

## RELAÇÕES ESTÉTICAS E NOVAS TECNOLOGIAS: UMA ANÁLISE DO FILME “2 COELHOS”

Evandro Klos Fabricio<sup>1</sup>

### Resumo

O presente trabalho procura identificar e analisar no filme do diretor Afonso Poyart, “2 Coelhos” (2012), o uso de tecnologias visuais que geram novas formas de representação estética. Através de uma abordagem mais precisa da linguagem cinematográfica pelo viés da experiência estética do cinema como arte e dela como fenômeno de comunicação, na sua relação com a realidade social, o objetivo é analisar os conteúdos intertextuais criados pelo diálogo entre os elementos artísticos e cinematográficos gerados posteriormente à filmagem. O presente artigo usa aporte teórico de autores como Arlindo Machado, Julio Plaza, Monica Tavares e Erick Felinto sobre novas tecnologias e Jacques Aumont e Denise Guimarães quanto aos conceitos de manifestações estéticas e “tecnoestéticas”.

**Palavras-chave:** Cinema, estética, arte, novas tecnologias.

### Abstract

The aim of this paper is to identify and analyse in “2 Coelhos” (2012), film directed by Afonso Poyart, the use of technologies which generate new forms of aesthetic representation. The objective is to analyse the intertextual contents created by the dialogue among artistic and cinematographic elements generated after filming. In order to do that, we use study the cinematographic language by understanding cinema both as artistic and communicational phenomenon, also considering its relation with social reality. Our study uses theoretical concepts developed by authors such as Arlindo Machado, Julio Plaza, Monica Tavares and Erick Felinto about new technologies, as well as Jacques Aumont and Denise Guimarães, concerning concepts such as aesthetic and “techno-aesthetic” manifestations.

**Keywords:** Cinema, aesthetic, art, new technologies.

### Introdução

É reservado ao cinema, não por acaso, o título de sétima arte, por reunir desde seu início em um único produto a imagem da representação da “realidade” em movimento. Da apresentação de simples trechos contínuos de assuntos banais, ele rapidamente evolui para uma forma de contar histórias, por meio de técnicas desenvolvidas de roteirização e montagem. Com a sua evolução contínua, atrelada as novas descobertas tecnológicas, ampliam-se também suas formas de linguagem, a exploração de seus potenciais artísticos e estéticos.

Para fazer uma abordagem mais precisa da linguagem cinematográfica pelo viés da experiência estética, optou-se por duas vias: a que toma o cinema como arte, envolvendo a identificação de elementos desse universo com o devido foco nas formas, cores e relações simbólicas; e a que o entende como fenômeno de comunicação, além de sua relação com a realidade social em um produto de circulação de massa.

---

<sup>1</sup> Especialista em Poéticas Contemporâneas no Ensino da Arte pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). É mestrando na mesma instituição. Atua como professor no Centro Universitário Curitiba (UniCuritiba). E-mail: [evanklos@hotmail.com](mailto:evanklos@hotmail.com).

O objeto escolhido é um produto cinematográfico contemporâneo, o filme nacional do diretor Afonso Poyart, “2 Coelhos” (2012), thriller influenciado fortemente pelo cinema americano. O filme relata um plano para a execução de uma dupla vingança. Não é de interesse deste texto analisar o objeto por sua trama, mas os elementos tecnológicos e estéticos que a produção envolve. O diretor usa novas tecnologias de produção e as utiliza muitas vezes como elementos de forte apelo audiovisual, na geração de efeitos visuais que são desde imagens em três dimensões, a aplicação de linguagens gráficas e de games.

A intenção do artigo é ver como o uso dessas tecnologias gera novas formas de representação estética. O recorte se restringe à análise de um desses efeitos de pós-produção, tendo em vista o espaço reduzido de que dispomos. Com aporte teórico nos conceitos de Arlindo Machado, Julio Plaza, Monica Tavares e Erick Felinto sobre novas tecnologias e Jacques Aumont e Denise Guimarães nos conceitos de manifestações estéticas e “tecnoestéticas”, este artigo busca reunir material para elucidar essas indagações.

