



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO - PPGC
CULTURAS MIDIÁTICAS AUDIOVISUAIS**

THALITA FERNANDES DE SALES

**CAPTAR O PASSADO:
A PELÍCULA COMO ESTRATÉGIA DE REFERENCIALIDADE
HISTÓRICA EM “ERA UMA VEZ EM... HOLLYWOOD”**

Linha de Pesquisa
Culturas Midiáticas Audiovisuais

João Pessoa
2022

THALITA FERNANDES DE SALES

**CAPTAR O PASSADO:
A PELÍCULA COMO ESTRATÉGIA DE REFERENCIALIDADE
HISTÓRICA EM “ERA UMA VEZ EM... HOLLYWOOD”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, linha de pesquisa Culturas Midiáticas, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva

João Pessoa
2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES – CCHLA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS

ATA DE DEFESA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DA ALUNA

THALITA FERNANDES DE SALES

Aos trinta e um dias do mês de maio do ano de dois mil e vinte e dois, às nove horas, realizou-se por meio de videoconferência (<https://meet.google.com/joo-bqiw-nws>), a sessão pública de defesa da Dissertação intitulada: “Captar o passado: a película como estratégia de referencialidade histórica em "Era Uma Vez Em... Hollywood"”, apresentada pela aluna Thalita Fernandes de Sales, Bacharel em Cinema e Audiovisual, pela Universidade Federal da Paraíba, que concluiu os créditos exigidos para obtenção do título de MESTRE EM COMUNICAÇÃO, área de Concentração em Comunicação e Culturas Midiáticas, segundo encaminhamento do Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão, Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB e segundo os registros constantes nos arquivos da Secretaria da Coordenação da Pós-Graduação. O Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva (PPGC/UFPB), na qualidade de orientador, presidiu a Banca Examinadora da qual fizeram parte a Profa. Dra. Agda Patrícia Pontes de Aquino (UFPB) e o Prof. Dr. Márcio Telles da Silveira (PPGC/UFPB). Dando início aos trabalhos, o Senhor Presidente, Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva, convidou os membros da Banca Examinadora para comporem a mesa. Em seguida foi concedida a palavra à mestranda para apresentar uma síntese de sua Dissertação, após o que foi argüida pelos membros da Banca Examinadora. Encerrando os trabalhos de arguição, os examinadores deram o parecer final sobre a Dissertação, à qual foi atribuído o seguinte conceito: **APROVADA**. Proclamados os resultados pelo Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos, e para constar eu, Marcel Vieira Barreto Silva (Secretário ad hoc) lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da Banca Examinadora. João Pessoa, 31 de maio de 2022.

Profa. Dra. Agda Patrícia Pontes de Aquino

Prof. Dr. Márcio Telles da Silveira

Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva
Presidente da Banca

FICHA CATALOGRÁFICA

Catálogo na publicação Seção de Catalogação e Classificação

S163c Sales, Thalita Fernandes de.

Captar o passado : a película como estratégia de referencialidade histórica em "Era Uma Vez Em... Hollywood" / Thalita Fernandes de Sales. - João Pessoa, 2022.

159 f. : il.

Orientação: Marcel Vieira Barreto Silva.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Cinematografia. 2. Filme - Era Uma Vez em Hollywood. 3. Cinema - Nostalgia analógica. 4. Película cinematográfica. 5. Quentin Tarantino. I. Silva, Marcel Vieira Barreto. II. Título.

UFPB/BC

CDU 791(043)

“Se o sentido está perdido, novos sentidos devem ser buscados, pois há um tempo certo para esquecer assim como há um tempo certo para lembrar.”

Michael A. Holly (1999, citando Nietzsche).

AGRADECIMENTOS

Escrever esta seção significa que o arco narrativo da minha trajetória no mestrado chegou, finalmente, ao seu terceiro ato. É praticamente uma recompensa, após dois anos tão intensamente dedicados a esta pesquisa, poder expressar minha gratidão àqueles que deixaram essa jornada, que se situou em um mundo isolado (e assolado) pela pandemia da COVID-19, mais alegre e menos solitária. Este trabalho é dedicado:

Ao meu esposo, sócio e cúmplice, Raphael, por estar presente em todos os momentos decisivos da minha vida. Por ter acompanhado de perto cada passo dado nesta pesquisa e ter vibrado, tanto ou mais do que eu, a cada evolução. Por ter cuidado tão bem de mim, da nossa casa e dos nossos filhos felinos, só para que eu pudesse ter mais um pouquinho de tempo para estudar.

A minha mãe, Adriana, por todas as lutas e renúncias que enfrentou para me dar uma educação de qualidade e um lar feliz. Pelas palavras de sabedoria, acalento e fé que acalmam meu coração quando eu mais preciso. Ou, como você tão orgulhosamente gosta de dizer, por ser a pessoa que me apresentou e me incentivou ao mundo da arte, dos livros, do cinema e do teatro.

A minha irmã Bárbara, aos meus sogros Socorro e Aderbal e aos meus cunhados Larissa, Helder e Walison, por serem minha rede de apoio, por toda a força e carinho e por sempre acreditarem em mim. A minha pequena sobrinha Olívia, que, com suas peripécias, atrevimentos e sorrisos largos, renova minhas energias e me ensina que o amor pode ser, sim, incondicional. Toda a minha gratidão às pessoas que formam as famílias Fernandes, Aragão e Cavalcante; sem vocês, definitivamente, nada disso seria possível.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Marcel Vieira, primeiramente por ter sido quem me apresentou a pesquisa científica ainda no 1º ano da graduação, por meio do PIBIC e, com isso, ter me mostrado como este universo pode ser desafiador e instigante. Agradeço por ter me ajudado a enxergar esta pesquisa a partir de novas perspectivas, principalmente quando tudo parecia tão confuso. Sou grata por todas as contribuições, apontamentos e correções, por ter conduzido essa jornada de forma leve e, principalmente, pela confiança em mim.

A Prof. Dra. Isabella Valle, por todos os conselhos, incentivos e lições que sempre carregarei comigo e que foram essenciais nos últimos anos. Por estar sempre

disposta a me ouvir e ter sempre algo a contribuir. Por todas as orientações, ensinamentos e puxões de orelha ao longo do TCC na graduação, que foram fundamentais para o meu amadurecimento acadêmico e para a escrita do projeto de pesquisa que originou esta dissertação.

A Prof. Dra. Agda Aquino, por ter sido uma das primeiras pessoas a me incentivar a ingressar na pós-graduação. Mas mais do que isso, por ser uma verdadeira referência de professora e profissional. Agradeço por ter me proporcionado uma das mais ricas oportunidades neste mestrado, de ser estagiária-docente na disciplina de Direção de Arte, do curso de Cinema e Audiovisual, da UFPB. O que eu aprendi com você não tem preço. Também sou grata pelas valiosas contribuições para a minha pesquisa, não só na banca de qualificação deste trabalho, mas em todas as vezes que tivemos a oportunidade de conversar sobre ele.

A todos os professores e servidores que fazem o Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, em especial ao coordenador Prof. Dr. Thiago Falcão, pelo suporte, parceria e disposição, e ao Prof. Dr. Márcio Telles, pelo acolhimento, ânimo e interesse que sempre demonstrou ao discutirmos minha pesquisa, por iluminar e facilitar os estudos da teoria alemã das mídias e por todas as enriquecedoras observações na banca de qualificação deste trabalho e durante a disciplina de Teoria das Mídias. Agradeço também ao secretário João Vitor, por toda a solicitude, paciência e gentileza que teve comigo neste processo. Aqui, estendo minha gratidão aos colegas da turma de 2020 do PPGC, por dividirem comigo, mesmo que virtualmente, todas as aflições desta empreitada (para não dizer loucura) que é fazer um mestrado sem bolsa em um Brasil que despreza e sucateia a ciência e a educação.

Não posso deixar de agradecer a todos os amigos e amigas que me ampararam nestes árduos dois anos, por entenderem meus sumiços, por torcerem pelo meu sucesso e por sempre terem um ombro-amigo. Por último, mas não menos importante, minha gratidão aos colegas e amigos que fazem o IE Colégio e Curso, meu ambiente de trabalho que, em meio à pandemia, também se tornou minha sala de aula. Foi o apoio diário de cada um de vocês que me fez continuar, mesmo nos momentos que meu maior desejo era simplesmente desistir.

RESUMO

O presente trabalho pretende investigar o uso do formato de captação analógico no longa-metragem *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019). Por meio de uma análise fílmica, buscou-se compreender como as escolhas da direção de fotografia, em conjunto com as características físicas da película, evocam o tempo passado na textura audiovisual da obra. Um dos objetivos da pesquisa foi analisar como o emprego das bitolas de 35mm, 16mm e Super 8 concordam com o período histórico e com as condições produtivas da indústria cinematográfica dos anos de 1960, ao mesmo tempo em que se adequam aos códigos e padrões visuais estabelecidos pela cultura midiática. Outro objetivo foi estudar como a operação do filme fotoquímico, em meio a um cinema hegemonicamente digital, pode ser percebida como mais uma das assinaturas que marcam a direção de Quentin Tarantino. Entre as conclusões apresentadas, encontra-se que o passeio entre diferentes bitolas, formatos e janelas de exibição ao longo da obra auxiliam o espectador a se situar narrativamente, fazem alusão a diferentes materiais audiovisuais produzidos entre os anos de 1950 e 1960, e colaboram com cenários, figurinos e trilha sonora para evocar a atmosfera da Los Angeles em 1969.

Palavras-chaves: cinematografia; efeito de passado; *Era Uma Vez Em Hollywood*; nostalgia analógica; película; Quentin Tarantino.

ABSTRACT

The present work seeks to investigate the use of analog films in the motion picture *Once Upon a Time...in Hollywood*. This investigation was based on film analysis to study how the past is evoked in the movie texture by analog film and cinematography choices. In order to do so, the research analyzed how 35mm, 16mm, and Super 8 film gauges refer to audiovisual production practices from the 60s, as well as visual codes and standards established by media culture. Furthermore, it aimed to study how the choice of analog film, in a means hegemonically digital, might be perceived as an author signature of director Quentin Tarantino. Lastly, it concludes that the use of different analog films and aspect ratios value the narrative, mention different audiovisual pieces produced between the 50s and 60s, and work together with production design, costume, and soundtrack to evoke the atmosphere of Los Angeles in 1969.

