – as quais nomeamos de *cena 1*, *cena 2* e *cena 3* – e, por meio de tais cenas, buscamos entender os enunciados materializados a partir da máquina pueril[9] e dos processos de agenciamento da infância em uma situação de guerra civil.

[9] O conceito de máquina pueril é empregado por nós relacionado a um conceito de *Máquina*, de Deleuze e Guattari (2010), ao que tange uma relação de uma força que opera sob um processo de produção, nesse caso a força é a máquina e o processo de produção é a infância (daí o termo *pueril*). De acordo com Zanara Santos (2021, p. 55), a máquina de Deleuze e Guattari é "[...] uma dimensão plural de conexões e acoplamentos, envolvendo um sistema de corte de fluxo, compondo com os agenciamentos sociais e históricos de uma produção maquínica de corpos e territórios atuando em linhas de desterritorialização. [...] Tratar-se-á de um campo de relações entre máquinas que maquinam nos processos de produção social, uma produção maquínica cuja potência opera num plano de consistência determinado pelo desejo, aliando a dimensão do socius à produção desejante".

A fim de tecer essas relações propiciadas pelo filme *O Labirinto do Fauno* (2007), optamos por trazer breves considerações sobre a teoria do filósofo francês Henri Bergson (1859-1941), por considerá-lo precursor da teoria cinematográfica contemporânea. Por intermédio de Bergson, Deleuze "debruçou-se sobre a questão da imagem (e não mais do conceito) para desenvolver um plano filosófico que o cinema teria a potência de criar em relação direta com a produção de uma nova subjetividade" (Farina; Fonseca, 2015, p. 119).

Antes do advento do cinematógrafo[10], Bergson, segundo Deleuze (1983), já conhecia os planos de cortes das imagens da película, ou rolo. Esses cortes, mais tarde, receberam o conceito de imagem-movimento, conforme o pensamento bergsoniano. Para Deleuze (1983, p. 12), Bergson "pressentia de modo profético o futuro ou a essência do cinema", pois a imagem-movimento atua de forma que o tempo se comunica a alguma ação, e o centro da imagem seria uma ação, logo, um movimento: "O plano é a imagem-movimento" (Deleuze, 1983, p. 12). O tempo, então, é deixado para um segundo plano como um complemento, sendo a referência indireta de si mesmo. E a imagem seria subordinada a um centro de determinação, em geral, um personagem ou uma ação.

Em outras palavras, uma narrativa na qual o tempo está subordinado à ação, em que "toda subjetividade é o tempo, o tempo não cronológico apreendido em sua fundação e somos nós que somos interiores ao tempo e não o inverso" (Deleuze, 1983, p. 103). O cinema constitui-se, assim, em um enunciado junto a um dado acontecimento e, na medida em que "não reflete nem registra a realidade, ele constrói

---

Para saber mais, vide: SANTOS, Zanara Araújo dos. Entre máquinas: a produção maquínica de Deleuze e Guattari. **Revista Trágica**: estudos de filosofia da imanência, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 55-73, 2021. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/tragica/article/download/37053/pdf_1. Acesso em: 25 jul. 2024.

[10] "Em A evolução criadora, Bergson desenvolve uma analogia entre a inteligência e o cinematógrafo que já utilizava há alguns anos em sala de aula. O cinematógrafo constituía a este momento uma curiosidade popular, um artefato de diversão dificilmente encarado com seriedade. [...] É dentro deste sistema que Bergson insere sua colocação a respeito do cinematógrafo. O aparelho criado pelos irmãos Lumière teria a mesma competência que a inteligência – retirando do devir a variabilidade infinita, pondo um devir geral. Um movimento geral. O exemplo dado por Bergson é o registro da passagem de um regimento. O cinematógrafo capta uma série de fotografias instantâneas desta passagem. O movimento, portanto, é reconstituído por meio desta sequência de fotografias. Reconstitui a mobilidade por meio do imóvel. O que faz o cinematógrafo é captar diferentes posições dos corpos móveis ao longo de seu percurso" (Paulo, 2018, p. 132). Para saber mais, vide: PAULO, Yves São. O relógio, o cinematógrafo e o instante: Henri Bergson na virada do século. **Revista Ideação**, n. 37, Jan./Jun. 2018. Disponível em: https://periodicos.uefs.br/index.php/revistaideacao/article/download/3535/2835/14290. Acesso em: 25 jul. 2024.

os seus quadros da realidade por meio dos códigos, convenções, mitos e ideologias de sua cultura" (Turner, 1997, p. 128-129).

A partir dessas considerações iniciais é que ligamos o projetor e refletimos sobre o cinema, que pode ser bergsoniano, assim como a filosofia de Bergson em que há a possibilidade de ser cinematográfica, porque é embasada no devir (tempo aberto que se constitui), um plano de imanência ou um plano do pensamento (Deleuze; Guattari, 2005 p. 38). Na imanência, a matéria está submetida ao movimento, que é concebido por cortes e não por poses, e caracteriza uma mudança qualitativa no todo (objeto, matéria, luz), que corresponde a um todo que está sempre em transformação. Em outros termos: "O plano das imagens-movimento, um corte móvel[11] de um Todo que muda, isto é, de uma duração, de um devir universal" (Deleuze, 1983, p. 92).

Para que o efeito do movimento de duração da imagem-tempo ocorra de maneira bem sucedida, são empregadas técnicas de montagem nas quais diferentes planos e sequências são combinados para criar uma progressão temporal, isto é, a imagem-tempo vai se atualizado no todo através de cortes. Por meio desses recursos, o cineasta consegue imprimir um ritmo específico à imagem-movimento, acelerando ou desacelerando a passagem do tempo, de acordo com sua intenção para a cena.

O mesmo ocorre com as técnicas de iluminação no cinema, que, a depender desse aspecto, desempenham um papel essencial na criação de uma atmosfera, de modo a estabelecer estilos visuais e enfatizar elementos narrativos, pois: "A luz é movimento, e a imagem-movimento e não a imagem-luz são as duas faces de uma mesma aparição" (Deleuze, 1983, p. 60).

O som complementa e aprimora a experiência visual, proporcionando uma dimensão adicional à narrativa cinematográfica. O uso do som e a trilha sonora têm a capacidade de evocar emoções, criar atmosferas, enfatizar momentos-chave e estabelecer a identidade do filme. O cinema permite, também, a utilização criativa do som para explorar a subjetividade, a imaginação e a desconstrução da realidade. Por meio de técnicas como o som diegético (integrado na história) e o som não diegético (externo à história), os cineastas podem criar efeitos sonoros surreais, usar sons de

[11] "A ideia de 'corte móvel' será aplicada por Deleuze tanto à imagem-movimento quanto ao plano cinematográfico. É um conceito essencial na medida em que permite a distinção entre imagem cinematográfica e imagem fotográfica. Visto a fotografia se constituir dentro de um molde; enquanto que o corte móvel, característica do cinema, modifica continuamente o próprio molde" (Oliveira, 2011, p. 5).

forma simbólica, ou criar colagens sonoras, como o cineasta Andrei Tarkovski (1932-1986) costumava fazer.

Deixando um pouco o campo cinematográfico e adentrando na outra parte do arcabouço teórico que igualmente norteia esta pesquisa, apontamos o modo de funcionamento da máquina de guerra, que é uma produção contínua de afirmações e de intensidades. Ela não tem a guerra como objetivo, mas a guerra pode decorrer do mau encontro entre o território e a maquinaria de guerra, justamente quando o aparelho de Estado a captura. “A noção de máquina de guerra parece estar em acordo com a nova imagem do pensamento. [...] é a ferramenta do povo nômade, ou, como preferimos, o método de produção do povo nômade contra a insurgência do Estado” (Guerrezi, 2015, p. 111).

Já com relação à resistência, segundo Domênico Hur (2016, p. 16),

> Deleuze vai além do par poder de afetar e poder de ser afetado, traçando uma terceira modalidade, que é o poder de resistir. “Resistir é o potencial da força, se vocês querem, enquanto não se deixa esgotar pelo diagrama. Ou então, o que é o mesmo, é o potencial da singularidade enquanto não se deixa esgotar por uma relação de forças dada no diagrama. Há resistências”.

O ato de resistir é similar ao ato de criação, conforme Deleuze (2016, p. 342): “o ato de resistência resiste à morte sob a forma de uma obra de arte ou sob a forma de uma luta dos homens”. Para o autor, “[...] Criar é resistir efetivamente, num exercício de libertação da vida” (Deleuze, 1994, p. 100).

No que diz respeito ao nosso trajeto metodológico, ao optarmos por uma metodologia de composição dos planos cinematográficos, apreciamos as sequências narrativas das imagens, assim como selecionamos e recortamos cada cena enunciativa, por meio da decupagem (*décupe*), observando determinados signos que compõem a cena escolhida. Em relação à composição de cada elemento constituinte da cena, “a decupagem é a determinação do plano, e o plano é a determinação do movimento que se estabelece no sistema fechado, entre elementos ou partes do conjunto” (Deleuze, 2008, p. 39).

Para nós, enquanto ferramenta metodológica, a decupagem pode auxiliar-nos como uma estratégia de cartografia (Deleuze, 1983) um mapeamento do rizoma, isto é, o mapeamento das linhas de segmentaridade, estratificadas, territorializadas, mas também linhas de desterritorialização que formam as linhas de fuga. Podemos dizer que a decupagem (corte-montagem) é um modo de pensar e diferenciar a imagem.

As cenas enunciativas a serem analisadas, portanto, são o resultado dessa decupagem e não do recorte clássico.

Deleuze (1983), ao elaborar, filosoficamente, a decupagem, não somente instituiu um conceito, mas também nos possibilitou mobilizar uma ferramenta de captura e de percepção dos diversos signos que compõem uma cena enunciativa. Para o filósofo, a decupagem refere-se à composição e à organização do espaço e do tempo nas imagens cinematográficas, bem de diferentes efeitos estéticos e narrativos.

Ao utilizarmos a decupagem, alinhada à proposta da cartografia de Deleuze e Guattari (2002), significa ir além de: uma mera exposição gráfica que facilita a compreensão espacial de diferentes objetos; uma referência particular da realidade que seleciona o que deve ser representado e o que não deve constituir a imagem efetiva da realidade; uma simples explicação do mimetismo e dos elementos pré-existentes. Significa, então, explicitar o caráter rizomático que emerge através dos enunciados, das associações que não estão em uma relação de exterioridade, nem em posição de superestrutura ou localizados em uma classe, mas que estão presentes onde desempenham um papel produtivo (Deleuze, 1988, p. 20). Mapear é desenhar, escrever, transformar, relacionar, traçar. Assim, cartografar é delinear as cenas enunciativas.

Na construção dos três capítulos desta Dissertação de Mestrado, para o primeiro deles, realizamos um apontamento de elementos centrais no/do cinema. De início – em "Luz, câmera, ação: eis o Cinema" –, elucidamos brevemente o nascimento do cinema e, na sequência – em "Ok, Corta!" –, apresentamos os tipos de cortes utilizados em filmes pelos diretores de fotografia, além de exemplificarmos o tipo de corte utilizado por del Toro em algumas cenas específicas de *O Labirinto do Fauno*. Da mesma forma, procedemos em "Atenção, acendendo as luzes!", tópico no qual analisamos como a iluminação é capaz de captar a emoção que o diretor espera transparecer em dado momento do filme. Com relação ao som e à iluminação, buscamos compreender – em "Silêncio no estúdio!" – como o som incidental articula-se em uma determinada cena. E no tópico dedicado à decupagem – "*Decupé*" –, utilizamos as já mencionadas obras *A imagem-movimento* e *A imagem-tempo*, ambas de Deleuze, como base para elucidarmos em que consiste esse método que escolhemos como sendo o norteador das análises de cada uma das cenas que selecionamos para essa finalidade.

Para o segundo capítulo, selecionamos algumas imagens e cenas enunciativas, a fim de abordarmos as “Modalidades do imaginário subjetivo do diretor Guillermo del Toro: A Função n-1”, exemplificando a capacidade singular desse diretor em trazer a profundidade emocional das personagens que, de outro modo, seriam considerados apenas monstruosos. Evidenciamos algumas relações que a narrativa fílmica estabelece com outras obras de arte, como: o vestido usado pela protagonista Alice, do filme *Alice no País das Maravilhas* (1951), do diretor Clyde Geronimi *et al*., baseada na Alice de Lewis Carroll, quando ela chega ao Reino das Maravilhas; as paredes do recinto do banquete do Gigante Homem Pálido, com iconografias de uma criatura comendo crianças, as quais possuem associações com as iconografias religiosas presentes em algumas Igrejas Católicas Apostólicas Romanas; e os sapatinhos vermelhos que Ofélia utiliza quando chega ao Reino Subterrâneo – eles possuem uma certa semelhança com os sapatinhos vermelhos de Dorothy, no filme *O Mágico de Oz* (1939), de Victor Fleming. Realizamos, ainda, a seleção de cenas enunciativas que evidenciam momentos que destacam a articulação do atual e do virtual, bem como os momentos de devir da personagem Ofélia, nas quais percebemos uma certa semelhança com o processo de devir-criança sofrido pela Alice de Lewis Carroll. Observamos como Ofélia se utiliza da potência infantil para fabular e, assim, resistir à realidade opressora que está à sua volta.

Para situar o nosso leitor quanto às características estilísticas e temáticas do filme que estudamos, em “Era uma vez e o modo narrativo fantástico”, nos propusemos a trazer alguns elementos desse modo de narrar, elencando quais atributos do fantástico podemos encontrar na obra cinematográfica *O Labirinto do Fauno*. Na sequência e para finalizar esse primeiro capítulo, analisamos a paleta de cores no subcapítulo “Análise das cores dos planos”, em que, mediante a observação de algumas cenas, verificamos quais eram as cores presentes naquela sequência, ou melhor, naquele *frame*. É oportuno mencionar que foi nós mesmos que as “desenhamos”, utilizando a ferramenta *paint* do computador, para montar um quadro ilustrativo das tonalidades escolhidas pelo diretor para compor aquele dado instante. Com isso, destacamos as paletas de cores utilizadas em três cenas enunciativas e o que essas cores podem nos evidenciar. A seleção das cenas foi feita com a demarcação do tempo em que elas ocorrem: a cena inicial da película, que traz a morte de Ofélia (*cena 1*); a cena do banquete do Gigante Homem Pálido (*cena 2*); e a

cena final, que mostra a chegada de Ofélia, já como princesa Moana, no Reino Subterrâneo (*cena 3*).

Em seguida, analisamos essas cenas da narrativa fílmica, destacando os seguintes elementos cinematográficos: o plano (qual personagem se encontra à frente, quem se encontra atrás, como tais personagens estão dispostos, o foco que privilegia qual personagem); o corte (de que forma esse corte é realizado, se de forma abrupta, ou se de forma gradual); e a luz (se há presença de penumbra, se há sombras, como são essas sombras, se há uma luz clara ou esmaecida).

Para o terceiro e último capítulo, mobilizamos os seguintes conceitos e articulações teórico-analíticas: a máquina de guerra; a fabulação e como ela se articula enquanto combustível para que Ofélia venha a resistir a toda violência que a cerca; e questões relacionadas ao devir que, para nós, se trata de um processo em que Ofélia se constitui e ao mesmo tempo é constituída, em tal caso, como princesa.

CAPÍTULO 1

1 OS ELEMENTOS DO CINEMA

1.1 Luz, câmera, ação: eis o Cinema

Como já pontuamos na Introdução, Gilles Deleuze é o teórico-base da nossa pesquisa. Segundo ele, a filosofia e o cinema não se confundem, são campos do saber que guardam uma autonomia relativa entre si, mas se complementam, porque o cinema também tem seu caráter filosófico. Uma diferença essencial entre esses dois campos do conhecimento é que a filosofia é a área do saber responsável pela construção de conceitos por meio da palavra (o signo verbal), consistindo em uma pedagogia dos conceitos; enquanto as práticas do cinema e do cineasta estão ligadas aos signos visuais (as imagens ópticas-sonoras-puras) que compõem a obra cinematográfica. Tais articulações teóricas suscitam pressupostos teóricos e instigam o pensamento. Elas implicam dentro de si outras modalidades de análise, de maneira que é possível estabelecer outras relações entre a linguística, a filosofia e o cinema. Ora, se a filosofia e a linguística trabalham diretamente com conceitos, essas áreas também podem se relacionar (in)diretamente com o cinema, estabelecendo diálogos e suscitando novos conceitos.

Nas obras *A imagem-movimento* (1983) e *A imagem-tempo* (1990 [1985]), ambas de Deleuze, esses conceitos são suscitados pelos signos visuais (as imagens ópticas-sonoras-puras) e pelos signos verbais (as palavras), de forma a tecer uma trama entre essas categorias de análise, desbravando essas dobras e interferências que, para o filósofo Deleuze, não são abstratas, não estão acima do cinema, mas ao lado como ferramentas. Assim, a teoria deleuziana sobre o cinema nos convida a pensar com o cinema, de maneira a estabelecer uma sintonia entre a *praxe* cinematográfica, a partir da análise interna de filmes em que ele se debruçou, para formar as práticas da imagem. Estudar o filme com Deleuze é suscitar “o ver”, entender o movimento e a virtualidade do cinema graças ao advento do cinematógrafo.

Rumo a uma elaboração conceitual para desenvolver a sua teoria sobre o cinema, Deleuze resgata pressupostos do filósofo francês Henri Bergson (1859-1941), considerando-o percursor da teoria cinematográfica contemporânea, em virtude de

sua atenção em correlacionar a imagem, o movimento e o tempo. O que confirma a propositiva de Deleuze em afirmar que o cinema está muito mais próximo das ideias de Bergson do que do pensamento da fenomenologia, que teoriza o sujeito como alguém que percebe os fenômenos. E, ao explorar essa nova subjetividade, somos levamos a pensar nos conceitos desse novo plano filosófico proposto por Deleuze.

Iniciamos nosso percurso pela imagem-movimento, presente na obra *A imagem-movimento*: Cinema 1 (1983), que surge dos livros *Matéria e Memória* (1939) e *A Evolução Criadora* (1907), ambos de Bergson. Deleuze reelabora esse conceito da imagem-movimento e leva-nos a compreendê-la como um conjunto de elementos variáveis, que agem e reagem uns sobre os outros. É uma menção indireta ao tempo, que sempre estará implícito no filme, pois o tempo é subordinado à ação e ao movimento.

Em um primeiro momento, ao retomar “As teses sobre o movimento”, que se encontram na obra *A Evolução Criadora*, de Bergson, Deleuze formula as bases conceituais do que ele entende como imagem-movimento:

“A primeira – que segundo ele [Bergson] não passa de introdução às outras – diz que o movimento não se confunde com o espaço percorrido” (Oliveira, 2011, p. 2). Nessa tese, o movimento é visto como um elemento dotado de uma qualitativa, e Bergson argumenta que a concepção mecanicista do movimento, baseada em exposições discretas e quantificáveis, não é suficiente para capturar a verdadeira natureza do movimento. Este é uma continuidade qualitativa, uma mudança contínua e fluida que não pode ser reduzida a pequenas partes. A ideia de que o movimento é apenas uma sucessão de estados estáticos é uma simplificação repetida; e Bergson, ao contrário, sugere que a evolução é um processo contínuo, no qual cada momento carrega a influência do passado e aponta para o futuro, sem uma separação entre passado, presente e futuro. Segundo Deleuze (1983, p. 9), “O espaço percorrido é divisível, e até infinitamente divisível, enquanto o movimento é indivisível, ou não se divide sem mudar de natureza a cada divisão”.

“A segunda tese também se funda numa distinção: dois modos diferentes onde o movimento foi pensado durante a história” (Oliveira, 2011, p. 3), pois, para Bergson, o movimento é dotado de uma duração como um fluxo ininterrupto. Esse filósofo precursor de Deleuze apresenta o conceito de duração como uma dimensão fundamental do movimento. A duração não pode ser medida em termos de tempo objetivo ou quantificado em unidades iguais, como minutos ou segundos; ela é um

fluxo ininterrupto e indivisível, que abrange passado, presente e futuro. Essa noção é essencial para compreender o desenvolvimento e a transformação constante na natureza, bem como na experiência humana. A duração é a chave para entender o caráter criativo da evolução; ela implica que cada momento é único e traz consigo novas possibilidades. E “Quando a ciência moderna transfere o movimento do instante privilegiado ao instante qualquer, possibilita o aparecimento do tempo como variável independente” (Oliveira, 2011, p. 4).

A esse respeito, Bergson (2005, p. 363) expõe que é preciso que:

> Concluamos que nossa ciência não se distingue da ciência antiga apenas pelo fato de que procura leis, nem mesmo pelo fato de que suas leis enunciam relações entre grandezas. Cabe acrescentar que a grandeza à qual gostaríamos de poder remeter todas as outras é o tempo e que a ciência moderna deve definir-se sobretudo por sua aspiração a tomar o tempo como variável independente.

Quanto à terceira tese, ela diz respeito ao movimento como uma expressão de mudança no todo. “[...] Se tentássemos oferecer dela uma fórmula brutal diríamos: não só o instante é um corte imóvel do movimento, mas o movimento é um corte móvel da duração, isto é, do Todo ou de um todo (Deleuze, 1985, p. 17). De acordo com Leonardo Oliveira (2011, p. 4), “O todo coincide com o conceito de duração em Bergson. A implicação fundamental da terceira tese aponta para o erro de considerar as qualidades como propriedades extrínsecas aos objetos em movimento”. Por sua vez, Deleuze (1985, p. 18) entende que:

> O movimento remete sempre a uma mudança, migração, a uma variação sazonal. É a mesma coisa para os corpos: a queda de um corpo supõe um outro que o atrai e exprime uma mudança no todo que os compreende a ambos. [...] Nosso erro está em acreditar que o que se move são elementos quaisquer exteriores as qualidades. Mas as próprias qualidades são puras vibrações que mudam ao mesmo tempo que os pretensos elementos se movem.

O movimento, enquanto cortes móveis, percorre entre os instantes (seus cortes imóveis), conduzindo os objetos para a duração de um todo que está sempre em mudança. E esse processo nos conduz, inclusive, a compreender o movimento como um corte móvel.

Após Deleuze se debruçar sobre as três teses de Bergson, num segundo momento, concentra-se nas variações da imagem-movimento e desenvolve os conceitos de: imagem-ação, imagem-percepção e imagem-afecção (logo mais,

faremos uma breve explanação sobre cada uma delas). Deleuze (1983) observou que, antes do advento do cinematógrafo, Bergson já conhecia os planos de cortes da película (rolo), ou melhor, as imagens:

> Chamemos Imagem o conjunto daquilo que aparece. Não se pode nem mesmo dizer que uma imagem aja sobre uma outra ou reaja a uma outra. Não há móvel que se distinga do movimento executado, nada do que é movido se distingue do movimento recebido. Todas as coisas, isto é, todas as imagens, se confundem com suas ações e reações: é a variação universal. Toda imagem não passa de um "caminho sobre o qual passam em todos os sentidos as modificações que se propagam na imensidão do universo". *Cada imagem age sobre outras e reage a outras em "todas as suas faces" e "através de todas as suas partes elementares"* [...]. É um estado demasiado quente da matéria para que nele distingamos corpos sólidos. É um mundo de variação universal, ondulação universal, marulho universal: não há nem eixos, nem centro, nem direita nem esquerda, nem alto nem baixo … (Deleuze, 1983, p. 79, grifos do autor).

Esses cortes, mais tarde, receberiam o conceito de imagem-movimento. Segundo Deleuze (1983, p. 12), Bergson "pressentia de modo profético o futuro ou a essência do cinema", já que a imagem-movimento atua de forma que o tempo se comunica com alguma ação; o centro da imagem seria uma ação, logo, um movimento – "O plano é a imagem-movimento". O tempo, então, é deixado para um segundo plano, como um complemento – o que ocorre é uma menção indireta ao tempo –, e a imagem seria subordinada a um centro de determinação, em geral, um personagem ou uma ação. Em outras palavras, tem-se uma narrativa em que o tempo está subordinado à ação, pois "toda subjetividade é o tempo, o tempo não cronológico apreendido em sua fundação e somos nós que somos interiores ao tempo e não o inverso" (Deleuze, 1983, p. 103).

Em outro momento de seu livro, o teórico explica que:

> Todas as imagens reagem umas sobre as outras, sobre todas as suas faces e em todas as suas partes. É o regime da variação universal, que ultrapassa os limites humanos do esquema sensório-motor, rumo a um mundo não humano, onde movimento é igual a matéria, ou então rumo a um mundo sobre-humano, que atesta um espírito novo. É aí que a imagem-movimento atinge o sublime (Deleuze, 1983, p. 54).

Percebemos que a imagem-movimento, que está em primeiro plano, possui uma lógica sensório-motora, na qual o conjunto de seus elementos se reporta a um centro: um objeto, um personagem ou uma ação. Enquanto o tempo, que está em

segundo plano, privilegia o movimento ou a percepção de um ponto material em sua instantaneidade (Bergson, 1990, p. 26).

"O cinema não seria, então, o aparelho aperfeiçoado de segurança da mais velha ilusão, mas o órgão de uma nova realidade a ser aperfeiçoado" (Farina; Fonseca, 2015, p. 120). Ele, talvez, apresente uma grande vantagem: justamente porque lhe faltam centros de ancoragem e de horizonte, os cortes que operam em cada cena não o impediram de remontar o caminho da percepção do movimento. "O cinema pertence inteiramente a essa concepção moderna do movimento – eis o que Bergson demonstra com eloquência" (Deleuze, 1983, p. 16).

Com base nessas considerações iniciais, é que ligamos o projetor e refletimos quanto ao surgimento do cinema (a Sétima Arte), que, para Deleuze (1983), pode ser bergsoniano, assim como a filosofia de Bergson pode ser cinematográfica. Ela se fundamenta no devir (tempo aberto) e em um plano de imanência[12] cujo movimento, que é concebido por cortes e não por poses, caracteriza uma mudança qualitativa no todo (objeto, matéria, luz), que corresponde a um Todo que está sempre em transformação e que se dá em sua duração, e imanência. Em outros termos: "O plano das imagens-movimento, um corte móvel de um Todo que muda, isto é, de uma duração, de um devir universal" (Deleuze, 1983, p. 92). Ainda, segundo o autor, é,

> Através do movimento no espaço, [que] os objetos de um grupo mudam suas respectivas posições. Mas, através das relações, o todo se transforma ou muda de qualidade. Da própria duração, ou do tempo, podemos afirmar que é o todo das relações (Deleuze, 1983, p. 19-20).

Com relação ao plano de imanência, ele é "a imagem do pensamento, a imagem que o pensamento se proporciona do que significa pensar, fazer uso do pensamento, orientar-se no pensamento..." (Zourabichvili, 2004, p. 39), deixando-se fluir e ocupar os espaços, sem regras pré-estabelecidas. Pensar é resistir e mais: resistir ao presente. Esse plano de imanência não precisa de sujeito ou de qualquer centro de ancoragem que o perceba, visto que a percepção, como a duração, já se encontra nas próprias coisas enquanto potência:

---

[12]"O plano de imanência não é um conceito particular ou um conceito geral, nem, por sua vez, um grande conceito, mas engloba todos os outros conceitos, ele é pré-condição de existência de todo conceito filosófico, ele é o solo onde os conceitos devem vir a luz. O plano de imanência é a terra do conceito" (Vasconcellos, 1998, p. 118). E, para saber mais, orientamos consultar *O Vocabulário de Deleuze* (2004), de François Zourabichvili.

> Este conjunto infinito de todas as imagens constitui uma espécie de plano de imanência[13]. Neste plano a imagem existe em si. Este em si da imagem é a matéria: não algo que estaria escondido atrás da imagem, mas ao contrário, a identidade absoluta da imagem e do movimento. [...] *A imagem-movimento e a matéria fluente* são estritamente a mesma coisa (Deleuze, 1983, p. 78, grifos do autor).

A matéria enquanto sinônimo de movimento é a precursora de três níveis de imagens (imagem-ação, imagem-percepção e imagem-afecção), os quais discriminamos a seguir:

I – Imagem-percepção: podemos compreendê-la como um conjunto de elementos que agem sobre um centro e que variam relativamente a ele. Como exemplo, citamos um personagem olhando para alguma coisa ou observando uma paisagem.

II – Imagem-ação: pode ser compreendida como a reação do centro ao conjunto. Quando o personagem faz algo ou quando ocorre uma ação marcante, temos um exemplo evidente de imagem-ação.

III – Imagem-afecção: é aquela que ocupa o desvio entre uma ação e uma reação, o que absorve uma ação exterior e reage no interior.

A afecção, de acordo com Deleuze (1990, p. 87), "é o que ocupa o intervalo, aquilo que o ocupa sem o preencher nem acumular. Ela surge no centro de indeterminação, isto é, no sujeito, entre uma percepção perturbadora sob certos aspectos e uma ação hesitante".

O teórico completa seu raciocínio articulando os três níveis de imagens:

> [...] a imagem-percepção recebia o movimento em uma face, mas a imagem-afecção é o que ocupa o intervalo (primeiridade), a imagem ação, o que executa o movimento na outra face (segundidade), e a imagem-ação o que constitui o conjunto do movimento com todos os aspectos do intervalo (terceiridade funcionando como fechamento da dedução) (Deleuze, 1990, p. 45).

Nessa situação, temos o primeiro plano, o chamado "*close*", uma cena focada em uma pessoa pensando ou sentindo algo. Nele, não somente o rosto humano pode ser considerado imagem-afecção, mas o foco em seres inanimados e partes do corpo também podem entrar nesse plano da afecção. Acreditamos que, no capítulo onde traremos as análises de três cenas do nosso objeto de pesquisa, esses três níveis de imagens estarão mais evidentes e exemplificados.

---

[13]. Para saber mais, orientamos consultar *O Vocabulário de Deleuze* (2004), de François Zourabichvili.

O cinema, como já afirmamos, é formado por um conjunto de signos visuais, signos esses capazes de “Colocar a alma em movimento” (Deleuze, 2022, p. 123) e de conferir uma significação aos elementos neles dispostos, a partir da interação com o sujeito:

> Provavelmente o signo por si mesmo não se reduz ao objeto; mas ele está ainda envelopado pela metade no objeto. Provavelmente o sentido por si mesmo não se reduz ao sujeito; mas ele depende pela metade do sujeito, das circunstâncias e das associações subjetivas. Além do signo e do sentido, há a essência, como a razão suficiente dos dois outros termos e de sua relação (Deleuze, 2022, p. 111).

Tais signos formam os componentes cinematográficos e são uma forma de comunicação artística que utiliza uma combinação de elementos visuais, sonoros e narrativos, para se contar histórias. O cinema é uma expressão singular, uma arte que possui suas próprias regras e técnicas, para expressar ideias, transmitir mensagens e envolver o público.

> O cinema se mantém, assim, conectado a um sistema de ação-reação, em que a narrativa consiste no desenvolvimento dos esquemas sensório-motores segundo os quais os personagens reagem às situações em que se encontram ou atuam de forma que tal situação fique visível ao espectador que seria levado, por sua vez, a uma identificação projetiva com este personagem (Farina; Fonseca, 2015, p. 120).

Através dos signos que compõem um filme, os diretores de cinema podem criar mundos no campo do virtual, explorar a condição humana, retratar eventos históricos, emocionar e entreter o público. A cena seria um claro exemplo de um “todo real, a vida inteira que se torna um espetáculo” (Deleuze, 1983, p. 105).

Em contato com um filme, seria factível ao sujeito realizar “uma cartografia mental”. Nesse processo de se auto cartografar, por meio da subjetividade, ele se enxergaria nos possíveis elementos catárticos propiciados por sua interação com a película. A subjetividade, em termos gerais, “não é mais uma entidade metafísica garantindo *a priori* o conhecimento, mas o efeito mesmo de uma relação com o mundo dos signos” (Bilate, 2019, p. 158); ela “nunca é nossa, é o tempo, quer dizer, a alma ou o espírito, o virtual. O atual que é sempre objetivo, mas o virtual que é o subjetivo” (Deleuze, 1983, p. 104).

Quando esse filósofo – durante a realização de seus estudos no campo da Literatura, das Artes Visuais e do Cinema – traz o signo como algo dotado de sentido,

ele fomenta que as artes conduzem a filosofia a pensar, a “pensar o pensamento” e propor uma nova forma de pensar a imagem. À vista disto, é sedimentada a importância do signo enquanto pensamento e ação, e o cinema torna-se uma ferramenta poderosa enquanto um emissor de signos.