### **Novas tecnologias e estéticas tecnológicas**

Nosso objetivo com este segmento é situar o objeto de análise em um momento em que grande parte dos produtos cinematográficos tem a interferência, de alguma forma, em algum instante, das novas tecnologias digitais de pré e pós-produção. O filme “2 Coelhos”, de Poyart, não foi escolhido ao acaso: sua construção desde o roteiro até a montagem utiliza-se de vários processos que envolvem meios digitais.

Além de envolver em sua idealização vários elementos tecnológicos aplicados em produções atuais, o filme não deixa de explorar componentes que envolvam de questões estéticas a campo cinematográfico, demonstrando visualmente e na identificação desses itens, sincronia com a narrativa proposta com viés artístico, que é possível obter com o uso deles. Aqui será enfatizado o cinema arte e como fenômeno social, procurando analisar sua estrutura estética e a sua ligação com a realidade social.

Mas antes é pertinente, como forma de situar o objeto em um âmbito atual de produção, fazer uma breve contextualização das origens do “cinema digital”, que é oriundo das experimentações audiovisuais que surgiram com a evolução da TV e sua aplicabilidade como meio de expressão artística. Primeiramente, o cinema surge no vácuo de outra grande descoberta que é a fotografia. Ambas as linguagens partilham desde seu início da mesma forma de registro, ou seja, uma base fotossensível que registrava a imagem sobre um componente de prata através da exposição à luz. Uma com a imagem estática e outra através da repetição de seus quadros em movimento. O cinema é a fotografia ao movimento de 24

quadros por segundo. Essa imagem técnica, na definição de Arlindo Machado, que advém de descobertas desde antes do *Renascimento*, seria “toda representação plástica enunciada por ou através de algum tipo de dispositivo técnico” (MACHADO, 1997, p.222).

Atualmente, ela partilha dos mesmos fundamentos técnicos que a acompanharam por mais de um século, só que seu registro antes químico/físico é representado virtualmente, composto de dados binários, *bytes*, que posteriormente processados em um computador, mostram uma ambiguidade com o processo anterior. Segundo Arlindo Machado, “as atuais imagens fotográficas são a tal ponto manipuladas por processadores computadorizados que a própria credibilidade (ingênua, é verdade) no poder de revelação da fotografia entra hoje num processo de degringolamento irreversível” (Ibid, p.233).

De forma mais exata, segundo a categorização sugerida por Julio Plaza e Mônica Tavares, as imagens podem ser classificadas da seguinte forma, levando em consideração sua evolução conforme as descobertas tecnológicas presentes em cada momento histórico:

- a) imagens de primeira geração, de caráter artesanal e único, cujo regime de produção é analógico (desenho, pintura, etc.) e cujo o regime de recepção é o “valor de culto”; b) imagens de segunda geração, imagens técnicas de caráter reproduzível cujo regime de produção é o analógico/digital (gravura, fotografia, cinema, vídeo), em que o regime de recepção é o “valor de exposição”; c) imagens de terceira geração, que, sob o rótulo genérico de Imagens de Síntese, são realizadas por computador com a ajuda de programas numéricos ou de tratamento digital e sem auxílio de referentes externos (PLAZA; TAVARES, 1998, p.24).

É possível observar que nesses três paradigmas colocados pelos autores, o processo pelo qual a imagem evolui da sua forma químico/física para o digital. Mas conforme mencionado esse paralelismo existente entre fotografia e cinema, em relação ao método de obtenção, sofre um distanciamento em determinado momento de sua trajetória até sua reconciliação nessa era digitalizada. O cinema, visto como arte superior, conforme Machado, “sempre esteve entevado por certo pudor, um receio de intervir sobre a imagem, como se a manipulação do quadro cinematográfico representasse alguma espécie de sacrilégio” (1997, p.246).

Para alguns teóricos, ele era visto como uma maneira de representar a realidade, de buscar o naturalismo no que se registrava na frente da lente, como deixou bem claro André Bazin: “respeitar, sem interferências, a revelação obtida pela câmera” (Apud MACHADO, 1997, p.246).