Keywords: analogue nostalgia, cinematography; film; *Once Upon a Time... In Hollywood*; pastness; Quentin Tarantino.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	<i>Frames</i> que mostram a operação e o manuseio de uma câmera analógica e de um rolo de película em <i>Bastardos Inglórios</i>	45
Figura 2 -	Comparação entre a cartela de abertura de <i>Lei da Recompensa</i> e de <i>Procurado Vivo ou Morto</i>	81
Figura 3 -	Exemplos do contraste e das sombras marcadas em <i>Lei da Recompensa</i>	83
Figura 4 -	Uso do plano americano em duas cenas de <i>Lei da Recompensa</i>	83
Figura 5 -	Comparação entre as cartelas de apresentação de Rick Dalton e Steve McQueen em <i>Lei da Recompensa</i> e em <i>Procurado:Vivo ou Morto</i>	84
Figura 6 -	Uso da logomarca da NBC em <i>Lei da Recompensa</i>	84
Figura 7 -	Exemplos de <i>frames</i> em que há alusão a materiais cinematográficos existentes em cenários e objetos de cena.....	88
Figura 8 -	Comparação entre plano de <i>Fugindo do Inferno</i> (acima) e <i>Era Uma Vez Em... Hollywood</i> (abaixo).....	91
Figura 9 -	Manipulação gráfica em <i>Era Uma Vez Em... Hollywood</i> para inserir o corpo de Leonardo DiCaprio em trecho original de <i>Fugindo do Inferno</i>	92
Figura 10 -	Comparação entre planos de <i>All The Streets Are Silent</i> (acima) e <i>Era Uma Vez Em... Hollywood</i> (abaixo).....	94
Figura 11 -	Cena em que os personagens Rick e Cliff se tornam espectadores do episódio <i>All The Streets Are Silent</i>	95
Figura 12 -	Cena em que Sharon Tate assiste <i>Arma Secreta Contra Matt Helm</i> no cinema.....	97
Figura 13 -	Montagem que sincroniza os gestos de Sharon Tate interpretada por Margot Robbie no flashback e no presente diegético e da Sharon Tate verdadeira no filme <i>Arma Secreta Contra Matt Helm</i> ..	98
Figura 14 -	<i>Frames</i> do clipe —Sonho Grande do desenho <i>Bolofofos</i>	103
Figura 15 -	<i>Frames</i> da abertura de <i>Succession</i>	103
Figura 16 -	<i>Frames</i> da cena com imagens dos bastidores de <i>Nebraska</i> Jim em <i>Era Uma Vez Em... Hollywood</i>	105
Figura 17 -	<i>Frames</i> da cena com imagens dos bastidores de <i>Nebraska</i> Jim em <i>Era Uma Vez Em... Hollywood</i>	105
Figura 18-	<i>Frames</i> da sequência com filme 16mm Ektachrome em <i>Era Uma Vez Em... Hollywood</i>	106
Figura 19 -	<i>Frames</i> da sequência com filme 16mm Ektachrome em <i>Era Uma Vez Em... Hollywood</i>	107

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 -	Distribuição de 32 filmes captados em película de 2013.....	34
Gráfico 2 -	Distribuição de 23 filmes captados em película de 2014.....	34
Gráfico 3 -	Distribuição de 15 filmes captados em película de 2015.....	35
Gráfico 4 -	Distribuição de 11 filmes captados em película de 2016.....	35
Gráfico 5 -	Distribuição de 11 filmes captados em película de 2017.....	36
Gráfico 6 -	Distribuição de 11 filmes captados em película de 2018.....	36
Gráfico 7 -	Distribuição de sete filmes captados em película de 2019.....	37

SUMÁRIO

1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	12
2	FERRAMENTAS METODOLÓGICAS.....	17
3	“MENOS PIXELS, MAIS GRÃOS”: A PELÍCULA NO CINEMA DIGITAL.....	23
3.1	Breve introdução à película.....	23
3.2	Hegemonia em disputa: analógico <i>versus</i> digital.....	26
3.3	O formato de captação analógico no cinema entre 2013 e 2019.....	33
3.4	Imagens tecnostálgicas e os códigos de representação visual do passado	39
4	A POÉTICA DE QUENTIN TARANTINO.....	48
4.1	Assinaturas tarantinescas.....	52
4.2	Quentin Tarantino: um arqueólogo das mídias?.....	58
4.3	O passado escrito e dirigido por Quentin Tarantino.....	66
5	CIDADE DOS ANJOS, 1969: ESTRATÉGIAS DE REFERENCIALIDADE AO PASSADO NA CINEMATOGRAFIA DE ERA UMA VEZ EM... HOLLYWOOD.....	73
5.1	Produtos ficcionais.....	79
5.2	Apropriação de obras originais.....	86
5.3	Filmagens domésticas.....	99
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	108
	REFERÊNCIAS.....	112
	APÊNDICES.....	120
	APÊNDICE A – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2019.....	120
	APÊNDICE B – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2018.....	125
	APÊNDICE C – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2017.....	131
	APÊNDICE D – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2016.....	136
	APÊNDICE E – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2015.....	142

APÊNDICE F – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2014.....	147
APÊNDICE G – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2013.....	153

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Em 2014, quando ingresso no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Paraíba e conheci o universo das experiências e práticas de realização cinematográfica, decidi que seria diretora de arte. Passei, então, a me interessar por qualquer produto audiovisual em que este departamento tivesse um desempenho mais proeminente. Este foi o momento, não por acaso, em que meu consumo de filmes e seriados com narrativas de caráter histórico – tão dependentes de detalhes investidos em figurinos e objetos de cena para apreender uma dimensão de época – multiplicou. Dentro desse universo, as obras produzidas em Hollywood e situadas nas décadas de 1960, 1970 e 1980 eram as que mais me despertavam atenção e, o que poderia parecer um dado irrelevante para esta introdução, foi o fator determinante para o surgimento das primeiras faíscas do que viria a se tornar esta dissertação.

Pois, quanto mais eu assistia filmes como *The Runaways* (Sigismondi, 2010), *Trapaça* (Russel, 2013), *Clube de Compras Dallas* (Vallée, 2013), *Vício Inerente* (Anderson, 2014), *A Guerra dos Sexos* (Faris, Dayton, 2017), *Jovens, Loucos e Mais Rebeldes* (Linklater, 2017) e séries como *Narcos* (Netflix, 2015-2017), *Aquarius* (NBC, 2015-2016), *The Deuce* (HBO, 2017-2019), *Mindhunter* (Netflix, 2017-2019) e *Glow* (Netflix, 2017-2019), mais eu percebia que a atmosfera de passado evocada por esses produtos ultrapassava os limites da direção de arte e se aproximava de questões técnicas e estéticas relativas à própria feitura da imagem fílmica. Nem sempre a caracterização, o visagismo, os estilos de vestimentas e o design de cenários e mobiliários eram os mesmos, tampouco os contextos narrativos, culturais e geográficos explorados. Mas, ainda assim, essas obras partilhavam algum tipo de aspecto similar que expressava o passado num mesmo esquema visual.

Motivada a compreender quais técnicas, convenções e ferramentas que, empregados deliberadamente ou não, tornavam obras distintas tão visualmente padronizadas, me empreendi nos primeiros rascunhos do projeto de pesquisa que viria a submeter na seleção de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. O que a princípio parecia ser um fenômeno relativo apenas a uma espécie de consciência e repertório sociocultural acerca da representação visual e das paletas de cores dos anos de 1960, 1970 e 1980 estabelecidas pelo mercado da moda e do design, revelou-se, na verdade, nas primeiras investigações, estar paralelamente atrelado à dimensão material de um aparato cinematográfico: o filme fotoquímico.

O que os filmes e seriados citados no início desta seção possuem em comum, além de serem obras cujas narrativas se passam num período histórico anterior ao contemporâneo, é que todos são influenciados esteticamente pelas características visuais da filmagem analógica, ou seja, pelas imagens em movimento originadas a partir da emulsão fotográfica. Para alcançar tal efeito, esses produtos operam, geralmente, de duas maneiras, que podem ser tanto excludentes, quanto complementares: utilizando a própria película como mídia de captação da obra ou simulando a aparência do filme fotoquímico na pós-produção, isto é, adicionando filtros, ruídos, manchas, vinhetas e grãos no arquivo digital de modo a fingir que as filmagens foram produzidas analogicamente.

O cinema foi o “último meio de comunicação popular a se tornar completamente digital” (BORDWELL, 2012, p.24) e, apesar das etapas de pré-produção e edição já operarem através da lógica das novas tecnologias desde o fim dos anos de 1990, o número de produções filmadas em câmera digital só superou o de obras captadas em película a partir de 2013. No entanto, ao mesmo tempo em que a tecnologia digital conquistou seu espaço em todos os estágios da produção cinematográfica e o filme fotoquímico perdeu o seu status hegemônico como mídia de captação, um caminho reverso irrompeu: modelos de produção que privilegiam a filmagem em película se tornaram mais uma vez atrativos a cineastas e diretores de fotografia.

Não se resumindo apenas aos casos descritos anteriormente, em que a película é o formato de captação escolhido ou é a referência para a manipulação da imagem digital, podemos destacar diversos lançamentos recentes em que o modelo analógico é escolhido para as filmagens, como *O Som do Metal* (Marder, 2019), *Queen & Slim* (Matsoukas, 2019), *Star Wars: A Ascensão Skywalker* (J.J. Abrams, 2019), *Tenet* (Nolan, 2020), *Nunca, Raramente, Às Vezes, Sempre* (Hittman, 2020), *Um Lugar Silencioso Parte II* (Krasinski, 2021), *007 – Sem Tempo Para Morrer* (Fukunaga, 2021) e *A Pior Pessoa do Mundo* (Trier, 2022). Para além das estreias nas salas de cinema, a opção pelo filme fotoquímico também tem representado, nos últimos anos, um número considerável de produções com selo Original Netflix, que correspondem a obras financiadas ou distribuídas exclusivamente pela plataforma de vídeos sob demanda. Dentre as obras captadas em película, podemos destacar os longas-metragens: *O Paradoxo Cloverfield* (Onah, 2018), *Kodachrome* (Raso, 2018), *História de um Casamento* (Baumbach, 2019), *O Irlandês* (Scorsese, 2019), *Destacamento Blood* (Lee, 2020), *O Diabo de Cada Dia* (Campos, 2020), *Malcom & Marie* (Levinson, 2021) e *Não Olhe Para Cima* (McKay, 2021); além das ficções seriadas: *The Eddy* (2020) e a terceira temporada de *Master of None* (2021). No contexto do serviço de *streaming*, investigamos e apontamos

relações entre nostalgia, memória e o emprego do formato analógico de captação no artigo “*O Uso da Película na Produção de Filmes Originais Netflix*” (SALES, SILVA, 2020).

