



# ***Deserto azul: paisagens imaginárias no cinema brasileiro***

*Blue desert: imaginary  
landscapes in  
Brazilian cinema*



India Mara Martins<sup>1</sup>

Elianne Ivo Barroso<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Professora associada do Departamento de Cinema e Vídeo, da Universidade Federal Fluminense. Mestre em multimeios pela Universidade Estadual de Campinas e doutora em design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Coordenadora do grupo de pesquisa Aesthesis: Laboratório de Experimentação Estética e Direção de Arte. Autora dos livros *A paisagem urbana no cinema de Wim Wenders* e *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*, com Manuela Penafria. E-mail: indiamartins@gmail.com

<sup>2</sup>Mestre em pesquisas cinematográficas e audiovisuais pela Université de Paris III (Sorbonne-Nouvelle) e doutora em comunicação e cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente é professora adjunta e coordenadora do Labores: Laboratório de Extensão e Pesquisa da Universidade Federal Fluminense. E-mail: elianne.ivo@gmail.com

**Resumo:** o objetivo deste artigo é refletir sobre a representação da paisagem em *Deserto azul* (2014), de Éder Santos, considerando algumas categorias de espaço e refletindo sobre o papel da montagem na constituição do espaço cinematográfico. A produção contemporânea de audiovisual, que vai além dos paradigmas clássico-narrativos, se utiliza das possibilidades criadoras da tecnologia digital para as novas salas de cinema com suas gigantescas telas, e o espaço se torna novamente um elemento fílmico que potencializa sensações e narrativas. *Deserto azul* é uma das poucas produções de ficção científica contemporâneas brasileiras que se vale do uso extensivo de efeitos computacionais destacando as paisagens e valorizando suas possibilidades imersivas e contemplativas. A trajetória de Éder Santos como artista performático de videoarte estabelece um diálogo diferenciado com *Deserto azul*, que parte de uma narrativa em *off* e utiliza estratégias de representação do espaço e distensão do tempo para criar uma atmosfera de tédio. De um modo geral nos interessa refletir sobre as estratégias utilizadas para conceber uma narrativa que reflita o tédio de um mundo sem problemas e cujo objetivo maior é a transcendência do próprio espaço e tempo.

**Palavras-chave:** paisagem; espaço cinematográfico; videoarte; narrativa; ficção.

**Abstract:** the objective of this article is to reflect on the representation of the landscape in *Blue desert*, by Éder Santos, considering some categories of space and reflecting on the role played by the montage in the constitution of the cinematographic space. The contemporary audiovisual production, which goes beyond the classic-

narrative paradigms and uses the creative possibilities of digital technology for the new cinemas with their gigantic screens, space becomes again a film element that enhances sensations and narratives. *Blue desert* (2014) is one of the few science fiction productions in contemporary Brazilian filmmaking that draws on the extensive use of computational effects for highlighting landscapes and enhancing their immersive and contemplative possibilities. The trajectory of Éder Santos as a performer of video-art establishes a differentiated dialogue with *Blue desert*, which starts from a narrative in off and uses strategies of space representation and time distension to create an atmosphere of boredom. In general, we are interested in reflecting on the strategies used to conceive a narrative that reflects the boredom of a world without problems and whose main objective is the transcendence of space itself and of time.

**Keywords:** landscape; cinematographic space; video-art; narrative; fiction.

Umberto Eco (2013) dedica um livro inteiro a terras e lugares lendários como Atlântida, Shambhala e Shangri-La, ressaltando que o que lhe interessa “são as terras e lugares que, agora ou no passado, criaram quimeras, utopias e ilusões porque muita gente acreditou que realmente existissem ou tivessem existido em alguma parte” (2013, p. 7). Nossa atração por paisagens imaginárias criadas para o cinema encontra em Eco uma fonte inesgotável de novas possibilidades para pensar o que estamos denominando de paisagens imaginárias.

Este termo não tem uma definição precisa – poderíamos partir de cada palavra e seu significado semântico, mas nos interessa explorar o que esta expressão sugere no imaginário cinematográfico. Algumas das melhores experiências cinematográficas que recordamos estão relacionadas com paisagens e lugares imaginários, basta voltar no tempo e pensar em Xanadu em *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, Shangri-la em *Capitão Sky e o mundo de amanhã* (2004), de Kerry Conran, com *matte paint* de Robert Stromberg, e cidades como Erebor e Valfenda em *O Hobbit: uma jornada inesperada* (2012), de Peter Jackson, e Thécia em *Star Wars: episódio I: a ameaça fantasma*, de George Lucas (1999), sem esquecer mansões como Manderley, em *Rebecca: uma mulher inesquecível* (1940), de Alfred Hitchcock, ou o hotel de *O iluminado* (1980), de Stanley Kubrick. São paisagens criadas com a ajuda de alguma técnica cinematográfica (*matte paint* ou CGI), que despertam a imaginação do espectador e tomam estes filmes mais grandiosos.

Maurizia Natali defende que os planos-paisagem não são simples frações de uma narração, mas a superfície volumosa de páginas de hieróglifos da memória produzida pelo cinema.