O reencontro – se é correto afirmar dessa forma – das imagens ditas digitais na fotografia com as imagens digitais do cinema só foi possível após o surgimento de outra

forma de representação técnica da imagem, as “imagens eletrônicas”. Oriundo dos avanços técnicos da transmissão televisiva, esse novo meio viabiliza formas fantásticas de intervenção. Segundo Guimarães, “quando surge o *videotape*, em 1956, a matéria significativa da mensagem televisiva passa a contar com os recursos de pré-gravação e as novas possibilidades de manipulação das imagens e som” (GUIMARÃES, 2007, p.110).

Após o amadurecimento e exploração estética do vídeo ganhar *status* de arte, é que foi possível perceber uma aproximação do cinema com novas formas de representação obtidas com os processos eletrônicos. Isso é viável também pelo avanço tecnológico das imagens digitais na fotografia, que amplia suas melhorias para os meios cinematográficos com processos de captura e edição através de softwares de última geração. Como foi visto até o momento, é possível observar que a evolução técnica da imagem fotográfica ou cinematográfica sempre teve em paralelo uma busca por uma representação estética nos seus meios de reprodução. Segundo Guimarães:

[...] as manifestações da chamada tecno-arte, sendo intersemióticas por excelência, transitam entre os mais diversos campos estéticos e multimidiáticos, com a eficácia e a rapidez, vindo a incidir na reelaboração contínua do imaginário coletivo. Dir-se-ia que, hoje, a arte e a comunicação nutrem-se de mídias diversificadas para reafirmar sua existência, o que vem validar a investigação e a análise das representações por elas veiculadas, com vistas ao entendimento de alguns aspectos da multiplicidade cultural na cena contemporânea (GUIMARÃES, 2007, p.11).

Fica claro que o campo de exploração aberto pelos meios digitais audiovisuais possui um horizonte amplo de possibilidades, mas vale salientar que a proposta do texto se insere justamente em um recorte mais contemporâneo, não se ignora de forma alguma as relações estéticas existentes no cinema anterior à era digital. Esse tem bases teóricas fundamentadas que servem de alicerce para a investigação proposta. O que se pretende é avaliar as afinidades existentes no campo das novas tecnologias e as formas como estão sendo discutidas esteticamente. Neste prisma o filme de Poyart navega em várias dessas facetas e experimenta as múltiplas linguagens possíveis com os recursos digitais. Como defende Guimarães:

Além disso, como um palimpsesto, as imagens atuais são produzidas por configurações sobrepostas; elas flutuam entre dois fotogramas ou entre duas telas, numa intertextualidade que nasce do diálogo entre várias artes (literatura, pintura, arquitetura, etc.) e entre os vários códigos (da fotografia, do cinema, do vídeo). Tudo isso graças aos processos eletrônicos complexos, de caráter informático, que viabilizam recombinações sucessivas, redimensionando o espaço e tempo das imagens pós-fotográficas na cibercultura (ibid., 2007, p.143).

Essas articulações entre linguagens distintas abrem um precedente para novas inter-relações entre meios diferentes, que por consequência geram novos valores estéticos, aos novos produtos audiovisuais. O referido filme faz um diálogo grandioso com as diferentes representações artísticas e digitais, podendo observar-se desde o encontro do desenho, do grafismo revelado através de colagens em múltiplas telas, chegando a um patamar mais híbrido, com personagens apresentados por *avatares* em games ou inseridos em universos fantásticos recriados por computador em três dimensões. Esse caminho, pelo qual uma fatia das produções cinematográficas percorre, cria uma nova fronteira que vem sendo explorada nas últimas décadas. Segundo Felinto:

Esse fenômeno representa uma aparente tendência da produção cultural contemporânea, a hibridação de formas, gêneros e conteúdos narrativos - algo que Omar Calabrese (1988) procura descrever com categorias como *excesso*, *instabilidade* e *complexidade* (2006, p.417).