Apesar da multiplicidade de gêneros e formatos audiovisuais nos quais o filme fotoquímico vem sendo empregado no contexto contemporâneo, uma categoria específica se destaca com maior frequência na manutenção do uso da película: os filmes de caráter histórico. Títulos como *Dunkirk* (Nolan, 2017), *O Estranho que Nós Amamos* (Sofia Coppola, 2017), *Primeiro Homem* (Chazelle, 2018), *Infiltrado na Klan* (Lee, 2018), *A Favorita* (Lanthimos, 2019), *Era Uma Vez Em... Hollywood* (Tarantino, 2019), *Adoráveis Mulheres* (Gerwig, 2019), *Emma* (Wilde, 2020), *Verão de 85* (Ozon, 2020), *Seberg Contra Todos* (Andrews, 2020), *Má Educação* (Finley, 2020), *Spencer* (Larraín, 2021), *West Side Story* (Spilberg, 2021), *Licorice Pizza* (Anderson, 2022) e *Morte No Nilo* (Branagh, 2022), por exemplo, não apenas se utilizam de épocas anteriores ao presente, e em alguns casos de circunstâncias e fatos reais, para situar as suas narrativas, mas também partilham a película como principal mídia de captação.

As primeiras impressões acerca da relação entre a imagem analógica e os filmes históricos contemporâneos me levaram em direção aos seguintes questionamentos: a que se deve a tendência em optar pelo formato analógico ou pela simulação da sua aparência em meio a um cinema predominantemente digital? A escolha do visual analógico sobre o digital tem potencial de produzir um aspecto visual mais autêntico na construção fílmica do passado? O formato no qual um filme é captado pode influenciar diretamente na forma como o produto é assimilado pelo espectador? A dimensão sensível e material da película é capaz de se transpor em uma obra, mesmo se a sua exibição for digital?

Obter respostas para estas indagações compõe o cerne do projeto de pesquisa com o qual iniciei meus estudos no PPGC da UFPB em 2020, sob orientação do professor Marcel Vieira. Em um primeiro momento, realizamos um levantamento de dados das 700 obras de longa-metragem de maior bilheteria lançadas entre 2013 e 2019, a fim de verificar se estava correta a hipótese de que os filmes históricos consistiam no gênero que mais optou pela captação analógica nos seis primeiros anos em que a filmagem digital superou a película. Os resultados desta coleta foram apresentados no artigo “*O formato de captação analógico em filmes históricos contemporâneos: um estudo das obras lançadas entre 2013 e 2019*” (SALES, SILVA, no prelo) e demonstraram que, enquanto a escolha pelo formato de captação analógico em obras de outros gêneros sofreu uma queda de 83,3% entre o período analisado, os filmes históricos captados em película apresentaram um decréscimo menor, de 62,5%.

O movimento em direção ao analógico nestas obras, para além de um embate entre qualidade e beleza visual presentes nas discussões que rivalizam a película contra o digital, poderia, portanto, estar ligado a fisicalidade do rolo de filme, que, enquanto objeto técnico, evoca em sua própria materialidade o tempo passado. Nessa lógica, concluímos que, ao optar conscientemente por um modelo de captação considerado pelo mercado como obsoleto, essas produções demonstram querer alcançar, através das características desgastadas da imagem analógica como manchas, variações tonais e pontos de queima adquiridos pela passagem de tempo, uma autenticidade que intensifique os efeitos da suspensão da descrença e que auxiliem na ilusão de que aquele registro foi realmente produzido na época abordada em questão.

Apesar da resposta favorável para nossa hipótese, logo percebemos que não seria possível, no curto limite de tempo disponível para a realização desta pesquisa de mestrado, dar conta das implicações técnicas, estilísticas e narrativas da aparência da imagem analógica em todo um gênero cinematográfico. Entretanto, ainda interessados em contribuir para a discussão acerca da revisita a película em meio às facilidades técnicas, econômicas e ao imediatismo oferecido pelo digital, recalculamos nossa rota. Ao invés de estudar várias obras, nos atemos a questionar a intencionalidade que envolve a operação deste modelo de captação e seus efeitos em um apenas um filme: o longa-metragem *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), dirigido pelo veterano diretor estadunidense Quentin Tarantino. Captado completamente em película, o filme utiliza bitolas de 35mm, 16mm e 8mm para representar as cenas do tempo presente diegético, como também para reproduzir trechos de filmes e seriados fictícios e existentes.

O conflito entre o velho e o novo é uma das principais questões abordadas no filme, que se situa em 1969 e acompanha o dia a dia de Rick Dalton (Leonardo diCaprio), antes um astro do seriado de faroeste *Lei da Recompensa*, agora enfrentando uma crise diante das mudanças da indústria, junto de seu melhor amigo, motorista e dublê Cliff Booth (Brad Pitt), também afetado pela falta de papéis. Ao contrário de Rick e Cliff, que sofrem o declínio de suas carreiras, Sharon Tate (Margot Robbie) e Roman Polanski (Rafał Zawierucha), vizinhos de porta de Rick, desfrutam de uma rápida ascensão no mundo do cinema. Com pitadas de metalinguagem, o longa-metragem explora, reflete e revela técnicas, estratégias e procedimentos de produção, distribuição e consumo da indústria do fim dos anos de 1960 e que ainda ecoam na contemporaneidade.

Na introdução de *Poetics of Cinema*, Bordwell (2008a, p.54)¹ pondera, como ponto de partida metodológico, a seguinte questão: “como são feitos os filmes para que provoquem certos efeitos?”. Essa reflexão reverbera diretamente em nossa pesquisa, uma vez que nosso objetivo é investigar como as escolhas técnicas e estilísticas da cinematografia do filme *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), a exemplo do formato de captação analógico e do emprego de determinados enquadramentos, iluminação, bitolas e lentes, contribuem tanto para conservar “assinaturas tarantinescas” típicas da autoria de Quentin Tarantino, quanto para acentuar a atmosfera do contexto espaço-temporal no qual a trama se desenrola, a Los Angeles do fim da década de 1960, em meio à transição da Era de Ouro para a Nova Hollywood.

Agora que os caminhos, perspectivas e inquietações que fizeram surgir esta dissertação foram devidamente apresentados ao leitor, propomos, neste momento, demonstrar o percurso metodológico e o referencial teórico que sustentou nossa pesquisa. Este é objetivo do capítulo a seguir.

¹Do original: “How are films made in order to elicit certain effects?” (tradução nossa).

2 FERRAMENTAS METODOLÓGICAS

Para realizar esse estudo, optamos pela pesquisa qualitativa de caráter exploratório que, de acordo com Gil (2002, p.41), tem como objetivo “o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições”. Isso se mostra adequado para o fenômeno investigado neste trabalho, pois, apesar da prática analógica no cinema digital já ter sido observada e apontada por pesquisadores como Schrey (2014), Knowles (2016), Baschiera e Caoduro (2015), e as análises de estilo e da direção de fotografia de produtos audiovisuais não serem algo novo, o campo de estudos em cinema ainda carece de pesquisas direcionadas para o uso consciente do filme fotoquímico como ferramenta com potencial de remeter ao passado na narrativa. Esta dissertação se propõe a avançar nesta direção e, para isso, utilizaremos os preceitos e as ferramentas metodológicas da poética do cinema (BORDWELL, 2008a), da análise da encenação e do estilo (BORDWELL, 2008b) e da crítica inferencial (BAXANDALL, 2006) para realizar uma análise fílmica (AUMONT, MARIE, 2010; VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2002) da obra *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019).

Quando nos debruçamos sobre um filme, diversas possibilidades de análise se apresentam para nós, sejam da ordem da interpretação do conteúdo, como o tema, os personagens e os contextos sociais, políticos e econômicos representados na narrativa; da ordem do extra-fílmico, como as condições e limitações tecnológicas, institucionais, econômicas, culturais, locais e de produção; ou da ordem material, como o uso de uma determinada paleta de cores ou arranjo musical, da duração dos planos, do ritmo da montagem ou da disposição de elementos cenográficos e elenco no enquadramento. Há, no entanto, uma tendência da crítica, dos pesquisadores e da audiência em priorizar sentidos, interpretações e significados que se encontram, na maioria das vezes, na camada do conteúdo, desprezando maior atenção a aspectos técnicos como a justaposição de planos e as mudanças de foco.

Bordwell (2008b, p.58) afirma que esse comportamento decorre tanto da afinidade e herança dos estudiosos do cinema com o campo da teoria literária, como também por um “desinteresse pelas imagens” manifestado pela sociedade, reflexo dos ritmos acelerados de vida e da forma desatenta a qual percebemos os detalhes do mundo ao nosso redor. Propondo um caminho que foge do panorama convencional para o estudo de filmes, o autor dá ênfase ao papel de semelhante importância ao mergulho em elementos não necessariamente narrativos de uma obra audiovisual. Para ele, a análise estilística tem seu valor, pois:

o que é considerado conteúdo só nos afeta pelo uso de técnicas cinematográficas consagradas. Sem interpretação e

enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e arte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história. O estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento – e tudo mais que é importante para nós. (BORDWELL, 2008b, p. 58)

Estilo, nesse caso, se trata do “uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme” (BORDWELL, 2013, p. 17). Estas técnicas estão presentes em toda a dimensão da obra, desde atuação, cenários e iluminação até o movimento de câmera, lentes, foco, montagem e trilha sonora. Bordwell (2013, p. 59) atribui ao estilo quatro principais funções: denotar, mostrar qualidades expressivas, produzir significados abstratos ou simplesmente decorar a cena. Para o autor, o que é central nesta discussão é que para cada um desses objetivos existe um conjunto de escolhas a disposição do diretor e da sua equipe que, consequentemente, constituirão em resultados muitas vezes completamente distintos. O que leva, então, um cineasta a filmar uma cena de uma forma e não de outra? A escolher entre o filme preto e branco ou em cores, entre o *close-up* ou o plano aberto, entre a trilha incidental ou completo silêncio? Ou, para nos aproximarmos do nosso objeto de pesquisa, por que Tarantino decide filmar *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) em película e não em formato digital? Por que algumas cenas são feitas em bitola de 35mm e outras em Super 8? Que efeitos ele buscou ao se apropriar de códigos estéticos e de condições tecnológicas de obras como *Procurado: Vivo ou Morto* (CBS, 1958-61), *Fugindo do Inferno* (Sturges, 1963) ou de filmes domésticos e familiares?

Para encontrarmos tais explicações, deveremos, segundo Bordwell (2008a, p.1)², invocar “uma ampla gama de fatores: intenções artísticas, diretrizes do fazer, restrições institucionais, normas dos pares, influências sociais e regularidades e disparidades interculturais da conduta humana”. Identificar e investigar os princípios e efeitos que constituem uma obra audiovisual e as questões que motivaram o seu emprego é o principal interesse da sua poética do cinema, que busca reconstituir a “situação criativa” do artista na criação da obra através de seis Ps – particularidades, padrões, propósitos, princípios, práticas e processamentos (BORDWELL, 2008a, p. 24).