> O que nos força a pensar é o signo. O signo é o objeto de um encontro; mas é precisamente a contingência do encontro que garante a necessidade daquilo que ele faz pensar. O ato de pensar não decorre de uma simples possibilidade natural; é, ao contrário, a única criação verdadeira. A criação é a gênese do ato de pensar no próprio pensamento. Ora, essa gênese implica alguma coisa que violenta o pensamento, que o tira de seu natural estupor, de suas possibilidades apenas abstratas (Deleuze, 2022, p. 96).

A Sétima Arte, que utiliza como matéria-prima os signos visuais, possui à sua disposição diversos elementos que se combinam harmonicamente para criar uma experiência cinematográfica única. Nessa perspectiva, quando Deleuze traz o conceito de imagem-movimento como uma possibilidade de classificação das imagens e dos signos produzidos pelo cinema, ocorre o agenciamento[14] maquínico enunciativo, “em função das referências que toda a sua filosofia dispõe em termos dos diferentes e antagônicos campos” (Sales, 2004, p. 6) da filosofia do cinema.

Entre esses elementos, podemos citar a composição visual, o enquadramento, a iluminação, a cor, o som, a montagem, a trilha sonora e os efeitos visuais.

> Mas o que faz da imagem cinematográfica, no universo dos signos, um caso especial, seria um motivo simples: ela está em movimento. E não exatamente porque ela retrate coisas em movimento (por isso também), mas sobretudo porque ela em si mesma é movimento. Porque ela é luminosidade pura, um elemento luminoso que refaz, ao seu modo, o próprio plano luminoso do universo. Ela constituiria, então, um conjunto único de signos, uma matéria sinalética (Costa, 2019, p. 294).

Cada um desses aspectos enquanto signos desempenham um papel fundamental na construção da imagem-movimento, que

> é a própria matéria, como mostrou Bergson. É uma matéria não linguisticamente formada [...]. Com efeito, as diferentes espécies de imagens que necessariamente se deduzem da imagem-movimento, as seis espécies, são os elementos que fazem dessa matéria uma matéria sinalética. E os próprios signos são os traços de expressão que compõem essas imagens, as combinam e não param de recriá-las, levadas [...] pela matéria em movimento (Deleuze, 1990, p. 47).

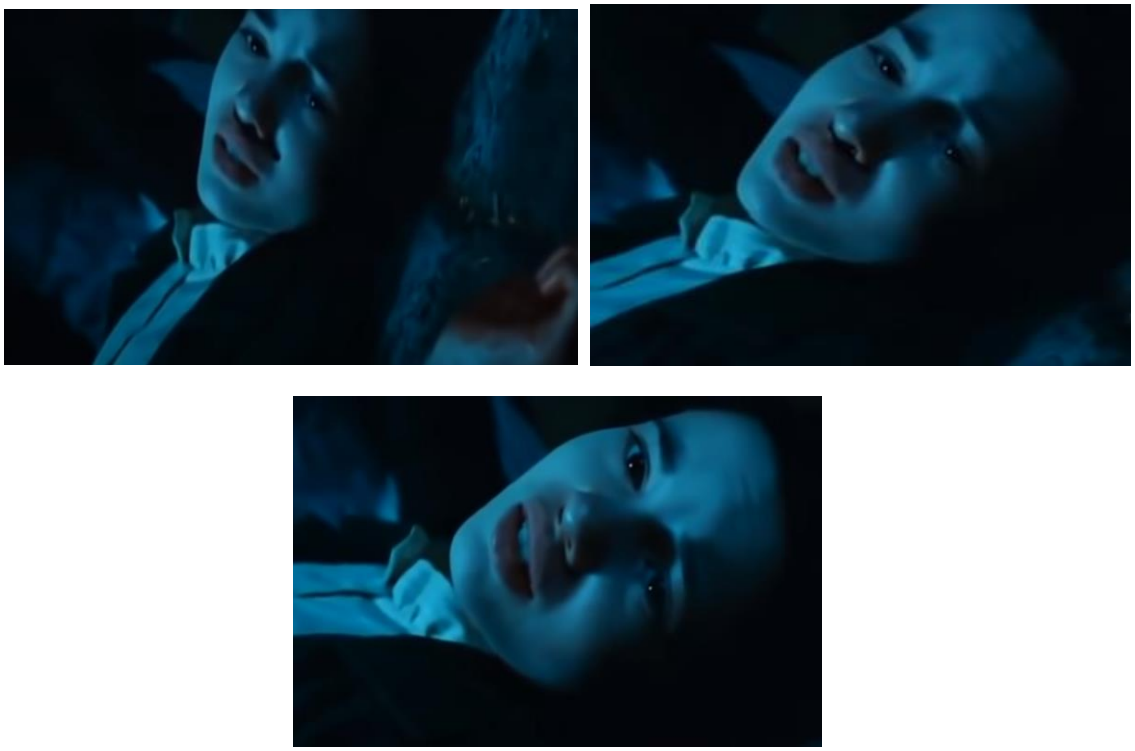
[14] “[...] A unidade real mínima, não é a palavra, nem a ideia ou o conceito, nem o significante, mas o agenciamento” (Deleuze, 1998, p. 65).

Neste tópico dedicado ao cinema, até o presente momento, nos detivemos principalmente em aspectos relacionados à imagem, à imagem-movimento, nas “imagens cinematográficas como signos que funcionam como imagens particulares que representam tipos de imagens sensíveis” (Deleuze, 1983, p. 80). Mas compreendemos que essa explanação não pode se encerrar, sem que antes venhamos expor aspectos relativos à imagem-tempo, os signos do tempo, na qual “o tempo é entendido a partir de uma subordinação ao movimento” (Costa, 2019, p. 298).

É consenso, entre estudiosos do cinema, que o tempo é um elemento fundamental na construção das cenas dos filmes e que a forma como o tempo é manipulado e representado nas telas tem um impacto direto na recepção desses filmes pelo espectador. A Sétima Arte tem uma capacidade única de comprimir, estender ou deformar o tempo, criando efeitos dramáticos, narrativos e emocionais.

Adentrando *n’O Labirinto do Fauno*, destacamos as primeiras cenas em que aparece a protagonista Ofélia. Nelas, o tempo cronológico cede lugar ao tempo psicológico, em uma espécie de digressão, na qual as lembranças da menina se misturam aos fatos que estão ocorrendo nos momentos em que a vemos falecer. A sua morte ocorre num tempo inverso, do fim para o começo, como podemos perceber na imagem 1:

Imagem 1: *Frame* do falecimento de Ofélia.



(Del Toro, 2007, 00:01:11 - 00:01:21)

Conforme explicaremos oportunamente, nas cenas finais da narrativa fílmica, é que o espectador compreenderá o que realmente aconteceu com a protagonista, frente à tomada completa, ou seja, a cena completa no desfecho do filme, em ordem cronológica (começo, meio e fim) retratando o falecimento do momento em que a protagonista é baleada ao momento em que ela expira pela última vez.

Ao pensarmos sobre os atributos do tempo transcorrido na película fílmica somos remetidos ao momento em que Deleuze inicia a formação da sua teoria na imagem-movimento, que aparece como: “uma imagem indireta do tempo. Será sempre a partir do movimento realizado que se deduz, de forma indireta, que o tempo transcorrerá” (Costa, 2019, p. 298). Nessa lógica, o movimento que o cinema faz é desfazer a fundamentação, o sistema, porque o filme não se estrutura como linguagem, por simplesmente não ser um sistema geral ou abstrato.

> [...] na medida em que os signos encontram sua matéria na imagem-movimento, formam os traços de expressão singulares de uma matéria em movimento, correm o risco de evocar mais uma vez uma generalidade que faria com que fossem confundidos com uma linguagem. A representação do tempo só é extraída deles por associação e generalização, ou como conceito. É esta a ambiguidade do esquema sensório-motor, agente de abstração. Apenas quando o signo se abre diretamente sobre o tempo, quando o tempo fornece a própria matéria sinalética, é que o tipo, que se tornou temporal, se

> confunde com o traço de singularidade separado de suas associações motoras (Deleuze, 1990, p. 57).

Ele produz o rompimento com a lógica sensório-motora, que integra a imagem clássica do tempo submetido à regularidade do movimento da cena. Nesse contexto, Deleuze retoma a máxima de Immanuel Kant (1724-1804) de que "o movimento [é] que se subordina ao tempo" e complementa:

> É aí que se dá a reversão: o movimento já não é somente aberrante, mas a aberração vale agora por si mesma e designa o tempo como sua causa direta. "O tempo sai dos eixos": ele sai dos eixos que lhe fixavam as condutas no mundo, mas também os movimentos de mundo. Não é mais o tempo que depende do movimento, é o movimento aberrante que depende do tempo. A relação *situação sensório-motora/imagem indireta do tempo* é substituída por uma relação *não-localizável situação ótica e sonora pura/imagem-tempo direta*. Os *opsignos* e *sonsignos* são apresentações diretas do tempo. (Deleuze, 1990, p. 55, grifos do autor).

A procura pela esquematização do tempo é algo muito presente na obra desse filósofo francês: "Há signos que nos obrigam a pensar no tempo perdido, isto é, na passagem do tempo, na anulação do que passou e na alteração dos seres" (Deleuze, 2022, p. 16). O cinema tem a habilidade de brincar com o tempo, imprimir o tempo, moldando-o de acordo com a narrativa e o impacto desejado, ou seja, o cinema (óptico-sonoro-puro) é fabulação.

> Na forma de que o cinema imprime o tempo? Digamos que na forma de um evento concreto. E um evento concreto pode ser constituído por um acontecimento, uma pessoa que se move ou qualquer objeto material; além disso, o objeto pode ser apresentado como imóvel e estático, contato que essa imobilidade exista no curso real do tempo. [...] A força do cinema [...] reside no fato de que ele se apropria do tempo, junto com aquela realidade material à qual ele está indissoluvelmente ligado, e que nos cerca dia após dia e hora após hora. *O tempo, registrado em suas formas e manifestações reais*: é esta a suprema concepção do cinema enquanto arte [...] (Tarkovski, 2010, p. 71, grifos do autor).

Mesmo diante de eventos concretos, nos quais a imagem privilegia o tempo com relação ao movimento no plano, ao longo da obra deleuziana e de suas análises sobre a imagem-tempo, o filósofo se deparou com questionamentos como: "Mas haveria uma imagem direta do tempo? Qual é a relação do signo e do tempo? Existem signos do tempo, signos especiais?" (Deleuze, 1983, p. 20). E mais à frente, na mesma obra, *A Imagem – Movimento (Cinema 1),* ele formula a seguinte explicação:

> O signo e a imagem invertem, portanto, sua relação, pois o signo já não supunha a imagem-movimento como matéria que ele representava sob suas formas especificadas, mas se punha a apresentar a outra imagem da qual ele próprio ia especificar a matéria e constituir as formas, de signo em signo. Era a segunda dimensão da semiótica pura, não linguística. Ia surgir toda uma série de novos signos, constitutivos de uma matéria transparente, ou de uma imagem-tempo irredutível à imagem-movimento, mas não sem relação determinável com ela (Deleuze, 1983, p. 48).

O teórico aponta que, para o cinema, a expressão designa aquilo que ataca os sentidos e inibe a percepção. A imagem-movimento escapa e desvia do sensório-motor, buscando compor os signos, imagens ópticas-sonoras-puras, que se relacionam à lógica da sensação. Ela faz com que seja possível ultrapassar o dado imediato da consciência, para experimentar as multiplicidades captadas pelo sentido (tato, audição, visão, paladar, odor), algo como experimentar o calor da cor e ver o som.

Depreendemos, ao fim desse tópico, que chegamos ao ponto crucial da teoria de Deleuze sobre o cinema: uma investigação dos signos que impele o pensar sobre todos os elementos que operam num instante qualquer, quando o cinema toma a si próprio como objeto. Ele busca pela compreensão da estética, da taxonomia das imagens e dos signos, pelos modos de perceber e existir.

A seguir, prosseguiremos com a nossa discussão sobre os elementos do cinema, indicando alguns pontos importantes sobre os cortes[15] e os planos, e destacando alguns planos que foram utilizados em quatro cenas da película fílmica: no início da narrativa (ver imagem 2); em um momento de tensão no clímax (ver imagem 20); no momento em que Ofélia está caminhando para realizar a primeira tarefa (ver imagem 4); e em um outro momento tenso, quando ela está conversando com o Fauno sobre sua falha na segunda tarefa (ver imagem 5).

1.2 Ok, Corta!

Como já pontuamos, o cinema clássico se aproxima dos postulados de Bergson e a sua filosofia se aproxima da cinematografia, devido aos seus estudos sobre os elementos que a constituem. Na obra *Imagem-movimento* (1983) Deleuze

[15] Para detalhar e exemplificar os cortes utilizados pela cinematografia, optamos por descrever, no Anexo A, alguns desses tipos de cortes (Cf. Nogueira, 2010, p. 41-45).

reapresenta as três teses bergsonianas sobre o movimento, sobre as quais já explanamos (o movimento é indivisível; o movimento é um fluxo ininterrupto; o movimento ocorre em um instante qualquer).

Agora iremos nos deter na terceira tese, inclusive retomando a citação já utilizada no tópico anterior, que explica o seguinte:

> [...] não só o instante é um corte imóvel do movimento, mas o movimento é um corte móvel da duração, isto é, do Todo ou de um todo. O que implica que o movimento exprime algo mais profundo que é a mudança na duração ou no todo (Deleuze, 1983, p. 13).

Nessa terceira tese, vimos que o movimento é reproduzido em função do instante qualquer, e que esse instante não é somente um corte estático ou imóvel do movimento, mas também um corte móvel. Tal pressuposto delimitaria a estrutura essencial do cinema e evidenciaria seu funcionamento:

> [...] por cortes imóveis e por cortes móveis, e que ambos remetem a tendências distintas: (1) enquanto movimento de translação no espaço, e, (2) enquanto movimento que exprime uma mudança na duração. A partir dessa dupla face do movimento, são estabelecidos três níveis na terceira tese: 1) os conjuntos ou sistemas fechados: que se definem através dos objetos discerníveis ou das partes distintas: os cortes imóveis; 2) movimento de translação: que se estabelece entre esses objetos e modifica suas posições respectivas; 3) a duração ou o todo: realidade imaterial que não para de mudar segundo suas próprias relações (Oliveira, 2011, p. 25).

Podemos, então, compreender que o movimento exprime a alteração da duração do todo, que já sabemos ser aberto e que está sempre em transformação. Entendemos, também, que não somente com esse pressuposto, mas com as três teses bergsonianas, Deleuze (1983) conclui que o cinema se encarrega de modelar-montar (ou de fazer metamodelizações). Há outras maneiras de pensar com as imagens, pois percebemos que não há apenas imagens que ocorrem em um instante e que passam por cortes imóveis; igualmente, há imagens-movimento que sofrem cortes móveis em sua duração imagem-tempo.

Com base nesse pensamento, Deleuze (2008) conceitua a duração da imagem-movimento, abrindo caminho para a noção de passado e de presente (enquanto duração) nas cenas:

> O passado e o presente não designam dois momentos sucessivos, mas dois elementos que coexistem: um, que é o presente e que não para de passar; o outro, que é o passado e que não para de ser, mas

> pelo qual todos os presentes passam. É nesse sentido que há um passado puro, uma espécie de passado em geral: o passado não segue o presente, mas, ao contrário, é suposto por este como a condição pura sem a qual este não passaria (Deleuze, 2008, p. 45-46).

O passado é a continuação do tempo, a sua duração. Com a compreensão de que o passado existe simultaneamente com o presente, ocorre uma clara concentração do passado em geral, uma sobreposição que se atualiza no presente. É um passado que inclui os passados e os presentes de maneira abrangente, e o presente se torna uma realidade concreta atualizada do passado. E, dessa forma, "Tudo se passa como se o universo fosse uma formidável memória" (Deleuze, 2008, p. 61).

A cena enunciativa de um filme, ou melhor, a imagem-movimento, enquanto uma expressão artística, é um meio de renovar essa memória das lembranças que costumam remeter ao passado (memória referente ao passado). A possibilidade de o cinema realizar um duplo movimento com o corte móvel no objeto, cujo mecanismo de ação é feito por movimentos de atualização num todo, ocorre com a abertura desse todo, o que garante a ocorrência do movimento de duração.

Dessa forma, essa tese deleuziana (o cinema realizar um duplo movimento com o corte móvel no objeto) se refere ao movimento de duração. Na duração, de acordo com Bergson, "há contração, porque a lembrança, tornando-se imagem entra em união com o presente" e, ainda, "contração psicológica, translativa, pela qual cada lembrança, em seu nível, [...] deve passar para atualizar-se e tornar-se imagem" (Deleuze, 2008, p. 51). Com Deleuze, notamos a influência hegeliana do passado assumido como anterioridade, que sustenta ou suporta o presente. Não há um passado geral, porque cada lembrança é singular, é um devir. São blocos de perceptos (blocos de sensações[16]) que se atualizam e colocam o cinema no território daquilo a ser criado.

A partir dessa premissa, compreendemos que a imagem é estruturada no cinema através do uso da arte[17] e que as imagens postuladas por Bergson são

[16] "O que se conserva, a coisa ou a obra de arte, é um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afetos" (Deleuze; Guattari, 2010, p. 193).

[17] A arte de modo geral. A teoria (de Deleuze) não define qual arte é, se refere à arte de maneira genérica. "É de toda a arte que seria preciso dizer: o artista é mostrador de afetos, inventor de afetos, criador de afetos, em relação com os perceptos ou visões que nos dá" (Deleuze; Guattari, 2010, p. 207).

atualizações do passado. O passado se atualizando[18]. Tais passados podem ser considerados como o virtual:

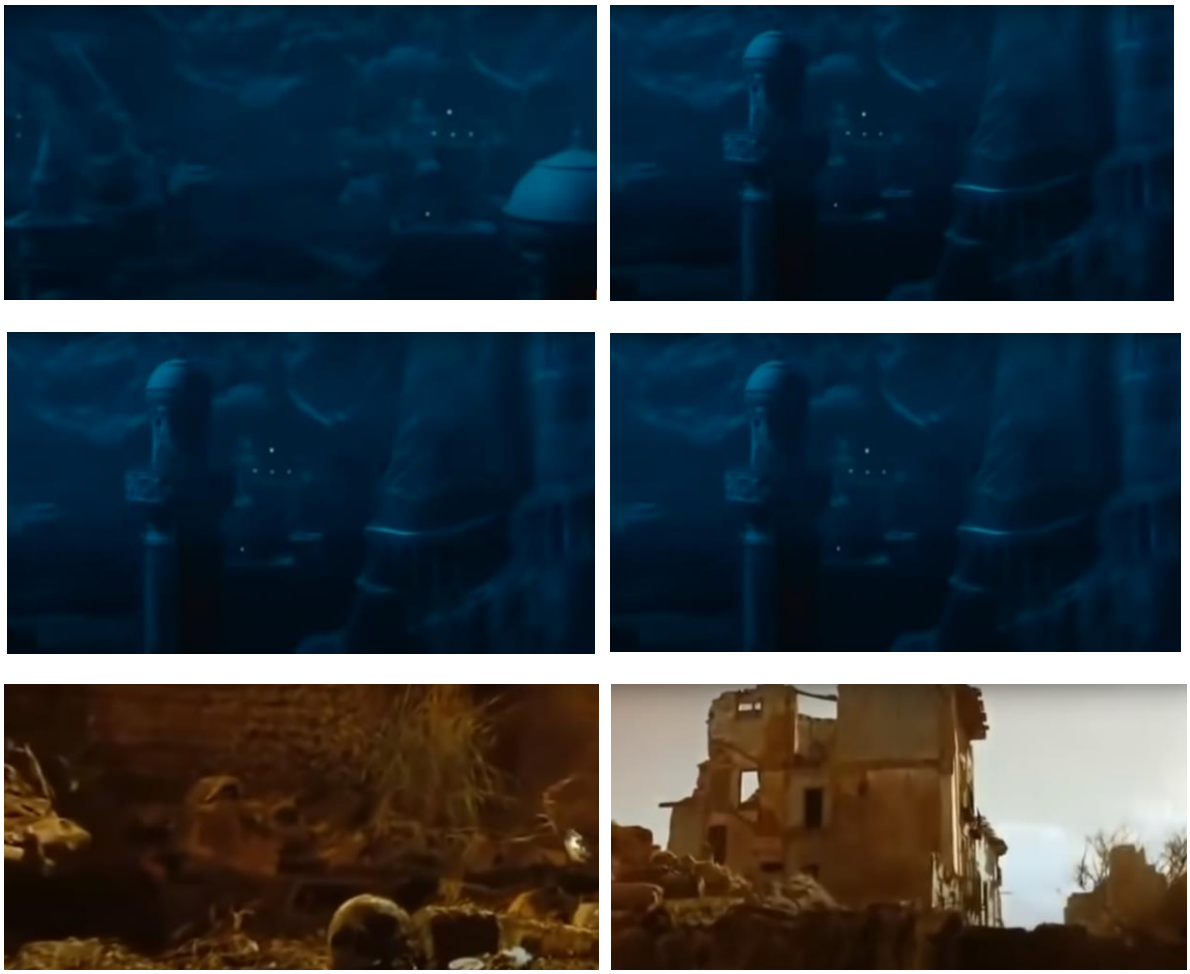
> Assim, a terceira tese é a incursão para evidenciar que o cinema, tal como a filosofia bergsoniana, estão tratando do problema do movimento, posto que o movimento se dá de dois modos: no processo de atualização, daí a translação, e ainda, no movimento do Todo, daí a duração. Enquanto translação temos o corte imóvel, ou seja, as partes individuadas e atualizadas no presente. Enquanto movimento do Todo, temos o corte móvel, que a partir da atualização das partes sofre transformação qualitativa dada a conexão com as partes. Nessa perspectiva que o cinema sendo composto de cortes imóveis e cortes móveis distancia-se da tentativa de reconstituir o movimento a partir do percurso percorrido, sobretudo porque o movimento expressa mudança de qualidade (Oliveira, 2011, p. 27).

Para que o efeito do movimento de duração da imagem-tempo ocorra de maneira bem sucedida, são empregadas técnicas de montagem nas quais diferentes planos e sequências são combinados para criar uma progressão temporal, ou seja, a imagem-tempo vai se atualizando no todo através de cortes. Com esses recursos, o cineasta consegue construir um ritmo específico à imagem-movimento, acelerando ou desacelerando a passagem do tempo, de acordo com a sua intenção para a cena.

Com relação a essas lembranças, podemos mencionar as cenas iniciais de *O Labirinto do Fauno*: as lembranças da vida passada da princesa Moana se misturam ao instante presente da menina Ofélia. A Guerra Civil Espanhola, com toda a sua destruição, se mistura às imagens do Mundo Subterrâneo na memória dessa princesinha. Tais lembranças são apagadas instantaneamente, no momento em que Ofélia avista a lua no mundo dos mortais, como podemos observar pela composição da imagem 2:

[18] "Objeto e imagem são ambos aqui virtuais, e constituem o plano de imanência onde se dissolve o objeto atual. Mas o atual passou assim por um processo de atualização que afeta tanto a imagem quanto o objeto. O *continuum* de imagens virtuais é fragmentado, o *spatium* é recortado conforme decomposições regulares ou irregulares do tempo. E o impulso total do objeto virtual quebra-se em forças que correspondem ao *continuum* parcial, em velo cidades que percorrem o *spatium* recortado. O virtual nunca é independente das singularidades que o recortam e dividem-no no plano de imanência" (Deleuze; Parnet, 1998, p. 50-51).

Imagem 2: *Frame* da saída da princesa Moana rumo ao mundo dos humanos.



(Del Toro, 2007, 00:01:09 - 00:02:32)

Observando esse *frame*, que traz *flashes* das lembranças de Ofélia, aproveitamos para destacar a transição dos planos em que alguns cortes cinematográficos podem ser usados, como: o *fade in/out* (escurecimento ou clareamento gradual da imagem), que ocorre(m) nas cenas iniciais da narrativa fílmica (00:01:11 - 00:01:21). Esses se referem ao momento de digressão à morte da menina. A imagem-movimento, aos poucos, passa por um processo de clareamento até encontrar a íris do olho da personagem e escurecer novamente.

Outro exemplo é o *wipe* (transição em que uma cena “empurra” a outra), o que ocorre na cena de transição que retrata a saída da princesa Moana rumo à superfície. No momento em que aparece uma grande lua cheia, uma grande luz branca clareia toda a tela; em seguida, a cena é empurrada rumo à superfície; em outras palavras, o mundo dos mortais com a paisagem de destruição pós-Guerra Civil Espanhola (00:01:40 - 00:02:12) ganha visibilidade.

Tais recursos (planos e cortes) podem definir um panorama vívido da imagem-afecção e transmitir a potência das cenas enunciativas, pois estabelecem a passagem da imagem-tempo, criando tensão e desenvolvendo a narrativa. Assim, os cortes e os planos cinematográficos podem ser considerados elementos essenciais na edição de filmes, desempenhando um papel crucial na construção da narrativa fílmica quanto ao plano e ao fluxo imanente, que a cada instante se transforma. Tais cortes referem-se à transição entre as diferentes sequências das cenas, permitindo que a narrativa transmita uma história visualmente coesa.

Ao entendermos que os filmes se apresentam na função de um enunciado, esses se materializam como uma produção indireta da realidade desse tempo, através de elementos materiais imanentes: a câmera, que é minuciosamente posicionada. Esse posicionamento é realizado com o objetivo de nos apresentar: ângulos, planos, movimentos internos, a imagem-percepção, a imagem-afecção e a imagem-ação, que são utilizadas ancoradas a cena reportando a um centro. Além da utilização de signos que ganham sentido com as imagem-movimento, nos convidando ao um novo mundo onde a fabulação se atualiza.

> O agenciamento dos elementos de maneira discursiva é que encaminhará o espectador a perceber e/ou refletir sobre novos significados. O plano como ruptura obriga o espectador a mudar de referências. E as imagens como fragmentos do mundo, reunificadas através da montagem, criam uma nova unidade. Dessa perspectiva, é importante salientar que a estética do fragmento usa como base o grande plano (detalhe/primeiríssimo plano). O Cinema clássico também usa o primeiro plano, mas seu significado vai depender da sua inserção dentro da continuidade da narrativa e de sua relação com os outros planos que o acompanham. Na montagem discursiva, esse mesmo plano é usado como atração, como ruptura estética, fora da linha do relato (Mourão, 1990, p. 246-247).

Por conseguinte, o campo cinematográfico, que corresponde ao campo visual (imagético), pode ser definido pelo enquadramento que é conferido à cena, como retratos da realidade verossímil, ou seja, quadros que expressam “mais realidade na tela” (Aumont *et al*., 1995, p.140). O enquadramento se propõe a realizar um corte de um instante qualquer através de uma câmera, porque ele “é a arte de escolher as partes de todos os tipos que entram num conjunto. Tal conjunto é um sistema fechado, relativa e artificialmente fechado” (Deleuze, 1983, p. 26). Gabriel Bueno e Andrea Zanella (2022) aprofundam um pouco mais sobre a composição do campo:

> [...] – se seu enquadramento é fechado ou aberto, se é saturado ou rarefeito de informações, se realiza um close ou uma panorâmica, os cenários, personagens e objetos que enquadra, a qualidade perceptiva, narrativa e expressiva dos elementos apresentados – agrega elementos qualitativos para compor a imagem-percepção, a imagem-ação, a imagem-afecção (Bueno; Zanella, 2022, p. 6).

Além da composição do campo, Deleuze também aborda o conceito de extracampo, que dá lugar para o imperceptível – aquilo que está presente e não se ouve ou se vê diretamente e perfeitamente – e, ademais, o imperceptível "remete ao que, embora perfeitamente presente, não se ouve nem se vê" (Deleuze, 1983, p. 22-23). Por isso, o autor afirma que:

> [...] o extracampo designa o que existe alhures, ao lado ou em volta; noutro caso, atesta uma presença mais inquietante, da qual nem se pode mais dizer que existe, mas antes que "insiste" ou "subsiste", um Alhures mais radical, fora do espaço e do tempo homogêneos (Deleuze, 1983, p. 25).

Tal ferramenta é fundamental para compreendermos a riqueza e a complexidade do cinema como um "reenquadramento das funções do pensamento" (Deleuze, 1995 *apud* Bueno; Zanella, 2022, p. 6). Ela nos lembra que o cinema vai além da mera reprodução visual, oferecendo possibilidades de criação, imaginação e participação ativa do espectador na construção dos sentidos dos filmes. Segundo Bueno e Zanella (2022, p. 6): "O jogo dos enquadramentos é uma operação de visibilidades, em que algo se destaca e vem à luz, vem tomar participação no social, enquanto outras tantas permanecem como se nunca tivessem existido".

1.3 Atenção, acendendo as luzes!

As técnicas de iluminação[19] no cinema desempenham um papel essencial na criação de atmosfera, no estabelecimento de estilos visuais e na enfatização de elementos narrativos, visto que "a luz é movimento, e a imagem-movimento e não a imagem-luz são as duas faces de uma mesma aparição" (Deleuze, 1983, p. 60). Simultaneamente, elas também concorrem para a produção da visibilidade enunciativa e, portanto, são partes integrantes do enunciado, não podendo ser

[19] Para endossar esse item, citamos algumas técnicas de iluminação cinematográfica (cf. Nogueira, 2010, p. 68-69), no Anexo – B.

desprezadas como se fossem simples interferências. Pelo contrário, no caso do cinema, o “fazer ver” é tão importante quanto o visto.

A iluminação cinematográfica, enquanto movimento, é o “conjunto dos movimentos, das ações e reações, em que a luz que se difunde, se propaga sem resistência e sem perda” (Deleuze, 1983, p. 72), e essa luz é o elemento responsável por efeitos como sombras ou claridade extrema que são indispensáveis para a transmissão de emoção na cena. Aos olhos do espectador, na manipulação de luz e sombras para transmitir emoções, destacar personagens e criar composições visualmente impactantes. No entanto, “Evidentemente, a luz não é só um fator que vale apenas pelo movimento que conduz, sofre ou mesmo condiciona. Há um iluminismo francês criado por grandes fotógrafos, como Perinal onde a luz vale por si própria” (Deleuze, 1983, p. 55).

Tais composições na imagem-movimento se efetuam como “essência artística da imagem: produzir um choque no pensamento, comunicar vibrações ao córtex, tocar diretamente o sistema nervoso e cerebral” (Deleuze, 2005, p. 189). Tal ocorrência pode ser percebida na cena enunciativa em que dona Carmem, bastante assustada, descobre a mandrágora mágica (em forma de feto) que a menina Ofélia “gentilmente” escondeu embaixo da cama da mãe (ver imagem 3):

Imagem 3: *Frame* de D. Carmem descobrindo a mandrágora mágica embaixo da cama.

(Del Toro, 2007, 01:22:05 - 01:23:15)

As sombras no quarto do padrasto e da mãe, misturadas às expressões faciais de dona Carmem e da menina – que alimenta a mandrágora com leite e seu próprio sangue, na esperança de que seu irmão receba as boas vibrações vindas dessa raiz –, conferem a essa tomada uma atmosfera sombria e tensa. Já no momento em que a mandrágora é jogada ao fogo, uma forte luz vinda da lareira estoura, evocando um certo susto e tensão no espectador, por meio de um "fundo do qual surgiria a forma, nem um informal nem um claro-escuro, mas a espessura da cor onde se dão as sombras, a textura onde se dão as variações" (Deleuze, 2007, p. 3).

Nessa cena enunciativa, como diria Deleuze (2007, p. 22), "Entre uma cor, um gosto, um toque, um odor, um ruído, um peso, existiria uma comunicação existencial que construiria o momento *pathico* (não representativo) da sensação". Essa é a sensação do desespero, do *phatos* da fabulação, quase que como uma alegoria para a morte do direito humano de criar e fabular. O que notamos não é somente a morte de uma raiz mágica, um dos elementos fantásticos presentes no filme, mas também o fim da fabulação.

Ainda sobre o recorte dessa cena, não seria nenhum exagero afirmar que a iluminação, juntamente com as técnicas empregadas, gerou sombra e volume, com uma capacidade tamanha de despertar nossos sentidos, pois "as linhas, as cores, os movimentos se liberam das exigências da representação. As figuras aqui se levantam ou mergulham, ou se contorcem, livres de toda figuração" (Deleuze, 2007, p. 14). Essa

iluminação fez transparecer todo o horror de um estranho ser se contorcendo ao fogo e, como explica o cineasta Frederico Felini (2000, p. 182),

> No cinema, a luz é sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. A cenografia mais elementar e grosseira pode, com a luz, revelar perspectivas inesperadas e fazer viver a história num clima hesitante, inquietante; ou então, deslocando-se um refletor de cinco mil e acendendo outro em contraluz, toda a sensação de angústia desaparece e tudo se torna sereno e aconchegante. Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo.