Por consequência desse caminho, que boa parte do que se produz em cinema comercial vem utilizando, criam-se novas experiências visuais da união com as novas tecnologias. Como reflexo criam-se imagens inéditas, com cores antes não possíveis de serem representadas; transformações, deformações em cenários e personagens, antes não imagináveis de realizar analogicamente. Podemos vislumbrar uma intertextualidade que só é viável com uma interação entre várias formas artísticas, como pintura, gravura, arquitetura e seus desdobramentos ao ser aplicado a fotografia e principalmente no cinema.

O que se buscou com esse tópico foi uma investigação das possibilidades estéticas que são possíveis observar com a incorporação de novas tecnologias na produção atual no cinema. Com essas análises e através da seleção de um recorte dentro da produção do filme de Poyart, será viável verificar nesses novos meios a inter-relação de linguagens distintas na obtenção de um novo produto audiovisual.

### **Análise**

O que se buscou até o momento foi situar o objeto de pesquisa nas suas relações com novas tecnologias e sua representação estética. Neste segmento pretende-se, em uma dimensão mais no campo da forma, identificar elementos no *corpus* de análise que transcendem a linguagem do cinema, incorporando novos elementos artísticos na obtenção de um novo meio de representação. Ainda nesse contexto é possível identificar nessa resultante um fenômeno de comunicação, por seu reflexo em uma “realidade” de identificação dos componentes visuais com seu referente, o interpretante do personagem na trama.

Como objeto de análise, o filme “2 Coelhos” (2012) possui um vasto repertório analítico, que transita entre linguagens de games, artes gráficas, animação e hibridismo, o que tornaria inviável analisá-lo em um simples artigo. Então se fez a opção de um recorte em um dos elementos visuais que aparece na produção. Para escolha desse item para análise foi separada uma série de “vinhetas” que funcionam, em determinados momentos, como uma forma de apresentar os personagens da trama ao espectador. Esse “intervalo” que ocorre no fruir da história congrega juntamente com a narrativa em *off* uma riquíssima indumentária visual, através de elementos que dialogam com várias áreas da representação artística. Do uso de desenhos, a colagens de fragmentos de imagens reais e a inclusão de textos, esses componentes formam em cima da imagem do personagem recém-inserido ao enredo toda uma carga simbólica que representa de alguma maneira as características da personalidade e da relação dele com a história. Cabe a esse segmento analisar os significados pertencentes a essas imagens sobrepostas e a possível configuração estética que elas simbolizam.

Para essa leitura sobre as imagens selecionadas pretende-se fazer uma análise formal, envolvendo cores e distribuição desses elementos no quadro, seguindo os conceitos de Sandra Ramalho (2006) sobre leitura de imagens. Ainda dentro da leitura, como já mencionado, ver os símbolos que possivelmente identificam cada personagem dentro de um universo social em que se encontra, ilustrando características pertencentes aos grupos sociais. Em tempo, almeja-se identificar no material em qual período artístico se baseia a construção das alegorias nas “vinhetas”, pela linguagem visual apropriada na sua concepção.

Primeiramente, faremos uma interpretação dos elementos constituintes das “vinhetas” para as situarmos na história da arte. O que se percebe em todo material selecionado é o uso de sobreposição de imagens; podemos ver desenhos e pedaços de fotos, que são como que pintados sobre um fotograma do filme. Essa intervenção traz características de duas técnicas artísticas: colagens fotográficas e assemblage<sup>2</sup>, que aparecem em vários momentos da história da arte como recurso expressivo. As fotomontagens foram um processo usado em vários períodos e por várias escolas artísticas. Como forma ilustrativa, vale destacar os trabalhos de Hannah Hoch (1889-1978) e Raoul Hausmann (1886-1971), que pertenciam ao movimento dadaísta na Alemanha no início da década de 1910 e produziram uma série de obras utilizando essa linguagem. “Hausmann começou a criar as fotometragens satíricas em 1918, como forma de protesto contra as convenções e os valores de uma sociedade burguesa” (FARTHING,

---

<sup>2</sup> O termo assemblage é incorporado às artes em 1953, cunhado pelo pintor e gravador francês Jean Dubuffet (1901-1985) para fazer referência a trabalhos que, segundo ele, “vão além das colagens”. O princípio que orienta a feitura de assemblages é a “estética da acumulação”: todo e qualquer tipo de material pode ser incorporado à obra de arte. (<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo325/assemblage>)

2011, p. 412). Outro artista do mesmo período que usou esse procedimento foi Alexander Rodchenko (1891-1956). “Ele foi um pioneiro da fotometragem e usou essa técnica para criar cartazes, livros e revistas de propaganda comunista, frequentemente com seu amigo, o poeta e dramaturgo Vladimir Maiakóvski” (ibid, 2011, p.404).