O plano-paisagem revela e traduz os fantasmas históricos de uma visão da natureza, ainda detectável sobre o grão fotográfico do cinema. Ele faz alusão à uma influência espectral das artes no cinema. Ele parece nos restituir por breves instantes luminosos, pelos fragmentos da imagem, o que o próprio cinema tornou impossível: a contemplação de uma natureza estática, próxima ou distante, calma ou perturbada. (NATALI, 1996, p. 10)

De um modo diferente, segundo Natali, esta memória iconográfica e os dispositivos de visão (a perspectiva, a composição) estão presentes no cinema contemporâneo. Ela cita Alain Roger para dizer que a expressão “landscape-scape” não designa mais uma unificação em panorâmica, mas uma condensação em profundidade, em espessura, semelhante à condensação do mecanismo dos sonhos.

A invasão do audiovisual [...] a aceleração das velocidades, a conquista espacial ou abissal (espeleologia física ou psíquica)

nos fomos obrigados a viver com novas “paisagens”, mais vastas, aéreas, mais dinâmicas, menos homogêneas, mais fragmentadas, pulverizadas, com as paisagens sonoras, mais agressivas ainda. (ROGER apud NATALI, 1996, p. 17)

Evidentemente o audiovisual contemporâneo vem reinventando a paisagem enquanto elemento de representação espacial, social e psíquica em diferentes contextos: de cinema, instalações artísticas, seriados televisivos, *videogames*. No caso do cinema, se nos detivermos no paradigma clássico narrativo, percebemos que essas escolhas estão ancoradas nas intenções dramáticas e o seu principal papel será indicar a localização geográfica da narrativa, se constituindo desse modo enquanto campo perceptivo capaz de articular relações entre instância espacial e instância social.

No caso da produção contemporânea audiovisual, que vai além dos paradigmas clássico-narrativos e que se utiliza das possibilidades criadoras da tecnologia digital para as novas salas de cinema com suas gigantescas telas, o espaço se torna novamente um elemento fílmico que potencializa sensações e narrativas. “A economia da visão, centrada num ponto de vista único, é substituída por um palimpsesto surgido de escrituras múltiplas, que é a paisagem-velocidade dos novos *media*” (NATALI, 1996, p. 17). Além da representação social e psíquica dos personagens, o espaço tem seu status icônico potencializado seja por meio de estratégias de enquadramento, pela proporção que ocupa na tela em relação aos corpos ou pela duração dos planos, que insistem em mostrar as paisagens em seus detalhes, criando assim uma situação imersiva adequada às novas telas de sala Imax ou XD.

O cinema brasileiro a partir dos anos 1960 é associado a uma representação do espaço de tendência realista, com o uso recorrente de locações, o que pode ser observado nos filmes do Cinema Novo que ganharam destaque internacional, entre eles *Deus e o diabo na Terra do Sol* (1963), de Glauber Rocha, e muitos dos filmes do chamado Cinema da Retomada<sup>3</sup>, como *Central do Brasil* (1998), de Walter Salles. No gênero da ficção científica, podemos destacar *Uma aventura aos 40* (1947) de Silveira Samapiao, *Homem do Sputnik* (1959), de Carlos Manga, *Quem é Beta?* (1973), de Nelson Pereira dos Santos, ou *Um homem do futuro* (2011), de Claudio Torres; e, mais recentemente, *Branco sai, preto fica* (2014), de Adirley Queirós, que mistura documentário com ficção científica.

Apesar de não termos uma presença efetiva de paisagens imaginárias no cinema brasileiro, talvez pelo fato de o gênero de ficção científica não ser tão

<sup>3</sup>Lúcia Nagib (2002) define como Cinema da Retomada os filmes realizados entre 1994 e 1998, após a promulgação da Lei do Audiovisual em 1993.

estabelecido na cinematografia nacional, podemos observar na recente produção o espaço sendo apresentado numa perspectiva onírica ou psicológica<sup>4</sup>. *Deserto azul* (2014)<sup>5</sup>, de Éder Santos, é uma das poucas produções de ficção científica contemporâneas do Brasil que se valem do uso extensivo de efeitos computacionais para destacar as paisagens e valorizar suas possibilidades imersivas e contemplativas.

O filme foi iniciado em 2005, quando foram criadas as primeiras versões de roteiro e *storyboard*. Foram nada menos que cinco anos captando dinheiro para as filmagens. A pós-produção foi realizada com recursos de *crowdfunding*, no estúdio Post-Republic, em Berlim. A direção de arte do filme é assinada por Éder Santos, Carla Meirelles e Janaina Mello. O projeto contou com atores conhecidos, como Ângelo Antônio, Maria Luísa Mendonça e Chico Diaz. A fotografia foi dividida entre Pedro Farkas e Stefan Ciupek, especialista em pós-produção digital que trabalhou em *127 horas* (2010), *Anticristo* (2009) e no ganhador do Oscar *Quem quer ser um milionário?* (2008).