Esse posicionamento do cineasta remete-nos ao início de tudo, quando do advento do cinematógrafo. À época, imagens gravadas em ambientes internos necessitavam de uma certa “mãozinha” para serem bem sucedidas; para isso, utilizava-se dos holofotes, que surgiram com a incumbência de iluminar todo o *set* de filmagem e trazer um efeito da luz natural do dia. Mesmo assim, a iluminação limitava-se a aspectos meramente estéticos, ou seja, a trazer claridade. Ainda não havia preocupação com os aspectos sensoriais, como trazer dramaticidade através do jogo de luz.

Em seus estudos sobre o cinema, Deleuze destaca que os filmes antes e depois da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) possuem algumas distinções quanto a esse apelo sensorial. Filmes produzidos antes dos anos 1940 geravam respostas a nível sensório-motor nos espectadores, enquanto filmes produzidos após 1945 não focam somente no nível sensório-motor, mas passam a focar também no tempo, no enquadramento e na percepção das lembranças, conferindo um novo tipo de subjetividade.

No filme *Labirinto do Fauno*, por exemplo, essa percepção de lembranças, nesse caso específico, as relacionadas com a infância, podem ser perceptíveis na cena em que Ofélia caminha pela mata rumo à arvore da vida, com um livro dado a ela pelo Fauno. Enquanto ela caminha fazendo a leitura da uma história de contos de fadas a subjetividade lúdica infantil é reforçada pelo dia ensolarado perfeito que evoca a animação radiante e prazerosa do ato de fantasiar (ver imagem 4):

Imagem 4: *Frame* de Ofélia andando e lendo o livro ganhado do Fauno.

(Del Toro, 2007, 00:31:00 - 00:31:56)

Na narrativa de del Toro, o nome do livro que ela transporta é *Livro das Encruzilhadas* que só existe no contexto do filme. A menina revive a história do conto de fadas narrado pela animação *Alice no País das Maravilhas*, de Clyde Geronimi *et al.* (1951) atualizando essa fantasia. Ao cair dentro da árvore com o livro, seu encontro

é com um grande sapo verde e não com o país de encantos e maravilhas como o que ocorre com a Alice.

Podemos inferir que del Toro, concomitantemente, desperta a subjetividade do espectador e o convida a embarcar na aventura de Ofélia, em um movimento de recordação da própria infância, ao som de uma melodia pomposa, que transmite alegria e energia. A melodia principal tem o seu solo feito por um clarinete, enquanto um piano executa a pulsação ritmada como uma marcação de passos. Essa trilha sonora é entrecortada pelo som de uma cavalgada, cujo trotar dos cavalos anuncia que são os homens do capitão Vidal se dirigindo ao bosque, juntamente com ele, para uma missão de captura. Tudo isso ainda somado a um claro dia de sol brilhante e céu sem nuvens.

Cada "camada" dessa cena – a trilha sonora, o vestido utilizado pela personagem Ofélia, as cores vivas do ambiente e a leitura de uma história contida no *Livro das Encruzilhadas*, que está sendo narrado pela própria menina[20] enquanto passeia pelo bosque– evoca uma expectativa, em quem assiste ao filme, por saber qual será o clímax dessa tarefa.

> No início dos tempos, quando o bosque era jovem, viviam em harmonia os animais, os homens e as criaturas mágicas. Eles protegiam uns aos outros, e dormiam juntos embaixo da sombra de uma enorme árvore, que cresce na colina perto do moinho. Mas agora a árvore está morta, os seus galhos estão secos, seu tronco velho e retorcido. Abaixo de suas raízes existe um enorme sapo que não a deixa curar. Você terá que colocar as três pedras de âmbar na sua boca e recuperar uma chave dourada que está em seu ventre. Só assim a árvore voltará a florescer (Del Toro, 2007, 00:31:30 - 00:31:53).

Pensando em todos os aspectos antes apontados, que estão interligados harmonicamente no filme de del Toro, e observando o trecho há pouco citado, é

[20] Nessa cena Del Toro utiliza-se de um recurso semelhante a contação de histórias. Pois no momento em Ofélia está caminhando na mata com *O Livro das Encruzilhadas* nas mãos ela vai realizando a leitura de um trecho deste livro que narra como era o cotidiano de um tempo relativamente vago, "no início dos tempos". "A contação de histórias é uma arte que pode ser desenvolvida por qualquer pessoa que aprecia narrativas, que queira se envolver com elas e que tenha voz e memória. Faz parte da tradição de vários povos desde os mais antigos tempos – narrativas orais são passadas de geração a geração desde o início da humanidade, num movimento incessante de recriação. O contador de histórias cria imagens que ajudam a despertar as sensações e a ativar no ouvinte os sentidos: paladar, audição, tato, visão e olfato. Assim, suas narrativas são carregadas de emoção e repletas de elementos significativos, como gestos, ritmo, entonação, expressão facial, silêncios. Esses elementos proporcionam uma interação direta com o público e implicam improvisação e interpretação". MATOS, Gislayne Avelar; SORSY, Inno. *O ofício do contador de histórias:* perguntas e respostas, exercícios práticos e um repertório para encantar. São Paulo: Martins Fontes, 2005, p.25.

oportuno mencionar que os diretores de fotografia de *O Labirinto do Fauno*, Guillermo Navarro e Robert Stromberg[21], além de explorarem aspectos ligados à subjetividade, também exploraram a temperatura de cor da luz (como a luz quente e a luz fria), a intensidade da luz, a direção da luz e outros ajustes para alcançar o efeito desejado, somados claro a emoção transmitida pela cena pela leitura desse trecho sobre o "início dos tempos". Essas técnicas cinematográficas, somadas as falas proferidas em uma cena são fundamentais para a narrativa visual e a estética do filme. Elas contribuem para a criação de uma atmosfera específica (imagem-afecção), a expressão das emoções dos personagens (imagem-afeto) e a construção de um estilo visual distinto (imagem-percepção).

Como exemplo, podemos destacar a cena enunciativa em que o Fauno vai até Ofélia (ver imagem 5) para questioná-la sobre o motivo que a levou a desobedecer a ordem dele de não comer nenhuma iguaria que estivesse na mesa do banquete do Gigante Homem Pálido:

Imagem 5: *Frame* de Ofélia recebendo a visita do Fauno.

[21] Ganhadores do Oscar 2006 de melhor fotografia por *O Labirinto do Fauno*. Para saber mais, consulte: https://oglobo.globo.com/cultura/labirinto-do-fauno-leva-oscar-de-maquiagem-arte-fotografia-4214055. Acesso em: 10 jun. 2024.

(Del Toro, 2007, 01:16:45 - 01:17:26)

A penumbra do ambiente e as sombras, somada às cores frias azul escuro, preto e os tons de cinza, transmitem o quão sinistro e tenso está o ambiente emocional desse encontro entre a menina e o ser mitológico, no quarto dela. Nesse recorte de cena,

> A cor assim como a luz se põe a comandar a forma, ao invés de se lhe remeter. É neste sentido que Wölfflin pode dizer que, em um espaço óptico em que os contornos se tornam mais ou menos indiferentes, importa pouco "que seja a cor que nos fala ou somente os espaços claros e escuros". Pois a cor ela mesma é tomada em dois tipos de relação muito diferentes: *as relações de gradação*, fundadas sobre os contrastes do preto e do branco, e que definem um tom como escuro ou claro, saturado ou rarefeito; *e as relações de tonalidade* fundadas sobre o espectro, sobre a oposição do amarelo e do azul, o verde e do vermelho, e que definem tal ou tal tom puro como quente ou frio (Deleuze, 2007, p. 71).

As expressões do rosto de Ofélia e do Fauno também evidenciam aspectos da rosticidade[22]. Em outras palavras, a emoção tensa da menina que é esboçada pelo franzir da testa, o olhar arregalado e afeição de espanto auxiliam o espectador a compreender a quão tensa se encontra a personagem naquele dado momento, como pudemos perceber na imagem 5.

Destacamos, também, que a iluminação dentro de uma cena se torna uma poderosa ferramenta para estabelecer a atmosfera e o clima dessa cena ou sequência enunciativa:

> A iluminação pode fazer com que uma composição tenha uma estrutura unificada e salientar-lhe o significado, concentrando a atenção no que é importante e deixando na sombra o detalhe sem importância. Nos filmes antigos, a iluminação tendia a ser plana e uniforme, de forma que o espectador se perdia num caos visual. Mais tarde, reagindo contra essa tendência, que vinha do teatro, os diretores começaram a dar preferência a uma iluminação mais dramática com parte da cena destacada pela luz e o resto na sombra. Mas, quando levado aos extremos, esse método impressionista pode tornar-se monótono e não atrair a atenção do espectador. Atualmente, há uma tendência a retornar a uma iluminação mais equilibrada em que o centro do interesse é mais discretamente acentuado (Stephenson; Debrix, 1969, p. 164).

Por meio do uso de diferentes técnicas de iluminação, como iluminação suave ou dura, luzes quentes ou frias, é possível criar sensações de suspense, romance, tensão, melancolia, entre outras. "A luz é, portanto, o que é necessário ao surgimento da imagem, mas é também o que pode fazê-la desaparecer, apagá-la, eliminá-la por inteiro: é preciso se proteger dela quando procurá-la" (Dubois, 1990, p. 221). José de Oliveira Júnior (2016, p. 198-199) complementa essa ideia, esclarecendo que

[22] Essa expressão se refere a: "[...] o rosto é em si mesmo primeiro plano, o primeiro plano é por si mesmo rosto, e ambos são o afeto, a imagem-afecção" (Deleuze, 1983, p. 104).

> [...] a luz é no espaço uma expressão perfeita da realidade viva, assim como os sons são no tempo. A cor, no entanto, é um derivado da luz, que somente pela luz podemos ver a força simbólica da cor [...]. Assim a cor está presa ao objeto e se se move o faz por causa do objeto e não por ela. E a outra, que é a luz viva, passeia pelo espaço cênico restituindo-o em algo móvel, permeia por toda a cena conferindo-lhe luminosidade ambiente, deste modo a cor participa da existência da luz. [...] É um elemento vivo que está em contato direto com a cena. Esta luz viva participa do ambiente criando sombras, volumes, tornando-se parte integrante do espaço cênico, interagindo com os elementos presentes, gerando movimento da cena, conectando-se intimamente com o espaço, os objetos e o corpo do ator presente na cena.

Através de escolhas específicas de iluminação, como o uso de cores específicas, a criação de sombras distintas ou o uso de técnicas de iluminação experimental, é possível definir um estilo visual único e reconhecível, que contribui para a identidade estética do filme. Além do mais, uma boa escolha do jogo de luz, por parte do diretor de fotografia, pode ajudar a enfatizar momentos cruciais na imagem-movimento, transmitir signos visuais, criar transições entre diferentes estados de espírito ou guiar a atenção do espectador para aspectos específicos da narrativa na passagem da imagem-tempo.

A seguir, prosseguimos com a análise fílmica explorando aspectos do som no cinema, e reforçando o quão importante esse item é para o desenvolvimento de uma narrativa cinematográfica e, em especial, para a obra de del Toro que estamos analisando.

1.4 Silêncio no estúdio!

O som desempenha um papel crucial no cinema, pois complementa e aprimora a experiência visual, proporcionando uma dimensão adicional à narrativa cinematográfica. O uso do som e a trilha sonora têm a capacidade de evocar emoções, criar atmosferas, enfatizar momentos-chave e estabelecer a identidade do filme.

Antes do advento do som, os filmes eram mudos, com ação visual acompanhada de música ao vivo ou de narradores que explicavam a história. No entanto, a introdução do som sincronizado abriu caminho para uma nova era do cinema.

> Desde o seu começo, as imagens em movimento foram acompanhadas pela música. O cinema puro deve ter um efeito

> fantasmagórico como o do teatro de sombras – sombras e fantasmas sempre estiveram associados. A mágica função da música […] consistia em apaziguar os espíritos demoníacos inconscientemente receados. Música foi introduzida como um tipo de antídoto contra a fotografia. A necessidade foi sentida para poupar o espectador do desagradável que envolvia ver efígies de pessoas vivendo, atuando e até falando, ao mesmo tempo em que estavam em silêncio. O fato de que estavam vivos e não vivos ao mesmo tempo é o que constituía sua característica fantasmagórica, e a música foi introduzida não para supri-los com a vida que lhes faltou, mas para exorcizar medo ou ajudar o espectador a absorver o choque (Costa, 1992, p. 3).

As primeiras experiências com som no cinema remontam ao final do século XIX e início do século XX. Inventores e cineastas, como Thomas Edison (1847-1931), William Kennedy-Laurie Dickson (1860-1935) e Georges Méliès (1861-1938), realizaram experimentos e desenvolveram dispositivos para combinar o som com as imagens em movimento.

No entanto, essas tentativas iniciais eram limitadas e não eram capazes de produzir som sincronizado com precisão. Em 1926, o Vitaphone, sistema desenvolvido pela Warner Bros, em parceria com a Western Electric, foi lançado. O Vitaphone utilizava discos fonográficos sincronizados com o filme, para reproduzir música e efeitos sonoros. O primeiro longa-metragem sonoro significativo foi *The Jazz Singer* (1927), dirigido por Alan Crosland, que combinava cenas mudas com sequências musicais e falas. Esse filme marcou o início da era do cinema sonoro (Costa, 1992).

A transição para o cinema sonoro não foi fácil. A adoção da nova tecnologia demandou mudanças significativas na forma como os filmes eram produzidos, suscitando a construção de estúdios com isolamento acústico e a aquisição de equipamentos de gravação e de reprodução de som. Andrei Tarkovski (1932-1986), renomado diretor de cinema russo, tinha uma visão única sobre o uso do som, em outras palavras, como utilizar a sonoridade para evocar efeitos em suas obras cinematográficas. Para o diretor, o som desempenhava um papel crucial na criação de uma atmosfera poética (Tarkovski, 1998), assim como na busca por uma experiência sensorial profunda para o espectador.

No ponto de vista de Rodrigo Rodrigues (2012, p. 11), o conceito de sonoridade(s):

> supõe a escuta musical, por si mesma, como um evento múltiplo: considera que tudo aquilo que soa não é apenas o som, mas sim uma composição heterogênea, transiente, com muitas durações e que não tem início nem fim prefixados pelo que simplesmente soa. Designam,

> deste modo, o som-em-processo: quando escutamos, somos atravessados por reminiscências insonoras, fragmentos da vida, uma paisagem, uma vontade sutil de dar saltos no tempo, de mergulhar no futuro ou se esquecer no passado.

Retomando o posicionamento de Tarkovski (1998), ele ainda acreditava que o som tinha a capacidade de manipular o tempo e o ritmo de uma cena:

> Organizado adequadamente num filme, o mundo sonoro é musical em sua essência – e é essa a verdadeira música do cinema. [...] Acho que acima de tudo, os sons deste mundo são tão belos em si mesmos que, se aprendêssemos a ouvi-los adequadamente, o cinema não teria a menor necessidade de música (Tarkovski, 1998, p. 194).

Com base no que ele pronunciou, deduzimos que o próprio diretor explorava o uso de pausas, silêncios e sons ambientes, para criar uma sensação de tempo dilatado, em suas obras cinematográficas, permitindo que o espectador mergulhasse mais profundamente na atmosfera dos seus filmes.

Refletindo brevemente sobre os aspectos técnicos, ou os elementos que compõem a mixagem de som, em uma obra cinematográfica, têm-se: os diálogos, os ruídos e os sons ambientes. Esses elementos trabalham em conjunto, para criar uma experiência sonora imersiva e realista. Os diálogos são as falas dos personagens e são essenciais para transmitir informações narrativas para o espectador, bem como desenvolver os personagens no decorrer da história. Os ruídos são sons criados ou gravados para compreendermos ações, objetos ou eventos específicos na cena, trazendo um caráter mais subjetivo aos planos gravados. Já os sons ambientes são os sons que representam a atmosfera sonora do local onde a cena ocorre, como: ruídos de fundo, música ambiente ou sons naturais.

Percebemos, por exemplo, esse caráter subjetivo dos ruídos e com uma certa dramaticidade, em *O Labirinto do Fauno*, em especial na cena em que o médico irá administrar um analgésico muito forte, o Fentanil[23], em um revolucionário ferido por ter sido torturado pelo capitão Vidal e antes do rapaz ser morto (sofrer a pena de

[23] "O Fentanil (ou Citrato de Fentanila) é um potente analgésico espanhol da classe dos opióides ou narcóticos, utilizado nas seguintes situações: em anestesia geral ou local, como analgésico narcótico complementar; como medicamento pré-analgésico para ajudar a induzir e manter a anestesia geral e local, quando administrado junto com um medicamento neuroléptico; como anestésico com oxigênio, em pacientes de alto risco submetidos a intervenções cirúrgicas". Para saber mais, vide a bula em: https://antigo.anvisa.gov.br/documents/33868/6263864/Citrato+de+fentanila+0%252C05+mgmL+Solu%25C3%25A7%25C3%25A3o+injet%25C3%25A1vel+%2528ampola+de+3+mL%2529+-+KERN+Pharma/27a8c7b1-ad18-4c63-8fa5-5fc33905cc23. Acesso em: 10 jun. 2024.

execução) o médico lhe oferece momentos de alívio a dor (ver imagem 6). Para o homem não sofrer, antes ele é sedado pelo Dr. Valdes[24].

Imagem 6: *Frame* do Dr. Valdes medicando um guerrilheiro anarquista.

(Del Toro, 2007, 01:19:42 - 01:19:54)

Nessa passagem, que retrata um atendimento médico na narrativa fílmica, é possível ouvir o som da chuva, ao fundo, como uma paisagem sonora incidental e, como componente direto da cena, o som do tilintar da seringa de vidro com o analgésico. O médico bate na seringa levemente com os dedos, a fim de retirar o ar do seu interior e controlar o seu êmbolo antes da administração do fármaco no corpo do revolucionário ferido. Tudo isso somado a uma tensão desencadeada pelo som da respiração ofegante do rapaz.

O cinema como um todo, incluindo o nosso objeto de análise, faz uso do som como agenciamento; logo, o som também é produtor de subjetividades. Por sua vez, essa produção de subjetividades é explorada por meio de técnicas, como o som diegético (integrado na história) e o som não diegético (externo à história). Os cineastas podem, então, criar efeitos sonoros surreais, como Del Toro faz na cena em que o Gigante Homem Pálido come a fadinha, ajudante da Ofélia (ver imagem 7).

[24] É interpretado pelo ator espanhol Alejandro Angulo León (1953-2014).

Imagem 7: *Frame* do Gigante Homem Pálido devorando uma fada.

(Del Toro, 2007, 01:00:26 - 01:00:35)

O som diegético da mastigação, misturado ao som do triturar das estruturas corporais da pequena criatura mágica e à intensidade do grunhido emitido por ela ao ser devorada pelo Gigante, traz um ar funesto e ao mesmo tempo grotesco à cena enunciativa observada na imagem 7, provocando-nos a repulsa e o asco.

Retomando os apontamentos teóricos de Deleuze (1983), ao analisarmos esse *frame* do filme, compreendemos com o filósofo que o cinema nos confere muito mais do que um movimento de imagens ou estímulos sonoros que despertam o nível sensório-motor. A Sétima Arte nos oferece um conjunto de elementos que conferem a articulação dos aspectos técnicos que constituem a imagem-movimento, e isso se torna evidente na cena enunciativa observada, pois percebemos que o som conjuntamente com os demais atributos – como o dinamismo, a iluminação e as cores – criam uma produção direta do tempo através de um plano. Esse plano se desterritorializa e atua como uma potência do sensório-motor:

> Som musical desterritorializado, o grito que escapa à significação, à composição, ao canto, à palavra, sonoridade em ruptura para se desgarrar de uma corrente ainda demasiado significante. No som, só a intensidade conta, geralmente monótona, sempre insignificante [...] (Deleuze; Guattari, 2014, p. 53).

A intensidade sonora em uma cena, seja de um ruído ou de uma melodia, é capaz de despertar sensações no espectador, desde a repulsa até a catarse. Esse

despertar é o algo a mais que faz do som uma potência que adentra às emoções e envolve as pessoas, como novamente afirmam Deleuze e Guattari (1995a, p. 166):

> Parece que o som, ao se desterritorializar, afina-se cada vez mais, especifica-se e torna-se autônomo, enquanto que a cor cola mais [...] à territorialidade. [...] O som não deve essa potência a valores significantes ou de "comunicação" (os quais, ao contrário, a supõem), nem a propriedades físicas (as quais dariam antes o privilégio à luz). E uma linha filogênica, um phylum maquínico, que passa pelo som, e faz dele uma ponta de desterritorialização. E isto não acontece sem grandes ambiguidades: o som nos invade, nos empurra, nos arrasta, nos atravessa. Ele deixa a terra, mas tanto para nos fazer cair num buraco negro, quanto para nos abrir a um cosmo. Ele nos dá vontade de morrer. Tendo a maior força de desterritorialização, ele opera também as mais maciças reterritorializações, as mais embrutecidas, as mais redundantes. Êxtase e hipnose. Não se faz um povo se mexer com cores. As bandeiras nada podem sem as trombetas, os lasers modulam-se a partir do som.

Os autores, com essa perspectiva, nos apresentam uma abordagem única e original para entendermos o som, considerando-o como uma entidade autônoma e dinâmica, que desempenha um papel essencial na percepção e na experiência estética do espectador. Além de que, o som é um acontecimento singular, algo que acontece no momento presente e que escapa à reificação fixa. Complementando, Deleuze (1983) considera o som como uma manifestação do devir, do processo contínuo de transformação e diferenciação, devido ao potencial criativo que pode ser explorado em diferentes formas de expressão, como a música, o cinema e a *performance*. O som, segundo Rodrigues (2012, p. 336):

> É uma questão que se endereça ao instante qualquer, em sua potência de provocar novos afetos, novas sensações, novos pensamentos. Esse instante não é uma imagem destacada do presente, é o devir, imagem conceitual de um porvir imediato.

E, para encerrar essa discussão sobre os componentes do cinema, no próximo subcapítulo, iremos abordar um pouco do método que escolhemos para analisar a película fílmica de del Toro: a decupagem. Pretendemos retratar brevemente a forma como selecionamos os *frames*, organizados em imagens, que analisamos ao longo de toda esta Dissertação de Mestrado.

1.5 *Décupe*

A decupagem trata-se de uma técnica (produção maquínica do cinema), que se refere ao agenciamento maquínico enunciativo feito pelo cineasta. Através desse método, é possível agrupar os planos e determinar o começo, o meio e o fim de cada um deles, definindo cada duração de acordo com o corte. Segundo Deleuze (1983, p. 26), “A decupagem é a determinação do plano, e o plano a determinação do movimento que se estabelece no sistema fechado, entre elementos ou partes do conjunto”. E ele completa essa ideia afirmando que: “O plano, isto é, a consciência, traça um movimento que faz com que as coisas entre as quais ele se estabelece não parem de se reunir em um todo e o todo de se dividir entre as coisas” (Deleuze, 1983, p. 41-42). Os planos, de acordo com Merleau-Ponty (2018):

> são as unidades que erigem um filme após serem organizadas a partir da montagem, em que o sentido de cada plano é concebido na sua relação com os demais planos que o antecederam e o sucederão. A lógica constituída na montagem dos planos fica atrelada à cadeia de imagem-movimento, não sendo expressão de uma linearidade serial, mas um todo que toma forma na relação (*apud* Bueno; Zanella, 2022, p. 7).

Sobre essa relação entre os planos, em sua teoria cinematográfica, Deleuze (1983) enfatiza a capacidade do cinema de fragmentar o movimento contínuo em unidades discretas através da decupagem, que “é a determinação do plano [...]” (Deleuze, 1983, p. 39). Cada uma dessas unidades, isto é, cada cena enunciativa (um enunciado), quando analisada pela ótica da decupagem, permite a criação de uma sequência de planos independentes. Esses, quando combinados, dão a ilusão de um movimento contínuo, além da sua capacidade de suscitar a origem das cadeias de discursividade para a análise desses enunciados.

> A decupagem ou constituição de planos tem, então, uma dupla face que forma, pode-se dizer, uma territorialidade vibrante: ela determina mudanças relativas nos conjuntos ou quadros e também liga quadros e planos a mudanças absolutas de um todo qualitativo, o todo do filme (Nascimento, 2012, p. 195).

Essa fragmentação, além da análise enunciativa, possibilita a manipulação do tempo e a construção de diferentes ritmos narrativos, pois, segundo Ismail Xavier (2005, p. 27), “um filme é constituído de sequências – unidades menores dentro dele, marcado por sua função dramática e/ou pela sua posição na narrativa. Cada

sequência seria constituída de cenas – cada uma das partes dotadas de unidade espaço-temporal". Por seu turno, Bueno e Zanella (2022, p. 8) afirmam que:

> Os blocos de espaço-tempo apresentados pelo plano não param de se desequilibrar e reequilibrar, visto que o fragmento fílmico não corresponde a uma realidade estática, pois está compelido a mudar constantemente, e a relação entre os planos coloca a cadeia em movimento espiral, com idas e vindas na constituição do sentido estabelecido entre eles.

Pensando na composição do plano cinematográfico, ele comporta: a imagem-percepção (plano geral); a imagem-afecção (plano fechado que exprime rosticidade e onde se concretiza o afeto); e a imagem-ação (plano médio). Essa subdivisão de planos coincide com o plano de consistência ou de composição (cf. Deleuze; Guattari, 1995 *apud* Zourabichvili, 2004, p. 39), por ser uma unidade básica de composição visual que permite a construção da imagem cinematográfica.

É possível, então, estabelecermos uma relação entre o plano cinematográfico e o plano de consistência, tomando como partida o fato de ambos os elementos estarem inseridos, no filme, na produção de uma invenção de memórias que narram uma história. E, assim, Bueno e Zanella (2022, p. 7) acreditam que:

> A imagem em movimento que caracteriza o plano, no processo de subjetivação, torna-se fragmentos imagéticos, que nos remetem ao passado, ao presente e ao futuro, constituindo uma concepção de existência, de sujeito, mediado pelo encontro com um outro, pelas identificações traçadas, pelos afetos e emoções que nos marcaram, pelos projetos e expectativas que nos remetem a um futuro, pelos desejos que nos impulsionam às ações, escolhas e afecções no cotidiano.

Justamente por esse atributo do plano, que é de suma importância durante o processo de decomposição, que esse elemento não seja visto apenas como um componente da narrativa, mas como uma entidade com existência própria, capaz de comunicar de forma sequencial e evocar sensações no espectador. Dessa maneira, ao se fragmentar o movimento desse plano, bem como os signos que compõem todo o quadro (cena), nos concentramos nas rupturas e nas descontinuidades da narrativa cinematográfica. Através da seleção e da montagem de diferentes planos, há a possibilidade de se interromper o fluxo linear da história, desestabilizar a percepção e criar efeitos de surpresa ou de estranhamento.

A decupagem cinematográfica não é apenas uma técnica de montagem, mas uma forma de expressão visual com suas próprias potencialidades estéticas. Cada

plano selecionado e cada corte realizado possui significados visuais únicos, devido a elementos como a imagem-afeto. O *close* centrado numa emoção, na rosticidade, é capaz de construir e emitir signos únicos através da composição dos planos, do uso de enquadramentos, da escolha dos ângulos de câmera e da manipulação da profundidade do campo. Isso se deve ao fato de que a organização de diferentes planos pode capturar e apresentar diferentes aspectos da imagem-movimento e da imagem-ação, explorando perspectivas, ângulos e velocidades variadas. Assim, a decupagem permite criar uma linguagem visual única, para expressar o dinamismo e a energia do mundo cinematográfico.

Deleuze (2008) ainda argumenta que a decupagem desempenha um papel crucial na construção do espaço e da profundidade nas imagens cinematográficas. Por meio do rizoma, no seu aspecto cartográfico (o que dobra-desdobra, recorta-cola, quebra-remenda), ocorrerá a produção de sínteses disjuntivas (ver-ouvir) dos elementos constituintes da imagem, em que é possível perceber os múltiplos sentidos que a cena transmite, devido a toda uma rede discursa que se encontra ali organizada, em cada elemento constituinte da cena. Num rizoma, "não existem pontos ou posições [...] como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz. Existem somente linhas" (Deleuze; Guattari, 1995, p. 12).

E já que não existem posições ou pontos e o que existem são linhas, estas funcionam como uma desterritorialização, uma distribuição de possibilidades, embora em sua proposta tática de desterritorialização esteja orientada para uma desorganização dessa relação, ao invés de uma abolição do mesmo. A fuga operaria mais como uma desterritorialização, uma decodificação de fluxos desejantes, permitindo a operação de novas subjetividades alternativas e resistentes às práticas de normatização do desejo.

> Seria essa, justamente, uma forma de relação e constituição de um entendimento do mundo, um processo de subjetivação mediado pela recepção e percepção de um território, da ação narrativa e das afecções advindas desse encontro (Bueno; Zanella, 2022, p. 4).

É através das cenas que o discurso se materializa na obra cinematográfica, ganhando forma juntamente com os elementos visuais e sonoros constituintes do filme, o que lhe confere os sentidos. Bueno e Zanella (2022, p. 4) entendem que: "O trabalho da câmera pode ser de escavação revelação de aspectos humanos,

antropológicos, sociais, estéticos e políticos ao promover essa pesquisa imagética-discursiva".

Dentro dessa rede discursiva, a fim de evocar enunciados imagéticos, a seleção de planos, a composição visual e o uso de técnicas – como o enquadramento e a profundidade de campo – permitem ao cineasta criar efeitos que evocam profundidade, tridimensionalidade e imersão espacial.

> Enquadramento e decupagem constituem fluxos de imagens que, ligadas a mudanças qualitativas, são signos. Tais signos estão numa relação decisiva com uma outra ação, que opera uma reterritorialização dos elementos formadores da imagem, a saber, a montagem (Nascimento, 2012, p. 195).

Deleuze (2008) também destaca que a decupagem cinematográfica representa um ponto de vista específico sobre a realidade. Cada plano e cada corte são escolhas em relação ao que será mostrado e como será apresentado ao espectador. Esse processo "*escava* acontecimentos nos quais o singular pode ser encontrado em meio à profusão de situações e estímulos. Ele *revela* um real, um possível contido num fragmento de tempo acolhido pela imagem" (Bueno; Zanella, 2022, p. 7, grifos dos autores). Por isso, a decupagem não é apenas uma ferramenta de análise ou técnica de montagem, mas uma seleção de enunciados visuais e carrega intenções e perspectivas.

Seguindo essa linha de raciocínio, ao analisarmos cada elemento constituinte da cena enunciativa, estaremos percorrendo um caminho temático, semelhante à cartografia, representando as relações estabelecidas entre as diferentes multiplicidades. Não se trata de construir, mas sim de articular, não a partir de um eixo ou estrutura, mas da tensão entre territorialização e desterritorialização, enfatizando as linhas de fuga. Nosso objetivo, portanto, é trazer a exterioridade de cada uma dessas multiplicidades. Nossa decupagem articula o n-1 (sobre o qual escreveremos adiante) e a subtração do UM como unidade abrangente para elucidar cada camada.

A decupagem é o nosso mapa. Um mapa aberto, conectável em todas as suas dimensões, removível, alterável, capaz de receber constantemente modificações, a fim de auxiliar-nos a compreender cada rizoma, isto é, cada linha e cada camada. Camadas essas que não são hierarquizadas, pois uma não é mais importante do que a outra. Cada camada se complementa na articulação do todo. No próximo capítulo,

iremos trabalhar com esses atributos de forma que essas camadas serão melhor explanadas.

CAPÍTULO 2

2 UM CINEMA AUTORAL

2.1 Modalidades do imaginário subjetivo do diretor Guillermo del Toro: A Função n-1

Consideramos relevante destacar o esforço de del Toro em estruturar seus filmes, de acordo com a tradição da Academia americana, sem abandonar suas raízes latinas. O roteirista e diretor traz a infância sentida-experimentada para a narrativa fílmica e, como exemplo, citamos a cena na qual Ofélia está andando pela mata segurando um livro de contos de fadas (o *Livro das Encruzilhadas*). Nessa cena, vemos uma menção à ludicidade da infância no que se refere a práticas simples, como a leitura pela protagonista de histórias em que fadas, princesas e reinos encantados aparecem no faz de conta. Tal ludicidade presente no fazer cinema de del Toro pode ser vista também em outras películas – *A Forma da Água* (2017), *Espinhela do Diabo* (2001) e *Pinóquio* (2022) –, nas quais a imaginação, a fabulação e a infância aparecem como uma marca registrada de seu estilo.