Mais recentemente, no fim da década de 1950, outra escola artística se apropriou dessa linguagem, a *Pop Art*. Com a fórmula da crítica adotada pelos seus antecessores, ela recria imagens que além das colagens envolvem objetos recolhidos aleatoriamente e posteriormente colados nos quadros. Argan argumenta:

O termo *popular*, ao menos no sentido que tem na Europa, é impróprio: a *Pop Art* expressa não a criatividade do povo, e sim a não-criatividade da massa. É verdade que manifesta, acima de tudo, o desconforto do indivíduo na uniformidade da sociedade de consumo, e por vezes suas inúteis veleidades de rebeldia; todavia, sabe-se que, sem uma orientação ideológica, o mal-estar e as rebeliões secretas não ameaçam o sistema (ARGAN, 1992, p.575).

Com uma conduta crítica na composição de suas obras, os trabalhos pertencentes a esse período incorporam imagens e elementos oriundos da sociedade de consumo vigente. Como os *ready mades* de Marcel Duchamp, eles se apropriam de seus ícones industrializados, reproduzidos em série, como uma ferramenta de julgamento pela ordem social vigente. Os artistas em destaque que fizeram uso desses meios inicialmente são Richard Hamilton (1922-2011), com sua famosa obra *Interior* (1956) (figura 1), em que, através de colagens com imagens de revistas americanas, cria um cenário onde o simbolismo crítico está presente em todos seus aspectos: sexualidade, consumismo, vida urbana. Outros artistas que exploram essa forma de expressão são Robert Rauschenberg (1925-2008) e Jasper Johns (1930), o primeiro com objetos pintados e colocados em exposição, ganhando uma nova leitura pela ruptura de sua função real/utilitária, para uma representação de valores estéticos; o segundo com pinturas com e objetos colados, trazendo ao quadro a perda de bidimensionalidade, como na obra *Campo* (1963-64) (figura 2). “Com Rauschenberg e Johns entra-se no círculo da pura aleatoriedade, ou seja, no âmbito de uma deliberada indistinção do fenômeno estético em relação a todos os outros fenômenos, que pertençam à existência privada do artista, que pertençam ao mundo” (ARGAN, 1992, p.577).



(Figura 1)



(Figura 2)

Com essa pequena explanação sobre os conceitos e técnicas dentro do âmbito da arte, foi possível situar o *corpus* de análise dentro de um contexto de linguagem visual, para ficar bem claro de onde possam ter sido extraídos os elementos visuais que possibilitaram o desenvolvimento das vinhetas na produção de Poyart. No decorrer do ensaio será perceptível o reconhecimento desses elementos que foram revisitados nesses períodos da história da arte que envolve as linguagens *Dadaísta* e de *Pop Art*.

A proposta de leitura sobre as imagens do filme “2 Coelhos” (2012) estará dentro do campo estético da forma, da cor, do uso de imagens e palavras, que fazem parte da formatação dos objetos selecionados. É certo que estamos tratando de uma leitura dentro do universo cinematográfico, imagem em movimento e som, mas analisaremos o conteúdo enfatizando “o material significativo do cinema (a imagem no sentido amplo)”, como propõe Jean Mitry na reafirmação da existência de uma linguagem cinematográfica. Segundo o autor:

[ ] em primeiro lugar, da concepção tradicional do cinema como meio de expressão, para acrescentar de imediato que um meio de expressão, como é o cinema, “capaz de organizar, de construir e de comunicar pensamentos, podendo desenvolver ideias que se modificam, formam e transformam, torna-se então uma linguagem, é o que se chama uma linguagem. O que leva a definir o cinema como uma forma estética (como a literatura), que utiliza a *imagem*, que é (nela mesma e por ela mesma) um meio de expressão cuja a sequência (isto é, a organização lógica e dialética) é uma *linguagem* (MITRY apud AUMONT, 1995, p.173).