Ao afirmar que objetos artísticos são “soluções para problemas concretos de representação”, Bordwell (2008b, p. 30) se aproxima da crítica inferencial, método de

²Do original: *Those explanations invoke a wide range of factors: artistic intentions, craft guidelines, institutional constraints, peer norms, social influences, and cross-cultural regularities and disparities of human conduct* (tradução nossa).

investigação do historiador da arte Michael Baxandall, que, por meio do paradigma problema/solução, busca identificar as circunstâncias, objetivos e dilemas que envolvem a concepção de obras de arte. Em *Padrões de Intenção*, Baxandall (2006, p. 45) esclarece as diferenças entre dois campos distintos dentro da teoria da explicação histórica, o estilo teleológico, que interpreta as ações históricas a partir de fatos individuais e, em oposição, o estilo nomológico, que visa enquadrar os acontecimentos em leis generalizadoras. A crítica inferencial, por buscar compreender aspectos singulares e instrumentos de diferenciação nas obras de arte, se aproxima muito mais do estilo de explicação teleológico.

Assim como Bordwell evidencia os seis Ps, Baxandall (2006, p. 46) sugere que o pesquisador interessado neste tipo de estudo deve buscar o “vestígio visível” e os efeitos de um objeto histórico, através da reconstituição da intenção investida na sua elaboração, isto é, do “problema específico que o autor queria resolver e as circunstâncias específicas que o levaram a produzir o objeto tal como é” (BAXANDALL, 2006, p. 48). Para isso, o autor (2006, p. 71) apresenta três bases fundamentais que formam o jogo conceitual designado como “triângulo da reconstituição”, diagrama composto pelo Encargo – o objetivo do autor; suas Diretrizes – as condições de criação e, por fim, o Problema, no qual o objeto artístico é a solução.

Partindo do princípio de que o estilo tem um propósito, utilizaremos os seis Ps e o triângulo da reconstituição como bússolas em nosso percurso investigativo para recuperar as circunstâncias, a “qualidade intencional” (BAXANDALL, 2006, p. 81) e a “situação criativa” (BORDWELL, 2008a, p. 28) que influenciaram as escolhas técnicas e estilísticas da cinematografia de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) e compreender suas implicações na criação de efeitos de passado na atmosfera fílmica. Através do resgate de entrevistas em coletivas de imprensa, programas de auditório e *podcasts* na ocasião do lançamento da obra em festivais e nos cinemas comerciais, de *frames* da obra, de registros de bastidores e materiais extras disponíveis no Blu-ray e da própria filmografia de Tarantino, buscaremos identificar as particularidades, padrões, propósitos, princípios, práticas, processamentos, encargos, diretrizes e problemas para assim compreender condições de produção, parâmetros institucionais, tecnologias empregadas, assinaturas tarantinescas, apropriações visuais, narrativas e estéticas, assim como os contextos sociais enfrentados na criação de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019). A partir disso, elaboraremos uma análise fílmica formada tanto pelo conjunto de informações obtidas, quanto pelo método da inferência motivado pela nossa compreensão da obra e da filmografia do diretor.

A primeira fase desta pesquisa contemplou o levantamento bibliográfico de referências no campo científico a partir de autores que debatem questões acerca da apropriação da história em filmes, da memória e da nostalgia nas mídias, das materialidades da comunicação e da arqueologia das mídias, a fim de compreender o papel do cinema, e mais especificamente do filme de gênero histórico, na representação do passado e de eventos históricos.

No primeiro capítulo, *Menos pixels, mais grãos: a película no cinema digital*, nosso foco teórico se situa nas questões levantadas pela transição do cinema analógico para o digital. Abordamos esse processo de conversão de formatos, modos de produção, distribuição e exibição, assim como a reação do campo dos estudos em cinema a essas transformações, tendo como referencial teórico as pesquisas de Bordwell (2012), Rodowick (2007), Gaudreault e Marion (2015) e Belton (2012). Também discutimos como operações cinematográficas contribuem para o estabelecimento de convenções de representação do passado, que acabam por se refletir nas práticas de memórias dos sujeitos que consomem tais conteúdos. Para isso, comparamos o conceito de *technostalgia* em Heijden (2015) com a noção da “nova memória do cinema” de Landsberg (2015), a luz da “nostalgia analógica” (SCHREY, 2014).

Neste capítulo, também apresentamos um panorama sobre a situação da película após a digitalização do cinema, através de um levantamento de dados das obras de longa-metragem lançados entre 2013 e 2019. A escolha do corpus se limitou aos 100 filmes com maior destaque de bilheteria de cada ano observado, totalizando uma análise de 700 obras. Para isso, utilizamos as informações disponíveis nos sites *Box Office Mojo*, plataforma que publiciza as receitas de bilheteria de produções cinematográficas mundiais, e do IMDB, a maior base de dados *on-line* da indústria do entretenimento.

A pesquisa observou ano de distribuição, gênero, formato de captação, diretor, diretor de fotografia e, no caso das produções com formato analógico, a câmera e a bitola utilizadas em cada um dos filmes. Após a coleta dos dados, comparamos o percentual do número de filmes captados em película e de filmes com captação digital em cada ano, e dentro da categoria dos filmes captados em película, realizamos também a comparação entre o número de produções que pertencem ao gênero histórico e o número de produções que não pertencem a este gênero. Após a tabulação, verificamos que, enquanto a escolha pelo formato de captação analógico em obras de outros gêneros sofreu uma queda de 83,3% durante o período analisado, os filmes históricos captados em formato analógico apresentaram um decréscimo menor, de 62,5%. Isso sugere que a escolha recorrente pelo formato analógico nos filmes

históricos, mesmo após a digitalização do cinema, não é coincidência, mas que pode sim estar atrelada às condições materiais da película, que, por ser uma tecnologia “ultrapassada”, carrega em si uma textura do próprio passado.

Na segunda etapa desta pesquisa, nos debruçamos, finalmente, sobre a obra *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), a fim de identificar como as suas escolhas fotográficas evocam a atmosfera da transição da Era de Ouro do cinema norte-americano para a Nova Hollywood. Como preâmbulo, fez-se necessário o capítulo *A poética do cinema de Tarantino*, que aborda a trajetória autoral de Quentin Tarantino, diretor e roteirista do nosso objeto de estudo. Afinal, a figura à frente da direção cinematográfica, assim como afirmam Bordwell, Thompson e Smith (2017, p.306)³, não dirige apenas elenco e equipe técnica, mas também “nos dirige, dirige nossa atenção e, portanto, molda a nossa reação” ao produto audiovisual que assistimos.

No nosso caso em específico, estamos perante um maestro cujo estilo é suficientemente familiar ao espectador comum para que possa ser identificado ao longo de toda a sua filmografia. Por isso, para analisar as decisões técnicas e criativas que estimulam um efeito de passado em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), é preciso compreender como o longa-metragem se encaixa na poética de Tarantino e no seu interesse recorrente em revisionar tanto a História quanto os gêneros cinematográficos, por meio de análise do estilo e dos padrões autorais identificados na sua poética e no seu universo cinemático, os quais consideraremos como “assinaturas tarantinescas”.

Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 15) afirmam que analisar um filme é “decompô-lo em seus elementos constitutivos”. Personagens, cenários, figurinos, iluminação, enquadramentos e camadas sonoras são fragmentos que, na sua união, transmitem uma mensagem. Quando isolamos estes elementos numa análise, direcionamos nosso foco para a forma como cada um materializa o roteiro audiovisual através das suas características e limitações. Nesta pesquisa, conduzimos nossa atenção para as escolhas e os aspectos fotográficos de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019). Nesse sentido, nos interessa destacar como o emprego das bitolas de 35mm, 16mm, Super 8 ao longo da obra não só concorda com o período histórico e com as condições produtivas da indústria cinematográfica dos anos de 1960, mas também se apropria de códigos e padrões visuais estabelecidos pela cultura midiática, forjando efeitos de passado e ilusões de autenticidade.

³Do original: *In other words, a director directs not only the cast and crew. A director also directs us, directs our attention, and thus shapes our reaction* (tradução nossa).

No terceiro capítulo, que compete à fase de decomposição da obra, selecionamos seis sequências para analisar. Para isso, utilizamos instrumentos descritivos, citacionais e documentais (AUMONT, MARIE, 2010). Os primeiros se referem à decomposição plano a plano, a transcrição de diálogos, a descrição da ação, movimentos de câmera, iluminação e composição cenográfica. Os instrumentos citacionais escolhidos foram os fotogramas das sequências em questão. Por fim, como instrumentos documentais, utilizamos fotos promocionais e entrevistas de Quentin Tarantino e de Robert Richardson, diretor de fotografia, na ocasião do lançamento de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) nos cinemas. As sequências analisadas foram divididas em três categorias:

- **Produtos ficcionais:** obras desenvolvidas por Tarantino exclusivamente para *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019). São longas-metragens, seriados e programas de televisão apresentados em trechos muito curtos, que tem como propósito principal mostrar para a audiência o personagem Rick Dalton desempenhando sua profissão como ator. Nesta categoria, enfatizamos a exibição do faroeste televisivo *Lei da Recompensa*.
- **Apropriação de obras originais:** exibição de trechos de filmes e seriados lançados nos anos de 1960. Nesta categoria, destacamos a utilização de *Fugindo do Inferno* (Sturges, 1963), *All The Streets Are Silent* (The F.B.I, 1965) e *Arma Secreta Contra Matt Helm* (Karlson, 1968).
- **Filmes domésticas:** trechos em que o filme utiliza da estética, da linguagem e das características dos filmes de família e do recurso do *found footage*. Apontamos duas sequências: o *making of* de um longa-metragem fictício e o registro informal dos personagens Wojciech Frykowski e Abigail Folger em uma piscina.

O resultado da análise conclui esta dissertação. Nos subcapítulos, nomeados de acordo com cada uma das três categorias, traçamos um paralelo entre os dados obtidos e os conceitos teóricos apresentados neste trabalho, identificando as estratégias utilizadas na cinematografia de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) para fazer alusão a pessoas, padrões de beleza, comportamento e consumo, acontecimentos, lugares e produtos culturais que evocam a época em questão.

3 “MENOS PIXELS, MAIS GRÃOS”: A PELÍCULA NO CINEMA DIGITAL

Neste capítulo, realizamos uma reflexão teórica sobre o uso do filme fotoquímico, a película, no contexto do cinema contemporâneo e digital, buscando compreender as implicações da sua transição de mídia de captação *mainstream* para *underground*, tanto no campo dos estudos de cinema, quanto na indústria cinematográfica.

No primeiro subcapítulo, *Breve introdução à película*, apresentamos os principais acontecimentos no movimento do cinema em direção à tecnologia digital em todas as suas etapas produtivas e de consumo. A partir desta contextualização, damos ênfase às aplicações convencionais do 35mm, 16mm, 8mm e 70mm, principais bitolas cinematográficas do mercado, assim como discutimos a representação da câmera analógica e do rolo de filme fotoquímico como símbolos da cultura cinematográfica no cenário digital.