Na história do cinema, cineastas de diversas partes do mundo desenvolveram um estilo único e próprio de uma expressão artística, em que buscaram se aprimorar para contar histórias através das telonas. Essas técnicas, ou visões, auxiliaram esses cineastas de várias maneiras, fosse para efetivar as narrativas ou para experimentar novas técnicas, consequentes de avanços tecnológicos à procura de inovações no campo da cinematografia. A questão central é que qualquer escolha feita pelo diretor se torna parte do estilo do filme (Mendonça, 2019, p. 61-62), e essa pode ser uma das fortes características do cineasta del Toro: seu estilo próprio, a sua multiplicidade.

Guillermo del Toro, o autor, é visto por nós como “um sujeito de enunciação, mas não o escritor”, porque esse “não é um autor. O escritor inventa agenciamentos a partir de agenciamentos que o inventaram”. Del Toro “faz passar de uma multiplicidade para a outra” (Deleuze; Parnet, 1998, p. 43) e ainda nos traz rastros de quem ele é enquanto sujeito. E é em busca desses rastros que nos debruçaremos neste tópico. No livro, *Guillermo del Toro*: Cabinet of Curiosities – my notebooks,

collections e others obsessions (2013), escrito por ele com a colaboração do jornalista Marc Scott Zicree, o diretor mexicano afirma que: “SEMPRE TIVE uma preferência pelos artistas simbolistas e pré-rafaelitas, porque vão contra a vanguarda. Para eles, o passado era uma fonte de admiração e mistério” (Del Toro, 2013 *apud* Del Toro; Zicree, 2013, p. 56, tradução nossa)[25].

Diante dessa citação percebemos o rizoma, isto é, as multiplicidades contínuas que constituem o diretor quanto ao seu estilo próprio de composição cinematográfica, o seu imaginário subjetivo. Trazemos, portanto, o conceito da Função n-1 que Deleuze e Guattari propõem na obra *Mil Platôs* (1995a), na qual os autores trazem a noção de multiplicidade:

> O múltiplo deve ser feito, mas não acrescentando constantemente uma dimensão superior, mas, pelo contrário, da forma mais simples, à força da sobriedade, ao nível das dimensões da que está disposto, sempre n-1 (só assim, subtraindo-o, o UM faz parte do múltiplo). Subtraia o único da multiplicidade a ser constituída: escreva em n-1. Esse tipo de sistema poderia ser chamado de rizoma (Deleuze; Guattari, 1995a, p. 12).

Ao meditarmos sobre essa ideia, que determina uma multiplicidade concreta e a mostra como algo heterogêneo, percebemos a formação desse múltiplo, já dotado de várias unidades. No rizoma, o UM e os muitos mantêm uma relação segundo a qual o UM só faz parte do múltiplo, subtraindo-se dele. Apenas excetuando o UM dá-se lugar para o múltiplo e para si mesmo.

O estilo cinematográfico de Guillermo del Toro é o UM, que se caracteriza pela interseção de fatos reais com sobrenaturais sob uma ótica da Literatura Fantástica:

> O filme de del Toro insere-se na esfera do fantástico, pelo viés de Todorov. De acordo com o conceito de Tzvetan Todorov o fantástico consiste em um evento que se caracteriza pela incerteza. Sendo assim, ele admite duas possibilidades de interpretação: pode ter uma origem sobrenatural ou é explicado pelas leis naturais (Alegrette, 2016, p. 18).

Numa primeira impressão, o nosso objeto de estudo parece se debruçar inteiramente em uma história recente da Espanha e, por esse motivo, alguns podem ter a impressão de que a narrativa fílmica se trata de uma narrativa meramente histórica, que mostra as ações de um capitão do exército espanhol que pretende, a

[25] “I HAVE ALWAYS been partial to the symbolist and Pre-Raphaelite artists, because they go against the avant-garde. To them, the past was a source of awe and mystery” (Del Toro, 2013 *apud* Del Toro; Zicree, 2013, p. 56).

todo custo, eliminar os últimos guerrilheiros anarquistas refugiados nas montanhas do norte da Espanha. Todavia, muito mais do que isso, o filme *O Labirinto do Fauno* nos ajuda a compreender, além do uso da fantasia como uma potência e uma estratégia de fuga, quem é o diretor hispano-americano Guillermo del Toro.

O imaginário subjetivo dele evoca a ideia de que os elementos constituintes de sua subjetividade como diretor não produzem o UM, como soma das partes, mas possibilita o múltiplo, provocando multiplicidades, variadas dimensões que não se totalizam.

> O rizoma não pode ser reduzido nem ao UM nem aos múltiplos. Não é aquele que se torna dois, nem que se tornaria diretamente três, quatro ou cinco, etc. Não é um múltiplo que deriva do UM, ou ao qual o UM seria adicionado (n+1). Não é feito de unidades, mas de dimensões, ou melhor, de direções que mudam. Não tem começo nem fim, tem sempre um meio através do qual cresce e transborda. Constitui multiplicidades lineares de infinitas dimensões, sem sujeito ou objeto, distribuível num plano de consistência do qual sempre subtraia o UM (n-1). Uma multiplicidade deste tipo não varia suas dimensões sem alterar a sua própria natureza (Deleuze; Guattari, 1995b, p. 25).

Pensando em uma dessas multiplicidades que constituem o diretor, destacamos o fato de que, como em outros de seus filmes, por exemplo, *Pinóquio* (2022), *O Labirinto do Fauno* abre com uma voz em *off*. Ela nos dá a sensação de se estar lendo um conto de fadas, onde o narrador esclarece os pontos centrais da história, de modo que ele se encarrega de levar esses elementos/fatos ao espectador.

As cenas panorâmicas de transição são feitas quase que horizontalmente, sempre da direita para a esquerda e, em apenas três ocasiões, são feitas verticalmente. No plano horizontal, representam a forma com que viramos as páginas de um livro: de um lado continua sendo o mundo real e do outro aparece o fabular, ou vice-versa, enfatizando a continuidade entre os dois mundos na mente da protagonista e para os olhos de quem vê. À medida que o filme avança, essas transições enfatizam não a continuidade, mas a complementariedade entre os dois mundos e a crescente interferência e conexão entre eles, até o ponto em que as ações no mundo da fabulação se tornam a base da narrativa e a causa de eventos no mundo real (Chavés, 2011, p. 401-402). Assim, o virtual atua nas produções do diretor em um movimento de constante atualização.

Uma das modalidades subjetivas de del Toro, em meio a esse mundo no qual a fantasia fabula, é que ele se baseia em obras artísticas simbolistas para criar

ambientes sobrenaturais. Ele tem uma capacidade única de humanizar e de dar profundidade emocional a personagens que, de outra forma, seriam considerados monstruosos, como um fauno ou uma fada em forma de libélula, utilizando-se das imagens ópticas-sonoras-puras, como observamos nas imagens 8 e 9:

Imagem 8: A fada em forma de libélula.

(Del Toro, 2007, 00:05:22)

Imagem 9: O Fauno se apresenta à Ofélia.

(Del Toro, 2007, 00:45:52)

A imagem-movimento, recuperando algo mencionado por nós anteriormente, aparece como o movimento aberrante que cria monstros, fadas e tantas outras entidades nos filmes do diretor. De acordo com Daniel Chávez (2011), o estilo de del Toro, ao focar nessas criaturas – na presença de uma criança no desenvolvimento da narrativa fílmica, nas tarefas que a personagem deve cumprir e no livro de contos de fada (*O Livro das Encruzilhadas*) –, mais do que apontar uma proximidade entre o concreto e a fabulação, trata-se de uma continuidade entre o atual e o virtual.

Nessa continuidade, tem-se um plano de consistência, que se altera e desativa a possibilidade de sua reterritorialização completa, trazendo a possibilidade de sua própria exterioridade. Ao acompanharmos o desenvolvimento da película, essa fusão criada por del Toro propicia-nos a sensação de maravilha e de encantamento, enquanto evoca medo e suspense. A experimentação inumana atua, então, como um movimento criando mundos possíveis e novos territórios virtuais:

> Nas produções assinadas por del Toro, o feio, o horripilante e o macabro, pela forma como configuram-se, tornam-se belos aos olhos dos espectadores. Além disso, os diretores, para produzirem as exuberantes imagens de seus filmes, retomam e dão uma nova roupagem a motivos, temas e cenários que podem ser encontrados no gótico e nos contos de fadas em suas diversas manifestações no cinema e na literatura (Alegrette, 2016, p.11).

Ao analisar cada constituinte subjetivo do diretor e o modo como ele articula os elementos objetivos à sua disposição, entendemos não a produção do múltiplo, mas a libertação da multiplicidade. Devemos subtrair o único da multiplicidade a ser constituída. Isto é o que Deleuze e Guattari (1995a) nos ensinam: compreender o processo em que não há mais o UM-TODO, mas o Um dissolvido em multiplicidades. O n-1 se afasta do múltiplo que o constitui, para se fundar como uma das multiplicidades.

Através da figura do Fauno, um ser mitológico da tradição religiosa romana[26], del Toro novamente expõe uma de suas multiplicidades. Como em produções cinematográficas anteriores do diretor, n'*O Labirinto do Fauno*, ele dá visibilidade a seres do plano imaginário, sinalizando a sua afeição por elementos que permeiam o horror, o fantástico e o maravilhoso. Nesse conto de fadas de horror, por meio da inserção de um ser híbrido como auxiliar da protagonista, dando a esse ser o *status* de guardião do labirinto, esse personagem funciona como uma potência para as linhas de fuga da protagonista. Em outras palavras, ele abre uma janela para o Mundo Subterrâneo.

Quando Ofélia é direcionada ao labirinto, em seu primeiro encontro com o Fauno (ver imagem 10), depois de conversar com ele sobre seu passado e perguntar-lhe sobre as três tarefas que ela precisa atender, a criatura entrega-lhe uma bolsa com um giz e o *Livro das Encruzilhadas.*

Imagem 10: Ofélia entra no labirinto e conhece o Fauno

.

(Del Toro, 2007, 00: 23:27)

[26] De acordo com Pierre Grimal (1993), "O Fauno (do latim *Faunus*), deus da Fecundidade para os romanos – sobretudo pela produtividade da terra –, é tido como guardião das plantações e dos rebanhos". Roberta Paiva (2022, p. 5-6) complementa essa ideia, explicando que "os faunos (*fauni*) são figurados como gênios dos campos meio-homens (da cintura para cima) e meio-bodes (da cintura para baixo). Estes assemelham-se, por sua vez, aos sátiros helênicos (cognominados selenos ou silenos), demônios campestres igualmente duplos – homens-cavalos (tais quais os centauros) ou homens-bodes. Todos esses seres costumam ser associados ao antigo deus grego Pã, também de fisionomia híbrida e relacionado à fertilidade. Amam o vinho, a dança, a música e principalmente o sexo, fatores esses que lhes permitem integrarem-se ao lascivo cortejo de Dioniso. Maliciosos e desavergonhados, vivem a perseguir as ninfas, vítimas prediletas de sua infindável energia sexual".

O livro recebido pela menina é um exemplar totalmente em branco, que aos poucos, no decorrer das suas aventuras, vai lhe mostrando o futuro e direcionando-a no que precisa fazer. Ao entrar em contato com o mundo da fabulação, Ofélia se confunde com o renascimento da princesa Moana do Reino Subterrâneo e a sua encarnação: a própria Ofélia. Todavia, para que essa princesa retorne ao seu Reino, ela necessita realizar três tarefas que exigem estrita obediência às regras de um fauno, o guia do mundo fantástico (Del Toro, 2007, 00:23:27). Desse modo,

> Ofélia é inserida em um mundo mágico, que gradativamente revela-se muito assustador e assemelha-se em alguns aspectos aos reinos encantados descritos nas narrativas dos irmãos Grimm, tais como "O Rapaz que não sentia calafrios". Trata-se de uma história dos Grimm que pode ser considerada "gótica", uma vez que grande parte de seu enredo se passa no interior de um castelo mal-assombrado. Vale lembrar que nos enredos dos contos de fadas originais destacavam-se o aparecimento de criaturas monstruosas, cenas de canibalismo e atos de violência e crueldade contra as mulheres e crianças, a exemplo da tentativa da bruxa de matar Branca de Neve, fazendo uso de uma maçã envenenada. Tais elementos assustadores e recorrentes nessas narrativas são retomados em várias passagens de *O Labirinto do Fauno* (Alegrette, 2016, p. 24, grifos do autor).

O elemento gótico apontado por Alessandro Yuri Alegrette (2016) se materializa no antigo labirinto dentro da floresta, junto a um moinho em ruínas nos fundos da propriedade de Vidal, onde estão alojados os militares.

Em entrevistas, del Toro nos deixou pistas sobre uma outra multiplicidade que o constitui: ele declarou que o número mágico das três tarefas de Ofélia se dá por uma tradição literária clássica de três testes que, caso o herói seja bem sucedido, alcança a graça que procura. Porém, no filme, ocorre uma alteração nessa tradição ao inserir uma tarefa adicional após a reprovação de uma delas (Catlett, 2007, p. 30).

Na primeira tarefa, Ofélia precisa enfrentar um sapo grande e gordo, que envenena as raízes da árvore da vida que fica dentro da floresta. Esse enfrentamento visa conseguir uma chave de que a menina necessitará para realizar a segunda tarefa. Nessa passagem da narrativa de del Toro, vemos menções à história de Alice – à princípio do filme *Alice no País das Maravilhas* (1951), do diretor Clyde Geronimi *et al.*, que, por sua vez, é baseada na história de Alice de Lewis Carroll –, no que diz respeito ao acessar a fantasia por meio da entrada em uma árvore, além da associação ao que se refere aos enunciados visuais: o vestido que Ofélia está usando

faz uma referência ao vestido usado por Alice quando ela chega ao Reino das Maravilhas. Vejamos, a seguir, as imagens 11 e 12:

Imagem 11: Ofélia caminha com o Livro das Encruzilhadas

. (Del Toro, 2007, 00:31:25)

Imagem 12: Alice caminha no País das Maravilhas

(Geromi *et al.*, 1951, 00:05:05)

Sobre essas associações, Alegrette (2016, p. 24) descreve que:

> Nessa sequência surreal do filme, aparecem elementos que remetem a *Alice no país das maravilhas*, de Lewis Carroll. O vestido dado à menina por sua mãe é uma cópia fiel daquele usado por Alice – de acordo com o visual atribuído a essa personagem a partir das ilustrações de John Tenniel. Além disso, Ofélia, de forma semelhante a Alice, se vê diante de situações extraordinárias que não consegue entender plenamente.

No segundo teste, Ofélia precisa desenhar, na parede de seu quarto, uma porta com um giz branco que lhe havia sido entregue pelo Fauno. Através dessa porta, a menina entra em um corredor que a leva para uma grande sala de jantar, local do banquete do gigante pálido: um monstro sem olhos que mata fadas e devora crianças. Nessa tarefa, ela pode escolher uma entre três caixas, a que será aberta com a chave obtida na primeira prova. Diante desse teste, nos parece que a menina se sairá muito bem, sem grandes problemas, se não houvesse um importante detalhe: Ofélia deve entrar na sala do banquete, mas não pode comer nada do que se encontra posto à mesa; precisa pegar a outra chave com a ajuda de uma fada e sem despertar a atenção do gigante pálido.

Quando Ofélia hesita em realizar esse teste, para ficar com sua mãe, que está em repouso absoluto, o Fauno a aconselha a esconder uma mandrágora mágica,

semelhante a um feto, debaixo da cama da mãe, a fim de que a genitora melhorasse sua saúde. Contudo, seria necessário que Ofélia alimentasse a estranha planta com gotas de sangue do próprio dedo. Esse gesto do Fauno de pedir que a menina dê duas gotas de seu sangue a uma mandrágora viva evoca o afeto e a salvação, tanto de sua mãe quanto de seu irmão, que está sendo gestado e "ganha vida própria" graças à nutrição com o sangue de Ofélia. Substituindo uma coisa pela outra, a menina não escapa à ameaça sempre atualizada na presença da mandrágora viva, como podemos perceber na imagem seguinte:

Imagem 13: Ofélia alimenta a mandrágora mágica.

(Del Toro, 2007, 1:04:50)

Diante de uma melhora temporária do quadro de saúde de sua mãe, dona Carmem, Ofélia decide cumprir com essa segunda tarefa. Quando chega na sala do banquete, está posta uma grande mesa, rodeada de iguarias, frutas e sobremesas; e, na sua cabeceira, está o gigante, um ser horrendo e pálido. Nessa cena, constatamos que: "É, principalmente na menção do espaço, que é criada essa sensação de terror prazeroso dos romances góticos: os castelos cheios de armadilhas, armários induzem a claustrofobia, os corredores são pequenos e apertados" (Haggerty, 1989, p. 20, tradução nossa)[27].

Outro detalhe dessa cena é que o recinto mostrado é rodeado por retábulos e iconografias religiosas, com motivos da paixão de Cristo e outros temas que comumente podem ser vistos nos vitrais das igrejas. Todavia, na composição das gravuras em algumas supostas iconografias religiosas expostas na sala, é possível

[27] "It is, mainly in the mention of space, that this sensation of pleasurable terror of gothic novels is created: castles full of traps, closets induce claustrophobia, corridors are small and cramped" (Haggerty, 1989, p. 20).

notar a imagem do gigante pálido devorando crianças, conforme observamos a seguir (ver imagem 14):

Imagem 14: *Frame* dos afrescos na sala do banquete do Gigante Homem Pálido.

(Del Toro, 2007, 00:57:34 - 00:57:37)

Curiosamente, nesse cenário, há referências a pinturas do período pré-rafaélico e aos simbolistas, nos quais o diretor afirmou se inspirar. O que também nos remete a Ofélia, que resiste não só à guerra, mas também ao tempo presente e não sente vergonha de ser uma sobrevivente, visto que suas partículas de devir-criança atravessam o real onde habita seu padrasto.

Ainda a respeito dessa cena (rever imagem 14), depois de fracassar nessa segunda tarefa, por desobedecer às ordens do Fauno e comer uma uva da mesa do banquete, Ofélia é obrigada a ver o gigante comendo a fada que estava com ela. A menina sai correndo por um portão secreto, desaparece para sempre no mundo fantástico e retorna para o seu quarto:

> [...] Ofélia consome um dos alimentos que estão em uma mesa, o monstro desperta e para poder enxergar insere os olhos nas palmas das mãos – uma cena de contornos surrealistas que novamente remonta ao universo dos contos de fadas. Na sequência, no trecho mais tenso e claustrofóbico do filme, o monstro persegue Ofélia no interior de um apertado corredor, e somente com a criação de uma porta mágica, a menina consegue evitar que ele a devore (Alegrette, 2016, p. 25).

Quando o capitão e a mãe de Ofélia descobrem a mandrágora escondida embaixo da cama, dona Carmen não entende as intenções da menina, joga a raiz no fogo e diz:

> As coisas não são tão simples. Você está crescendo e logo entenderá que a vida não é como nos seus contos de fadas. O mundo é um lugar cruel. Você vai aprender isso mesmo que doa. Ofélia, a magia não

> existe! Não existe nem para você nem para mim ou qualquer um! (Del Toro, 2007, 1:22:41 - 1:23:06).

Com base em toda essa explanação, inferimos que, por meio da sua fascinação pelo sobrenatural e pelo fantástico, é que del Toro cria esses mundos nos quais criaturas mágicas e seres monstruosos habitam em paralelo ao mundo concreto, sendo possível a concretização da magia que dona Carmem desconhece. Seus filmes, muitas vezes, apresentam uma combinação de elementos assustadores e poéticos, desafiando as convenções do gênero e subvertendo as expectativas que elas criam. E, assim, mapeamos, ou ao menos tentamos mapear, como são constituídas as multiplicidades do diretor e nos aproximamos de suas "*n"* dimensões, ou seja, uma matriz criativa onde há um universo diversificado de possibilidades proliferantes de modos de se retratar o mundo.

Ainda com relação à sequência de cenas que contemplam o banquete do gigante, percebemos que, além da criação de um mundo novo, ocorre uma menção do diretor à religiosidade e aos horrores da guerra. Ofélia resiste à Igreja Católica, ao gigante homem pálido e ao insignificante militar do governo de Franco. Criando mundos, a menina resiste e combate. A multiplicidade criativa e reflexiva de del Toro pode ser compreendida e confirmada por suas palavras, numa fala dele em uma entrevista conferida a uma revista:

> O gigante homem pálido é um personagem em particular que passou a simbolizar a Igreja e ao mesmo tempo um devorador de crianças, um gigante como dos contos de fada. O projeto original era apenas um velho que parecia ter perdido muito peso e estava coberto de pelos soltos. Então eu removi o rosto. Ele se tornou parte da personalidade da instituição religiosa, daquilo que pode ser opressor. Mas então o que fazer com os olhos? Decidi colocar estigmas nas mãos, como Cristo, e colocar os olhos nos estigmas, o olho que tudo vê. Tendo feito isso, pensei que seria ótimo fazer os dedos parecerem penas de pavão suavizar e abrir. Foi assim que essa figura evoluiu (Del Toro; Zicree, 2013, p. 56, tradução nossa)[28].

[28] "On the left, there is a drawing of the Pale Man, and what I did is, originally that figure had a human face, and it was sculpted. This was my drawing of that sculpture with the face removed. I did a rougher drawing of this and I mailed it, faxed it. It was a great sculpture of an old man. I had a picture with me, which was more or less the picture as it is in the drawing here but with a face. I have two options. One of them is you have this old man with stumps for a hand, and then in front of him there's a plate with two wooden hands that he puts on and they move. Or, I take off the face and I put two eyes on the plate, and he puts the eyes on the face. And she said, I like the plate with the eyes better. Then I thought, why don't we do the stigmata, since he's supposed to be the church. And it just all fit together" (Del Toro; Zicree, 2013, p. 56).

Percebemos que o diretor realizou uma mescla entre a cultura, a religião e a política dentro de um mesmo plano, visando desenvolver um diálogo a partir da complementação entre o cinema, a literatura, a história e as práticas sociais/ individuais, para relatar a constituição do povo espanhol. Nesse sentido, o *fazer cinema* de del Toro possui uma riqueza cultural, imersa em eventos históricos do local onde é produzido pelas condutas da sociedade.

Outro ponto que merece destaque é o fato de o diretor pensar na personagem Ofélia como uma produção real que instala a máquina fantástica no seu interior, operando o atual e atualizando o virtual continuamente, de modo que a velha questão – É real ou imaginação? – deixa de ser relevante, pois não há oposição entre eles, uma vez que, se imaginamos também, o fazemos no nosso real. Ofélia cria e vive seu mundo da fabulação no concreto. Essa produção é um claro exemplo de resistência, é potência. Essa fuga para o mundo fabulado não se trata de um delírio ou de uma fraqueza, mas da potência infantil criadora em operação. No filme, tudo é fabulado-criado sem modelos, justamente porque ele é um agenciamento maquínico enunciativo, em outras palavras, uma matéria de expressão.

A direção de del Toro é caracterizada por uma forte ênfase nos personagens e em suas jornadas emocionais. Ele cria personagens complexos e multifacetados, inúmeras vezes marginalizados pela sociedade, e os coloca em histórias que exploram temas universais, como família, solidão, identidade e autoconhecimento, o que, de certo modo, nos remete ao entendimento de Deleuze e Guattari (2010) diante da psicanálise, de que o delírio é universal e não intimista, ou seja, deliramos o conjunto (raça, territórios, padrões, gêneros etc.) e não um “eu” isolado. Guillermo del Toro, enquanto diretor constituído de um imaginário subjetivo, tem uma sensibilidade única para explorar as emoções de seus personagens e criar conexões profundas entre o público e suas histórias.

E Ofélia é justamente essa personagem que temos o privilégio de acompanhar a sua jornada e o seu amadurecimento, ao longo de toda a narrativa fílmica, em busca de seu retorno para o lar. Ela é a única personagem do filme capaz de ter amplo contato com dois mundos, ou melhor, variações de um mesmo mundo, o que a coloca, evidentemente, como um ser humano sensível, com a capacidade de ir além das convenções sociais, do papel social da menina oriunda de uma boa família tradicional, consequentemente, quieta e obediente. Somente ela é capaz de observar novos mundos e cabe mencionar que a Ofélia de del Toro é aquela protagonista que,

exclusivamente, possui a capacidade de movimentar-se entre o atual e o virtual, convivendo com as mais diversas criaturas dos dois planos. “Em Ofélia, del Toro cria uma heroína lutadora, corajosa, desobediente, criativa e de bom coração, para neutralizar o arquétipo feminino passivo dos contos de fadas tradicionais” (Vargas, 2016, p. 164, tradução nossa)[29].

Essa abordagem poética e experimental contém, muitas vezes, metáforas e alegorias que exploram questões sociais e políticas, bem como temas universais como amor, perda e redenção. Percebemos que del Toro usa o gênero fantástico para tratar de assuntos profundos e complexos, acrescentando diversos significados às suas histórias. Em *O Labirinto do Fauno*, até o fim do filme, o diretor conduz a garantia da fabulação como uma forma de resistência e as aventuras vividas pela protagonista, a partir do cumprimento das três tarefas, como uma linha de fuga demasiadamente paradoxal, combinadas com a utopia como vitória final.

Cada uma das sequências do mundo fabulado se atualiza a cada instante, ao passo que essa obra cinematográfica se torna singular, devido ao grau de realismo obtido em alguns enquadramentos escolhidos por del Toro. Há momentos em que o elemento “cruel” aparece, em algumas cenas, na forma de violência: “Toda atitude violenta é colocada no meio do plano, nunca fora dele como ocorre em outros filmes” (Reis, 2006, n.p.). Por exemplo, o personagem do gigante, que pune a menina por desobedecer no mundo fantástico e devora sua fada, corresponde ao virtual se atualizando, referindo-se às punições realizadas pelo capitão Vidal em relação àqueles que o desobedecem.

> Esta associação entre Vidal e as criaturas sobrenaturais que aterrorizam a menina ressalta a conotação metafórica do horror no filme de Del Toro. O fauno, o sapo, e principalmente o gigante cego, que se alimenta de crianças, podem ser compreendidos como duplos de Vidal. Assim, visto pela ótica de Ofélia, seu padrasto torna-se uma espécie de “bicho papão” que deseja devorá-la (Alegrette, 2016, p. 25).

Esse padrasto, sem hesitação ou remorso, é a figura que comete abusos de poder, para matar pessoas e suspeitar delas, sem saber se há motivo que o justifique. Sua esposa submissa, Carmen, grávida e acamada, não representa um empecilho

[29] “En Ofelia, del Toro crea una heroína luchadora, valiente, desobediente, creativa y con un grande corazón, para contrarrestar el arquetipo femenino pasivo de los cuentos de hadas tradicionales” (Vargas, 2016, p. 164).

para seus atos, mas sim um pobre complemento para essa imagem do soberano absoluto que chefia seu lar e sua unidade militar. Em estado de saúde extremamente delicado, pois sua gestação é de alto risco, a mulher não pode cumprir com nenhuma expectativa quanto a uma ajudadora (pessoa capaz de ajudar), exceto para dar à luz um menino.

Sua filha, Ofélia, do primeiro casamento com um alfaiate falecido, dentro dessa configuração familiar atual, só produz insatisfação para o capitão. No mundo de Vidal, o campo de força do Estado não aparece como uma rede, mas como parte de uma sociedade corrompida em sua totalidade, uma maquinaria capturada pelo Estado, visualmente importante para o desenvolvimento da trama desse personagem.

Na análise do imaginário subjetivo do diretor, notamos que as imagens que del Toro cria desse núcleo familiar se convertem em modalidades do seu próprio imaginário subjetivo. Através da imagem-afecção, os signos que articulam as emoções transmitidas nas cenas nos mencionam uma realidade simbólica, um ir e vir entre o imaginário da menina e o mundo concreto dela nesse processo do *fazer fugir*. Fugir do que amedronta.

Como conhecedor das técnicas de suspense de Alfred Hitchcock (1899-1980), del Toro induz o espectador a construir uma relação mental entre os personagens e seus desejos, por meio da câmera e da montagem dos planos. O espectador, a todo momento, é levado a se questionar sobre o que é o virtual ou o atual nas sequências dos planos.

> Em Hitchcock um crime não é cometido, é devolvido, é dado ou é trocado. [...] Os personagens podem agir, perceber, suportar, mas não podem testemunhar pelas relações que os determinam. Só os movimentos de câmera e seus movimentos em direção à câmera [...] (Deleuze, 1983, p. 224-225).

Nesse sentido, del Toro libera o espectador para experimentações moleculares com o cinema, somadas ao suspense que desafia constantemente a ordem do previsível, deslocando causas, efeitos e sua antecipação.

> *O Labirinto do Fauno* é constituído por perceptos e afetos, de modo a provocar uma constante hesitação no espectador. Em sua primeira cena, aparece seu principal cenário, que dá o título ao filme, com contornos sobrenaturais em contraste com a imagem do rosto quase inerte em *close* de Ofélia. Logo depois, uma voz em *off* (do ator Frederico Luppi) narra de forma sucinta um conto de fadas. Neste, a princesa de um reino mágico e subterrâneo, quando vem à superfície

> da Terra para conhecer seus habitantes, perde a memória e fica presa no mundo dos mortais (Alegrette, 2016, p. 18).

Nos instantes finais da obra, aproximando-se do momento de a princesa retornar ao Reino Subterrâneo, ela se depara com a terceira tarefa e, provavelmente, uma das mais difíceis: utilizar uma adaga para fazer um corte em um inocente, no caso, o seu irmão recém-nascido. A obtenção do sangue de um inocente visa à remissão dos erros cometidos pela menina e, assim, possibilitá-la retornar para sua verdadeira casa no Reino Subterrâneo. Nessa cena, de maneira sublime, o virtual se atualiza e permite que o espectador se questione quanto à presença do Fauno e das fadas:

> Após fugir com o bebê recém-nascido, Ofélia retorna ao labirinto e encontra-se com o fauno para cumprir a última tarefa que lhe foi imposta. Lá, a menina toma conhecimento que, para retornar ao reino subterrâneo, ela terá que usar a adaga, – o objeto obtido em seu confronto com o gigante cego –, para tirar uma pequena quantidade de sangue de seu irmão. Diante desse ato de crueldade, Ofélia demonstra uma reação de revolta e recusa-se a machucar a criança. Neste momento, Vidal vê Ofélia falando sozinha, suscitando dúvidas no espectador sobre a veracidade desse evento extraordinário. Nota-se que a cena é vista pelo olhar do outro personagem (Vidal) que, diante da menina, não vê o fauno. Logo depois, ele atira na enteada atingindo-a no peito. Antes da menina cair ao chão mortalmente ferida, Vidal pega o bebê e foge. Contudo, quando está saindo do labirinto, o militar é cercado pelo exército de milícia. Sabendo que irá ser executado, ele pede que Mercedes entregue o relógio que marca o horário de sua morte para seu filho. A moça, temendo dar continuidade ao legado sangrento do militar, diz a ele que o menino nunca saberá o nome de seu pai biológico (Alegrette, 2016, p. 28).

Nesse momento, como um enunciado acerca do imaginário mexicano da Guerra Civil Espanhola, podemos observar que a narrativa fílmica propõe uma sobrescrita da história na forma de revisionismo, somado a um domínio do fantástico, que sugere não apenas um fora desse todo na imagem-tempo, mas um espaço no qual o todo ocorre.

No final do filme, a morte de Ofélia, após receber um tiro do capitão Vidal, e sua entrada definitiva e irreversível no Mundo Subterrâneo das fadas fazem parte de uma visão melancólica desse exílio histórico. Sua morte, que aparece na primeira cena como um ato irreversível e se repete na última cena, se revela como um parêntese, um interstício de um instante qualquer livre e circular. Estaria aqui uma das multiplicidades do diretor nos sendo revelada, logo na primeira cena do filme?