A relação de Santos com as artes plásticas contemporâneas também está presente no filme. Os cenários do filme trazem obras de onze artistas plásticos, como Adriana Varejão, Carlito Carvalhosa, Nydia Negromonte e Rita Meyers. Durante as gravações de 2010, o *set* de filmagem foi aberto ao público e se tornou uma exposição das obras de arte contemporânea usadas na cenografia. A trajetória de Santos pode explicar esta interseção com as artes plásticas: ele criou em Belo Horizonte a produtora Emvídeo, onde produziu a maior parte de sua obra. Seus vídeos integram hoje os acervos permanentes do MoMA em Nova York, e do Centre Georges Pompidou em Paris, e são distribuídos internacionalmente pela Electronic Arts Intermix (Nova York) e pela London Electronic Arts (Londres). Realizou diversas videoinstalações para eventos como Videobrasil (São Paulo) e ForumBHZVideo (Belo Horizonte). Trata-se de um conjunto de obras videográficas das mais densas e poéticas já produzidas no Brasil.

Seu primeiro longa-metragem, *Enredando as pessoas* (1995), mescla formatos distintos como película e vídeo. Filmado em 16 mm, é transformado em vídeo para que Santos possa manipular as imagens eletronicamente. As preocupações coletivas e existenciais, as relações individuais com as instituições e as muitas formas de abandono são discutidas com base nos depoimentos colhidos no Brasil e na Espanha. O filme foi premiado no Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, em Havana, Cuba, e no Forum International des Nouvelles Images, em Locarno, Suíça. *Deserto azul* (2014), seu segundo longa-metragem, é uma ficção científica que tem colaboração de onze

<sup>4</sup>Ver o filme *Do outro lado da rua* (2004), de Marcos Bernstein, e *História da eternidade* (2014), de Camilo Cavalcanti.

<sup>5</sup>O filme foi concluído em 2014, mas somente em 2016 foi lançado no Brasil.

artistas plásticos e utiliza como um dos seus cenários (espaço da festa) uma exposição com vários de seus vídeos-objeto montados no Centro Cultural Banco do Brasil de Brasília.

Ambientado no futuro, o protagonista de nome “Ele” busca a elevação de sua consciência por meio de sonhos e intuições, experimentando a sensação de se projetar em outra dimensão. Seu objetivo é a transcendência, pois a religião, as atividades físicas, as memórias e todos os dogmas se acabaram – estão em jogo os propósitos da existência nesse mundo perfeito. Apesar de trazer as obras dos artistas plásticos para a cenografia, a experimentação e as questões relativas às imagens já tratadas em obras anteriores<sup>6</sup> dessa visão crítica da imagem não aparecem com a mesma intensidade em *Deserto azul*. Nossa hipótese é que a instância narrativa, atribuída ao protagonista “Ele”, que narra em *off* suas dificuldades e questionamentos relativos ao mundo onde vive, despotencializa as imagens desse caráter crítico. Talvez esta rarefação seja proposital para representar esse mundo formado por belas paisagens, mas esvaziado de sentido.

As filmagens se deram em Brasília e no Deserto do Atacama, no Chile. As gravações em Brasília aproveitaram a arquitetura modernista da cidade para criar enquadramentos que simulam uma cidade futurista. As gravações no deserto, além da beleza da paisagem, representam esse espaço vazio para onde o personagem se desloca em seu processo de meditação em busca da transcendência. O pressuposto da narrativa, que atua no sentido de suspensão da descrença, é que esta experiência de deslocamento entre dimensões pode acontecer a qualquer momento, quando Ele se encontra na piscina, na academia, no restaurante.

Considerando as questões apresentadas, o objetivo deste artigo é refletir sobre *Deserto azul*, de Éder Santos, a partir dos aspectos visuais utilizados na criação dos ambientes e do quadro, apresentando algumas categorias de espaço e pensamentos sobre o papel da montagem na constituição do espaço. De um modo geral, buscamos refletir sobre a representação do espaço e sobre as estratégias da concepção de uma história que reflita o tédio de um mundo sem problemas, cujo objetivo maior é transcender tudo, levando, em última instância, à superação do espaço e do tempo.

### Paisagens artificiais

*Deserto azul* tem início com duas luas no céu escuro. O protagonista comenta que uma das luas é artificial, foi dada de presente para eles, assim como

---

<sup>6</sup>Ver algumas obras no canal: <<https://goo.gl/y4Dn2s>>. Acesso em: 23 mar. 2018. Artigo e mais sobre a trajetória do artista no site: <<https://goo.gl/ThFeoZ>>. Acesso em: 23 mar. 2018.

o Cristo para o Rio e a estátua da liberdade para Nova Iorque. Esta citação de dois monumentos conhecidos internacionalmente situa este mundo na Terra. De acordo com Ele, a lua artificial deveria trazer alguma estabilidade, mas na verdade traz duas vezes mais inconstância. O sol nasce no deserto do Atacama e nuvens se deslocam de forma acelerada por cima das montanhas e do deserto, produzindo sombras e desenhos. Esta artificialidade da paisagem, revelada na própria narrativa em *off* do personagem, combinada com as imagens filmadas no deserto do Atacama, já sinalizam o estilo do filme e sua abordagem da paisagem.