Depois, em *Hegemonia em disputa: analógico versus digital*, partimos dos questionamentos do campo dos estudos de cinema em face às transformações tecnológicas e materiais no contexto das imagens em movimento para abordar a atuação das mudanças de suporte, formato e bitolas na percepção da obra audiovisual.

No terceiro subcapítulo, *O formato de captação analógico no cinema entre 2013 e 2019*, analisamos o modelo de filmagem das 700 maiores bilheterias lançadas no período citado e demonstramos que o gênero que menos aderiu à captação digital nos últimos anos foi o de filmes históricos.

Finalmente, em *Imagens tecnostálgicas e os códigos de representação visual do passado*, abordamos as convenções de representação do passado estabelecidas pela linguagem cinematográfica e o papel da câmera analógica e do filme fotoquímico, enquanto artefatos técnicos obsoletos, na construção fílmica do passado.

3.1 Breve introdução à película

Quando as empresas Arri, Panasonic e Aaton, grandes nomes da indústria fabricante de equipamentos cinematográficos, anunciaram, em 2011, que não iriam mais produzir novas filmadoras analógicas, o mercado audiovisual não se surpreendeu. Desde os anos 2000, as salas de cinema ao redor do globo começaram a conversão para a projeção digital e, no início de 2012, mais da metade já havia aderido à tecnologia (BORDWELL, 2012, p. 9). A digitalização do cinema, que estava sendo ensaiada desde os anos de 1990, estava finalmente alcançando o seu objetivo: dominar todas as esferas da indústria cinematográfica. O que se iniciou na etapa de desenvolvimento e pré-produção, com a aderência de *softwares* de escrita

de roteiros e gerenciamento de projetos, logo atingiu o setor de pós-produção, que passou a escanear e digitalizar os negativos fotográficos para que a edição de imagens e trilhas de áudio acontecesse em computadores.

Apesar do entusiasmo de alguns membros da indústria, como George Lucas, que, desde a produção de *Ameaça Fantasma* (1999) já anunciava⁴ a chegada de um cinema completamente digital, produtores, diretores e diretores de fotografia ainda resistiram em abandonar a imagem fotoquímica e assumir a captação digital dos filmes por quase vinte anos. O principal motivo era a incapacidade das câmeras digitais em alcançar a matriz de cores, tons de cinza e o alcance dinâmico de modo similar às filmadoras analógicas. Isso mudou quando em 2010, quando a Arri lançou a Alexa, uma filmadora digital com o mesmo alcance dinâmico e com uma reprodução de cores similar a das câmeras analógicas (LOERTSCHER *et al*, 2016), o que contribuiu para que o processo de digitalização do cinema deixasse de ser um plano para o futuro para se tornar a realidade da indústria de cinema em escala mundial.

As câmeras digitais diminuíram consideravelmente as despesas na produção de filmes e os estúdios ao redor do mundo rapidamente começaram a aderir o novo modelo de captação, levando a uma reestruturação do mercado de equipamentos cinematográficos. A Fujifilm anunciou, em 2012, que, após 80 anos de história, iria encerrar a produção de filmes para cinema (D'ORAZIO, 2012, *on-line*) e, no mesmo ano, a Kodak, à beira da falência, apresentou um pedido de concordata nos Estados Unidos. Embora tenha descontinuado a fabricação do acetato de celulose (BARRIBEAU, 2013, *on-line*), matéria prima para a manufatura da película, a empresa continua – e é, atualmente, a única no setor – a produzir filmes fotoquímicos para cinema.

Até a virada para os anos 2000, o cinema permanecia fiel à tradição do suporte de captação utilizado desde a sua invenção. Em 1895, quando os irmãos Lumière introduziram o seu cinematógrafo na primeira exibição pública de cinema, os registros curtos projetados para a audiência haviam sido filmados em bitolas de película de 35mm (LATTANZIO, 2020, *on-line*). Mesmo com todas as mudanças que se apresentaram ao longo dos 120 anos seguintes, como a introdução do som e do filme em cores dentre as mais marcantes, algo permanecia: a captura mecânica de imagens em movimento em uma membrana de celulose envolta por uma camada de haletos de prata sensíveis à luz. Fabricadas em diversos formatos, dimensões e

⁴ “*In the twentieth century, cinema was celluloid; the cinema of the twenty-first century will be digital.... Film is going to be photographed and projected digitally. The recorded image will go automatically into a computer and most postproduction will take place in a computer.... We made it through the silent era to the sound era and from the black-and-white era to the color era, and I'm sure we'll make it through to the digital era...*” (LUCAS *apud* BELTON, 2012, p.103).

propriedades, quatro bitolas – termo expresso em milímetros que se refere à largura da película – se destacaram na indústria: 35mm, 16mm, 70mm e Super8.

A película de 35mm ganhou status de tradição no cinema de longa-metragem comercial devido a sua qualidade de imagem e custo-benefício. O 16mm se convencionou em produções com fins educativos, jornalísticos e de caráter experimental, posteriormente também sendo adotado em produções televisivas. A película de 8mm e a sua substituta, a Super8, foram lançadas no mercado com finalidade de trazer acessibilidade para o público amador e, por isso, se popularizaram nas filmagens domésticas. O 70mm foi introduzido na década de 1950 e, devido a sua ampla largura e capacidade de gravar a trilha de som magneticamente, proporciona qualidade de imagem e som superior às demais bitolas. Porém, por elevar consideravelmente os custos de produção, este suporte não conseguiu ocupar o lugar do 35mm na indústria e rapidamente caiu em desuso (NATIONAL FILM PRESERVATION FOUNDATION, 2003).

A película tornou-se tão primordial para a compreensão do que é o cinema que os termos *filme* e *película* passaram a ser usados para fazer referência a obras que articulam imagens, sons, cenários e montagem em narrativas de curta, média e longa-metragem, e não apenas à materialidade do instrumento que captura imagens em movimento. O mesmo aconteceu com o verbo atribuído à ação de registrar situações por meio da operação de uma câmera, ou seja, *filmar*.

Também é comum identificar o uso de ilustrações ou fotografias de carretéis e latas de película como forma de remeter ao cinema, seja na sinalização de salas de projeção, em decorações de festas temáticas, em estampas de roupas e objetos de decoração ou até mesmo em tatuagens de cinéfilos e trabalhadores da indústria. Na biblioteca de *emojis*⁵, o usuário que inserir na busca a palavra-chave “cinema”, encontrará quatro ícones: uma tira de filme fotoquímico, duas filmadoras e um projetor que possuem características da tecnologia analógica, como por exemplo, o magazine, compartimento que acomoda o rolo de filme antes e depois da sua exposição dentro da câmera. Nesta perspectiva, a película é empregada não enquanto mero suporte de captação de imagens, mas também como objeto de desejo e símbolo de uma forma de arte. Esses gestos, que atribuem a objetos técnicos o papel de representar toda uma prática cinematográfica, sugerem que o cinema ainda se apegue às raízes de um modelo produtivo considerado obsoleto pelo mercado contemporâneo.

⁵Ideogramas utilizados em mensagens eletrônicas, principalmente nas redes sociais.

3.2 Hegemonia em disputa: analógico versus digital

Os problemas etimológicos dos termos *filme* e *cinema* passaram a ser abordados de modo recorrente na chegada das tecnologias digitais. Rodowick (2007, p. 9) afirma que “se a disciplina dos estudos de cinema é ancorada num objeto material específico, um verdadeiro dilema emerge com a chegada de tecnologias digitais como estética dominante e força social”⁶. Gaudreault e Marion (2015, p. 1) trazem à tona a afirmação de Greenaway de que, diante do fim da hegemonia da sétima arte na indústria cultural, devemos substituir cinema por *experiências cinemáticas*, quando abordamos as novas formas de arte que são influenciadas pela linguagem cinematográfica.

Carroll (1996, *apud* RODOWICK, 2007, p. 30) rejeita a expressão “filme”, por defender que tal nomenclatura limita o objeto à materialidade que proporcionou a sua criação. Para ele, usar *imagens em movimento* seria mais apropriado, uma vez que o filme fotoquímico representou apenas uma fase em uma história que ultrapassa a do cinema e engloba todas as outras formas de narrativa apresentadas a partir de imagens que se movem, como videocliques, programas televisivos e jogos eletrônicos.

Com o predomínio de tecnologias digitais na prática do cinema contemporâneo e o consequente enfraquecimento da película cinematográfica na indústria, uma série de conflitos se interpõem: o que acontece com o cinema quando seu padrão universal de captação e projeção é substituído? Uma obra produzida exclusivamente a partir de câmeras e *softwares* digitais continua sendo um filme? O ato de operar uma câmera digital no registro de imagens em movimento ainda pode ser definido como filmar? A sala de cinema deixa de ser a mesma quando o projecionista passa a não mais lidar com rolos e latas de película, mas, sim, com arquivos digitais?

Não é uma pretensão desta pesquisa fornecer respostas absolutas para os questionamentos anteriores, mas certamente essas indagações perpassam todo o nosso trabalho, uma vez que delas surgem uma questão fundamental: como analisar os “filmes-arquivo” (GAUDREULT, MARION, 2015), ou seja, as produções audiovisuais contemporâneas que, mesmo diante de uma inevitável distribuição digital, ainda optam pelo modelo analógico de captação? Há, na película cinematográfica, algum efeito ou essência que supera o processo de digitalização do negativo para edição e exibição, e que pode ser

⁶Do original: “If the discipline of cinema studies is anchored to a specific material object a real conundrum emerges with the arrival of digital technologies as a dominant aesthetic and social force” (tradução nossa).

percebido pelo público no consumo do produto final, independente da sala de cinema, do televisor ou da plataforma de vídeo sob demanda escolhida?

Ao mesmo tempo em que o fortalecimento dos *streamings* no consumo doméstico e a consequente *espectatorialidade sob demanda* impactam desde a fruição fílmica até as condições econômicas da cadeia cinematográfica, vale atentar também para as consequências das transformações tecnológicas no próprio cerne das obras audiovisuais. Se o controle da velocidade, da pausa e da duração da atividade de assistir a um filme podem afetar nossas experiências enquanto espectadores, que tipos de efeitos as mudanças de bitolas, formatos e suportes podem causar na audiência?

Os aspectos materiais do cinema, principalmente dos seus instrumentos de captação, aparecem no centro deste embate. Nessa perspectiva, o campo de estudos das materialidades da comunicação nos dá suporte teórico e metodológico. Gumbrecht (2010), um dos articuladores dessa linha de pensamento, propôs a instituição de um campo do saber que ultrapasse o paradigma hermenêutico e, portanto, que se preocupe menos em interpretar e dar significado para as coisas do mundo do que em compreender como esses sentidos se estabelecem.