Nessa última cena, descrita por Alegrette (2016), quando Ofélia morre e sua imaginação a leva definitivamente para o mundo fantástico, com uma roupa dourada e sapatinhos vermelhos (ver imagem 15), podemos perceber “uma referência ao *Mágico de Oz* em seu aspecto visual em que Ofélia usa sapatinhos vermelhos como Dorothy” (Alegrette, 2016, p. 27), como vimos na imagem 16:

Imagem 15: Ofélia com os sapatos vermelhos chegando ao Reino Subterrâneo.

(Del Toro, 2007, 1:49:56)

Imagem 16: Dorothy com os sapatos vermelhos na Terra de Oz.

(Fleming, 1939, 1:30:45)

Conforme observamos na imagem 15, mais uma vez, o virtual se atualiza na fantasia da menina, o que nos permite depreender sobre as modalidades do imaginário subjetivo do diretor que:

> Em suma, entre as formas substanciais e os sujeitos determinados, *entre os dois*, não há somente todo um exercício de transportes [...], mas um jogo natural de hecceidades, graus, intensidades, acontecimentos, acidentes, que compõem individuações, inteiramente diferentes daquelas dos sujeitos bem formados que as recebem (Deleuze; Guattari, 1997, p. 32-33, grifos do autor).

E com relação as multiplicidades podemos perceber que cada camada constitui a subjetividade pois:

> Os princípios característicos das multipheidades concernem a seus elementos, que são *singularidades*; a suas relações, que são *devires;* a seus acontecimentos, que são *hecceidades* (quer dizer, individuações sem sujeito); a seus espaços-tempos, que são espaços e tempos livres; a seu modelo de realização, que é o *rizoma* (por oposição ao modelo da árvore); a seu plano de composição, que constitui *platôs* (zonas de intensidade contínua); aos vetores que as atravessam, e que constituem *territórios* e graus de *desterritorialização* (Deleuze; Guattari, 1995b, p. 8, grifos do autor).

Diante do exposto, constatamos que é para isso que serve o n-1, é um dispositivo para desfazer o sujeito para liberar a subjetividade. “É somente assim que o uno faz parte do múltiplo, estando sempre subtraído dele” (Deleuze; Guattari, 2010, p. 21). Inferimos, ainda, que a realização de del Toro foi extrair, do insignificante, a vida cotidiana, o elemento intolerável que são os valores tradicionais. Portanto, para além das imagens sensório-motoras, o seu *fazer cinema* deixa ver os sentimentos de piedade e simpatia. E é justamente assim que atua o cinema com suas personagens: perfurando os clichês das imagens sensório-motoras da vida cotidiana.

A seguir, abordaremos alguns aspectos relacionados à Literatura Fantástica, tendo em vista a necessidade de situar o gênero ao qual pertence o nosso objeto de estudo.

2.2 Era uma vez e o modo narrativo fantástico

Na obra fílmica em que nos detemos, o tradicional *era uma vez* articula-se através da criação de um mundo encantado, no qual uma criança (Ofélia) resiste à realidade opressora e se constitui como uma princesa, ao longo do cumprimento de três tarefas que a amadurecem e preparam-na para retornar a um Mundo Subterrâneo. Ademais, a presença de um Fauno nessa narrativa, embora monstruoso, mostra ao espectador que esse personagem meio animal-meio humano ocupa uma posição de mentoria em relação à protagonista no filme.

Devido a elementos como esse, um outro questionamento emerge em nossa pesquisa: *O filme* O Labirinto do Fauno *apresenta algumas características do modo narrativo fantástico?* Acreditamos que sim, visto que o fantástico, apesar das diferenças teóricas, tem sido considerado um modo narrativo aberto, que questiona nossa percepção racional da realidade, por meio da introdução de elementos sobrenaturais, impossíveis ou inexplicáveis em uma narrativa, de forma realista ou fundamentada. Tais características nos possibilitam aceitar o mundo proposto por narrativas fantásticas como uma realidade, em um dado momento histórico.

O fantástico repousaria, então, em uma interseção entre o atual e o virtual, na justaposição que questiona tanto um plano como o outro. Tais elementos propiciam que o fantástico se torne uma realidade, em um instante qualquer, que constantemente se atualiza. E, segundo Alegrette (2016, p. 10), “O elemento fantástico na cinematografia de Del Toro é usado para interpretar o mundo, criando

uma espécie de realidade alternativa, na qual o espectador possa sentir à vontade e negar a existência de eventos reais".

A pesquisadora Marisa Martins Gama-Khalil (2013, p. 20) expõe que

> Todorov trabalha com três gêneros vizinhos: o fantástico, o estranho e o maravilhoso. Para esse teórico, nós, leitores, somos transportados para o âmago do fantástico na situação em que, pisando no solo de um mundo que conhecemos, um mundo prosaico às nossas vivências, sem anjos, demônios ou monstros, vemo-nos diante de um acontecimento impossível de esclarecer pelas leis desse mundo familiar. E, então, temos duas opções pela frente: ou tal acontecimento é fruto da nossa imaginação, uma ilusão dos nossos sentidos, ou o acontecimento integra a nossa realidade, contudo esta é regida por leis que ignoramos. O gênero fantástico acontece em função dessa incerteza, que provoca o que Todorov designa como hesitação. Essa seria, pois, a condição fundamental para a existência do fantástico.

Com base nessa explicação, entendemos que a fabulação recombina e inverte o real, estabelecendo uma relação com ele por meio da qual se questiona as estruturas culturais. Nesse contexto, ao questionar e problematizar a legalidade e as normas de percepção do mundo, através do elemento hesitação, o fantástico também altera e rompe os limites entre as esferas do atual e do virtual, para manifestar o novo mundo criado.

Alegrette (2016, p. 10) reforça que:

> No âmbito mais amplo, Guillermo Del Toro é considerado um diretor de "cinema fantástico", uma vez que em seus filmes a realidade é sempre invadida por forças sobrenaturais, ou ela aparece atrelada a um mundo paralelo, onde ocorrem situações extraordinárias. Neste aspecto, a obra cinematográfica de Del Toro assemelha-se a de outro diretor, que também demonstra interesse por tudo aquilo que foge da esfera do real e aparece associado com o onírico, o maravilhoso e o macabro.

Outra evidência do fantástico está na existência de um Reino Subterrâneo em *O Labirinto do Fauno*. A existência desse espaço já é mencionada bem no início da narrativa que abre o filme: "No Reino Subterrâneo, onde a mentira e a dor não existem, vivia uma princesa que sonhava com o mundo dos humanos" (Del Toro, 2007, 00:01:24), evocando uma indicação de quem são e onde estão os verdadeiros monstros, os humanos; bem como deixando transparecer a temática dos contos de fadas com um dos teores que será explorado no filme.

Todorov (2004), de acordo com Alegrette (2016), ao identificar o fantástico, o aponta como o espaço, muito pequeno, que consegue preservar, mesmo após o final

da narrativa, uma hesitação sobre a natureza do fenômeno que violou as leis da natureza. E essa hesitação é vista no “mundo mágico de Ofélia que pode ser compreendido como um espelho distorcido do mundo concreto, marcado por situações brutais e absurdas, que revelam o lado sinistro desse concreto” (Alegrette, 2016, p. 24).

Os atributos do fantástico – como mundos mágicos, seres mitológicos e portais para outra dimensão – parecem ser criados nas linhas de fuga, nas quais se é possível desterritorializar, cujos limites são estreitos. E, dependendo do desfecho da narrativa, pode-se facilmente abandonar esses limites e cair em um território vizinho. “Todo o fantástico é uma ruptura da ordem reconhecida, uma irrupção do inadmissível no seio do inalterável da legalidade cotidiana” (Caillois, 1965, p. 161, tradução nossa)[30].

Associada ao fantástico, percebemos que a função da fabulação, nessa obra cinematográfica, é promover a resistência em meio à guerra e propiciar o triunfo dos que são oprimidos, ou seja, a vitória dos sonhadores enquanto o “Bem” luta contra os rudes, o “Mal” (Reis, 2006, n.p.).

Outro ponto que destacamos refere-se ao ato criativo de Ofélia, como acontece com muitos de nós durante a infância: a menina é fascinada por histórias, sendo as de fadas as suas favoritas. Ofélia tem uma imaginação tão transbordante, que as transfere dos livros lidos para o seu mundo concreto; acredita tanto em fadas que, ao ver um inseto estranho sair da boca de uma estátua (que, não por acaso, se parece com o Fauno que lhe aparecerá mais tarde), ela fica absorta e diz que acabou de ver uma fada, como apresentamos abaixo (ver imagem 17):

Imagem 17*: Frame* Ofélia encontra o totem com a imagem do Fauno.

[30] “Tout fantastique est rupture de l’ordre reconnu, irruption de l’inadmissible dans l’inaltérable de la légalité quotidienne” (Caillois, 1965, p. 161).

(Del Toro, 2007, 00:03:32 - 00:04:08)

Enquanto os personagens dos contos de fada estão muito seguros de seu papel no mundo e são heróis indicados, por alguma marca, para cumprir uma tarefa que os esperava e que a empreendem como forma de crescer, o personagem na literatura fantástica, ao contrário, não pode ter certeza nem mesmo de seu mundo ou de seu papel nele, como ocorre com Ofélia: ao mesmo tempo que a menina fabula, ela não tem certeza do que pode ocorrer durante esse processo. Tudo é possível, chegar ao êxtase e em seguida hesitar e retroceder, ou desobedecer. Nisso, vemos que a história da menina transita entre os gêneros conto de fadas e Literatura Fantástica. Em seus processos de devir-criança e de devir-princesa (escreveremos a respeito mais adiante), ao longo do cumprimento das três tarefas que lhe foram apresentadas pelo Fauno, o seu amadurecimento é constante, além de vivenciar uma frequente instabilidade entre o virtual e o atual.

Em *O Labirinto do Fauno*, o "efeito fantástico estaria situado entre os limites do Maravilhoso e do Estranho" (Garcia; Batista, 2005, p. 5), do conto de fadas e do Horror. Nesse Estranho e Maravilhoso, "[...] tem-se todos os elementos essenciais de um conto de fadas, e, por outro lado, trata-se de um conto de fadas sombrio, em que se sobressaem situações assustadoras" (Alegrette, 2016, p. 28). O uso de simbologias, nesse filme, se caracteriza por uma fusão entre o Terror e o Fantástico, ressaltando uma tendência marcante de del Toro no terreno da Literatura Fantástica, que se caracteriza pela "hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural" (Todorov, 2004, p. 31), e no campo do *Dark*, que possibilita "uma percepção particular de acontecimentos estranhos" (Todorov, 2004, p. 100), em uma busca pela subversão poética. Além das simbologias exploradas pelo cineasta, a maneira como ele planeja cada uma das imagem-movimento "se alia à propriedade da câmera em caçar enquadramentos, sempre se propondo a revelar outros aspectos do cenário que contribuem para seu estilo de contar histórias em pequenos planos móveis de curta duração" (Deleuze, 1983, p. 50).

Nesse sentido, "É pertinente afirmar que Guillermo del Toro é um diretor conhecido por dirigir cenas intimistas e reflexivas, buscando sempre algum tipo de beleza" (Mendonça, 2019, p. 68). E, a seguir, apresentaremos alguns aspectos relacionados à decomposição de alguns signos constituintes das cenas enunciativas que selecionamos para análise, pois refletiremos, no próximo subtópico, sobre as

paletas de cores observadas e materializadas/desenhadas por nós (ver mais adiante as imagens 19, 21 e 23), com base nas nossas percepções de cada cena, nos aspectos: cores, planos, enquadramentos e cortes realizados de 3 cenas de *O Labirinto do Fauno*, para exemplificar os *frames* (fotogramas) de cada uma, isto é, os "quadros" do nosso objeto de análise.

2.3 Análise das emoções: as cores dos planos utilizadas pelo diretor

As cores desempenham um papel fundamental na ambientação de uma atmosfera, na evocação de emoções e na comunicação de temas em um filme. Em linhas gerais, a paleta de cores escolhida para a obra cinematográfica de Del Toro define o tom geral das cenas, estabelecendo o clima que, em alguns momentos, é vívido e alegre e, em outros, sombrio e tenso. Os tons quentes e vibrantes trazem uma atmosfera de calor e tensão pela euforia, enquanto os tons frios e escuros, em alguns momentos do filme, sugerem o mistério ou o suspense.

Em *O Labirinto do Fauno*, dependendo das sequências de imagens, são utilizadas paletas de cores muito específicas, observação que nos despertou o interesse e, em decorrência dela, destacamos três momentos em que as tonalidades que as compõem foram escolhidas de forma muito coesa, a fim de intensificar as emoções transmitidas pelas situações retratadas neles. No primeiro, as cenas nas quais as condições de produção (terror, tensão e suspense) são muito semelhantes ao que ocorreu na Espanha durante a Guerra Civil Espanhola e a repressão do exército espanhol. O fato histórico representado, nesse *frame*, é perceptível através de signos visuais, mais especificamente pelas cores frias – como o azul que se combina ao cinza. No segundo momento, o ápice é o Regime Ditatorial de Francisco Franco (1939-1975), passagem da narrativa fílmica onde Ofélia encontra os personagens que aparecem durante o processo de atualização do virtual – as fadas, o Fauno e o Gigante Homem Pálido. Nesse *frame*, ora há uma mistura de cores vermelhas com marrons; ora há uma paleta de cores inclinadas para o verde, o azul, às vezes o cinza e alguns tons de vermelho. No terceiro momento, ocorre uma mistura de um fato da história espanhola, o Período da Redemocratização, com a metáfora da chegada de Ofélia ao Reino Subterrâneo. E, nesse *frame*, há variantes tonais do amarelo e do dourado.

As cores que constituem a obra fílmica não foram selecionadas pelo diretor de fotografia ao acaso, mas, propositalmente, pois elas evocam a história espanhola como um ciclo: do ditatorial, passando pelos momentos mais incisivos da repressão política, até o seu desfecho com o retorno das eleições democráticas.

Portanto, para ilustrar essa escolha intencional de tons, selecionamos uma cena enunciativa do início d'*O Labirinto do Fauno*, na qual há uma forte presença do azul, caracterizando o caráter dramático e o momento cruel vivido pela protagonista. Nessa cena (ver imagem 18), que denominamos como *cena 1*, além da baixa iluminação e das variantes tonais de azul, percebemos a presença de uma leve quantidade de cor vermelha advinda do sangue de um ferimento de Ofélia – ferimento esse que está retrocedendo –, algo que reflete no espectador a dor sentida pela menina, do fim para o começo. Observemos, então, a composição da *cena 1*:

Imagem 18: *Frame* do falecimento de Ofélia ocorrendo em ordem reversa.

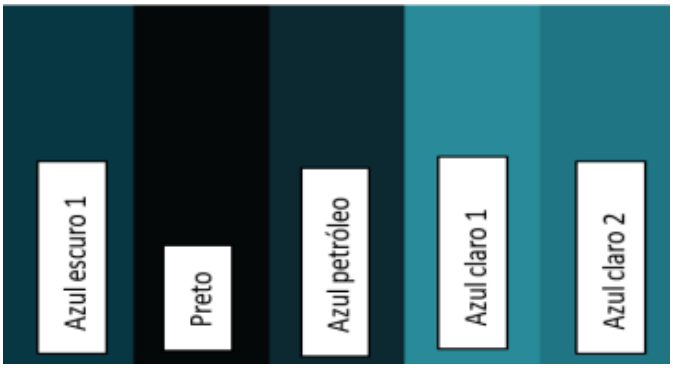
(Del Toro, 2007, 00:01:05 - 00:01:23)

A iluminação utilizada em cenas como essa evidenciam condutas autoritárias e violentas, que evocam uma atmosfera cruel, com ações como “a carne sendo rasgada” com uma facada e “os tiros que atingem os corpos” à queima roupa (Reis, 2006, n.p.). O objetivo das cores frias, nessa cena, é destacar a morbidez do momento em que Ofélia está falecendo, decorrente de um tiro, fato esse que se esclarecerá ao espectador no final do filme.

Nessa cena, o tempo psicológico ocorre como uma digressão, ou seja, uma memória que retorna para explicar algo que ocorrerá mais à frente. O diretor traz a morte de Ofélia como seu passaporte de retorno ao Reino Subterrâneo, e ocorre a extração do insignificante (vida cotidiana) e do intolerável (valores tradicionais), para se deixar ver para além das imagens sensório-motoras e os sentimentos de piedade e simpatia, se perfura os clichês das imagens sensório-motoras da vida cotidiana.

Inferimos que a escolha do diretor por utilizar uma paleta de cores azuis (ver imagem 19), na composição dessa *cena* 1, é para indicar o tom da crueldade implicada na ação de ferir a protagonista, bem como a sua dor naquele momento e a tristeza de uma cena de morte.

Imagem 19: Paleta de cores utilizadas na *cena 1*.



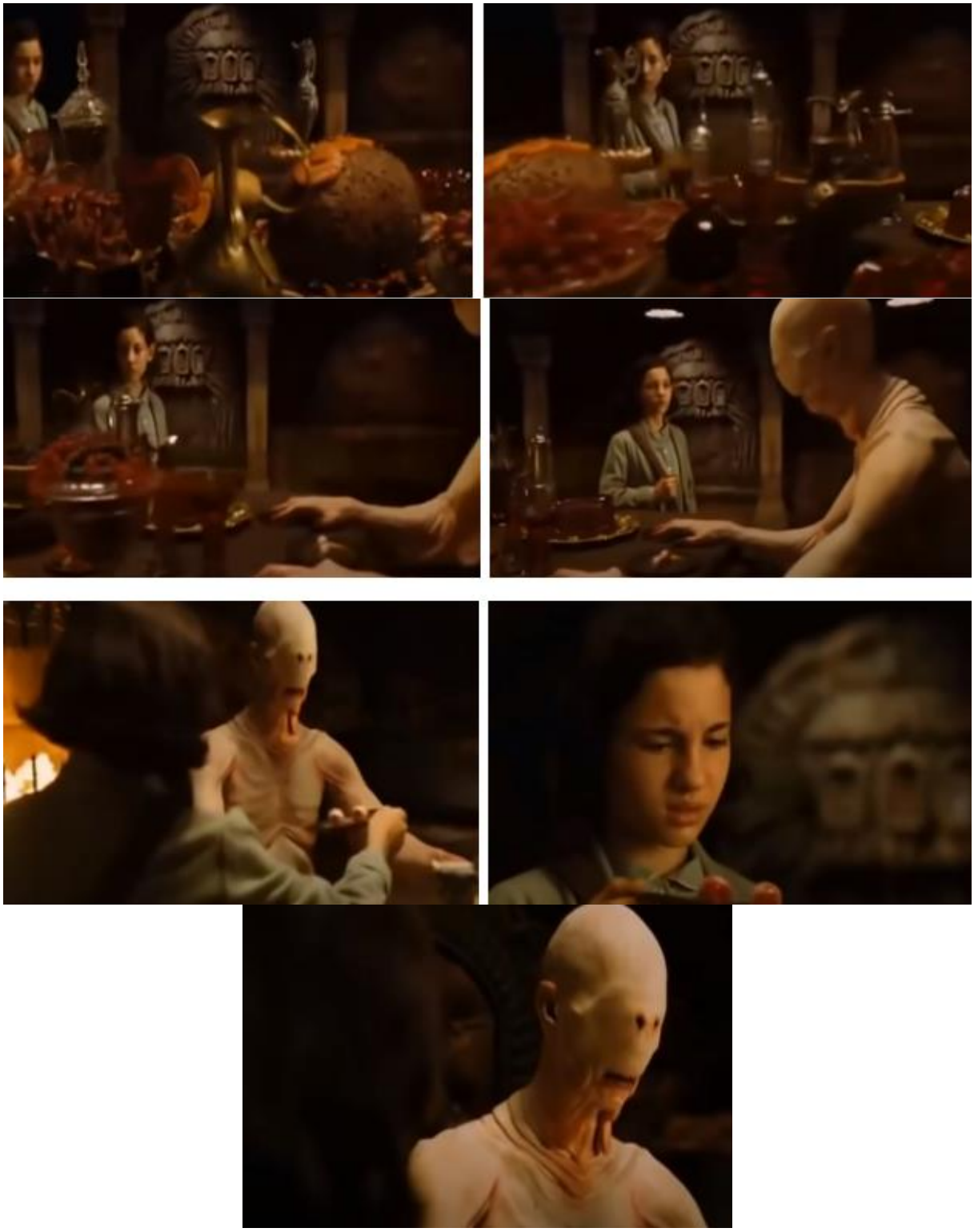
Fonte: Autoria própria.

O cineasta, por meio de elementos visuais como a cor e a iluminação, manifesta a intenção de transmitir aos espectadores as emoções ligadas ao olhar, aos sentimentos e às sensações da protagonista. Em uma cena como a que está em análise, segundo Ismail Xavier (1983, p. 382), "[...] A ação de um olhar que, ao invés de estar voltado para mim, olha por mim, me oferece pontos de vista, coloca-se entre eu e o mundo". Nesse sentido, o cenário de desconfiança e de abuso de poder, presente em situações de guerras, também está ligado às experiências de Ofélia. E, observando esse cenário, vemos que a menina não está feliz (rever a imagem 18).

Sem dúvida, a composição de cores nessa cena – de um azul bem claro a um azul bem escuro, conjugados ao uso do preto (rever imagem 19) – não foi meramente aleatória; ao contrário, visa desenvolver um ambiente tenso, melancólico e de agonia para a garotinha. Ainda que o espectador não saiba o motivo de a personagem estar em tal situação, tais tonalidades – articuladas com outros elementos cinematográficos – oferecem algumas pistas da preparação de Ofélia para a sua passagem para o Mundo Subterrâneo. Esse momento trágico é elucidado ao espectador apenas no fim do filme, quando o diretor retoma esse acontecimento apresentado no início – acontecimento que funciona com o mote central da narrativa fílmica – a morte da personagem, que se torna a porta (ou melhor, o portal) de entrada e de passagem dela para o Reino da princesa Moana – um mundo encantado, fantástico.

Na *cena 2* (ver imagem 20), quando Ofélia vai ao encontro do banquete do Gigante Homem Pálido, notamos, no vestido da menina, uma conjugação de tons de azuis e de verdes tendendo ao cinza evocando através dessas tonalidades frias a dramaticidade da cena somada ao marrom da maleta que ela carrega representando o natural dentro de um contexto criado através da fantasia da protagonista.

Imagem 20: *Frame* de Ofélia entrando na sala do banquete do Homem Pálido.

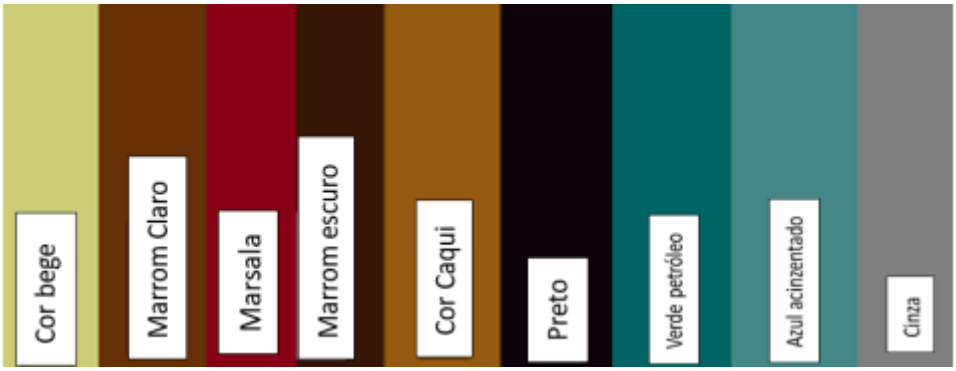


(Del Toro, 2007, 00:57:00 - 00:57:25)

Continuando com a descrição da imagem 20, no banquete, que se encontra cheio de variedades e de iguarias, há muitas referências à cor vermelha. Neste caso, a cor da comida evoca o signo da provocação, sendo mais especificamente provocativa em relação ao desejo de saborear por parte de Ofélia, que, instruída pelo

Fauno, deve resistir à tentação de provar qualquer um dos pratos disponíveis sobre a mesa. Essas cores são contrastadas com tons de marrons naturais e com o verde, assim como com *flashes* da cor amarelo-ouro (uma tonalidade que se assemelha ao dourado) conforme sintetizado por nós na imagem 21, propiciando ao ambiente mitológico da cena um ar de tensão e mistério evocados pelos tons de vermelho e a presença de elementos grotescos como o próprio personagem do Gigante Homem Pálido.

Imagem 21: Paleta de cores utilizadas na *cena 2*.



Fonte: Autoria própria.

O diretor de fotografia, ao optar por essa seleção de tons de vermelho até chegar nos tons de marrom para a composição do cenário, provavelmente buscou evocar uma atmosfera de excitação através dos estados de alerta e de perigo ao mesmo tempo. Como observamos na *cena 2* (rever imagem 20), ele inseriu elementos, como as cores enumeradas na paleta acima, para conduzir a cena nesse clima de tensão e suspense acerca do que poderá acontecer nos próximos instantes.

Com relação a esse espectador que acompanha a evolução da narrativa fílmica, na telona do cinema, na televisão da sua casa, ou na tela do seu computador ou celular, não apenas nessa cena, mas em todo o filme é o espectador implícito.

> Uma das primeiras particularidades perceptíveis é a configuração de um espectador implícito. Assim, ele se dispõe a compreender e interpretar a cena, e ir além e identificar no filme as alegorias trazidas pela Guerra Civil Espanhola. Partindo da vontade de abordar temas difíceis relacionados ao regime de Franco, poderia parecer que o espectador implícito, o "espectador literal", é uma hipótese ou pressuposto do autor que leva em conta o espectador-censor, aquele que julga. Porém, quando apreciamos a concretização do espectador implícito, especialmente a partir dos anos 1960 e 1970, vemos que ele realiza uma recepção semelhante àquela que o espectador pode

> previsivelmente ser capaz de realizar: de ir além do sentido literal. O resultado do recurso são estratégias suficientemente enigmáticas, uma vez que apenas um segmento muito limitado do público pode ir além do significado literal (Ferrando, 2017, p. 3, tradução nossa)[31].

Esse espectador, ao invés de somente questionar a veracidade do monstro no contexto do filme, em função dos elementos metafóricos, vai além e interpreta o que está diante de seus olhos[32].

Partindo para a próxima cena enunciativa, a outra paleta de cores que selecionamos para observação se encontra na cena final do filme (Del Toro, 2007, 01:49:34 - 01:50:05), a *cena 3* de nossa análise (ver imagem 22). Nela, é mostrada a chegada da princesa Moana – Ofélia – ao Reino Subterrâneo, onde o contraste do amarelo-ouro evoca os signos que representam o mundo mágico da menina, de acordo com cada item que a princesa imaginou: o esplendor e o sublime do reino, além do belo com a ausência da dor e tristeza.

Imagem 22: *Frame* de Ofélia retornando ao Reino Subterrâneo como Moana.

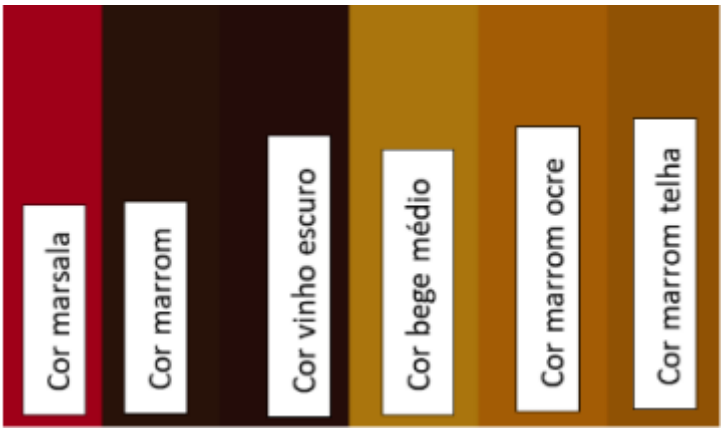
[31] “Uno de los primeros rasgos perceptibles es la configuración de un espectador implícito. Su voluntad es comprender e interpretar la escena, e ir más allá e identificar las alegorías que la Guerra Civil provoca en la película. Partiendo del deseo de abordar temas difíciles relacionados con el franquismo, podría parecer que el espectador implícito, el "espectador literal", es una hipótesis o suposición por parte del autor que tiene en cuenta al espectador-censor, aquel que emite un juicio. Sin embargo, cuando observamos la realización del espectador implícito, sobre todo a partir de los años sesenta y setenta, vemos que realiza una recepción similar a la que previsiblemente podría realizar el espectador: ir más allá del significado literal. El resultado del recurso son estrategias suficientemente enigmáticas, ya que sólo un segmento muy limitado del público puede ir más allá del significado literal” (Ferrano, 2017, p. 3).

[32] Para saber mais, vide: FERRANDO, Jorge Nieto. Espectador implícito y estrategias retóricas en el cine antifranquista possibilista. **Atlante Revue d'études romanes**. España, v. 7, p. 3-16, 2017. Disponível em https://journals.openedition.org/atlante/17054. Acesso em: 10 jun. 2024.

(Del Toro, 2007, 01:49:34 - 01:50:05)

Como no começo da história, a menina conhece o Fauno e ele lhe revela que sua identidade real é *princesa Moana*, perdida ao sair do mundo mágico por fugir rumo o mundo dos humanos. Nessas cenas finais, a princesa retorna ao seu lar e recupera a sua identidade de princesa, que fora esquecida por ela no momento em que chegou à superfície do mundo dos humanos. Ao recuperar a sua identidade, todo o esplendor dos tons de dourado (como sintetizado na imagem 23) traz à tona a opulência do momento em que a ocasião suscita: o reencontro da princesa com o Rei, seu pai, e com a Rainha, sua mãe, na sala do trono.

Imagem 23: Paleta de cores utilizadas na *cena 3*.



Fonte: Autoria própria.

Essa paleta de cores exemplifica as tonalidades quentes usadas na *cena 3*, simbolizando esse momento pomposo oriundo de conquistas da princesa ao retornar ao Reino Subterrâneo. Tais cores nos ajudam a compreender a emoção que a cena exige: um triunfo.

2.4 Enquadramento

> O enquadramento é a determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, nos cenários, nos personagens, nos acessórios e entre outras coisas. O quadro cinematográfico constitui, portanto, um conjunto que possui um grande número de partes, isto é, de elementos que entram, por sua vez, em subconjuntos. Pode-se dividi-lo em partes. Evidentemente, as próprias partes estão também na imagem (Deleuze, 2018, p. 29).

Neste tópico, analisaremos brevemente esse “sistema fechado” que engloba o conteúdo da imagem, que limita a cena (como o próprio o nome diz, “enquadra”) e a delimita, como “[...] a unidade cinematográfica constituída por uma série de fotografias mais consecutivas com unidade temporária, ou ainda, mais concreta como o ponto de vista de uma parcela de espaço em um determinado momento” (Romaguera, 1999, p. 19). Em outras palavras, os quadros se sucedem rapidamente para criar a imagem-cristal.

Para a observação do enquadramento, justificamos que a nossa seleção das “fotografias” ocorreu devido à importância que percebemos ter sido dispensada por parte do diretor aos detalhes envolvidos na narrativa das cenas enunciativas já acionadas por nós, no tópico anterior, as quais denominamos de *cena 1*, *cena 2* e

cena 3. Quando selecionamos cada plano, realizamos um “movimento considerado em seu duplo aspecto: translação das partes de um conjunto que se estendem no espaço, mudança de um todo que se transforma na duração” (Deleuze, 1983, p. 27).

A princípio, escolhemos o primeiro e o último *frame* da morte de Ofélia (ver imagem 24), instantes nos quais é possível notar o posicionamento resiliente da personagem na cena *1* em se sujeitar a tal situação de ser alvejada om um tiro mas não esboçar reação em frente a dor, como gritar ou adotar a feição de sofrimento na face: Os *frames* a seguir retratam os cortes e o enquadramento no processo de falecimento de Ofélia – um acontecimento forte e bastante simbólico por transcorrer aqui na abertura do filme em ordem reversa – que ocorreu após o seu encontro com os revolucionários, que correram atrás dela por temerem o que poderia acontecer com a menina, caso o capitão a encontrasse.

Imagem 24: Primeiro e último instante da cena do falecimento de Ofélia.

(Del Toro, 2007, 00:01:05) (Del Toro, 2007, 00:01:21)

Nessa *cena*, o momento do falecimento da protagonista torna-se evidente, através do seu olhar e da emoção expressa por ela no franzir da testa, que podem ser compreendidos como enunciados visuais de agonia e de dor. Os *frames* da cena exemplificam que a câmera e a mão do diretor capturam a essência do rosto de Ofélia por meio de um movimento desviante, porque “[...] através do virar-se para/desviar é que o rosto exprime o afeto” (Deleuze, 1983, p. 89), o enquadramento usado é o horizontal, onde “o quadro é o espaço transversal coberto pelo visor da câmera e que depois é reproduzido na tela” (Romaguera, 1999, p. 19).