A noção de paisagem para Anne Cauquelin (2008, p. 11) se relaciona com uma construção social – “um objeto cultural sedimentado, tendo a sua função própria a de garantir permanentemente os quadros de percepção do tempo e do espaço”. A reconversão tecnológica que se opera na construção espacial no cinema, longe de destruir o “valor paisagem”, ajuda, pelo contrário, a demonstrar seu estatuto. A tecnologia evidencia, de fato, “a artificialidade da sua constituição enquanto paisagem” (CAUQUELIN, 2008, p. 14). A afirmação da autora corrobora o pensamento que desnaturaliza a paisagem e pensa nela como uma invenção, não como um equivalente exato da natureza.

os conteúdos [da paisagem] mudaram, a experiência do mundo, essa, passa sempre pelos mesmos caminhos, as paisagens digitais, o meio virtual onde vocês entram munidos de capacetes e luvas, não só são elementos reais do mundo que habitamos, como desempenham ainda o seu papel de aprendizagem, tal como acontecia outrora na arte pictórica, determinando então um conjunto de valores ordenados numa visão; por outras palavras, uma paisagem. (CAUQUELIN, 2008, p. 13)

Quando a paisagem, enquanto conjunto de valores ordenados numa visão de que nos fala Cauquelin, se torna elemento de representação do espaço no cinema, pode se evidenciar de diferentes formas: a partir da construção de fragmentos de espaços, que reunidos pela montagem resultam num espaço global, ou resultar de movimentos sequenciados de câmera como *travellings*, panorâmicas etc., ou até mesmo da total ausência de movimentos, por uma câmera parada, que permite ao espectador explorar a paisagem como se fosse uma pintura, em propostas cinematográficas de perspectiva mais pictórica. A escolha e valorização de algumas destas características também determinam um pensamento cinematográfico (valorização do plano-sequência no Neorealismo italiano) e o estilo de um cineasta (Wim Wenders).

Catherine Vallet-Petit, Philippe Dubois e Claudine Delvaux (1985), ao analisarem a obra de Wenders, chamarão esta radicalização de “plano-paisagem”,

considerado pelos autores como a recuperação de uma retórica sem linguagem que o cinema sonoro esvaziou ao se concentrar nos rostos falantes. O cineasta alemão estabelece uma relação quase pictórica na representação da paisagem, pois, enquanto cineasta, busca manter as características do pintor: o trabalho artesanal, a paisagem em sua integridade como temática, o envolvimento pessoal e o respeito ao tempo necessário para o espectador deter seu olhar sobre a paisagem (MARTINS, 2015, p. 20). Por outro lado, Wenders também explora a paisagem em movimento em seus *road movies*. Os longos *travellings*, geralmente realizados de dentro de algum veículo, que descrevem as paisagens nos filmes de Wenders permitem ao espectador ver algo nas brechas, que envolvem o tempo do olhar.

Em algumas sequências de *Deserto azul*, geralmente as do deserto, enquanto Ele se cala e parece imerso na própria paisagem, talvez possamos falar deste “plano-paisagem”<sup>7</sup>. Na sequência inicial do filme a câmera parte do olhar do personagem e faz um movimento de 360 graus, revelando a paisagem rochosa e o céu azul. Em seguida a câmera desliza na horizontal fazendo uma panorâmica que revela o deserto do Atacama e as montanhas à distância. Voltamos para o personagem, e agora uma câmera subjetiva revela as pedras mais próximas e o trajeto feito por Ele. Quando vemos o deserto sem o protagonista, a câmera executa movimentos tão fluídos que parecem feitos digitalmente. O rapaz se depara com o personagem de Chico Diaz pintando o deserto de azul, dizendo, “isso que você sonha é a minha realidade”. Revela-se um plano geral do deserto com parte de suas montanhas pintadas de anil<sup>8</sup>. Ele pinta a lente da câmera e aparece o crédito com o nome do filme, “Deserto azul”. As sequências seguintes são imagens sublimes e monumentais do deserto do Atacama, com diferentes posições do sol e com cores que derivam dos raios solares.

Gardies (1993) define o conceito de lugar como local que aparece com uma forma significativa, delimitada por sua estrutura espacial – tamanho, orientação, dimensões – e por sua ordenação estilística – objetos que o compõem, traços de estilo. No caso de *Deserto azul* é visível a ordenação estilística, mas não obtemos

<sup>7</sup>O termo também é utilizado por Maurizia Natali (1996) em seu estudo sobre a paisagem enquanto parte fundadora da memória iconográfica do cinema.