“Materialidades da comunicação [...] são todos os fenômenos e condições que contribuem para a produção de sentido, sem serem, eles mesmos, sentido” (GUMBRECHT, 2010, p. 28). A partir desta ótica, podemos olhar para um filme não somente a partir do conteúdo das suas imagens e sons, mas também para a atuação do próprio dispositivo e das suas engrenagens, fios, botões e caixas pretas na nossa percepção da obra. Isso nos remete a ideia de Baudry (1983) de que o aparelho cinematográfico também é responsável pela ilusão de realidade criada pelo cinema.

Apesar das agitações a respeito da ontologia do cinema face aos desafios tecnológicos recentes, o surgimento do digital não provoca, a princípio, grandes alterações nas formas já consagradas de se construir narrativas fílmicas. Embora os equipamentos que registram, distribuem e exibem esses produtos não sejam mais os mesmos – pelo menos na maior parte dos casos –, para o público final pouco de fato parece estar diferente.

Por esse motivo, teóricos como Belton (2002) argumentam que a chegada da tecnologia digital resultou em uma “falsa revolução”. O que a princípio pode parecer frustrante, na verdade se mostra uma jogada consciente das empresas envolvidas, uma vez que a apropriação de modelos já estabelecidos e convencionais se torna um caminho favorável para que essas tecnologias possam adentrar de modo mais efetivo no mercado.

Entretanto, por mais que as mudanças não sejam percebidas de forma drástica para os espectadores do cinema, não podemos negar os efeitos da digitalização da indústria, uma vez que esse processo tensionou a cadeia cinematográfica por completo, desde as demandas dos *sets* de filmagem até a chegada das obras no circuito exibidor, passando pela ameaça de extinção a algumas profissões, como reveladores de filme fotográfico e projetionistas, ao surgimento de novos profissionais, como o *digital imaging technician* (DIT), figura responsável pelo gerenciamento, armazenamento e *backup* das gravações.

As técnicas utilizadas pelo mercado de produtos digitais para substituírem dispositivos e tecnologias antecessoras podem ser compreendidas a partir do conceito de “remediação” (BOLTER; GRUSIN, 2000), ou seja, do tomar emprestado das mídias anteriores. Para Bolter e Grusin (2000, p. 11)⁷, esse fenômeno é reflexo de um desejo de imediatismo que não surge com a introdução de tecnologias digitais, mas que esteve sempre presente na representação visual ocidental, de formas “diferentes em muitas maneiras, mas todas tentaram alcançar o imediato ao ignorar ou negar a presença da mídia no ato da mediação”. No contexto do cinema digital isso se dá principalmente através da remodelação da película para “responder os desafios das novas mídias” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 15).

Sob uma ótica mcluhaniana em que o “novo ambiente reprocessa o velho” (MCLUHAN, 2005, p. 11) e o toma como seu conteúdo, a imagem digital parece ter desde o início buscado a sua legitimação a partir da influência da aparência de filmes advindos da mecânica da emulsão fotográfica na película. Não por acaso, o parâmetro para alcançar um patamar aceitável para a substituição de filmadoras analógicas pelas câmeras digitais esteve ligado a quão semelhante o resultado da segunda era em relação à primeira. “Toda tecnologia cria um ambiente que é logo considerado corrupto e degradante. Todavia, o novo transforma o seu predecessor em forma de arte” (MCLUHAN, 2005, p. 12).

A partir da aceitação da tecnologia digital no mercado profissional e amador, a busca pelo imediatismo e pela transparência (BOLTER, GRUSIN, 2000) do próprio meio na relação entre mensagem e receptor resultou no objetivo de criar imagens cada vez mais “perfeitas”, “definidas” e, portanto, mais “reais” – o que também passou a significar o aumento no uso de efeitos especiais e de imagens computadorizadas no mercado audiovisual. Mas, ao mesmo tempo em que esse cinema que preza pela “hiper-definição”, ele é capaz de nos revelar em micro detalhes até os poros da pele e as imperfeições nos rostos dos sujeitos filmados. Assim,

⁷Do original: *A painting by the seventeenth-century artist Pieter Saenredam, a photograph by Edward Weston, and a computer system for virtual reality are different in many important ways, but they are all attempts to achieve immediacy by ignoring or denying the presence of the medium and the act of mediation* (tradução nossa).

seu resultado também passa a ser questionado, como se a busca pela realidade através da alta resolução tivesse tornado a imagem digital plástica em excesso, como um objeto de cena que de tão novo e reluzente, nos parece cenográfico até demais, incapaz de convencer e ter realmente pertencido ao mundo por trás das câmeras.

Muitos profissionais de cinema e críticos acreditam que o material gravado digitalmente é esteticamente inferior e, portanto, preferem gravações analógicas (...). A razão pode ser que a maior acuidade e clareza das imagens digitais aumentam a percepção da nitidez e induzem uma sensação de hiper-realidade artificial. (LOERTSCHER *et al*, 2016, p. 12)⁸

Para os produtos audiovisuais que se passam em um espaço-tempo contemporâneo ou que possuem temáticas futuristas ou fantásticas, no entanto, essas características não parecem ter causado um grande problema efetivamente, uma vez que o número de filmes lançados anualmente com gravação digital é superior ao de lançamentos com suporte de captação analógica desde 2013. Por outro lado, a aparência digital pode não funcionar completamente para as obras que almejam simular imagens do passado. Isso pode explicar o fato de que o gênero que menos aderiu à filmagem digital nos últimos anos tenha sido o de filmes históricos, conforme demonstraremos no subcapítulo a seguir.

Para nós, esse fenômeno é reflexo de uma operacionalização que busca reconstruir o passado não somente a partir do conteúdo, dos figurinos e dos espaços cenográficos a serem filmados, mas também através das características que a câmera analógica incute na imagem, como a aparência das cores, os grãos e o surgimento de eventuais falhas como manchas e ranhuras. A aparente invisibilidade do cinema digital, que se esconde atrás da definição, da nitidez e da ausência de ruídos e de manchas peculiares ao analógico, por sua vez, pode não oferecer resultados interessantes para as obras de cunho histórico, que em contraponto, buscam justamente nas falhas e nas imperfeições imprimir um “efeito de passado” muito ligado à organicidade e a materialidade da película cinematográfica, que pela sua própria essência carrega de modo visível à passagem do tempo.

Em seu notável livro *“The Death of Cinema: History, Cultural Memory, and the Digital Dark Age”*, Paolo Cherchi Usai faz uma afirmação surpreendente que complica a vida virtual do filme. Cinema é inerentemente um meio autodestrutivo. Toda

⁸Do original: “Many film professionals and critics believe that digitally recorded material is aesthetically inferior and therefore prefer analog recordings (e.g., Flueckiger, 2003; Kloock, 2007; Kirchner, Prümm, & Richling, 2009; Slansky, 2004). One reason might be that the enhanced acutance and clarity of digital images increase the perceived sharpness and induce a sense of artificial hyperreality” (tradução nossa).

forma de arte sofre as devastações do tempo, é claro. Mas a impermanência estrutural é a própria condição da existência do cinema. Cada passagem de quadros pelo projetor – a própria máquina que dá vida filmofônica/projetada para a imagem em movimento – adianta um processo de erosão que irá eventualmente reduzir a imagem a nada. (RODOWICK, 2007, p. 19⁹)

A apropriação da estética analógica na imagem cinematográfica contemporânea parece desafiar a busca pelo “imediatismo” e pela “transparência” das mídias abordadas por Bolter e Grusin (2000), uma vez que as imperfeições intrínsecas à película passam a não só serem valorizadas e apreciadas, como também em muitos casos são estimuladas, simuladas ou intensificadas na pós-produção. Assim, o aparato que, supostamente, deveria encontrar um modo de não se transpor no conteúdo da obra, acaba por ser percebido pelo espectador.

No entanto, apesar do uso da película no cinema contemporâneo dificultar uma experiência que aparente ser “sem interface” ou “não mediada”, isso não indica que essas obras pretendem abandonar completamente as convenções da linguagem cinematográfica tradicional, uma vez que os produtos audiovisuais *mainstream*, independente da tecnologia de captação, continuam traçando estratégias que prezam pela manutenção do ilusionismo, da linearidade e da ocultação da máquina cinematográfica. Esses procedimentos corroboram para que, durante a exibição do filme, esqueçamos que existiu uma cadeia de eventos e pessoas envolvidas na execução daquele projeto, e que, na verdade, testemunhamos a vida como ela é, acontecendo em tempo real e bem diante dos nossos olhos.

O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo (...). A aparente objetividade das imagens técnicas é ilusória, pois na realidade são tão simbólicas quanto o são todas as imagens. Devem ser decifradas por quem deseja captar-lhes o significado. (FLUSSER, 1985, p. 10)

Não nos parece ser por acaso o fato de que, entre os lançamentos de filmes captados em película dos últimos anos, a maioria seja de obras que se utilizam de épocas anteriores ao

⁹Do original: “In his remarkable book *The Death of Cinema: History, Cultural Memory, and the Digital Dark Age*, Paolo Cherchi Usai makes a startling claim that complicates film’s virtual life. Cinema is inherently an autodestructive medium. Every art suffers the ravages of time, of course. But structural impermanence is the very condition of cinema’s existence. Each passage of frames through a projector — the very machine that gives filmophanic/projected life to the moving image — advances a process of erosion that will eventually reduce the image to nothing” (tradução nossa).

presente, e em alguns casos de circunstâncias e fatos reais, para situar as suas narrativas. Ao optar conscientemente por um formato de captação considerado obsoleto, essas produções parecem querer alcançar, através dos elementos deteriorados da película, uma autenticidade que intensifique os efeitos da suspensão da descrença. O espectador, por sua vez, é treinado pela própria linguagem do cinema, em suas experiências cinéfilas anteriores, a reconhecer imagens hiper-saturadas, amareladas, granuladas e desgastadas como indicativas de que o tempo narrativo retrocedeu, e, portanto, são estimulados a tomar como testemunho histórico a obra que carregue referências da película cinematográfica, mesmo que tal ilusão só exista enquanto durar a exibição do filme.

As imagens técnicas de filmes históricos, no entanto, apesar de intensificarem o efeito de passado através de operações, tanto dos dispositivos utilizados, quanto de outros elementos como cenários, figurinos e trilha sonora, não deixam de ser uma interpretação de um contexto temporal específico limitado às perspectivas de uma determinada equipe de roteiristas, diretores, produtores etc., que podem, inclusive, não ter testemunhado pessoal ou presencialmente a época ou a situação em questão.

Nesta equação, também não podemos ignorar que, para além de um potencial desejo em corresponder e retratar fielmente o passado, há em jogo pretensões e responsabilidades mercadológicas, como o compromisso em realizar um produto de sucesso comercial. Para isso, a obra precisa funcionar de modo que atraia seu público e garanta contratos e bilheteria. Isso implica necessariamente na forma como personalidades e acontecimentos do passado vão ser explorados na narrativa.