Nessa *cena 1*, podemos verificar “a mobilidade de seus centros [da câmera] e a variabilidade de seus enquadramentos” (Deleuze, 1983, p. 86). Nessa tomada, o próprio *close-up* é determinado por seus detalhes, na aproximação da câmera ao rosto de Ofélia, que causa uma sensação de proximidade com a personagem. Nesse

momento, o enquadramento do rosto da protagonista é mais intimista, sendo “usado para detalhar o momento psicológico que o rosto da pessoa está transmitindo naquele momento” (Romaguera, 1999, p. 20). Na maioria das vezes, esse tipo de enquadramento se aproxima de uma parte do rosto humano ou de um objeto, para reforçar uma intencionalidade dramática ou para mostrar algo que é essencial para a narrativa. Então, aqui, temos a rosticidade e a imagem-afecção mais evidentes (Deleuze, 1983, p. 94). Os movimentos são melhor apreciados quando se destaca o olhar angustiado de Ofélia, e, neste caso, o movimento é chamado de *zoom in*. Ao juntar o *zoom* com o primeiro plano, tem-se uma apreciação muito mais detalhada e definida da cena. A expressão e a rosticidade da protagonista ficam mais evidentes frente à sua agonia.

O ângulo utilizado na cena é chamado de *aberrante* ou *holandês*. Esse é um ângulo geralmente inferido pelos diretores de fotografia, com o objetivo de detalhar um evento catastrófico ou fora de controle, como um momento de morte trágica. “Não é muito comum esse ângulo às vezes surgir apenas sugerido. Geralmente ele implica uma situação de descontrole, anormalidade ou fato extraordinário” (Baccaro; Guzman, 2013, p. 45) no decorrer da cena.

Na *cena 2* (ver imagem 25), o ambiente característico do Mundo Subterrâneo fantástico é definido por um quadro horizontal, usando um plano médio, quando “[...] A imagem é cortada no ângulo da cintura" (Baccaro; Guzman, 2013, p. 28). Na sequência, observamos o primeiro e o último *frame* exemplificando o corte e o enquadramento na linha da cintura dos personagens:

Imagem 25: Primeiro e último instante da cena do banquete do Homem Pálido.

(Del Toro, 2007, 00:57:08) (Del Toro, 2007, 00:57:22)

Para realçar a seriedade da cena e o ambiente de suspense, além dos enunciados visuais que evocam o grotesco, como a aparência do Gigante Homem Pálido e a expressão facial da personagem Ofélia, os movimentos que ampliam o

ângulo de visão auxiliam o espectador a observar melhor o Homem Pálido. Eles estão presentes para reforçar a monstruosidade de tal personagem e como a protagonista está bastante aterrorizada diante dele. Assim, o espectador tem a possibilidade de observar a cena detalhadamente, pois, nessa parte do filme, é usado o ângulo lateral, para marcar os personagens participantes da tomada de cena, no caso Ofélia e o Gigante.

Quando o espectador chega à *cena 3*, ele se depara com o ponto do filme em que Ofélia consegue retornar ao Reino Subterrâneo e se encontrar com seus pais verdadeiros. O curioso dessa tomada é que os planos e os movimentos são específicos, justamente para potencializar a situação em direção à qual a protagonista se destina. *A priori*, é utilizado um plano médio, para destacar sua roupa dourada e ao mesmo tempo a expressão de surpresa em seu rosto. Ao chegar à sala do trono a decoração luxuosa e o traje que a menina usa, agora como princesa, se completam. Com uma ênfase nas costas de Ofélia, o vestido vermelho com tecido acetinado brilhante e o ambiente dourado reluzente dialogam muito bem com o grande vitral por onde um resplandecente faixo de luz ao fundo do plano destaca os três tronos, em especial o trono do meio, simetricamente à posição da princesinha também centralizada na cena.

Abaixo (ver imagem 26), destacamos três *frames* que retratam o começo, o meio da cena com o plano médio e o fim dessa tomada com a visão panorâmica de todo o salão:

Imagem 26: O esplendor da sala do trono avistado por Moana.

(Del Toro, 2007, 01:49:44)

(Del Toro, 2007, 01:49:50)

(Del Toro, 2007, 01:50:00)

Nessa cena, o espectador também pode notar a tranquilidade da protagonista, já sabendo que ela era a princesa perdida e que está retornando para casa. Os enunciados visuais perceptíveis a partir da expressão facial da menina, com uma mistura de surpresa e serenidade, somam-se, conferindo uma atmosfera de alívio e de alegria, além do fato de que, nesse instante, o virtual se atualiza de tal maneira que

> [...] não sabemos mais o que é imaginário ou real, físico ou mental na situação, não que sejam confundidos, mas porque não é preciso saber, nem mesmo se há lugar para a pergunta. É como se o real e o imaginário corressem um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade (Deleuze, 1990, p. 16).

O real e o imaginário se misturam, o momento da morte e a chegada ao Reino encantado se unem, em um movimento estático da câmera. Esse movimento, segundo Baccaro e Guzman (2013, p. 50), "nós chamamos de tomadas estáticas: câmera fixa no sujeito fixo". Ofélia, em primeiro plano, é o sujeito fixo da cena. O ângulo de efeito que nos proporciona essa sensação de fusão entre a realidade e a fantasia da personagem é frontal, lateral e traseiro, justamente para o espectador apreciar o momento da conquista de Ofélia ao retornar para o Reino Subterrâneo, depois de ter passado por uma senda de sofrimentos e alguns desafios. A câmera é colocada em um nível mais alto, alcançando, "em geral, o efeito de diversos ângulos mostrando a fraqueza ou submissão da personagem mostrada e quase sempre assumindo a posição do olhar do outro – do espectador" (Baccaro; Guzman, 2013, p. 36).

No próximo capítulo deste trabalho, investiremos mais em uma intersecção da teoria de Deleuze e Guattari (1995a, 1995b,1997, 2005, 2010 e 2014) com a Análise do Discurso, com a expectativa de localizar um ponto de contato entre a filosofia do cinema dos filósofos supracitados e a análise discursiva fílmica, de modo a tensionar

uma possibilidade investigativa capaz de enxergar, na obra *O Labirinto do Fauno*, um discurso em torno da fabulação e da resistência fora da clássica percepção de ingenuidade, espontaneísmo e oposição entre elas.

CAPÍTULO 3

3 ANALISANDO DISCURSIVAMENTE

3.1 A máquina de guerra: a guerra e o labirinto

Em muitos filmes latino-americanos ou espanhóis do gênero “filmes de guerra” produzidos no século XXI, os objetivos a serem alcançados não se resumiram a aproximar a população em geral da História, mas sim os bisnetos das guerras, para que eles viessem a conhecer a história de seus antepassados, por meio das referências ao que foi vivenciado pelas gerações anteriores e das consequências dos períodos históricos em questão. Tais motivações tornam-se perceptíveis através do protagonismo das crianças e dos jovens nesses filmes e seus correlatos, como ocorre em *A Espinha do Diabo*, de 2001 (também dirigido por del Toro), com a atuação do menino Carlos, e a série televisiva *Carnival Row*, de 2019, criada por René Echevarria e Travis Beacham, com a atuação de personagens como a jovem Vignette (uma fada). Nessas obras cinematográficas, notamos que ocorre a aproximação dessa geração dos anos 2000 com aquela de 1930 e 1940, por meio de uma identificação catártica; de aspectos inerentes à infância, como a ludicidade e as brincadeiras infantis; e da persistência impetuosa da juventude ao tentar mudar o mundo.

Algo semelhante ocorre em *O Labirinto do Fauno*, filme no qual uma criança (a protagonista Ofélia), através de sua potência infantil, cria um mundo encantado/ fantástico, para resistir às atrocidades cometidas pelo Regime de Franco na luta contra os anarquistas que se escondiam nas montanhas espanholas. Adotando a perspectiva dessa criança, a relação com o passado é feita de uma forma diferente, porque a narrativa centra-se menos nas batalhas propriamente ditas – embora elas sejam citadas como perseguições, execuções ou troca de tiros –, e mais na repressão, nos maus tratos aos prisioneiros de guerra, na tortura, nos mecanismos de controle do Estado totalitário e na perseguição aos guerrilheiros que ainda se escondiam nas montanhas, décadas depois do fim da Guerra Civil Espanhola.

O Franquismo é caracterizado por uma violência quase grotesca e o capitão Vidal, o representante desse regime político no filme, sente um prazer cruel e bizarro em brincar com seus instrumentos de tortura. Em contrapartida, há um médico que tenta salvaguardar a sua integridade e ajudar os maquis (os grupos de resistência) da melhor maneira que pode. Esses revolucionários, a certa altura, simbolicamente lutam sem pernas; em outros termos, sem uma estrutura firmada e articulada, sem ajuda externa de outras forças que os apoiassem. Um personagem que parece impotente diante do autoritarismo de Vidal é o referido médico, que o confronta até o final da narrativa por meio de suas ações humanitárias. Ao conceder uma morte compassiva ao guerrilheiro inimigo, o médico sabe que sela a sua própria morte. Quando o capitão questiona sua ação, ele responde sabiamente: “É que obedecer por obedecer assim sem pensar, só quem faz isso é gente como o senhor capitão” (Del Toro, 2007, 01:23:54 - 01:24:06).

Esse enunciado antecipa a lição de Ofélia, que deve obedecer também ao Fauno, mas decide desobedecê-lo para salvar seu irmão e enfrenta a própria morte. Enquanto o médico e Ofélia decidem refletir sobre os acontecimentos, ao contrário da subserviência sem questionamento, Vidal acredita que o melhor caminho é a docilização. Isto é, se manter útil e dócil para o sistema de controle do Estado. A docilização, aliada com as formas de opressão, violência e controle – por exemplo, no Regime Franquista, – “[...] consolidam um plano de poder que Deleuze e Guattari (1995b) chamam de máquina abstrata que produz um sistema buraco negro-muro branco” (Flausino, 2019, p. 144). Aqui a máquina abstrata da obediência funcionaria como um sistema, que “não suporta a alteridade, pois, para a máquina abstrata, não existem pessoas de fora, só aquelas que se encaixam nos modelos” (Deleuze; Guattari, 1995, p. 19-20). Por seus perfis resistentes, Ofélia e o médico não se encaixariam nesse sistema quase que adestrado; para se inserirem nele, seria necessário refazer a máquina abstrata da obediência, que se encontra desfeita e desnaturalizada. A esse respeito, Cristina Valéria Flausino (2019, p. 145) expõe que:

> Se a obediência é um sistema buraco negro-muro branco é preciso, portanto, desfigurar tal comportamento. Esse sistema que conduz o comportamento perfeito, agenciado por linhas de significação e subjetividade, pode ser subvertido por devires. A dissolução da obediência acontece pelos devires, como várias linhas de fuga que ocupam novos territórios.

Em meio a essas circunstâncias, é impossível não pensarmos na potência criadora de uma criança, que desobedece às imposições e subverte o sistema, enquanto se utiliza da resistência como propulsora de uma máquina de guerra para evocar um aparelho de Estado. À vista disso, a máquina de guerra é uma forma de exterioridade entendida na sua pura radicalidade face ao Estado. Ambos são dois conceitos fundamentais, na teoria de Deleuze e Guattari (2010), como aponta François Zourabichvili (2004, p. 33), na medida em que representam dois modos de ser e de devir da realidade humana.

> Definimos a "máquina de guerra" como um agenciamento linear construído sobre linhas de fuga. Nesse sentido, a máquina de guerra não tem, de forma alguma, a guerra como objeto; tem como objeto um espaço muito especial, espaço liso, que ela compõe, ocupa e propaga. O nomadismo é precisamente essa combinação máquina de guerra e espaço liso (Zourabichvili, 2004, p. 33).

Esse atributo da máquina de guerra pode ser encontrado distribuído na obra em análise de del Toro, pois, mais do que retratar a criatividade de uma criança, o cineasta nos faz refletir sobre aspectos relacionados à repressão social de um período ditatorial autocrático pós-Guerra Civil Espanhola. Ao mesmo tempo, esse processo de resistência ocorre não diretamente pela luta armada, mas pelo processo criativo e subversivo de uma menina, como afirmam Dhemersson Costa e Maria dos Remédios de Brito (2018, p. 74): "[...] é na resistência da máquina de guerra nômade a um modo institucional de conduzir a vida, que criamos novas chances existenciais".

Dado que a máquina de guerra se baseia numa economia da violência, na medida em que a torna durável e ilimitada a longo prazo, a questão importante acerca dela não é meramente tecnológica, melhor dizendo, as ferramentas que ela opera, mas sim o agenciamento, ou seja, a máquina social ou coletiva que determina o seu uso, sua extensão e sua compreensão. O agenciamento, neste caso, ocorre selecionando, desterritorializando, qualificando e inventando seus elementos técnicos.

Com relação à temática abordada pelo filme, o pós-Guerra Civil Espanhola, acreditamos ser importante situarmos brevemente o leitor no que diz respeito a esse fato histórico e ao modo como o diretor traz fatos como esse em sua composição fílmica, para, então, mobilizarmos outros conceitos norteadores de nosso trabalho.

Poucos contestam hoje o fato de a Guerra Civil Espanhola ter sido, na realidade, um "campo de ensaio internacional", no qual se treinaram exércitos e se

estrearam técnicas e armamentos bélicos que viriam a ser amplamente utilizados durante a Segunda Guerra Mundial. Mas essa não se tratava apenas de uma questão militar, como pontua Juliá Santos (2006, p. 287):

> No plano político não é ignorada a aliança de Franco com Hitler e Mussolini de não-intervenção que a Alemanha e a Itália tinham subscrito entre elas, cedendo todo direito à Franco de administrar a Espanha da forma que lhe conviesse, desde a defesa militar e o combate ao comunismo e ao anarquismo até as políticas de assistencialismo à população não dissidente (tradução nossa)[33].

Esse acontecimento pode ser percebido em *O Labirinto do Fauno*, por meio da imagem 27 (na sequência), em que o armazém do Quartel General (QG) militar do capitão Vidal é aberto e os soldados iniciam a distribuição de alimentos básicos para a população, entoando uma cantilena: “Este é o pão de cada dia na Espanha de Franco, o que guardamos em nossos estoques, confiem em nós, os vermelhos mentem” (Del Toro, 00:46:09 -00:46:30). Vejamos:

Imagem 27: *Frame* dos militares distribuindo alimentos para a população.

(Del Toro, 2007, 00:46:09 - 00:46:30)

[33] “En el plano político, no se pasó por alto la alianza de no intervención de Franco con Hitler y Mussolini, que Alemania e Italia habían firmado entre sí, lo que daba a Franco todo el derecho a administrar España a su antojo, desde la defensa militar y la lucha contra el comunismo y el anarquismo hasta las políticas de bienestar para la población no dissidente” (Santos, 2006, p. 287).

Observando essa cena enunciativa[34], notamos uma tentativa de convencimento populacional das vantagens do Regime Franquista. Para se autopromover e instalar um terror de certo modo disfarçado, Franco se utiliza da guerra para capturar um Estado e desenvolver ao máximo uma nova territorialização, bem como faz uso de ferramentas de censura, criando narrativas e combatendo os opositores políticos, por meio de enunciados como: "os anarquistas são baderneiros"[35] e "ser contra o governo é ser contra a democracia" (Santos, 2006, p. 362, tradução nossa)[36]. Tais enunciados recorrentes nesse cenário ecoam na fala, já mencionada e destacada, do soldado espanhol: "Este é o pão de cada dia na Espanha de Franco [...]" (Del Toro, 2007, 00:46:09 - 00:46:30).

Essas questões são evidenciadas e reforçadas por del Toro, que retrata em sua obra o quão difícil é, para o Estado, fazer frente à subversão do povo, combinada ora com a violência, ora com reivindicações pacíficas. Na lógica binária da Guerra Civil Espanhola, o Estado não está preparado para lidar com conflitos desse tipo, sem o uso da coerção e da violência, como ressalta Santos (2006, p. 364):

> O Estado não é capaz de resolver conflitos diversos, aparentemente espontâneos sem chefes visíveis, que reúnem a anarquia e rejeitam os partidos políticos não revolucionários e que integram movimentos sociais jovens de diferentes estratos (tradução nossa)[37].

A única maneira de enfrentar uma revolução a partir do Estado é com uma revolução nesse Estado. E encontramos essa máquina apropriada pelo Estado espanhol para subordinar-lhe fins políticos e lhe dar por objeto direto a guerra.

Valendo-se de todos esses pontos, a produção cinematográfica estrangeira retratou esse conflito espanhol durante anos, seja através de documentários ou por meio da ficção, como fez o cineasta Guillermo del Toro:

---

[34] O militar em destaque, nesse *frame*, entregando pão às pessoas em fila é alguém que aparece somente nessa cena enunciativa. Trata-se de um militar subordinado ao capitão Vidal e, por extensão, ao ditador Francisco Franco. Seu papel na história é de um personagem secundário, isto é, ele não consta no *hall* de personagens principais do enredo do filme. Nessa cena, não é mencionado o nome dele, nem sequer o chamam pelo nome, não sendo possível saber quem ele é. O homem pega o pão, começa a falar alto sobre "o pão de cada dia na Espanha de Franco" e o entrega para a população local, fazendo proselitismo em prol do assistencialismo do governo franquista.

[35] "los anarquistas son unos alborotadores" (Santos, 2006, p. 362).

[36] "estar en contra del gobierno es estar en contra de la democracia" (Santos, 2006, p. 362).

[37] "El Estado no es capaz de resolver conflictos diversos, aparentemente espontáneos y sin mandatários visibles, que aglutinan a la anarquía y rechazan a los partidos políticos no revolucionarios, y que integran a jóvenes movimientos sociales de distintos estratos" (Santos, 2006, p. 364).

> Os aspectos militares, como o uso de armamentos pesados ou a atuação das guerrilhas urbanas, assim como a política e a influência de todos esses elementos sobre a sociedade, tornaram-se temas recorrentes e valiosas fontes de pesquisa e reflexão (Gubern,1986, p. 60, tradução nossa)[38].

Pensando nessa guerra retratada recorrentemente pelo cinema, ela é vista como algo institucionalizado pelo Estado. O que equivale a dizer que a máquina de guerra nômade é desejada pelo Estado, que enxerga nela a capacidade de fazer expansão não só de território, mas também de subjetividades, como esclarecem Deleuze e Guattari (2010, p. 35):

> Os nômades inventaram uma máquina de guerra contra o aparelho de Estado. Nunca a história compreendeu o nomadismo. Ao longo de uma grande história, o Estado foi o modelo e o pensamento: o logos, o filósofo-rei, a república dos espíritos, o tribunal da razão. É pretensão do Estado ser imagem interiorizada de uma ordem do mundo e enraizar o homem. Mas a relação de uma máquina de guerra com o fora não é um outro "modelo", é um agenciamento que torna o próprio pensamento nômade, uma haste para um rizoma.

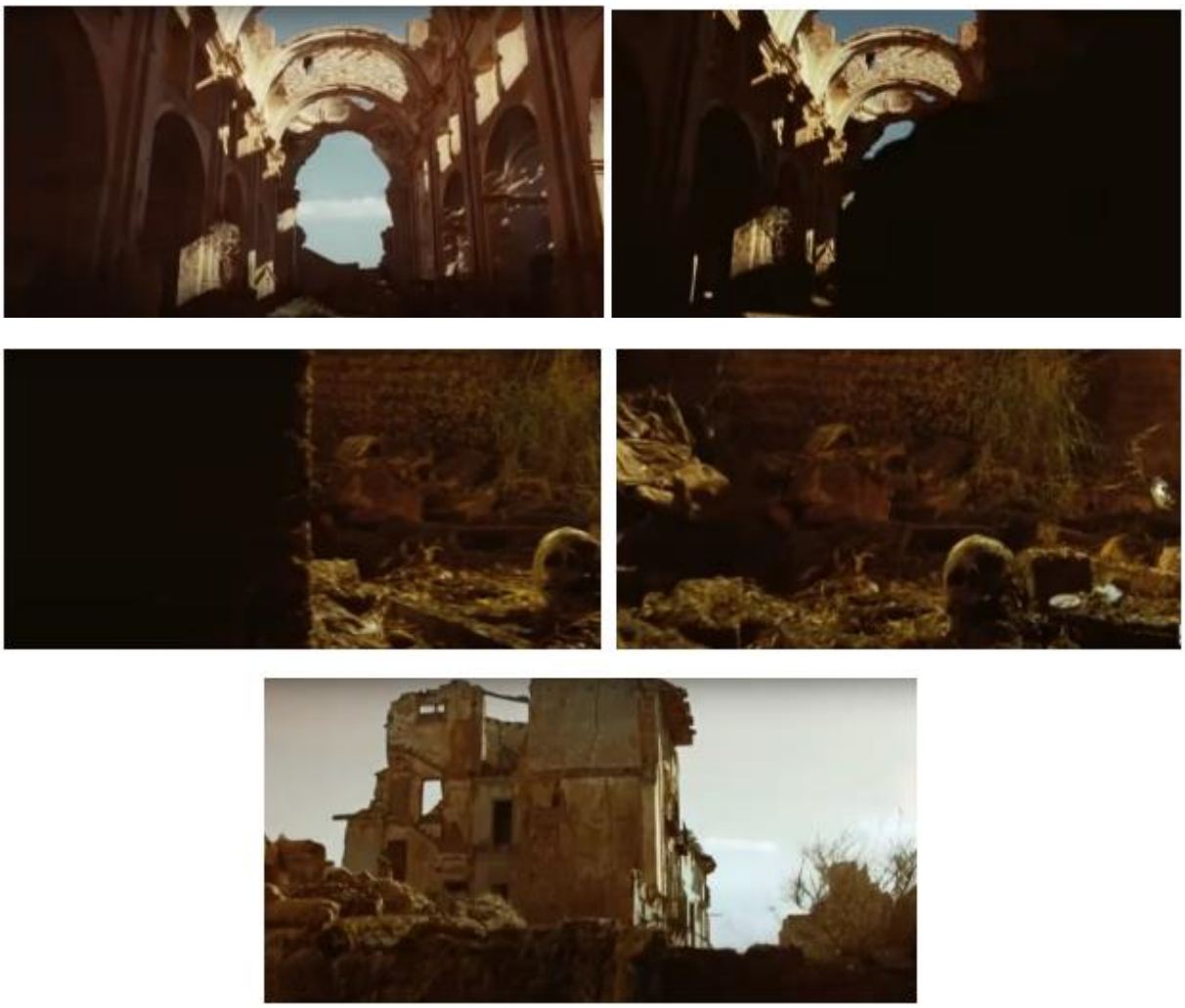
Uma máquina de guerra mostra uma tremenda falta de sincronia com seus resultados, pois, se o objetivo é criar novos territórios, como explicar a quantidade de mortes e de destruições em decorrência dela? Talvez, uma resposta para essa pergunta seja: para esses governos criarem uma nova terra, é necessário antes destruir aquilo que se tem, para aí sim haver a implantação de algo novo, de novas subjetividades.

Del Toro, em cenas iniciais de sua obra cinematográfica (Del Toro, 2007, 00:02:10 - 00:02:26), retrata tal fato histórico e suas consequências – a destruição da Espanha decorrente da guerra e como estaria a nação após os intensos bombardeios. O cenário de total catástrofe, com prédios praticamente destruídos e objetos destroçados espalhados pelo chão, surpreende o espectador ao evocar os sofrimentos aos quais a sociedade espanhola foi submetida. E, em meio a essas ruínas, como mostra a imagem 28, subitamente surge para esse espectador o formato de um crânio humano (e sabe-se lá de quantos outros mais):

---

[38] "Los aspectos militares, como el uso de armamento pesado o las acciones de las guerrillas urbanas, así como la política y la influencia de todos estos elementos en la sociedad, se han convertido en temas recurrentes y valiosas fuentes de investigación y reflexión" (Gubern,1986, p. 60).

Imagem 28: *Frame* da destruição no mundo dos humanos.



(Del Toro, 2007, 00:02:10 - 2007:00:02:26)

Detendo-nos numa observação minuciosa desses ossos, é impossível dizermos se tal parte do corpo humano pertencia a um homem, a uma mulher ou a uma criança, mas podemos perceber que se trata da parte de um corpo que foi abatido e morto devido à guerra.

A guerra não é limitada apenas ao momento dos embates em campo, ela parte para a supressão dos poderes estáveis, como a deposição de reis, regimes ou governantes. A máquina de guerra, ao ser capturada, nunca estará completamente terminada, visto que, se a guerra procura sempre ter a última palavra, a exemplo de “os vermelhos mentem” (Del Toro, 2007, 00:46:09 - 00:46:30), uma máquina de guerra, diferentemente, nunca tem a última palavra, porque se baseia na montagem e na criação, que são processos inesgotáveis.

A insubordinação ao Estado dos anarquistas – que se refugiam nas montanhas espanholas e não aceitam o totalitarismo de Franco –, bem como a inobservância de Ofélia em obedecer aos padrões impostos, ou melhor, ao capitão Vidal – que, de acordo com a sua mãe, agora é seu pai – são referências de pontos de resistência frente à guerra ao longo de toda a narrativa. Esses aspectos temáticos percebidos na narrativa fílmica de del Toro trazem-nos à memória a seguinte explicação de Costa e Brito (2018) sobre os escritos ficcionais de um autor brasileiro (Caio Fernando Loureiro de Abreu) acerca da Ditadura. Segundo esses pesquisadores, tais produções

> demarcam uma textualização histórica relacionada ao período de repressão, intolerância e violência da ditadura militar, bem como, também, o desconforto dos seus personagens frente às normatizações que lhes são impostas e o seu posicionamento político de resistência, fundada na busca incansável por criar novas possibilidades de relacionamento consigo e com o outro, o que por si só demarca esse lugar de resistência nessa obra (Costa; Brito, 2018, p. 77).

De modo semelhante, embora os filmes do cineasta argentino, à primeira vista, possam parecer obras cujo único objetivo é o entretenimento, um segundo olhar revela uma denúncia e uma crítica aos regimes totalitários e à captura da máquina de guerra. As suas projeções criativas (e por que não dizer fantásticas) propiciam reflexões sobre a memória histórica das Ditaduras Militares. Assim, atributos do Fantástico e do Maravilhoso, presentes em seus filmes, proporcionam uma visão transgressora, que se choca com a denúncia política do totalitarismo.

Sem dúvida, os filmes de del Toro têm uma condição subversiva da realidade histórica, porque (re)apresentam, através da fabulação (que será discutida no próximo tópico), aquilo que a censura do totalitarismo proibiu de mostrar ou de ensinar. Ela está encarnada em monstros e espectros, sendo este um dos grandes contributos do cineasta ao mundo das artes: utilizar-se de monstros e de espectros para voltar a dialogar sobre as questões não resolvidas pela memória.

Pouco antes de Ofélia chegar ao QG militar onde mora o capitão Vidal, o filme a apresenta como uma menina leitora. Por um lado, ela ainda não é capaz de desvendar o efeito subversivo que um gênero textual literário, como os contos de fadas, pode desempenhar na vida de uma criança (especialmente quando se recusa a crescer, à proporção que adultos do Estado Franquista a incitam a fazê-lo); mas, por outro lado, a partir do momento em que escolhe desobedecer, ao contrário de se submeter, torna-se capaz de ser subversiva. Essa personagem compreende e

reorganiza seu mundo, a começar da epistemologia propiciada pelos contos de fadas como um exercício de insubordinação. Além disso, os conhecimentos deles advindos lhe proporcionam criar novos mundos e subjetividades, a partir do despertar da resistência e da captura da máquina de guerra, enquanto uma máquina criadora que se instala no interior do espaço do labirinto, o mundo do Fauno.

Essa máquina criadora, inserida nesse outro mundo, não parece aproximar Ofélia do ambiente do quartel militar do capitão Vidal, mas sim distanciá-la desse espaço hostil. Isso é perceptível, em *O Labirinto do Fauno*, desde as suas primeiras cenas, nas quais nos deparamos com a protagonista morrendo estirada no chão, enquanto um fio de sangue sobe da sua bochecha até o nariz. Imediatamente, a câmera faz um movimento repentino em direção aos olhos de Ofélia e, através das suas pupilas, outra projeção em direção a uma decoração de castelos e escadarias.

Elementos como esses aproximam a obra cinematográfica de del Toro dos espaços projetados pelos contos de fadas, assim como estabelecem relações com o mundo histórico da Guerra Civil Espanhola, retratada com maestria pelo diretor nessa película; além de abrirem espaço para o funcionamento da máquina de guerra capturada pelo Mundo Subterrâneo. De acordo com Zourabichvili (2004, p. 33),

> O conceito de máquina de guerra responde à questão da ambiguidade da “linha de fuga” (que consiste menos em fugir de uma situação do que em “fazê-la fugir”, em explorar as pontas de desterritorialização): sua capacidade de se converter em linha de abolição.

Ademais, a estratégia usada pelo diretor de utilizar o tempo psicológico na narrativa, adentrando na própria interioridade da personagem Ofélia, simboliza o fazer fugir, o desterritorializar rumo ao Mundo Subterrâneo. Tal desterritorialização inicia-se com a seguinte narração:

> Dizem que há muito, muito tempo, no Mundo Subterrâneo, onde não existem nem a mentira e nem dor, vivia uma princesa que sonhava com o mundo dos humanos. Ela sonhava com o céu azul, com a brisa suave e o sol brilhante. Um dia enganando toda a vigilância, a princesa escapou. Uma vez no exterior, a luz do sol a cegou e apagou de sua memória qualquer indício do passado. A princesa esqueceu quem era e de onde vinha. E seu corpo sofreu com o frio, a doença e a dor. E com o passar dos anos ela morreu. Entretanto, seu pai, o rei, sabia que a alma da princesa retornaria, talvez em outro corpo, em outro tempo e em outro lugar. E ele a esperaria até o seu último suspiro, até que o mundo parasse de girar (Del Toro, 2007, 00:01:20 - 00:02:40).

Essa voz narrativa, que está sobreposta às imagens de destruição oriundas dos bombardeios causados durante a Guerra Civil Espanhola, é algo de grande importância, porque condiciona a forma como o espectador recebe esse mundo criado pelos recursos cinematográficos, à medida que ele lhe é apresentado e narrado. Del Toro utiliza, no começo dessa apresentação, uma conhecida marca retórica (fórmula de início), equivalente ao "era uma vez…" de um gênero literário facilmente identificável, os contos de fadas. A fórmula de início "Dizem que há muito, muito tempo..." serve para criar no espectador um grau de auto-reflexividade narrativa, já que *esse tempo muito distante* não é, na verdade, um tempo cientificamente remoto, mas sim um real que se virtualiza.

Nesse Mundo Subterrâneo, tudo é ao mesmo tempo real e virtual, e o que difere um do outro é a intensidade com a qual um ou outro se efetua. Essa distância temporal não pode ser medida objetivamente, porque esse Reino Subterrâneo, criado a partir dos movimentos de desterritorilização, não existe no mesmo plano real em que vivem os militares que governam a Espanha. O real é atualizado constantemente em virtual, onde esse Reino se encontra e, nele, ocorre a atualização de possibilidades que não pertencem à história humana (como a ausência de dor e de mentiras). Possibilidades como essas são produtos diretos da potência infantil de uma criança, potência que tenta distanciá-la do real hostil e da Guerra Civil, criando espaços de resistência.

Os revolucionários, a Ofélia e o Fauno estão unidos em uma mesma esfera de resistência, sendo essa a guerrilha armada no campo da operação militar. Todos eles (os anarquistas, Ofélia e o Fauno) agem em oposição ao comportamento totalitarista do capitão, motivados, também, pela condição de derrotados que, na própria derrota, paradoxalmente encontram uma recompensa. Devido à guerra, observamos que a menina e a criatura mitológica atuam no campo da desterritorialização e do agenciamento manifesto, retornando juntos para o Reino Subterrâneo, enquanto os maquis têm seus ideais políticos propagados. Portanto, o mundo dos contos de fadas não distancia Ofélia do mundo real em que o Estado se apropriou da máquina de guerra, mas antes a conduz a uma série de possibilidades e de devires, sobre os quais refletiremos no próximo tópico deste capítulo.