Após essas definições, para a análise do material selecionado seguiremos a abordagem de leitura das imagens através de “seus elementos construtivos, tais como linhas, pontos, cores, planos, formas, cor, luz, dimensão, volume e textura” (RAMALHO e OLIVEIRA, 2005). Seguindo para “as relações, articulações ou regras de combinação entre os elementos

constitutivos da imagem” (Ibid., 2005), que podem ser definidas como procedimentos relacionais.

O *corpus* de exploração é composto de uma série de imagens extraídas do filme que tem por função identificar os personagens que pertencem à história. Cada vez que o narrador, que é o protagonista, faz menção de apresentar um intérprete, a cena em que ele aparece é momentaneamente congelada e preenchida com elementos visuais (desenhos, fotos, texturas) que de alguma forma geram uma relação simbólica dele com a trama. (figura 3)



(Figura 3)

Como no desenrolar da narrativa são diversos os momentos em que esse recurso é usado, cabe fazer uma seleção de dois fragmentos, não tanto pela sua importância hierárquica, mas que traduzem a experiência visual estética proposta pelo diretor. No total são 10 intervenções que acontecem no decorrer da história. Dentro dessas foram selecionados a dos personagens Jader e Walter.

O primeiro é um político corrupto que ascende na carreira seguindo meios ilícitos, através de desvio de dinheiro público, suborno e fraudes em licitações. Ele representa na ficção os estereótipos da classe política, que normalmente aparece nos meios de massa diariamente ou estampa os jornais e revistas de maior circulação. A imagem escolhida para a intervenção é quando o personagem está almoçando sozinho em um restaurante requintado. Bem trajado, com blazer e camisa social, e segurando uma taça de vinho, esse trecho expõe a posição social privilegiada em que ele se encontra na história (figura 4). Nesse instante a imagem é congelada e, sendo coordenada pela voz do protagonista em *off*, ele faz uma apresentação do intérprete e situa ele dentro da *diegese*<sup>3</sup>. Logo em seguida ocorrem as intervenções sobre esta imagem estática. Ela é preenchida com desenhos, recortes de fotos e tipografia, que formam na tela uma nova cena, só que mais na forma de uma ilustração. É

<sup>3</sup> “Para Souriau, os ‘fatos diegéticos’ são aqueles relativos à história representada na tela, relativos à apresentação em projeção diante dos espectadores” (AUMONT, 2003, p.77).

possível ver nesse novo arranjo as influências das fotomontagens mencionadas no início da análise, tanto nas primeiras experimentações de Hausmann e Rodchenko, quanto nas de Hamilton mais tarde. Nas dos primeiros fica a intensão da crítica política, pois é visível a identificação das figuras aplicadas – moedas, notas de dinheiro - com o papel que o personagem representa no filme.

No segundo, além da crítica já mencionada, a colocação de elementos gráficos na forma de pintura e desenhos sobre a imagem trazem mais um referencial de apropriação de demandas técnicas pertencentes à esfera das artes. Todo esse arranjo de colagens sobrepostas potencializa os ícones já evidenciados anteriormente com o *frame* sem as intervenções, criando uma nova leitura mais visual e menos subjetiva nas características do personagem Jader, agora apresentado como uma cédula de dinheiro (figura 5).



(Figura 4)



(Figura 5)

Já o segundo recorte apresenta o personagem Walter, que na história é a vítima de todas as mazelas expostas e o motivador da vingança idealizada pelo protagonista. Ele perde a família em um atropelamento, cujo culpado é Edgard, e acaba sendo acolhido pelo pai deste para trabalhar como gerente de seu restaurante, como forma de compensação pela fatalidade ocorrida. Já Edgard é absolvido do acidente através do suborno do juiz do caso pelas mãos de Jader. Não ao acaso foram escolhidos esses dois personagens por se encontrarem em extremos nas suas características no filme, um é o vilão e o outro a vítima.