É importante pontuar que, mesmo que as características da imagem fotoquímica possam conferir uma *sensação* de autenticidade para o filme, dificilmente uma obra ficcional de gênero histórico aspira disputar o mesmo espaço que o campo da História tradicional, que permanece sendo nossa fonte formal para o estudo e a compreensão do passado. Cineastas não são, na maior parte dos casos, historiadores. Um filme, apesar do seu potencial como ferramenta pedagógica que pode auxiliar no entendimento de alguns fatos históricos, não deixa de ser produto de uma indústria que visa principalmente promover e capitalizar o entretenimento, e não necessariamente “educar” seus espectadores acerca da História, no sentido mais institucional da palavra.

Ainda assim, as mídias têm um papel articulador na relação como compreendemos e nos relacionamos com o passado. Isso acontece principalmente por que é a mídia quem torna as memórias acessíveis a sociedade (PICKERING; KEIGHTLEY, 2006), não só no que tange aos acontecimentos históricos de forma geral, como as disputas políticas, as guerras, os

conflitos econômicos e sociais, os eventos esportivos e os causos envolvendo celebridades e a cultura popular, mas também da historiografia das próprias mídias, que “muitas vezes são nostálgicas por si mesmas, seus próprios passados, suas estruturas e conteúdos” (NIEMEYER, 2014, p. 7)¹⁰.

Desse modo, nossas lembranças dos acontecimentos históricos do passado que foram registrados com suportes analógicos em documentários, filmes educativos e coberturas jornalísticas muitas vezes não conseguem ser desassociadas das características dessas tecnologias. Isso reforça o nosso entendimento de que as imagens com estéticas semelhantes à da película estejam ligadas a representações do passado, mesmo que a aparência do mundo fora da tela, em qualquer período, não tenha a saturação, o balanço de branco e as eventuais falhas e ruídos do filme analógico.

É sintomático que até mesmo produções captadas em suporte digital, quando pertencem ao gênero histórico ou precisam fazer referência ao passado, acabam por manipular suas imagens de modo a simular o desgaste e as cores da película. Afinal, “a tecnologia digital (...) não estava prestes a parar quando as coisas iam tão bem. Tendo alcançado perfeição óptica, pode agora simular imperfeição fotográfica” (BARTHOLEYNS, 2014, p. 51). No âmbito amador, percebemos, por exemplo, a influência da estética analógica nas fotografias e vídeos compartilhados nas redes sociais por meio da popularização de filtros e aplicativos. Dessa vez, essas ações não parecem ser movidas necessariamente por uma tentativa de fazer parecer que os registros foram feitos em uma época anterior ao presente, mas sim como uma forma de conferir neles mais beleza e singularidade em meio ao mar de informações despejadas na *internet* diariamente.

De toda forma, o digital, com todo o seu alcance e domínio mercadológico, ainda não conseguiu nos fazer deixar de lado completamente a tecnologia analógica, o que faz com que a frase de efeito repetida pela imprensa e por cineastas durante a transição das filmagens analógicas para digitais, “o filme está morto”¹¹, se revele um tanto equivocada. A película não só continua viva, como permanece, por meio do seu uso em produções contemporâneas, se afirmando enquanto potência estética e narrativa.

¹⁰Do original: “Furthermore, media are very often nostalgic for themselves, their own past, their structures and contents” (tradução nossa).

¹¹EBERT, R. The sudden death of film. Disponível em: <rogerebert.com/roger-ebert/the-sudden-death-of-film>. Acesso em 31 mai., 2021. That’s all, folks: what the end of 35mm film means for cinema. Disponível em: <newstatesman.com/2014/08/s-all-folks>. Acesso em 31 mai., 2021. EAGAN, D. With 35mm Film Dead, Will Classic Movies Ever Look the Same Again? Disponível em: <theatlantic.com/entertainment/archive/2012/11/with-35mm-film-dead-will-classic-movies-ever-look-the-same-again/265184/>. Acesso em 31 mai., 2021.

A seguir, demonstraremos, dando ênfase às obras de gênero histórico, como o filme fotoquímico vem sendo utilizado no cinema comercial mundial desde que o digital se tornou a mídia de captação dominante na indústria em 2013.

3.3 O formato de captação analógico no cinema entre 2013 e 2019

De acordo com pesquisa realizada pelo Stephen Follows (2017), página na *web* dedicada a coletar e analisar dados estatísticos acerca da indústria do cinema, a produção digital cinematográfica superou pela primeira vez a produção analógica em número de filmes lançados nas salas de cinema em 2013. Partindo deste pressuposto, nosso *corpus* tomou como ponto inicial a lista das 100 maiores bilheterias do ano citado e, como ponto final, os dados referentes à bilheteria de 2019.

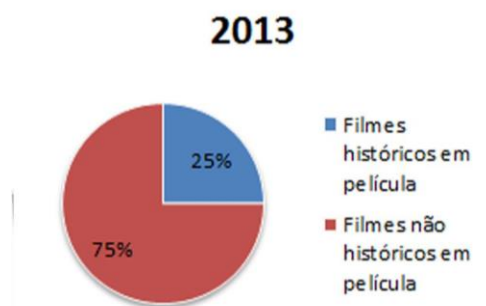
Ao mesmo tempo em que é possível observar um acelerado crescimento no número de produções com captação digital ao longo do período analisado, não houve uma variação drástica na quantidade de filmes históricos gravados em película. Isto indica que as produções mais afetadas pela transição do modelo de captação analógico para o digital foram as que não pertencem ao gênero histórico.

Para esta pesquisa, a partir da definição de Pierre Sorlin (1980¹² *apud* NAPOLITANO, 2007, p. 67), consideramos pertencentes ao gênero histórico as obras que foram produzidas e distribuídas na atualidade, mas que abordam narrativamente eventos e personagens do passado, a partir da reprodução do “saber histórico de base”. Para tanto, incluímos nesta categoria não só filmes biográficos, como também filmes com características fantásticas e mitológicas (desde que ambientadas no contexto histórico), pois consideramos que independente do grau de fidelidade aos fatos representados, essas obras podem remeter ao passado não somente através dos acontecimentos que narram, mas também a partir das vestimentas, da cultura, das ferramentas, das construções e do linguajar típicos da época retratada.

Em 2013, dos filmes presentes na lista, 67 foram gravados com câmeras digitais e 32 utilizaram o formato analógico de captação. Não foi possível identificar o modelo de gravação de uma obra. Dos 32 filmes, oito são de gênero histórico, enquanto 24 não pertencem a esse gênero.

¹²SORLIN, P. The film in history: restaging the past. New York: Barnes and Noble, 1980. *Apud* Napolitano (2007).

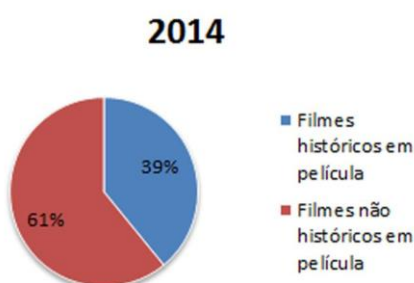
Gráfico 1 - Distribuição de 32 filmes captados em película de 2013



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Já em 2014, observa-se que o número de obras gravadas em digital teve um acréscimo de 10,4% em relação ao ano anterior, chegando a 74 filmes produzidos com câmera digital e 23 filmes captados em película. Não foi possível identificar o formato de captação de uma obra. Tendo em vista que a diminuição dos custos e as facilidades oferecidas pela tecnologia digital incentivam a escolha por este modelo de filmagem, o aumento do número de filmes gravados em câmera digital era esperado. Nota-se que este crescimento se deu em maior parte em obras de gênero não histórico, uma vez que, dentre as 23 produções captadas em película, nove são históricas, enquanto que 14 não são. Este dado mostra que o número de produções não históricas com formato analógico de captação teve um decréscimo de 41,6% com relação ao ano de 2013. Já o número de filmes de gênero histórico filmados em película cresceu 12,5%.

Gráfico 2 - Distribuição de 23 filmes captados em película de 2014

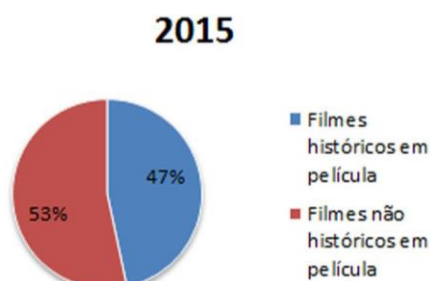


Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

No ano seguinte, o número de produções gravadas com câmeras digitais teve um novo aumento. Em 2015, das 100 maiores bilheterias, 83 foram filmadas em digital, 15 foram captadas em analógico e em duas obras não foi possível identificar o formato escolhido. O número de obras filmadas em digital representa um crescimento de 23,8% em relação a 2013 e de 12% em relação a 2014, fortalecendo a presença do digital na produção cinematográfica. Dentre os 15 filmes com formato de captação analógica, sete são obras históricas, enquanto

oito pertencem a outros gêneros. Evidencia-se uma nova queda no número de produções de gênero não histórico que optam pela filmagem em película, na qual houve um decréscimo de 57% em relação ao ano anterior. Por sua vez, os filmes de caráter histórico continuam mantendo uma média de pouca flutuação, variando em um filme em relação a 2013 e dois quando comparado ao ano anterior.

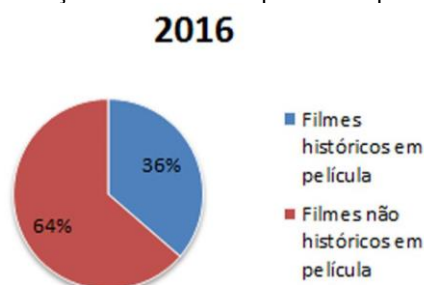
Gráfico 3 - Distribuição de 15 filmes captados em película de 2015



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Em 2016, o número de produções gravadas em digital deu um salto de 29,8% em relação a 2013. Agora, das 100 produções analisadas, 87 utilizaram este formato, ao passo que 11 foram gravadas com câmeras analógicas e em duas não foi possível identificar o modelo de filmagem. Dentre as 11 produções em formato analógico de captação, quatro obras são de gênero histórico, enquanto sete não são. Com isso, percebe-se que, em 2016, pela primeira vez, a quantidade de produções filmadas em película tem um decréscimo substancial, tanto nos filmes que não pertencem ao gênero histórico – com queda de 70,8% em relação a 2013 e de 12,5% com relação ao ano anterior –, quanto nos filmes históricos – com queda de 42,8% quando comparada ao número de produções em 2015 e de 50% em relação a 2013. Esta queda pode ter ocorrido devido à ausência de produções dirigidas por adeptos da película como Quentin Tarantino, Paul Thomas Anderson, J. J Abrams e Christopher Nolan neste ano, assim como também sugere que a indústria cinematográfica como um todo se mostra cada vez mais suscetível a adotar formato digital de captação.