A esse respeito, Zourabichvili (2004, p. 35) explica que:

> A ambiguidade de onde a máquina de guerra extrai seu nome advém de que ela só deixa vestígios negativos na história. Atesta isso o destino de toda resistência, o fato de ser em primeiro lugar qualificada

> como terrorismo ou desestabilização, depois triunfar amargamente, quando triunfa, passando à forma do Estado: é que ela deriva do devir, do "devir-revolucionário", e não se inscreve na história. Dir-se-ia, portanto, que a "vitalidade não-orgânica" de uma coletividade e sua inventividade social em termos de agenciamentos originais às vezes só se manifestam na guerra, embora ela não tenha a guerra como objeto. É somente quando é apropriada pelo Estado que, "separada do que pode", ela toma a guerra por objeto: esta muda então de sentido ou de "regime de signos", uma vez que não é mais o mesmo agenciamento; de guerrilha, ela passa a operação militar.

Com base nesse posicionamento, notamos que – subjacente aos movimentos de territorialização e desterritorialização de Ofélia, somados aos atos de resistência dos guerrilheiros – está localizada uma máquina desejante, algo que também preside o universo nos contos de fadas, pois os sujeitos aí envolvidos são produzidos como resíduos ou produtos dessa maquinaria.

Em gêneros narrativos que se assemelham a esse, têm-se tradicionalmente projetados o sacrifício e a bondade como atributos morais e o desejo enquanto uma produção e/ou experimentação. Segundo Zourabichvili (2004, p. 36), "o desejo não é a representação de um objeto ausente ou faltante, mas uma atividade de produção, uma experimentação incessante, uma montagem experimental. A célebre proposição, o desejo é a máquina [...]". É importante realçar que, ao longo de toda a narrativa fílmica de del Toro, percebemos esse jogo no contraste que ocorre entre o mundo da fantasia, que é o produto direto das experimentações e fabulações da menina Ofélia, *versus* o mundo hostil e carregado de acontecimentos históricos, no qual se encontra o capitão Vidal e o seu exército. Reforçando esse contraste, temos: os acontecimentos subterrâneos no interior do labirinto *versus* o que acontece na superfície, o mundo das fadas *versus* o mundo dos guerrilheiros contra os soldados franquistas, o mundo do qual apenas Ofélia participa *versus* o mundo dos adultos. Em outras palavras, há um transitar constante da personagem Ofélia entre esses planos, num território constituído em meio a "uma aventura afetiva nesse plano maquínico" (Zourabichvili, 2004, p. 36) e o mundo "do perigo de deriva 'fascista' próprio das linhas de fuga coletivas" (Zourabichvili, 2004, p. 34). E eles funcionam, simultaneamente, em constante atualização e integração.

3.2 Entrando no Labirinto[39]: a fantasia enquanto fabulação e resistência

Na introdução da obra *Mil Platôs*: Capitalismo e Esquizofrenia (vol. 2), é exposto o conceito de "rizoma", que se resume a uma espécie de devir gerado por cortes e montagens. A partir dessa perspectiva, de maneira preliminar, podemos teorizar sobre a fantasia e a resistência como uma prática filosófica relacionada ao discurso, em relação às linhas de fuga que definem a dinâmica das multiplicidades, e que são relevantes para a análise que estamos desenvolvendo.

Como ponto de partida, pensemos com Deleuze e Guattari (1995b, p. 14) que "[...] Em um rizoma só há linhas", e que essas linhas são as "linhas de fuga". Elas indicam o número de dimensões infinitas que a multiplicidade efetivamente ocupa, o *n*, que, por sua vez, permite abrir-se ao exterior e conectar-se com outras multiplicidades. O rizoma define um "plano de consistência", enquanto as linhas de fuga não só conseguem traçar rotas transversais, se desterritorializar, como também formam "cadeias ininterruptas de afetos, com precipitações e transformações variáveis, sempre em relação ao exterior" (Deleuze; Guattari,1995b, p. 15). Os autores ainda comentam que:

> Fazer o movimento, traçar a linha de fuga em toda a sua positividade, cruzar um limiar, atingir um *continuum* de intensidades que não valem mais senão para si mesmas, encontrar um mundo de intensidades puras onde todas as formas e todos os significados são desfeitos para que possam aparecer matéria informe, fluxos desterritorializados, signos a-significantes (Deleuze; Guattari, 2014, p. 24).

Nesses fluxos, "tudo é fuga, devir, passagem, salto, relação com o exterior. Eles criam uma nova terra" (Deleuze, 1987, 45-46). E esse é o caso do Labirinto, não há origens e limites que tensionem essa linha criativa. O que há é uma resistência que libera um fluxo desejante e, sobretudo, provoca as condições de possibilidades da própria dinâmica da linha criativa, pois resistir é criar.

Mais do que resistência, no sentido deleuziano, a invenção é algo que ocorre como um produto do ato de resistir, porque a resistência é determinada como algo reativo. A invenção cria uma possibilidade de existência para as linhas de fuga, ou seja, para a articulação da fantasia, o que nos leva diretamente para o Labirinto do Fauno. Enquanto o portal que levará a princesa Moana – Ofélia – de volta ao Reino

[39] Nesta seção, grafamos a palavra "Labirinto" com inicial maiúscula, para enfatizar a potência desse espaço móvel e imprevisível como uma linha de fuga.

Subterrâneo, esse espaço se torna uma criação fruto do ato de resistir, resistência à guerra e à opressão. O Labirinto resiste, por exemplo, à doença de uma mãe, ao afeto de ódio recebido por parte de seu padrasto e à disciplina imposta aos corpos.

Fantasiar enquanto o ato de fabular e criar, então, é resistir. Mas o que a imaginação de uma criança é capaz de produzir? A fabulação infantil, enquanto potência, cria percepções e afetos. Percepções de um mundo e possíveis alternativas para ele. Afetos que excedem a força daqueles por quem passam tais afetos. Sensações, percepções e afetos tornam-se, na obra deleuziana, “seres” ou forças que são independentes e excedem a qualquer experiência. Como um devir, a fantasia enquanto potência infantil está ligada à criação, num processo de formação e de constituição da princesa, ou melhor, do devir-princesa.

Se o Labirinto é fruto da criação de sensações e de percepções, ele dá origem a novas formas de ver, de ouvir e de sentir. Essa linha de fuga distorce a lógica discursiva dominante, a maquinaria de guerra, a dinâmica do controle e o agenciamento maquínico. As sociedades de controle originam ordens sensíveis que implicam modelos no sujeito, produzem subjetividades e modos de vida obedientes ao controle que sustenta a ordem. E a criação vem para subverter essa lógica, à medida que fornece novas possibilidades para o sujeito, como afirmam Deleuze e Guattari (1995, p. 147-152):

> Não há agenciamento maquínico que não seja agenciamento social de desejo, não há agenciamento social de desejo que não seja agenciamento coletivo de enunciação [...]. E não basta dizer que o agenciamento produz o enunciado como o faria um sujeito; ele é em si mesmo agenciamento de enunciação num processo que não permite que nenhum sujeito seja assignado, mas que permite por isto mesmo marcar com maior ênfase a natureza e a função dos enunciados, uma vez que estes não existem senão como engrenagens de um agenciamento semelhante (não como efeitos, nem como produtos).

O Labirinto, dessa maneira, provoca o devir. Nós o entendemos não como uma fuga da realidade, mas como uma fuga daquilo que controla Ofélia. Em outros termos, o devir produz um caminho dos corpos, ao longo de linhas de fuga, onde os modos de percepção, de afeto e de produção de subjetividades são desorganizados e depois recompostos a partir das intensidades das experiências enfrentadas pela menina. Acreditamos, então, que esse processo de devir seja uma recriação de modos de vida, da vida como resistência.

3.3 O direito à fabulação: Ofélia e o devir-criança

Acontecimentos fantásticos – como a presença de seres mitológicos personificando características humanas; libélulas que se assemelham a fadas e a monstros gigantes, além de desenhos em paredes que abrem portais para outros mundos – desempenham um papel fundamental em *O Labirinto do Fauno*, por comporem a sua narrativa e propiciarem liberdade à ficção, enquanto ela tematiza, reflete e traz à tona a potência criadora, em conjunto com as referências históricas da Guerra Civil Espanhola e seus possíveis efeitos na sociedade da época.

Por se tratar de uma obra ficcional, a película de Guillermo del Toro atua tanto como uma espécie de conto de fadas, com características do Maravilhoso e do Fantástico, quanto como um lembrete de um contexto histórico em que atrocidades humanas ocorreram sob um sistema social totalitário e autocrático. No filme, é visível o contraste entre o dia-a-dia de crueldades do Regime Franquista, que se chocam com a potência da infância. No período histórico retratado, percebemos que o poder disciplinar, enquanto uma violência advinda de um regime ditatorial, é exercido sobre os corpos das pessoas e, em especial das crianças, a exemplo do que ocorre a Ofélia.

Essa criança é atravessada pelo poder soberano do Estado, que delineia condutas e normatizações que, necessariamente, a levam a ficar sujeita a uma série de maquinarias disciplinares; que, por consequência, exigem os mais diversos modos de resistência, dentre eles a imaginação (o ato de fabular). A criança em questão torna-se alvo de comportamentos reguladores e de docilidades, sob o crivo familiar, no momento em que se transfere para o QG militar de seu padrasto, o capitão Vidal. A partir desses mecanismos, a gestão de sua individualidade é observada por sua mãe que, a todo momento, tenta tolher sua espontaneidade e sua potência criadora, mediante pequenos conselhos intimidatórios, como: “obedeça ao capitão, pois ele agora é seu pai”; “ele age dessa forma, por se preocupar conosco”.

Essa suposta preocupação de Vidal – que observamos ser apenas com Carmem, devido ao fato de estar grávida de um menino – passa a ocasionar certos receios em Ofélia, causando sua timidez em relação ao padrasto e, em alguns momentos, afetos tristes, paralisantes e cerceadores, ao passo que ele e Carmem tentam censurar as ações dessa criança. Deleuze e Parnet (1998, p. 71) apontam que:

> A tristeza, os afetos tristes são todos aqueles que diminuem nossa potência de agir. E os poderes estabelecidos precisam deles para nos converter em escravos. O tirano necessita nos persuadir de que a vida é dura e pesada. Os poderes têm mais necessidade de nos angustiar, do que de nos reprimir, ou, como disse Virilio, de administrar e organizar nossos pequenos terrores íntimos.

Em meio a esse cenário de dominação e de afecções despotencializadoras, podemos refletir que uma criança – no caso Ofélia – expressa medo (temor de algo), em decorrência do fenômeno ao qual ela está exposta, uma espécie de "corte". A psicanálise tende a interpretá-lo como "sintoma" de um medo mais profundo, porém referimo-nos a ele como a "interdição da fabulação", o "medo de imaginar" ou "medo de fantasiar". A tentação de escapar e de ultrapassar os limites da imagem formal do pensamento é vista como algo impróprio para Ofélia, já que é considerada, pela mãe, como crescida para os contos de fadas.

Deleuze, em sua obra *Crítica e Clínica* (1997, p. 98), explica que: "A criança não para pra dizer o que faz ou tenta fazer, ela faz: explora os meios, por trajetos dinâmicos, e traça seu mapa correspondente". Ofélia, mesmo com medo e desafiando os limites externos e internos a ela, simplesmente segue em frente e utiliza-se da fabulação. Ela escolhe fabular, contrariando a mãe, que prefere que a filha "se torne uma mocinha" (Del Toro, 2007, 01:23:00).

Como vemos na imagem 29, a linha tracejada pelo giz talvez seja uma das estratégias de resistência (linha de fuga) acionadas por Ofélia e o giz se configure com uma chave para abrir essa porta (esse portal) para outro mundo, permitindo que sua imaginação a conduza para um mundo encantado, do qual a menina tanto resiste em fazer parte.

Imagem 29: Ofélia abrindo um portal na parede com o auxílio de um giz.

(Del Toro, 2007, 00:56:11)

De modo visível, em seu direito de fabular ou fantasiar, a menina se utiliza da potência infantil como ferramenta para criar. Conforme nos ensina Antonio Candido (2016), a fabulação, tal como a Literatura, não é só algo fruto da intrepidez, mas sim um direito:

> Assim como todos sonham todas as noites, ninguém é capaz de passar as vinte e quatro horas do dia sem alguns momentos de entrega ao universo fabulado. Daí a necessidade de ler, compreender, interpretar a Literatura como um direito universal e inalienável do ser humano (Candido, 2016, p. 18).

Podemos também entender, de acordo com Bergson (2006 [1948]), esse direito inalienável a fantasiar, ou a fabular – bem como o direito à Literatura – da mesma forma que a infância enquanto potência. “Não há literatura sem fabulação, mas, como Bergson soube vê-la, a fabulação ou a função fabuladora não consiste em imaginar nem em projetar um eu. Mas atinge sobretudo essas visões, eleva-se até esses devires ou potências” (Deleuze, 1997, p. 13). Logo, o ato de fantasiar, de fabular ou imaginar seria uma potência que se manifesta na capacidade de o ser humano se conectar com a fonte criativa, isto é, a fabulação consiste numa possibilidade de criar novos mundos.

Seguindo essa linha de raciocínio, Bergson (2006 [1948]) ainda sugere que as crianças são dotadas de uma intuição imaginativa, que lhes permite explorar o mundo de maneira livre, sem as limitações impostas pela razão e pelo intelecto. Nesse sentido, nos momentos em que Ofélia adentra no mundo da fabulação, ela explora esse universo multifacetado, superando as barreiras entre o eu e o concreto. Podemos, então, compreender que, nesse processo criativo e fabulador, o que ocorre é uma atualização constante do virtual, ao passo que não se pode separar a realidade concreta da fabulação.

Reforçamos que Ofélia se utiliza da potência infantil como ferramenta para fantasiar e criar outras realidades. Ela o faz, por exemplo, por acionar o desejo em um agenciamento de devir-Moana. O desejo, durante a fabulação, atua como uma força que persiste, insiste e resiste. Sobre o desejo, Deleuze (1994, p. 15) enfatiza que:

> Queríamos dizer a coisa mais simples do mundo: que até agora vocês falaram abstratamente do desejo, pois extraem um objeto que é, supostamente, objeto de seu desejo. Então podem dizer: desejo uma mulher, desejo partir, viajar, desejo isso e aquilo. E nós dizíamos algo

> realmente simples: vocês nunca desejam alguém ou algo, desejam sempre um conjunto.

O desejo pela fabulação é desejado tanto por Ofélia quanto pelo Fauno, que a guia nos momentos de inventividade. Em seu íntimo, ambos desejam algo: o Fauno quer retornar ao Mundo Subterrâneo e levar consigo a princesa, enquanto Ofélia deseja salvar a mãe, ver o irmão nascer e resistir às opressões que estão a sua volta.

A figura do Fauno propicia uma representação sobre o que é meio-humano e meio-animal na narrativa fílmica, um ser híbrido, provocando uma compreensão do que é humano e o que há de trágico na vida cotidiana da menina. “Acreditamos no desejo como no irracional de toda racionalidade, e não porque ele seja falta, sede ou aspiração, mas porque é produção de desejo e desejo que produz, real-desejo ou real em si mesmo” (Deleuze; Guattari, 2010, p. 503). O Fauno, nessa produção desejante, é quem produz o desejo-real, desde o momento em que se apresenta à Ofélia até os últimos instantes quando então a princesa Moana retorna para seu Reino. Ele é quem desencadeia o ato de fantasiar, a fabulação da/na menina e sempre aparece nos momentos em que a potência criadora dela emerge, ou seja, o desejo dele produz o desejo-real para a menina, bem como o real e o virtual estão imbricados na constituição dos mundos, se interpenetrando e sendo constantemente atualizados.

A imagem 30, a seguir, retrata o momento em que Ofélia entra no Labirinto pela primeira vez e encontra a figura mitológica do Fauno:

Imagem 30: Ofélia conhece o Fauno

(Del Toro, 2007, 00:23:30)

Como temos enfatizando, a personagem protagonista é atravessada pela máquina-fabuladora, ao criar espíritos, deuses e seres, todos representados na figura

do Fauno, da mandrágora mágica e do Gigante Homem Pálido, vistos, na sequência, nas imagens 31 e 32.

Imagem 31: Articulação da fabulação: Ofélia diante do Homem Pálido.

(Del Toro, 2007, 00:57:19)

Imagem 32: Articulação da fabulação: O Fauno lhe entrega a mandrágora mágica.

(Del Toro, 2007, 00:52:26)

Em muitos momentos, a natureza racional humana de Ofélia entra em contradição com sua potência infantil fabuladora. Deleuze (1997, p. 14) ressalta que: "[...] Compete à função fabuladora inventar um povo", visto que essa potência "[...] É uma máquina de fabricar gigantes, o que Bergson chamava de uma função fabuladora" (Deleuze, 1997, p. 133). Diante de um perigo, enquanto um instinto na ordem virtual, a função fabuladora surge e é capaz de criar produções imaginárias impossíveis de serem compreendidas como se tratando do real ou do virtual.

Nos momentos finais da narrativa fílmica, o capitão Vidal, armado, chega na entrada do Labirinto durante a perseguição à menina e a seu filho recém-nascido. E, atordoado, ele não compreende o que está ocorrendo diante de seus olhos (ver imagem 33):

Imagem 33: *Frame* articulação da fabulação: Ofélia vê e conversa com o Fauno.

(Del Toro, 2007, 01:44:55 - 01:45:52)

O espectador do filme também pode ter dificuldades de ver o que se passa no ambiente, pois as tonalidades frias (o azul e o preto) dão obscuridade e densidade à cena enunciativa. O que provavelmente intriga o capitão, ao surpreender Ofélia com seu irmão recém-nascido no colo, é o fato de ela estar conversando com alguém aparentemente invisível (o Fauno).

Em seus escapes propiciados pela fabulação, o virtual e a potência infantil atuam juntos e de forma criativa, permitindo que Ofélia permaneça em um estado de frequente virtualidade. Para a menina, a função fabuladora torna-se um dispositivo capaz de enfrentar os horrores advindos da guerra, da censura, da interdição de discursos e da truculência. A força de fabulação atua como uma resistência, não apenas como uma reação a uma força opressora, mas sim como uma força criativa que surge da própria vida e do sentido de viver (Deleuze, 1987). Lembremos que, em frente ao próprio medo, Ofélia criou estratégias de enfrentamento aos problemas surgidos no seu cotidiano, como a tentativa de salvamento da sua mãe doente e do irmão ainda no ventre.

Abaixo, na imagem 34, vemos que a menina aceita do Fauno uma mandrágora mágica (em forma de feto) como um amuleto, sob a promessa de que esse estranho ser curaria sua mãe e seu irmão:

Imagem 34: Ofélia alimenta a mandrágora

(Del Toro, 2007, 01:04:44)

A função fabuladora dessa natureza é dinâmica, pois tem como objetivo principal, através da inteligência e das emoções instintivas, apresentar percepções e memórias residuais de construções e representações imaginárias que contrariam as expectativas do mundo concreto. No caso, a mandrágora mágica – simbolicamente em forma de feto, que representa um devir, o devir-existência fora do ventre materno – seria capaz de salvar alguém da morte (a mãe e o irmão), reorientando as expectativas de Ofélia para a preservação dessas vidas e, sobretudo, garantindo a sua sobrevivência.

Para Deleuze (1987), a fabulação é resistência. Fantasiar é resistir. Não de maneira reativa, mas criativa. Nesse sentido, a fabulação de Ofélia é uma criação necessária, a fim de que ela resista a toda realidade opressora que a cerca. “Um criador não é um ser que trabalha por prazer. Um criador não faz mais nada do que aquilo de que ele tem absoluta necessidade” (Deleuze,1987, p. 22). Essa é a noção conceitual de forças reativas e forças ativas, sendo que as forças ativas possuem o poder de transformação e de afirmação, além “do potencial de adquirir novas formas, enquanto as forças reativas tendem à conservação, adaptação e sobrevivência” (Deleuze, 1987, p. 23).

Valendo-se de forças reativas e motivada pelo desejo-real, Ofélia cria o que é o seu próprio real. Deleuze e Guattari (2010, p. 43) traçam a seguinte comparação entre o desejo e o real:

> Se o desejo produz, ele produz o real. Se o desejo é produtor, ele só pode sê-lo na realidade, e de realidade. O desejo é esse conjunto de sínteses passivas que maquinam os objetos parciais, os fluxos e os corpos, e que funcionam como unidades de produção. O real decorre disso, é o resultado das sínteses passivas do desejo como autoprodução do inconsciente. Nada falta ao desejo, não lhe falta o seu objeto. É o sujeito, sobretudo, que falta ao desejo, ou é ao desejo que falta sujeito fixo; só há sujeito fixo pela repressão. O desejo e o seu objeto constituem uma só e mesma coisa: a máquina, enquanto máquina de máquina. O desejo é máquina, o objeto do desejo é também máquina conectada, de modo que o produto é extraído do produzir e algo se destaca do produzir passando ao produto e dando um resto ao sujeito.

E, como máquina, esse desejo produz, por meio da figura do Fauno, uma relação semelhante à de mentoria e à de guia de Ofélia: “o mais humilde de vossos súditos, oh majestade” (Del Toro, 2007, 00:22:46), o que lhe dá o direito de ter acesso à fabulação, ao contrário do que sua mãe afirma: “você está grandinha para encher a cabeça com bobagens” (Del Toro, 2007, 00:02:59 - 00:03:06). Essa máquina desejante oferece alternativas à menina, como: criar mundos, como resistência aos horrores que a cercam, e curar sua mãe, através de uma raiz mágica (Del Toro, 2007, 00:52:18), também como resistência, mas uma resistência à morte.

Por meio da função fabuladora, a menina cria e deseja, não somente para si, mas também para uma comunidade formada por todos os empregados da fazenda de Vidal, os quais anseiam por sua liberdade às custas da ruína do capitão. Notamos, então, progressivamente um enriquecimento da capacidade de Ofélia criar mundos alternativos àquele que se estabeleceu como realidade momentânea para ela. Na perspectiva deleuziana, a arte tem a função de fabulação, como um chamado, uma produção de desejo, ou, ainda, o desejo enquanto uma produção social. O desejo está carregado de energia, para se tornar uma potência que resiste justamente por criar conexões e intensidades. Nesse processo, o desejo é codificado e o sujeito ganha uma identidade: “vos sois a princesa Moana, filha do rei de Petre no Reino Subterrâneo” (Del Toro, 2007, 00:22:55 - 00:22:57), anunciou o Fauno.

Por conseguinte, a noção de sujeito proposta por Deleuze (2001, p. 18) afasta-se da ideia de identidade fechada e se apresenta como multiplicidades e subjetividades que são transformadas pelos acontecimentos que o sujeito sofre, dando origem a uma diferença de intensidades, o que resulta em mais de uma singularidade. De acordo com o autor, cada intensidade ocorre pela ação da exterioridade naquela dobra de subjetividade (cada camada n-1) e os acontecimentos

são as ações de exterioridade sobre os corpos, e que transformam tais acontecimentos em os agenciamentos (Deleuze, 1987, p. 177-178). As subjetividades transitam em cada dobra do sujeito e se transformam em máquinas desejantes, sempre encaixando e desencaixando, territorializando ou desterritorializando.

Outro fato que podemos ressaltar sobre o conceito de fabulação, segundo o autor, é a potência de se criar regimes de verdade. Trata-se de criar verdades ao invés de tomar verdades como certas e, nesse sentido, a arte não aspira alcançar o ideal de verdade, mas sim a materialização de múltiplos presentes, numa transformação constante que permite a ocorrência do devir. A verdade, mais do que ser alcançada, deve desempenhar o papel de ser construída, para transformar o que é fixo e, assim, criar um devir.

Na película de del Toro, a ficção se liberta da categoria de verdade estabelecida pelo plano material. Encontrar a função da fabulação, nessa obra cinematográfica, é encontrar o ponto em que Ofélia se constitui princesa e o ponto que o diretor constitui uma imagem-tempo. O devir e a imagem-tempo pertencem à Ofélia, sujeito a quem foi negado o direito de fabular, de se posicionar de acordo com a sua vontade questionar o lhe é imposto. Por isso, a fabulação é um ato político, de resistir a um regime, diferente da ficção. A ficção pertence, segundo Deleuze (1987, p. 177-178), à palavra do mestre. Fabular ou fantasiar torna-se um direito a utilizar uma força criativa que deixa de lado o reativo, através da oposição e da resposta, e realiza um ato de fala, cria.

Do mesmo modo que o mundo concreto nos fornece limites fixos, ele também pode ultrapassar essas fronteiras, pois o real pode se atualizar constantemente – a depender do uso que o sujeito faz da potência criadora como possibilidade de criação de novas formas e mundos – e, assim, traçar outros mapas correspondentes a essas criações. Um exemplo dessa movência é a personagem Alice, de Lewis Carroll, que “torna-se mais velha do que era e torna-se menor do que é” (Deleuze, 1994, p. 25), ao longo de toda a narrativa fantástica da obra literária *Alice no País das Maravilhas* (2002 [1865]). Em *A Lógica do Sentido*, Deleuze (1994) nos esclarece acerca desse processo, trazendo o conceito do devir-Alice como a transformação contínua e imprevisível da constituição de Alice tomando como elemento de análise a obra de Carroll, em que a personagem está em um constante movimento de se constituir e desconstituir. O devir-Alice nos sugere uma fluidez de identidade, desafiando noções fixas do ser, ajudando-nos a compreender a natureza fragmentada e mutável da

existência, onde a identidade é constituída através de um processo de constante devir. Alice não é apresentada como um sujeito fixo, mas sim como um processo de experimentação, um devir.

Ao comparamos a menininha loira de Lewis Carroll com a menininha sonhadora de del Toro, compreendemos que são os horrores em que Ofélia está inserida, somados a um relacionamento desprovido de afeto e de carinho com seu padrasto, que tentam transformá-la em um sujeito crescido (emburrecido), que não fabula e que não experimenta o devir-princesa. Com Alice, o que acontece é o contrário, porque é a sua recusa em crescer que a insere em um movimento de constante devir. Ofélia não recusa o amadurecimento e o seu devir ocorre como produto direto da fabulação, que é utilizada como ferramenta de resistência. “A resistência afeta o corpo e é afetada por outros corpos (latitude), tem um poder de afetar e um poder de ser afetada. Neste processo, há afecções ativas e afecções passivas, uma potência de agir e ela uma potência de sofrer” (Deleuze, 1968, p. 110).

Com Alice, a resistência ocorre em forma de fabulação e o pensamento emerge como uma problematização, que é a procura pela saída do País das Maravilhas. Da mesma forma, acontece com Ofélia: nos momentos em que o Fauno a encontra, há um movimento inevitável de puro devir. O pensamento dessa garotinha emerge como problematização no sentido de: como executar cada tarefa que precisa cumprir diante do comando de seu mentor? Fabulando. Isso é o que torna esse processo do devir mais doloroso e difícil de atravessar, devido a não aceitação desse ato de imaginar e criar por parte da mãe de Ofélia. Reiteramos os questionamentos: é possível discernir o que é real e o que é virtual no mundo de Ofélia? Ao final, Ofélia será capaz de cumprir a última e mais dolorosa tarefa, que é entregar seu irmão inocente em sacrifício para redimir a sua teimosia em fugir do Mundo Subterrâneo? A resposta para essas duas perguntas finais é a mesma: não.

Ao embarcar numa jornada em que o virtual se atualiza constantemente, Alice encontra uma série de personagens e de situações que desafiam as leis da lógica e da razão. E, ao atravessar o País das Maravilhas, sua própria constituição e sua percepção do mundo começam a se desfazer, em uma série de devires, nos quais ela se torna temporariamente algo diferente de si mesma. Por exemplo, nas cenas em que se torna maior e menor, ao se relacionar com animais e objetos de maneira incomum – como o gato invisível formado por uma fumaça ou o coelho que está sempre atrasado –, ela desafia as expectativas de sua própria existência. Ofélia, ao

embarcar nessa mesma jornada de devires, sua percepção de mundo também se desfaz, porque, em um momento, ela é Ofélia e, em outro, a princesa Moana perdida. Adentra em uma árvore morta e oca, como Alice, mas, ao contrário de um mundo de maravilhas, Ofélia encontra um sapo gordo, gigante e abjeto, detentor de uma chave capaz de abrir possibilidades para a garotinha espanhola.

A esse processo que as duas personagens atravessam, cada uma em sua respectiva narrativa, chamamos de devir-criança (Deleuze; Guattari, 1995a) e tomamos a liberdade de comparar, em nossa análise, o devir-Alice ao devir-princesa Moana, ou seja, o movimento de constituição de Alice e o movimento de constituição de princesa. O devir-criança pode ser entendido como o processo de uma criança que se faz, se refaz e se desfaz em meio à atualização do virtual. O devir-criança, conforme explorado por Deleuze e Guattari em *Mil Platôs* (1995a), representa um conceito complexo que desafia as noções tradicionais de identidade e de desenvolvimento humano. Nessa obra, para compreender o processo de tornar-se criança, os autores propõem uma abordagem não linear e não hierárquica, rejeitando narrativas lineares de crescimento e de maturidade, em favor de um entendimento fluido e em constante produção. Para eles, o devir-criança não se limita à infância como uma fase específica da vida, mas é um "estado de ser" que permeia todas as idades. É um movimento em direção à liberdade, à criatividade e à espontaneidade e desafia as estruturas fixas e as normas sociais. Os autores argumentam que a criança não é um estágio de desenvolvimento a ser superado, mas uma fonte de potencialidade que deve ser cultivada ao longo da vida.

Nesse sentido, observamos que, nos atos de educar e de instruir, a mãe de Ofélia age com a filha de maneira a tentar inibir essa potencialidade na menina, por enxergar essa direção dela à liberdade como "um problema" cuja "tarefa é resolvê-lo" (Deleuze, 1988, p. 263). Em outros termos, para Carmem, o problema é Ofélia ainda gostar de contos de fadas, já que ela se encontra crescida para "isso", em sua perspectiva de mãe castradora: "Não entendo porque você trouxe tantos livros Ofélia! Vamos ao campo, ao ar livre! Uh! Contos de fada, você não está bem grandinha para encher a cabeça com essas bobagens?" (Del Toro, 2007, 00:02:48 - 00:03:08). E, em outro momento, num diálogo com a sua mãe e o seu padrasto, a menina é surpreendida por ter colocado uma mandrágora supostamente mágica embaixo da cama da mãe. Ambos, Vidal e Carmem, censuram-na por tal atitude:

> – Ofélia, o que essa coisa faz embaixo da minha cama?
> – É uma raiz mágica, quem me deu foi o Fauno!
> – A culpa é dessas porcarias que você a deixa ler! Olha o que conseguiu?
> – Por favor deixe-nos a sós...eu falarei com ela, querido!
> – Está bem, como quiser!
> – Ele disse que a curaria, e curou!
> – Ofélia, tem que escutar seu pai, você precisa mudar!
> – Não! Eu quero sair daqui! Eu quero ir embora daqui, por favor! Por favor, vamos!
> – As coisas não são assim tão simples, daqui a pouco será uma moça e logo vai entender que a vida não é como em seus contos de fada. O mundo é um lugar cruel, e isso você terá que aprender, mesmo que se magoe. (Del Toro, 2007, 01:21:59 - 01:22:58).

Para dona Carmem, Ofélia parece estar em um estado infantil, no sentido pejorativo do termo, mas compreendemos que ela se encontra em um processo de devir-criança, e que, ao longo do cumprimento das três tarefas, vai se constituindo como um devir-princesa. Justamente por se tratar de uma ruptura com as categorias fixas de idade e de identidade, o devir permite que Ofélia se abra para novas possibilidades e experiências. Sua jornada, por meio da fabulação, é composta de momentos de descobertas e de experimentações que desafiam as convenções sociais, naturais e culturais da sociedade em que está imersa.

A única solução, de acordo com a mãe, seria a menina entender "[...] Que a vida não é como nos contos de fada" (Del Toro, 2007, 01:22:50). A forma de entender o problema, segundo a reação de Ofélia, é determinada pela condição de possibilidade do recebimento de uma aparente solução apontada pelo raciocínio da mãe: crescer e parar de fabular, crescer e parar de fantasiar.