<sup>8</sup>Anil é o nome dado para um produto utilizado para clarear roupas no Brasil. Também é a cor da luz de comprimento de onda entre 450 e 480 nanômetros, localizada entre o azul e o violeta. Assim como muitas outras cores (como laranja, rosa e violeta), a origem do nome provém de um objeto natural, a planta índigo (*Indigofera spp.*, popularmente conhecida como anis), pela etimologia, do árabe *annir* e do persa *nil* (índigo). O anil não é uma cor primária, nem aditiva, nem subtrativa. Foi batizada e definida por Isaac Newton, quando o físico inglês dividiu o espectro ótico (que é, como se sabe, um contínuo de frequências) e distinguiu sete cores a fim de as ligar aos planetas (então conhecidos), dias da semana, notas de uma oitava e outras listas com sete elementos. É importante esta definição porque o azul utilizado para pintar o deserto tem exatamente esta tonalidade.

claramente os aspectos que favorecem orientação, tamanho e dimensões, obviamente por se tratar do deserto, que nos parece ser o espaço de transcendência justamente por parecer infinito, indefinido espacialmente, enquanto a cidade, além de ser claramente delimitada por linhas e volumes, foi matematicamente projetada em Computer-Generated Imagery (CGI). Antes mesmo das possibilidades de criação do espaço cinematográfico com recursos de computação gráfica, este já era visivelmente construído, seja pelas escolhas formais verificáveis em cada *frame*, a partir do enquadramento da área a ser filmada, seja pelas possibilidades criativas da montagem.

Neste contexto é frequente que a paisagem seja apresentada como uma recomposição de diversos planos, onde a montagem explora os efeitos pictóricos e os reorganiza de acordo com o nível retórico e narrativo. Muitas vezes se cria uma oposição entre diferentes tipos de paisagem. Estas oposições marcam, em sua própria visibilidade, as contradições que articulam estes espaços na narrativa. As experiências de montagem de Koulechov e Pudovkin (1950) dão conta, já nos anos 1920, da potencialidade e inventividade da sucessão das imagens em movimento. Surgiu daí a ideia de “geografia criativa” própria do cinema que, ao unir e aproximar espaços distintos, causam a sensação de contiguidade. “Pelo processo de junção de pedaços de celuloide, apareceu um novo espaço cinematográfico sem existência na realidade. Edifícios isolados por distâncias de milhares de quilômetros foram concentrados num espaço a ser descoberto por alguns passos dos atores” (PUDOVKIN, 1950, p. 54-55).

No caso de *Deserto azul* essa contiguidade escapa à chave realista, pois a montagem é totalmente descontínua. Logo depois da primeira sequência, saímos do deserto para uma água extremamente azul, que deduzimos se tratar de uma piscina por causa dos azulejos do lado esquerdo da imagem. Bruce Block chamaria este espaço de ambíguo, pois inicialmente temos dificuldade para nos localizar. Em seguida, o protagonista “Ele” mergulha e ouvimos novamente sua voz, que conhecemos pela narração inicial. A câmera se afasta e obtemos um plano geral do alto: vemos a água azul da piscina com a luz do sol refletindo nela e o rapaz, pequeno naquela piscina gigantesca. Esta sequência é recorrente no filme todo, sempre começando com um plano-paisagem do deserto projetado num pequeno objeto quadrado de metal no quarto do rapaz, seguido pelo deserto propriamente dito, para então alternar para a piscina atravessada pelos raios de sol. Temos um contraste forte – o estatismo e a aridez do deserto, e a umidade e fluidez da água da piscina. Estamos diante de uma narrativa, que apesar de apresentar um narrador, é rarefeita, não se sustenta com base nas situações, mas reflete sensações. Neste sentido, percebemos o videoartista Éder Santos trabalhando num novo formato,

mas na chave que conhece bem: a videoarte que provoca sensações no espectador a partir dos ambientes desvendados pela câmera.

Mas Éder também recorre aos clichês cinematográficos, utilizados tanto no cinema de ficção como em cinematografias consideradas mais autorais. O uso do carro como estratégia para intermediar a apresentação da paisagem ao espectador é recorrente no cinema. O cineasta Abbas Kiarostami se utiliza deste recurso para evidenciar a paisagem em vários filmes; Faucon (2009, p. 29) cita *E a vida continua* (1992), no qual pai e filho viajam para uma cidade atingida por um terremoto. A montagem mostra a paisagem através do para-brisa ou das janelas laterais do carro, que funcionam como moldura da paisagem na tela. Não se trata aqui de um *travelling* a partir do automóvel, mas uma “caixa” a se olhar e perceber o mundo exterior.

Kiarostami, ao fazer uso dos contornos envidraçados do carro, ou até mesmo mostrar a paisagem enquadrada pelas mãos do menino formando uma janela, acentua não o aspecto ontológico do espaço como Bazin (1991), mas deposita no olhar do espectador o órgão por excelência do espaço. Reconhece a presença do espectador como fundamental para a criação do espaço, já que é o olhar humano sensível às variações de distância, escala, ponto de vista e relações entre figura e fundo. Aqui Kiarostami parece lembrar a proposta de Serge Daney (1991) que contrapõe o célebre artigo de Bazin, “Montagem proibida”, com outro título, “*Montage obligée*” (montagem obrigada, montagem necessária). Bazin criticava o aspecto construtivista do efeito Koulechov, mas anulava a capacidade participativa do espectador. Faucon (2009), ao concordar com Daney e rever a posição de Bazin, conclui:

A imagem cinematográfica é sempre um apelo à montagem. Ela é, ao mesmo tempo, apresentação a um campo e um apelo ao contracampo e ao fora de campo, à elipse. Ela é também a não evidência de uma relação entre o que vemos e o que escutamos, entre dois campos de força. (p. 129, tradução nossa)<sup>9</sup>

A paisagem urbana da cidade, vista do interior do táxi em que “Ele” se desloca a uma boate, é desfocada pelas diversas pequenas telas acesas no interior do táxi. Atrás do personagem há uma tela maior com mapas e trajetos. Nas janelas laterais vemos as luzes da cidade, letreiros em neon, mas parte da paisagem está desfocada. Eventualmente vemos o reflexo de outros veículos na paisagem, o que confere um pouco mais de verossimilhança à cena. O ambiente tem música e uma

---

<sup>9</sup>No original: « L'image cinématographique est ainsi toujours un appel au montage. Elle est à la fois la présentation d'un champ et un appel au contrechamp et au hors-champs, à l'ellipse. Elle est aussi dans la non-évidence du rapport entre ce que l'on voit et ce que l'on entend, entre ces deux champs de force ».

certa atmosfera *noir*, remetendo a filmes como *Blade runner* e *O quinto elemento*, já alçados à categoria de clássicos neste tipo de representação urbana futurista.

A verossimilhança, alcançada a partir de procedimentos que geram o que Barthes chama de efeito de real, neste cinema híbrido que se estrutura por imagens *live action* e imagens computacionais, é certamente atribuída à constituição do espaço. André Bazin (1991) define como realista “todo sistema de expressão, todo processo de narrativa que tende a fazer aparecer mais realidade na tela” (p. 244). O cinema, para ele, se diferencia das outras artes por registrar os objetos em sua própria espacialidade e a relação destes entre si. Por isso valoriza em sua teoria técnicas que respeitam esta espacialidade: o plano-sequência (quando a duração do plano coincide com a duração do evento) e a profundidade de campo (quando todos os elementos do campo estão igualmente focados, quer se encontrem em primeiro plano, em segundo plano e/ou em plano recuado).

Para o crítico francês, não deve haver montagem quando a ruptura de uma unidade espacial transformar a realidade em sua mera representação imaginária. Para Bazin, a decupagem do espaço introduz uma abstração na realidade. Considerando as estratégias visuais que abordaremos em seguida, o uso de técnicas consideradas mais realistas por Bazin não impedem que o cinema transforme a realidade em uma representação imaginária, inclusive alguns, como o plano-sequência, serão a base de um cinema hiperrealista, no qual o espaço é o principal elemento para criar e naturalizar *mundos possíveis* (GOMBRICH, 2007, p. 171).

Apesar de o cinema contemporâneo *fazer aparecer mais realidade na tela* enquanto registro fotográfico, ela não existe ou ocorre em proporção muito pequena. O *efeito de real* no cinema contemporâneo está cada vez mais distante da materialidade física obtida pelo acúmulo de diversos elementos que compõem o universo diegético: figurinos, adereços, objetos inseridos em cenários realistas ou locações adaptadas. A tendência é inserir alguns poucos elementos físicos (figurino, objetos de cena, mobiliário), e na cenografia lançar mão de recursos considerados artificiais, mas que no seu conjunto geram uma percepção realista. Estes efeitos são alcançados por meio de uma simples correção de cor até a inserção de cenografias virtuais combinadas com cenografias criadas durante a pré-produção (*composites*, que têm como base fotografias de locações a técnicas utilizadas desde o primeiro cinema, como painéis, *matte paint* etc.).

O espaço futurista idealizado por Éder Santos revela claramente esta tendência: o filme *Deserto azul* alterna paisagens arquitetônicas e naturais filmadas em locações com paisagens criadas a partir de enquadramentos fotográficos, que

valorizam determinadas composições com volumes, cores (a paleta vai do anil do céu aos tons terrosos das montanhas, à areia e o solo branco acinzentado e rachado do deserto), e a própria montagem. Os ambientes internos (metrô, nave, quarto do protagonista, restaurante, boate, academia) revelam grande artificialidade e um certo minimalismo na representação de mobiliários e objetos. Os figurinos alternam propostas mais radicais, com vestes sintéticas esculturais, e outras de materiais que se assemelham a algodão e outros de origem natural.

Há no filme alguns ambientes recorrentes como a entrada da estação de transporte coletivo (nave ou metrô moderno, dependendo da interpretação do espectador), com catracas e guichês digitais. Utilizamos a expressão ambiente para descrever um lugar cuja função é definida por sua constituição física e organização espacial com mobiliário e objetos. O ambiente da estação é simples; uma câmera frontal revela duas linhas horizontais em primeiro plano, uma tela ao fundo, com algo semelhante a um mapa de rotas do transporte e palavras numa língua desconhecida, e um sistema com uma tela pequena em que os passageiros passam o seu cartão de embarque. As telas têm suas imagens alteradas o tempo todo, o fundo é azul, e as rotas e palavras são exibidas com luzes de LED. O interior do transporte é uma espécie de arquibancada com cadeiras de plástico azul sem encosto; ao redor, vemos janelas e imagens em movimento projetadas, simulando o deslocamento desta estrutura. A luz se alterna entre clara e escura, acentuando a sensação de movimento e proporcionando maior verossimilhança ao ambiente.