O frame em que Walter aparece é em uma conversa com o pai de Edgar no restaurante. Neste instante ocorre a pausa seguida da sobreposição de desenhos sobre a imagem (figura 6 e 7). Neste caso em particular percebe-se uma quantidade menor de interferências em relação às demais, o quadro está com menos cores e formas, possivelmente por representar o estado emocional do personagem após a perda da família, cheio de espaços vazios que esperam ser preenchidos novamente. As cores aquareladas têm predominância de tons mais frios, azuis e verdes, com uma área quente em vermelho logo abaixo, bem próximo à figura do

personagem. A leitura das formas segue uma diagonal descendente, da esquerda superior para direita inferior, passando por sobre a tipografia com o nome Walter. A face está centralizada no quadro com um semblante triste e olhar vazio, marcado por um traço mais forte, lembrando o nanquim, com uma metade preenchida pela cor amarela.



(Figura 6)



(Figura 7)

Os poucos elementos identificáveis são possíveis cédulas de dinheiro, bem estilizadas e não com sua forma completa, mas fragmentada. Essa opção do diretor por deixar poucas interferências sobre Walter também pode ser para deixá-lo envolto em mistério, pois sua participação nos planos de Edgar só se materializa da metade para o final da história.

Através desse pequeno recorte, sobre essas duas “vinhetas”, foi possível identificar e analisar os caminhos propostos no início do tópico, fazer uma relação dos elementos estéticos através de referencial artístico e contemplar suas representações simbólicas nas características dos personagens.

### **Considerações finais**

No filme de Afonso Poyart é perceptível a convergência de elementos que pertencem ao universo artístico com as novas tecnologias, através da intertextualidade de linguagens como opção em sua construção narrativa. Dessa maneira, a história ganha em valores estéticos que reforçam o diálogo entre as formas de representação do cinema tradicional, as interferências da arte e as novas possibilidades dos meios digitais.

Neste trabalho procurou-se fazer primeiramente uma pequena síntese dos avanços tecnológicos que acompanham o cinema desde seu aparecimento e seu encaminhamento para o uso de processos digitais frente às influências adquiridas com as experimentações audiovisuais com as imagens eletrônicas oriundas da TV. Em um segundo momento, fez-se um exame dos recortes extraídos do filme sob o pretexto de fazer uma relação das referências artísticas, por definição estética, do cinema como arte, buscando analisar elementos com o

devido foco nas formas, cores, relações simbólicas e sua relação com a realidade social em um produto de circulação de massa. Em todos esses desdobramentos foi possível identificar a inserção de partes deles na construção das “vinhetas” presentes nessa produção.

Por fim, vale ressaltar novamente que abranger toda a complexidade dessa produção não seria possível devido à limitação de espaço e que as possibilidades analíticas dessa obra não se esgotam neste trabalho, mas apresentam um potencial para futuras e mais elaboradas análises de outros elementos que estão inseridos nessa obra cinematográfica.

## Referências

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna: Do iluminismo aos movimentos contemporâneos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

AUMONT, Jacques. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas, SP: Ed. Papirus, 2003.

\_\_\_\_\_. *A estética do filme*. Campinas, SP: Papirus, 1995.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. *Assemblage*. Disponível em:

<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo325/assemblage>> Acesso em: 20 jan. 2015

FARTHING, Stephen; CORK, Richard. *Tudo sobre arte*. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FELINTO, Erick. *Cinema e tecnologias digitais*. In: Fernando Mascarello. (Org.). *História do Cinema Mundial*. 1 ed. Campinas: Papirus, 2006. p. 413-428.

GUIMARÃES, Denise. *Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinema & pós-cinema*. Campina: Ed. Papirus, 1997.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. *Processos criativos com meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: HUCITEC, 1998.

RAMALHO E OLIVEIRA, Sandra. *Imagem também se lê*. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

## Filme

*2 Coelhos*. Direção de Afonso Poyart. São Paulo. Black Maria Filmes. 2012. 1 filme (108 min): som, cor.