Refletindo acerca dessa "solução" enquanto uma ideia, não obstante, Deleuze (2007) propõe redefinir o conceito de ideia como expressão problematizadora do pensamento, uma vez que tal conceito é afirmado como insistência em todo ato de pensar e, no campo simbólico, as ideias são expressas como sinais. O ato de aprender, diferentemente do ato de pensar, não reside na interpretação desses sinais, mas em vivenciar a encenação dramática de ideias como problemáticas. Para Ofélia, aprender "[...] Que a vida não é como nos contos de fada" (Del Toro, 2007, 01:22:50) significa que ela precisaria aceitar a encenação dramática da realidade concreta e opressora que a cerca (viver em condições de opressão, de afeto de desprezo e de censura), coisas que, infelizmente, ela já experimenta. O que seria preciso, para se

“curar”, era uma aceitação desse real como sendo o seu real e o abandono da potência infantil criadora?

Recordemos que Lewis Carroll, em diversos momentos de sua famosa narrativa literária *Alice no País das Maravilhas*, nos convida à experimentação da fabulação através de jogos conhecidos como *croquet*, tênis, xadrez ou o jogo de corrida, na companhia da Rainha de Copas e de seus guardas de cartas. E que, em dado momento da história, a personagem Alice sobe para a superfície do ambiente depois de nadar no mar das próprias lágrimas. Tais cenas enunciativas construídas pela escrita potente de Carroll nos remetem novamente a Deleuze e Guattari (2010) que enfatizam a importância do jogo e da brincadeira como formas privilegiadas de expressão do devir-criança. O jogo não é apenas uma atividade recreativa, mas um espaço de liberdade e de experimentação, onde as fronteiras entre o real e o virtual se tornam fluidas. É através do jogo que as crianças exploram novas identidades e relações com o mundo ao seu redor.

Assim como Alice, em meio ao *croquet*, às corridas e a outras atividades com a Rainha de Copas e seus guardas, na obra de del Toro, as três tarefas que Ofélia necessita cumprir funcionam como etapas de um grande jogo. Em seu final, a vitória significaria o retorno da princesa Moana ao Reino Subterrâneo, acompanhado por desafios e resistências. Enquanto o “mundo dos adultos” ao redor de Ofélia valoriza a conformidade e a estabilidade, em detrimento da criatividade e da espontaneidade, essa menina de 10 anos se aventura no devir-criança, ao longo de toda a narrativa, com o objetivo de enfrentar oposições e incompreensões por parte daqueles que buscam lhe impor normas e padrões rígidos. Alguns exemplos podem ser observados desde o momento em que ela está a caminho da fazenda onde reside Vidal e, na estrada para lá, ao avistar um totem de um ser mitológico (que se assemelha ao Fauno), interage com uma fada, até o fim, nas últimas cenas do filme, quando ela chega na sala do trono do Reino Subterrâneo.

Caminhando para o encerramento deste tópico, intitulado “O direito à fabulação: Ofélia e o devir-criança”, e, em decorrência, para o fechamento do capítulo com foco numa análise discursiva, outro ponto que gostaríamos de ressaltar e que Deleuze (2014) propõe é o de uma concepção dinâmica e fluida da resistência, enraizada no conceito de devir: “Resistir é o potencial da força, se vocês querem, enquanto não se deixa esgotar pelo diagrama. Ou então, o que é o mesmo, é o potencial da singularidade enquanto não se deixa esgotar por uma relação de forças

dada no diagrama. Há resistências [...]" (Deleuze, 2014, p. 207). Em outras palavras, podemos considerar que a resistência de Ofélia está atrelada ao seu processo de devir.

O filósofo desafia a ideia de resistência como uma oposição fixa e estática ao poder estabelecido, já que ele a vê como um processo contínuo de transformação e de criação de novas formas de existência. Isso significa que ele rejeita a ideia de resistência como uma reação pontual a uma opressão específica:

> As forças vêm sempre de fora, de um fora mais longínquo que toda forma de exterioridade. Por isso não há apenas singularidades presas em relações de forças, mas singularidades de resistência, capazes de modificar essas relações, de invertê-las, de mudar o diagrama instável. E existem até singularidades selvagens, não ligadas ainda, na linha do próprio fora e que borbulham justamente em cima da fissura [...]. Mas, por mais terrível que seja essa linha, é uma linha de vida que não se mede mais por relações de forças e que transporta o homem para além do terror (Deleuze, 1988, p.129-130).

Ele a percebe como um fluxo contínuo de intensidades que atravessam diferentes domínios sociais, políticos e individuais. Essas intensidades não estão limitadas a um único momento ou evento, mas são partes de um processo em constante movimento. Além do mais, a resistência não é apenas uma reação ao poder estabelecido, mas um devir que busca criar novas formas de vida e de relação com o mundo. Até porque há uma certa relação entre a resistência e a vida.

Esse devir como produto da resistência seria um movimento em direção à liberdade e à autonomia, que desafia as estruturas de poder existentes e busca novas possibilidades de existência, como considera Deleuze (1988, p. 99):

> A vida se torna resistência ao poder quando o poder toma como objeto a vida. Quando o poder se torna biopoder, a resistência se torna poder da vida, poder-vital, a força vinda do lado de fora. A vida não seria essa capacidade de força de resistir?

Por meio do processo de devir de Ofélia, entendemos a fluidez da resistência enquanto uma estratégia para a protagonista se manter viva. Essa resistência não está presa às formas fixas ou estáticas, mas é capaz de se adaptar e de se transformar conforme as circunstâncias. *N'O Labirinto do Fauno*, ela ocorre, por exemplo, seja por meio de uma fada que conduz Ofélia rumo ao seu primeiro encontro com o Fauno, seja pelo recebimento de uma mandrágora para curar dona Carmem e auxiliar Ofélia a cumprir sua tarefa.

Essa fluidez é fundamental para o devir e a resistência, pois permite que Ofélia se mantenha viva e relevante em face das mudanças constantes do meio. “Não se sabe do que o homem é capaz enquanto vivo, como conjunto de forças que resistem” (Deleuze, 1988, p. 100). Ofélia foi capaz de passar por processos de devir, um processo de transformação constante e imprevisível, que desafia as estruturas de poder existentes e busca criar novas possibilidades de existência.

Por fim, concluímos que o direito à fabulação de Ofélia e o seu devir-criança – percebidos ao longo do filme de del Toro, mas capturados de algumas cenas enunciativas por meio de nossa análise com viés discursivo – tornam possíveis compreender o sentido rizomático da resistência, como fazem as plantas, na trama do subterrâneo. Esses são modos de criar uma complexa realidade não hierárquica e não hegemônica de existência que simplesmente faz continuar a vida. No final das contas, ou melhor, em síntese, foram esses os conceitos basilares que pretendemos relacionar com a análise de *O Labirinto do Fauno.* Fabular, imaginar, fantasiar, torna-se uma estratégia de sobrevivência que, mesmo circunscrita ao contexto histórico da Guerra Civil Espanhola, emana elementos que podem ser atualizados e reelaborados diante das mazelas de cada tempo. O discurso de Ofélia não está na ordem do registro histórico, o que fica a cargo dos demais personagens “humanos” do filme, mas ele pertence à ordem do possível e é esse possível que a vida insiste em produzir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A película *O Labirinto do Fauno* (2007), de Guillermo del Toro, nos transporta para dentro de um ambiente marcado pelo conflito e pela destruição, elementos que se cruzam com práticas de resistência criativa, não apenas de sobrevivência, mas também de manutenção da humanidade.

Em meio a sua fabulação, Ofélia propõe a si própria três tarefas que lhe são atribuídas por um misterioso Fauno, personagem que ela encontra num antigo labirinto perto da fazenda em que reside atualmente. O Fauno, de aspecto estranho e semelhante a uma esfinge, é claramente ambíguo: enquanto criatura boa, é gentil em alguns momentos; e, enquanto criatura assustadora, é mal e ameaçador em outros momentos. Nessa espécie de conto de fadas *dark*, o Fauno, como mensageiro do rei do Mundo Subterrâneo, atua como a porta de entrada de Ofélia rumo a uma jornada emocionante de resistência criativa e de constantes devires.

Em um mundo assolado por conflitos bélicos, crianças como Ofélia emergem como verdadeiros heróis invisíveis, navegando pelos horrores da guerra com uma resiliência admirável. Enquanto adultos desse mundo cruel enfrentam os desafios políticos e militares empunhando armas, realizando acordos ou meramente se sujeitando a situação por meio da obediência sem questionamentos, a menina Ofélia desenvolve estratégias criativas, através da fabulação, para resistir às adversidades que permeiam sua vida**.**

Além dela, durante a Guerra Civil Espanhola e a Segunda Guerra Mundial, muitas outras crianças foram expostas a uma infinitude de horrores. Contudo, elas ousaram fabular a fim de criarem um refúgio crucial e uma forma de resistência e de insubordinação à ordem do momento – crescer, amadurecer e encarar a realidade momentânea. Ofélia e muitas outras crianças, que viveram, na história mundial, em meio ao caos e à violência, criaram mundos e possibilidades, na esfera do virtual, para se sentirem seguras; enquanto nós, adultos, jamais saberemos como esses lugares e reinos distantes se atualizam.

A fabulação infantil, de modo geral, permite que as crianças transformem sua realidade imediata em algo menos ameaçador, além de ser um recurso para preservar a infância e a inocência em um ambiente de guerra. Ofélia e diversas outras crianças espalhadas pela Europa, durante as décadas de 1930 e 1940 podem ter se agarrado a memórias de tempos mais pacíficos e usado sua potência infantil criadora, para manterem viva a esperança de um futuro melhor.

Inferimos que a esperança de Ofélia em retornar para sua verdadeira casa, no Reino Subterrâneo, simboliza a esperança de muitas das crianças que ansiavam por dias melhores. Por mais sombrios que sejam os tempos, as crianças, muitas vezes, mantêm uma crença inabalável em um futuro melhor, e essa esperança se torna uma potência que guia suas ações e suas decisões, motivando-as a criar e a perseverar, mesmo quando tudo ao seu redor parece desmoronar. Essa resiliência, somada à resistência enquanto uma potência capaz de criar mundos, é um testemunho da capacidade humana de encontrar luz, mesmo nas trevas mais profundas. Criar então é resistir. Mas o que é que a fabulação cria? Ela pode criar percepções e afetos, ou simplesmente sensações que consistem nesses compostos. As percepções são independentes de quem as vivencia, da mesma forma que os afetos excedem a força daqueles por quem passam (Deleuze, 1983). Sensações, percepções e afetos

tornam-se, na obra deleuziana e segundo seus termos, “seres” ou forças que são independentes, excedendo qualquer experiência.

Essas sensações e esses blocos de percepções e afetos que Ofélia cria devem se sustentar e devem ser preservados, porque essa é a condição da fabulação: ela se faz com sensações. A sensação está nos corpos, é uma variação que o corpo experimenta, ela o deforma, é seu agente de deformações. Os corpos sofrem espasmos, isto é, uma ação de forças invisíveis sobre eles, que os deformam e produzem movimento sem sair do lugar. Um corpo é afetado por uma sensação, quando as palavras não conseguem dar conta dessa experiência, quando os discursos são desestabilizados, quando ele é apenas uma testemunha muda da sua alteração, da oscilação dos seus contornos. Sensação não é sentimento, é afeto e tem a ver com instinto. O sentimento consiste em uma produção discursiva baseada em determinada afetação sensível, é uma forma de representar e de expressar a partir do sentido, do código estabelecido, o que é vivenciado através da experimentação de uma sensação (Deleuze, 1983).

Todas essas sensações e esses afetos são o combustível de que Ofélia se apropria para criar e, por conseguinte, resistir. Com a fabulação, a criança cria e preserva. A resistência de Ofélia não deve ser vista apenas como uma forma de rejeitar ou de se opor a algo, mas como uma maneira de criar novas formas de existência, ou seja, novas formas de criar, de conservar e de resistir, de libertar a vida onde ela está cativa ou, pelo menos, de tentar libertá-la através de um desafio difícil e incerto: as três tarefas.

As imagens desse filme/conto de fadas criado por del Toro, mesmo as grotescas e macabras, obrigam-nos a embarcar na aventura vivenciada pela protagonista e a questionar: como a criação artística, a fantasia, vem para subverter essa lógica à medida que fornece novas possibilidades para o sujeito? Quando Ofélia falha em um de seus testes, não vê que o monstro diante dela acordou e está usando os seus olhos para localizar e comer uma de suas fadas, é como se o diretor estivesse a nos dizer que “nem o mundo real nem o mundo dos contos de fadas estão a salvo da perversidade frente a uma distração”. Em outras palavras, é preciso estar(mos) alertas, manter(mos) um olhar vigilante e ao mesmo tempo criativo para as nossas próprias experiências atuais e virtuais, para não sucumbirmos, mesmo diante do caos ou da tragédia.

Para relembrarmos o mínimo do que foi discutido, como vimos, o imaginário subjetivo do diretor del Toro é multifacetado, ao passo que, no decorrer do filme, ele emprega ângulos diferentes de câmera, fazendo zoom e afastando o ângulo das cenas, misturando o preto e o branco com um espectro de outras cores, mudando abruptamente a história pessoal de Ofélia e o mundo criado por ela para as lutas dos guerrilheiros. Com tais recursos cinematográficos, cada cena exige do espectador uma concentração total, pois há pormenores que revelam e reforçam o quanto o mundo real está ligado, o tempo todo, a nossa própria potência criadora e ao que podemos criar com ela.

Por meio da análise propiciada pelo nosso objeto de pesquisa, também percebemos que o discurso de Ofélia não está na ordem do registro histórico, o que fica a cargo dos demais personagens "humanos" do filme, o discurso pertence à ordem do possível que a vida insiste em produzir. *O Labirinto do Fauno* – no qual notamos elementos do modo narrativo fantástico, mais precisamente dos contos de fada – não foi criado para incutir medo nas crianças. Ele não é uma das narrativas fílmicas que desempenham diretamente esse papel; ao contrário, possibilita – não somente às crianças, mas ao público em geral – manter ativa a potência criadora e mostrar qual é essa ordem do possível produzido pela vida. A narrativa nos aponta a magia e a esperança da própria Ofélia criando e vivendo seu próprio conto de fadas. E nós, particularmente, gostamos desse tipo de narrativa: as que invertem a ordem do natural, a fim de criar novas possibilidades de existência, os anárquicos, em especial o conto de Ofélia, que têm um enorme quociente de escuridão por algo indispensável à potência, para suscitar como combustível a resistência e a insubordinação, em forma de criação florescente em meio a essa escuridão. Acreditamos que essa pesquisa não se encerrou nas linhas e entrelinhas aqui traçadas, e esperamos que a discussão realizada nesta Dissertação de Mestrado não tenha se esgotado, pois o nosso projetor ainda permanecerá ligado por mais um tempo, tentando captar outras nuances do multifacetado *Labirinto do Fauno*.

REFERÊNCIAS

ALEGRETTE, Alessandro Yuri. Entre o horror e a beleza: a sublime estética gótica dos filmes de Guillerme del Toro. **Revista Abusões**, Belo Horizonte, n. 2, v. 2, 2016. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/abusoes/article/view/25719/22961. Acesso em: 14 abr. 2023.

ALICE no País das Maravilhas (Alice in Wonderland). Direção: Clyde Geronimi, Jackson Wilfred, Luske Hamilton e Ben Sharpsteen. Estados Unidos: Wall Disney Studio, 1951. 75 min., son. & color.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. **A estética do Filme**: Jacques Aumont e outros. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. 2. ed. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. Tradução: Adolfo Casais Monteiro. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BILATE, Danilo. Deleuze e a imagem: um problema estético. **Revista Trans/Form/Ação**, Rio de Janeiro, v. 3, p. 25-34, 2019. Disponível em: https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/transformacao. Acesso em: 10 set. 2023.

BACCARO, Gisele; GUZMAN, Maria José. **El Latin cine y sus linguajes**. Quito: Signs, 2013.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos contos de fada**. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

BUENO, Gabriel; ZANELLA, Andrea Viera. Imagem Cinema e Psicologia: Compondo aproximações entre a arte e a ciência. **Revista Psicologia**, São Paulo, v. 33, p. 1-10, 2022. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/psicorevista. Acesso em: 2 ago. 2023.

CARNEIRO, Beatriz Scigliano. Arte: máquina de guerra. **Terr@: verve**, revista semestral autogestionária do Nu-Sol, n. 11, 2007. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/verve. Acesso em: 14 ago. 2023.

CARROLL, Lewis. **Alice**: edição comentada. Tradução: Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

CAILLOIS, Roger. **Au Coeur du Fantastique**. Paris: Gallimard, 1965.

CANDIDO, Antonio. **O Direito à Literatura**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2016.

CATLETT, Juan Mora. **Cineastas en conversación**: entrevistas y conferencias. 2007. 319 f. Tese (Doutorado) – Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2007.

CHAVÉS, Daniel. De Faunos hispânicos y monstros em inglés: la imaginación orgânica em el cine de Guillermo del Toro. *In*: VARGAS, José. **Tendencias del Cine Iberoamericano em el nuevo milenio**: Argentina, Brasil, España y México. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 2011, p. 371-407. Disponível em: https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=508634. Acesso em: 24 maio 2023.

COSTA, Fernando Morais da. A inserção do som no cinema: percalços na passagem de um meio visual para o audiovisual. **Mídia Brasileira**, Rio de Janeiro, Rocco, 1992. (Dossiê: 2 séculos de história).

COSTA, Dhemersson Warly Santos; BRITO, Maria dos Remédios de. **A literatura de Caio Fernando Abreu como máquina de guerra**, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 73-85, jan.-jun. 2018. Disponível em: https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/scriptorium/article/view/31475. Acesso em: 25 set. 2022.

COSTA, Rogério da. A presença da Semiótica de C.S. Pierce nas reflexões de Gilles Deleuze sobre os Signos Cognitivos. **Cognitio**: Revista de Filosofia, São Paulo, v. 20, n. 2, p. 286-303, 2019. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/index.php/cognitiofilosofia/article/view/45235. Acesso em: 07 abr. 2024.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**: Cinema 1. Tradução: Stela Senra. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Tradução: Stela Senra. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**: Cinema 2. Tradução: Renato Janini. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DELEUZE, Gilles. **A Lógica do sentido**. Tradução: Luiz Roberto Salinas Fortes. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.

DELEUZE, Gilles. **Crítica e Clínica**: O que dizem as crianças. Tradução: Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. **Empirismo e Subjetividade**: ensaio sobre a natureza humana segundo Hume. Tradução: Luiz Orlandi. São Paulo: Editora 34, 2001.

DELEUZE, Gilles. **Espinosa**: Filosofia Prática. Tradução: GT Deleuze – 12. Coordenação: Luiz Orlandi. São Paulo: Escuta, 2002.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**: Cinema 2. Tradução: Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. Tradução: Luiz Orlandi. São Paulo: Brasiliense, 2006.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução: Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 2007.

DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon**: Lógica da sensação. Tradução: José Miranda Justo. São Paulo: Zahar, 2007.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. Tradução: Luiz B. Orlandi. São Paulo: Editora 34, 2008.

DELEUZE, Gilles. **El poder**: curso sobre Foucault (Tomo 2). Tradução: Pablo Ariel Ires. Buenos Aires: Cactus, 2014.

DELEUZE, Gilles. **Dois regimes de loucos**: textos e entrevistas (1975-1995). Tradução: Guilherme Ivo. São Paulo: Editora 34, 2016.

DELEUZE, Gilles. **Prost e os Signos**. Tradução: Antônio Piquet e Roberto Machado. São Paulo: Editora 34, 2022.

DELEUZE, Gilles. **O que é o ato de criação**. Palestra proferida por Gilles Deleuze na fundação FEMIS em 1987. Tradução: Bettina Precioso (2003). Disponível em https://gep21.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/02/deleuze-c2bfque-es-el-acto-de-creacion.pdf. Acesso em: 23 out. 2023.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e Esquizofrenia. vol.1. Tradução: Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1995a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e Esquizofrenia. vol. 2. Tradução: Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 1995b.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e Esquizofrenia. vol. 4. Tradução: Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?** 3. ed. Tradução: Bento Prado Júnior e Alberto Alonso Muños. São Paulo: Editora 34, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo**: Capitalismo e Esquizofrenia 1. Tradução: Luiz Orlandi. São Paulo: Editora 34, 2010.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka**: por uma literatura menor. Tradução: Cintia Vieira da Silva. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Escuta, 1998.

DEL TORO, Guillermo; ZICREE, Sott Mark. **Guilhermo del Toro**: Cabinet of Curiosities – my notebooks, collections e others obsessions. New York: Harper Collins, 2013.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico**. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus Editora, 1990.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

FARINA, José; FONSECA, Tereza. O Cine pensamento de Deleuze: contribuições a uma concepção estilístico-política da subjetividade. **Revista Psicol. USP**, São Paulo, v. 26, 2015. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/psicousp. Acesso em: 12 abr. 2022.

FERRANDO, Jorge Nieto. Espectador implícito y estrategias retóricas en el cine antifranquista possibilista. **Atlante Revue d'études romanes**, España, v. 7, p. 3-16, 2017. Disponível em https://journals.openedition.org/atlante/17054. Acesso em: 10 jun. 2024.

FELINI, Frederico. **Fazer Cinema**. Tradução: Giovani Gazin. Rio de Janeiro: Civilização Brasiliense, 2000.

FLAUSINO, Cristina Valéria. **Rosto e Rostificação**: Os modos de operar da máquina abstrata da rosticidade. 2019. 248 f. (Tese) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. A Literatura Fantástica: gênero ou modo? **Revista de Estudo Literário Terra Roxa e outras terras**, Londrina, v. 26, 2013, p. 18-31. Disponível em: https://www.uel.br/pos/letras/terraroxa/g_pdf/vol26/TR26b.pdf. Acesso em: 25 abr. 2024.

GARCIA, Flávio; BATISTA, Angélica Maria Santana. Dos Fantásticos ao Fantástico: Um percurso por teorias do gênero. **Revista Soletras**, Rio de Janeiro, n. 10, p. 107-115, 2005. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/soletras/article/view/4557/3333. Acesso em: 23 jul. 2023.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da Mitologia grega e romana**. Tradução: Vitor Jaboille. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

GUBERN, Román. **El marco de estudios generales sobre el cine de la guerra civil**. Madrid: Filmoteca Española, 1986.

GUENARI, Guiliana. **O Espectador e o diretor de arte no filme *O Labirinto do Fauno***. 2018. 140 f. (Monografia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba: 2018.

GUERREZI, Evânio Márlon. **Estado e resistência**: Deleuze, Guattari e a distopia do real. 2015. 105 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Centro de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Campus de Toledo, Toledo, 2015.

HAGGERTY, George Engle. **Gothic Fiction / Gothic Form**. Pennsylvania: Pennsylvania University Press, 1989.

HUR, Domênico Uhng. Poder e potência em Deleuze: forças e resistência. **Mnemorise**, v. 12, n. 1, p. 210-232, 2016. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/mnemosine/article/view/41669. Acesso em: 15 dez. 2019.

MENDONÇA, Helder Bruno. O estilo cinematográfico e a expansão do universo fílmico em obras do diretor Guillermo del Toro. *In*: LIRA, Bertrand; MACEDO Simone de. **A mise em scéne cinematográfica**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2019. p.61-80. Disponível em: https://marcadefantasia.com/livros/veredas/miseencene/miseenscene.pdf. Acesso em: 15 jul. 2023.

MOURÃO, Maria Dora Genis. A Montagem Cinematográfica como ato criativo. **Revisita Significação**, São Paulo, n. 25, 1990. Disponível em https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65628. Acesso em: 15 jun. 2023

NASCIMENTO, Roberto Duarte Santana. **Teoria dos signos no pensamento de Gilles Deleuze**. 2012. 203 f. Tese (Doutorado) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema I**: géneros cinematográficos. Portugal: Livros LabCom, 2010.

O LABIRINTO do Fauno (El Laberinto del Fauno). Direção: Guillermo del Toro. ESP/MEX/EUA: Estúdios Picasso, Tequila Gang e Esperanto Filmoj, 2007. 119 min., son. & color.

O MÁGICO de Oz (The Wizard of Oz). Direção: Victor Fleming. Estados Unidos: Metro Golden Meyer, 1939. 101 min., son. & color.

OLIVEIRA, Claudia Silene Pereira de. **O cinema que nos dá o que pensar em Gilles Deleuze**. 2009. 88 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009.

OLIVEIRA, Leonardo Araújo. Filosofia e Cinema em Deleuze: da imagem-movimento às condições de sua superação. **Revista Pandora Brasil**, Bahia, n. 34, p.1-13, 2011. Disponível em: https://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/filosofia_34/leonardo.pdf. Acesso em: 23 jul. 2023

OLIVEIRA JÚNIOR, José de. Iluminação e especialidade em Adolphe Asppia. **Revista Arte em Cena**, Goiânia, v. 2, n. 3, p. 188-202, 2016. Disponível em https://revistas.ufg.br/artce/article/view/43586. Acesso em: 16 jun. 2023

PAIVA, Roberta Kelly. O Fauno de Mallarmé e o mito de Pã e Seringe: olhares cruzados. **Revista de Estudos Literários da UFBA**, Bahia, v. 4, p. 1-15, 2022. Disponível em: https://inventario.ufba.br/07/OFaunoDeMallarme.pdf. Acesso em: 24 ago. 2023.

PAULO, Yves São. O relógio, o cinematógrafo e o instante: Henri Bergson na virada do século. **Revista Ideação**, n. 37, jan./jun. 2018. Disponível em:

https://periodicos.uefs.br/index.php/revistaideacao/article/download/3535/2835/14290. Acesso em: 25 jul. 2024.

REIS, Francis Vogner dos. O Labirinto do Fauno (El Laberinto del Fauno), de Guillermo del Toro (México/Espanha, 2006). **Revista Eletrônica Cinética Cinema e Crítica**. Disponível em: Cinética (revistacinetica.com.br). Acesso em: 14 nov. 2023.

RODRIGUES, Rodrigo Fonseca. As sonoridades e os devires da escuta cinematográfica. **Revista Interamericana de Consciência Midiática**, São Paulo, v. 11, n. 22, p. 325-339, 2012. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/animus/search?subject=comunica%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 01 maio 2023.

ROMAGUERA, José. **A Linguagem Cinematográfica**: gramática, gênero, estilos e materiais. Tradução: Luíza Guerra. Campinas, SP: Papirus, 1999.

SÁ, Daniel Serravalle de. **Gótico Tropical**: o sublime e o demoníaco em *O Guarani*. Salvador: EDUFFBA, 2010.

SALES, Alessandro Carvalho. Deleuze com Pierce: Considerações sobre o signo e o cinema. **Revista Unimontes Científica**, Montes Claros, v. 6, n. 1, 2004. Disponível em: https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/unicientifica/article/view/2466. Acesso em: 28 set. 2023.

SANTOS, Juliá. **Intervención y no intervención extranjera en la guerra civil**: República y guerra en España 1931-1939. España: Universidad de Murcia-Primavera, 2006.

SANTOS, Zanara Araújo dos. Entre máquinas: a produção maquínica de Deleuze e Guattari. **Revista Trágica**: estudos de filosofia da imanência, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 55-73, 2021. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/tragica/article/download/37053/pdf_1. Acesso em: 25 jul. 2024.

STEPHENSON, Ralph; DEBRIX, Jean. **O cinema como arte**. Tradução: Tati de Morais. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. 2. ed. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. Tradução: Silvia Delpy. São Paulo: Perspectiva, 2004.

TURNER, Graeme. **O cinema como prática social**. Tradução: Mauro de Silva. São Paulo: Summus Editorial, 1997.

VASCONCELLOS, Jorge. Imanência e vida filosófica: considerações preliminares acerca da ideia de plano de imanência em Gilles Deleuze. **Revista Princípios**, Rio de Janeiro, v. 6, p. 115-122, 1998. Disponível em: https://revistaprincipios.emnuvens.com.br/principios. Acesso em: 15 abr. 2023.

VASCONCELLOS, Jorge. A antologia do Devir de Gilles Deleuze. **Revista Kalagatos**, Fortaleza, v. 2, p. 137-167, 2005. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/kalagatos/index. Acesso em: 15 abr. 2023.

VARGAS, José Cruz. La mirada infantil y los cuentos de hada em la trilogia hispânica del Guillermo del Toro: Entre lo real y lo fantástico. *In*: SATARIN, Mónica. **Fundido encadeado**: Reflexíones, ficciones, documental, bandas sonoras. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2016. p. 141-170.

VEIGA-NETO, Alfredo. Porque governar a infância? *In*: RESENDE, Haroldo de. **Michel Foucault**: O governo da Infância. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015. p. 51-60.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZOURABICHVILI, François. **O Vocabulário de Deleuze**. Tradução: André Telles. São Paulo: IFCH Unicamp, 2004. p. 29-35.

ANEXOS

Anexo A – Referente aos cortes

a) Corte reto: é o tipo mais básico de corte, em que um plano é interrompido e substituído por outro de forma direta. É uma transição suave e natural, que mantém a continuidade visual.
b) Corte de ação: é utilizado para criar um senso de continuidade e de energia em cenas de ação. Geralmente, ocorre quando um movimento ou uma ação é iniciado(a) em um plano e concluído no próximo, mantendo o ritmo acelerado da sequência.
c) Corte de corte: nesse tipo de corte, a transição é rápida e abrupta, criando um efeito de choque ou de surpresa. É, muitas vezes, usado para transmitir tensão ou propiciar a passagem do tempo de forma condensada.
d) Corte de salto: também conhecido como "*jump cut*", esse tipo de corte é usado para criar uma sensação de descontinuidade temporal. Ele é obtido ao se eliminar partes de um plano, criando uma transição brusca e pulando no tempo.
e) Corte de ação paralela: é uma técnica em que diferentes ações que ocorrem simultaneamente são intercaladas em cortes rápidos, criando um senso de conexão entre elas. Esse tipo de corte é comumente utilizado em sequências de suspense ou para mostrar eventos ocorrendo em locais diferentes.
f) Corte de montagem: é usado para mostrar uma série de ações ou eventos que ocorrem em um curto período de tempo ou em diferentes locais, criando um efeito de síntese ou resumo. É amplamente utilizado em montagens de treinamento, viagens ou transições de tempo. (Cf. Nogueira, 2010, p. 40-42)

Anexo B – Referente a técnicas de iluminação

a) Iluminação frontal: é uma técnica básica, em que a luz incide diretamente sobre o objeto ou a pessoa, iluminando-o(a) de forma uniforme. Esse tipo de iluminação é usado em cenas em que se busca uma representação clara e sem sombras, ou para revelar detalhes importantes. Essa técnica destaca a imagem-rosto, que seria um contínuo de potências, um contínuo de qualidades espremidas, um contínuo de variações afetivas.
b) Iluminação lateral: nessa técnica, a luz é colocada em um ângulo em relação ao objeto ou à pessoa, criando sombras definidas em um dos lados. Essa iluminação lateral pode ser usada para criar uma sensação de profundidade e de textura, destacar detalhes específicos ou criar um clima de mistério e suspense. Em cenas enunciativas em que se explora a imagem-percepção, é comum notarmos a presença de uma iluminação lateral, a fim de se obter o clímax.
c) Iluminação de três pontos: é uma técnica amplamente utilizada para iluminar pessoas em cena. Consiste em três fontes principais de luz: a chave (*key light*), que é a luz principal que ilumina o objeto ou a pessoa de um ângulo específico; o preenchimento (*fill light*), que suaviza as sombras criadas pela chave, reduzindo o contraste; e a luz de recorte (*backlight*), que cria um halo de luz ao redor do objeto ou da pessoa, separando-o(a) do fundo e adicionando profundidade à cena. Através desse recurso, é possível evidenciar a imagem-afeto, ou seja, na centralização das emoções, a expressão dos afetos que extrapolam as relações reais na cena.
d) Iluminação de contraste: gera uma grande diferença entre áreas claras e áreas escuras da cena, criando um contraste dramático. Ela pode ser usada para criar um clima sombrio, realçar elementos específicos da composição ou destacar as emoções e os conflitos presentes na cena. Ao se explorar a imagem-afeto, esse tipo de iluminação também pode ser usado combinado ao *close*, que dá destaque à emoção.
e) Iluminação difusa: ocorre quando a luz é suavizada ou espalhada, para criar uma iluminação mais suave e uniforme. Esse efeito pode ser alcançado usando difusores, como telas de difusão e/ou papel vegetal, ou por meio da

iluminação indireta, refletindo a luz em superfícies para obter uma qualidade de luz suave e difusa.

f) Iluminação de fundo: essa técnica é usada para iluminar o fundo da cena, criando profundidade e separando os elementos em diferentes planos. Pode ser usada para criar silhuetas, destacar objetos ou pessoas em um contexto específico, ou fornecer uma sensação de ambiente ou atmosfera. (Cf. Nogueira, 2010, p. 63-65).