Quando o protagonista constata que esqueceu seu cartão de acesso ao metrô e narra seu sofrimento por esquecer as coisas, faz uma metáfora sobre Cristo carregando a cruz, e o ambiente é substituído por uma imagem dele carregando um pesado pedaço de madeira com, ao seu redor, uma estrutura arquitetônica moderna de concreto (que nos parece algum local em Brasília). Apesar da literalidade da imagem, que beira a ironia, esta é a primeira vez que “Ele” se refere à dor como possibilidade de transcendência.

O ambiente da academia parece uma metáfora das gaiolas de “ratos de experiência”: o primeiro plano geral revela vários círculos com uma esteira ao centro; no alto, há um lustre com muitos cristais azuis pendurados; ao redor dos círculos, imagens com informações sobre a saúde dos personagens (frequência cardíaca e outras) sendo projetadas; diante do personagem, uma tela na qual se projeta seu amigo, e eles conversam em tempo real e à distância enquanto correm na esteira em circuitos diferentes. O fato de o espaço da academia ser circular quebra a noção de perspectiva clássica, que ajuda na orientação espacial e favorece a ilusão da tridimensionalidade da tela cinematográfica. Isso gera o estranhamento e o efeito das gaiolas circulares.

O quarto do personagem “Ele” lembra o laboratório do cientista em *L’inhumaine* (1924), de Marcel L’Herbier, ao apresentar vários objetos associados à ficção científica, seja por sua forma, seja pelo efeito que produzem na percepção geral do espaço, com suas sombras ou movimentos inusitados. Estes objetos também produzem ruídos e sons estranhos, que não refletem necessariamente os pontos de escuta. O objeto mais interessante é um quadrado de metal no qual se projeta a paisagem do deserto, que geralmente é colocado em destaque quando “Ele” retorna ao deserto. Esta composição com a paisagem é chamada por Natali de microtema, uma parte da superfície frequentemente central, mas de dimensões mais modestas, que faz eco à composição principal. Neste sentido, a paisagem frequentemente é uma abertura enigmática que inaugura um percurso possível a partir dos microtemas de sentidos dispersos ao longo do filme. Em *Deserto azul*, esta paisagem projetada em uma superfície de metal nos remete ao espaço do deserto mesmo quando “Ele” se encontra no quarto, é um elemento que antecipa esta transição espacial, sem a necessidade de um motivo narrativo. Por outro lado, é um clichê cinematográfico que remete a *Cidadão Kane* (1941), e o peso de papel transparente com uma paisagem da infância de Kane, que ganha contornos psicanalíticos ao longo do filme, se estabelece como uma iconografia importante para a história do cinema.

A paisagem em miniatura surge também em outro contexto, na boate cuja entrada tem um túnel circular iluminado por luzes coloridas que se alternam o tempo todo, entre rosa, azul, vermelho, verde, e lembram as projeções encontradas nas cidades do Oriente (Singapura, Malásia, Tóquio) e em filmes clássicos da ficção, como os recentes *Ghost in the shell* (2017), de Rupert Sanders, e *Valerian* (2017), de Luc Besson. O salão de festas tem alguns cubos de LED espalhados pelo ambiente. Os trechos de conversas são estranhos e se repetem entre personagens diferentes, promovendo uma sensação semelhante à da festa de *O ano passado em Marienbad* (1961), de Alain Resnais.

Neste ambiente, alguns artistas fazem seu espetáculo. Inicialmente, um homem desliza pelo seu corpo de torso nu uma bola transparente com uma paisagem no interior. Outros personagens também remetem a artistas performáticos com seus chapéus de chifres e outros detalhes estranhos; um homem tem o corpo recoberto por pedaços de vidro, outro por bolinhas coloridas, outros fazem sons com bacias transparentes de água. Uma artista canta com voz suave enquanto os demais personagens dançam lentamente. A luz vai se modificando e criando diferentes atmosferas. Aqui observamos o desejo de criar um ambiente típico de ficção científica, com personagens estranhos, que colaboram no contexto geral para nos deslocar para uma outra realidade.

A cidade onde “Ele” vive tem uma paisagem, aparentemente criada em CGI, com torres elevadas, cúpulas brilhantes e muitas estruturas de aço. Alguns objetos, que se assemelham a pequenas naves, circundam esta cidade. Assim como em *Star wars* e *O quinto elemento*, a imagem icônica da cidade de *Metrópolis* (1929), de Fritz Lang, continua sendo referência para a representação da paisagem de uma cidade futurista. Podemos dizer que o cinema ficcional vive sobre a égide dos clichês cinematográficos em relação à representação da paisagem, e que se há uma mudança, esta ocorre na relação espectral (que se refere ao aumento da sensação de imersão devido ao tamanho da tela, qualidade da imagem e do som das salas tipo Imax) do que propriamente conceitual. Contudo, nas perspectivas teórica e prática se anuncia (e se consoma) uma mudança de paradigma, que alterará concepções profundamente enraizadas no pensamento cinematográfico. Podemos simplificar, correndo o risco de sermos reducionistas, e dizer que a tecnologia digital e as novas possibilidades de representação do espaço a partir de CGI acabam com a dicotomia entre a imagem indicial (realizada pela câmera), seguindo a perspectiva de não montagem bazaniana, e as imagens criadas por recursos de animação, colagem, montagem, que são técnicas retomadas pela produção de imagens digitais.

As questões tratadas em *Deserto azul*, apesar de suas evidentes características narrativas, revelam um diálogo com as obras anteriores de Éder Santos na medida em que o cineasta se apropria das novas possibilidades técnicas do digital, mas valoriza e destaca o uso dos trabalhos de artistas plásticos, de materiais quase artesanais na criação dos cenários e figurinos. O filme alterna paisagens naturais, como do deserto do Atacama, e paisagens criadas digitalmente, que se constituem em vetores para a relação entre os ambientes internos, com seus cenários minimalistas e ambientes com uma grande profusão de objetos.

Neste contexto teórico observamos que *Deserto azul* apresenta uma representação de espaço híbrida, pois traz paisagens (principalmente do deserto de Atacama, no Chile, e da cidade de Brasília, com sua arquitetura modernista) e ambientes internos realizados em locação e outros criados por CGI. Por outro lado, as opções estéticas feitas na composição visual revelam que Éder Santos, apesar de recuperar alguns aspectos considerados clichês na representação de paisagens no cinema de ficção científica, inova ao valorizar mais as sensações sugeridas por estas paisagens do que seu papel enquanto espaço físico e geográfico na narrativa.

Sua relação com as artes, principalmente a videoarte, é evidenciada pela presença de diversos artistas contemporâneos brasileiros que colaboraram com o filme, e que podem ser vistos na sequência da festa na boate que descrevemos no artigo. Durante



## Referências audiovisuais

- 127 HOURS (*127 horas*). Danny Boyle, Estados Unidos-Reino Unido-França, 2010.
- ANTICHRIST (*Anticristo*). Lars von Trier, Dinamarca-Alemanha-França-Suécia-Itália-Polônia, 2009.
- BLADE runner (*Blade Runner, o caçador de androides*). Ridley Scott, Estados Unidos-Hong Kong, 1982.
- BRANCO sai, preto fica. Adirley Queirós, Brasil, 2014.
- CENTRAL do Brasil. Walter Salles, Brasil, 1998.
- CITIZEN Kane (*Cidadão Kane*). Orson Welles, Estados Unidos-Reino Unido, 1941.
- DESERTO azul. Éder Santos, Brasil, 2014.
- DEUS e o diabo na Terra do Sol. Glauber Rocha, Brasil, 1963.
- DO OUTRO lado da rua. Marcos Bernstein, Brasil, 2004.
- ENREDANDO as pessoas. Éder Santos, Brasil, 1995.
- GHOST in the shell (*A vigilante do amanhã*). Rupert Sanders, Reino Unido-China-Índia-Hong Kong-Estados Unidos 2017.
- HISTÓRIA da eternidade. Camilo Cavalcanti, Brasil, 2014.
- HOMEM do Sputnik. Carlos Manga, Brasil, 1959.
- L'ANNÉE dernière à Marienbad (*O ano passado em Marienbad*). Alain Resnais, França-Itália, 1961.
- LE CINQUIÈME élément (*O quinto elemento*). Luc Besson, França, 1997.
- L'INHUMAINE (*A desumana*). Marcel L'Herbier, França, 1924.
- METROPOLIS. Fritz Lang, Alemanha, 1927.
- QUEM é Beta? Nelson Pereira dos Santos, Brasil, 1972.
- REBECCA (*Rebecca, a mulher inesquecível*). Alfred Hitchcock, Estados Unidos, 1940.
- SKY captain and the world of tomorrow (*Capitão Sky e o mundo de amanhã*)., Kerry Conran, Estados Unidos-Reino Unido-Itália, 2004.
- SLUMDOG millionaire (*Quem quer ser um milionário?*). Danny Boyle, Reino Unido-França-Estados Unidos, 2008.
- STAR wars: episode 1: the phantom menace (*Star wars: episódio 1: a ameaça fantasma*). George Lucas, Estados Unidos, 1999.



THE HOBBIT: an unexpected journey (*O Hobbit: uma jornada inesperada*). Peter Jackson, Estados Unidos-Nova Zelândia, 2012.

THE SHINING (*O iluminado*). Stanley Kubrick, Reino Unido-Estados Unidos, 1980.

UM HOMEM do futuro. Claudio Torres, Brasil, 2011.

UMA AVENTURA aos 40. Silveira Sampaio, Brasil, 1947.

VALERIAN et la cité des mille planètes (*Valerian e a cidade dos mil planetas*). Luc Besson, França-China-Bélgica-Alemanha-Emirados Árabes Unidos-Estados Unidos, 2017.

ZENDEGI va digar hich (*E a vida continua*). Abbas Kiarostami, Irã, 1992.

**submetido em: 15 set. 2017 | aprovado em: 10 nov. 2017.**