Gráfico 4 - Distribuição de 11 filmes captados em película de 2016



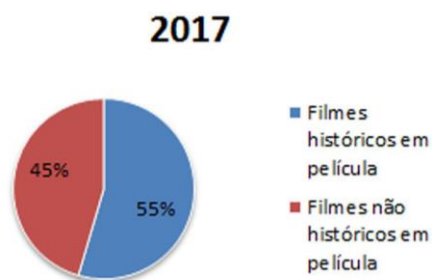
Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Os anos de 2017 e 2018 apresentaram números idênticos, tanto na quantidade de produções realizadas com câmeras digitais, totalizando 89 obras, quanto de produções filmadas em película, número que, por sua vez, não variou com relação a 2016, mantendo-se, assim, com o total de 11 obras com este formato.

Tanto em 2017 quanto em 2018, dentre as produções que utilizaram câmeras analógicas, seis são obras de gênero histórico enquanto cinco não são. Com isso, o número de filmes não históricos captados em película atingiu um decréscimo de 79%, em relação a 2013, e de 28,5%, quando comparado a 2016. Já o número de filmes históricos que optaram pelo formato analógico voltou a subir, após o índice de queda observado no ano anterior, tendo um crescimento de 50% em relação a 2016.

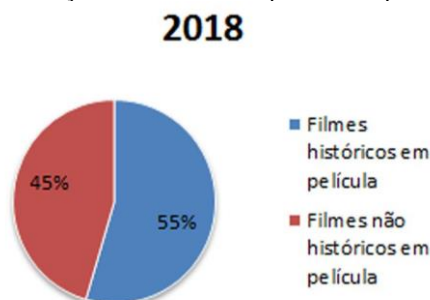
A ausência de variação nos dados entre 2017 e 2018 sugere um assentamento na relação digital *versus* analógico na indústria do cinema, no qual a massificação da gravação digital nas produções não indica necessariamente a extinção da câmera analógica como instrumento de filmagem, mas sim que ambos os modos de filmar ainda permanecerão em uso por certo tempo.

Gráfico 5 - Distribuição de 11 filmes captados em película de 2017



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Gráfico 6 - Distribuição de 11 filmes captados em película de 2018



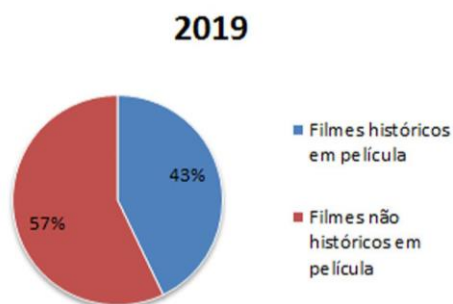
Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

O ano de 2019 foi o último a ser contabilizado, em virtude do sofrimento no calendário de lançamentos e das exhibições do cinema mundial entre 2020 e 2021, acarretados pela pandemia do novo coronavírus, o SARS-CoV-2.

Das 100 obras analisadas, 93 optaram pelo formato de captação digital, enquanto sete utilizaram a película. Dentre as sete, três são obras de gênero histórico, enquanto quatro não são. Apesar da pouca diferença, esta é a primeira vez, desde 2016, que o número de obras de caráter não histórico filmadas com câmera analógica ultrapassa o número de filmes históricos no modelo de captação supracitado. Além disso, este foi o menor índice de obras históricas filmadas em película registrado nos últimos sete anos, com decréscimo de 62,5% em relação a 2013 e de 50% em relação a 2017 e 2018.

Este acontecimento pode tanto consolidar a dominação do digital sobre a película, como pode também ser entendido como um evento isolado, em caráter similar a queda experimentada em 2016, no qual foi observado um crescimento na produção de filmes históricos em analógico nos anos seguintes.

Gráfico 7 - Distribuição de sete filmes captados em película de 2019



Fonte: elaborado pelos autores, 2022.

Nos últimos anos, a produção e o mercado cinematográfico mundial enfrentam diversas mudanças, em grande parte influenciadas pela chegada das plataformas de *streaming* no contexto do entretenimento doméstico. Isso nos coloca em uma posição de difícil julgamento acerca do caráter técnico da produção audiovisual do futuro. Apenas a partir dos lançamentos dos próximos anos, teremos uma visão mais clara a respeito da situação do formato analógico de captação no cinema na década atual.

O estudo apontou que, dos 700 filmes analisados entre 2013 e 2019, 26,43% são obras que pertencem ao gênero histórico, porcentagem essa que se refere tanto às produções com captação analógica quanto digital. O espaço que esse gênero ocupa no cinema contemporâneo pode ser visto como uma resposta às tensões proporcionadas pelas transformações culturais e sociais provocadas pela emergência do digital. Esse comportamento que atravessa tanto

agentes produtores da indústria cinematográfica quanto a audiência e os leva em direção a obras que abordam a épocas anteriores ao presente, nos remetem a ideia de “presentificação do passado”, proposta por Gumbrecht (2010), quando o autor sugere que a recriação de eventos e situações do passado é motivada de forma a compensar um descontentamento pelo presente ou um anseio para com o futuro.

A coleta dos dados demonstrou que, entre 2013 e 2019, o cinema em captação digital teve um crescimento de 38,8%. No último ano analisado, a presença deste formato representou 93% da produção. Tal valor dominante evidencia que a digitalização do cinema deixou de ser um projeto para tornar-se uma realidade. As aparentes facilidades produtivas e econômicas propostas pela chegada da câmera digital, em meio a uma indústria que já tinha as etapas de pré-produção, pós-produção e exibição em tecnologia digital como práticas regulares (BORDWELL, 2012), sinalizavam que a conversão para a filmagem em digital era apenas questão de tempo. Observamos, porém, menor aderência a tal fenômeno em um gênero específico, o de filmes históricos. Enquanto que a escolha pelo formato de captação analógico em filmes de outros gêneros sofreu uma queda de 83,3% durante o período analisado, os filmes históricos captados em formato analógico apresentaram um decréscimo menor, de 62,5%.

A escolha por filmar obras históricas diretamente com a película, em oposição à mera simulação da estética analógica em filmagens digitais por meio da manipulação em *softwares* de processamento e edição de vídeo, pode ser compreendida como um ato consciente que acena para o próprio passado do cinema, uma vez que essa foi a mídia utilizada majoritariamente na indústria por mais de 100 anos, o que consolidou a película como um artefato técnico fundamental para compreender a história da sétima arte. A partir dessa ótica, enxergamos que a utilização de um instrumento de captação desenvolvido em um tempo anterior ao presente também pode contribuir para reforçar o efeito de passado almejado em filmes de cunho histórico. Esse efeito, por sua vez, se intensifica a partir das características próprias da emulsão fotoquímica, como o surgimento de falhas, manchas e pontos de queima, além da aparência das cores, que são convertidas de maneira distinta da produção digital no que tange a profundidade, alcance dinâmico e contrastes das mesmas.

Embora este subcapítulo tenha se restringido apenas ao gênero e ao modelo de captação das obras produzidas entre 2013 e 2019, a coleta de dados também registrou outras informações, como subgêneros, modelo de câmera, tipo de bitola, assim como informações sobre seus diretores e diretores de fotografia, no caso dos filmes gravados em formato analógico, além da época retratada, no caso dos filmes históricos. Enquanto que nas obras

históricas com captação em película se destacam o subgênero “filme biográfico”, presente em 39,53% dos casos, as produções de cunho não histórico captadas em formato analógico se sobressaem nos subgêneros “ação/suspense” e “aventura/fantasia”, que por sua vez ocupam 26,87% e 22,39% da lista, respectivamente.

Por se tratar de uma amostra que levou em consideração os filmes de maior bilheteria do cinema mundial, e mesmo que nesta lista tenham sido incluídas produções de diversos países, uma parte significativa das obras analisadas é de origem estadunidense, seguida de produções pertencentes ao continente asiático, oriundas principalmente da China, Coreia do Sul e Índia. Desse modo, o estudo reflete mais o comportamento da produção cinematográfica desses territórios.

Esses dados vão contribuir, no futuro, para novos estudos que se aprofundem no uso do formato analógico pós-digitalização do cinema, como quem são os profissionais que optam por este modelo, quais câmeras e bitolas são mais utilizadas em tal contexto e em que tipo de produção. Além disso, as informações coletadas sobre os filmes históricos podem revelar quais são os eventos e situações do passado escolhidos nessas obras ou se há uma tendência acerca de momentos históricos específicos retratados na produção contemporânea deste gênero.

3.4 Imagens tecnostálgicas e os códigos de representação visual do passado

Ao mesmo tempo em que vivemos num mundo em que frequentemente o mercado de objetos tecnológicos de última geração propõe dispositivos cada vez mais invisíveis, como as TVs e *smartphones* com borda infinita, nós testemunhamos também a exploração da memória como bem de consumo, seja através da moda ou design retrô, da reconstrução do passado em séries, filmes e livros ou de produtos manufaturados atualmente, mas com características e roupagem de objetos antigos, como as vitrolas com tecnologia USB, eletrodomésticos, como geladeiras coloridas e liquidificadores de vidro, relançamentos de consoles de *videogames*, como o *Atari Flashback* e de câmeras, como a *Instax*, que simula o funcionamento da Polaroid. Como no “amplo presente”, de Gumbrecht (2010), a estética do passado se articula de modo a compensar os conflitos e transformações tecnológicas, culturais, políticas e sociais enfrentadas nos últimos anos.

Tão logo conseguimos nos adaptar a novos dispositivos, estilos de consumo, aplicativos e plataformas. Nos vemos, em seguida, mais uma vez diante de novidades que prometem oferecer ainda mais funcionalidades e experiências inéditas. Esse *looping* que provoca a rápida obsolescência dos bens de consumo, seja por meio de atualizações de

softwares ou através de algum tipo de exclusividade alcançada só por aqueles que já possuem determinados aparelhos e convites, parecem nos fazer olhar para o passado com conforto, pois, ao contrário de um futuro que é incerto, nele, sabemos exatamente o que vamos encontrar. Enquanto não temos sequer certeza de que os dados que produzimos hoje, sejam eles imagens, sons, gráficos ou textos, vão ser visualizados adequadamente nos dispositivos do futuro, encaramos, por exemplo, a permanência da película como suporte que sobreviveu a todos esses períodos de transição e que ainda hoje é uma das formas mais seguras de armazenamento de imagens em movimento (ELSAESSER; HAGENER, 2010, p. 203).

Fred Davis (1979) foi um dos principais teóricos a relacionar a nostalgia como um indício de uma crise de identidade coletiva de uma geração descontente com os processos de transformação enfrentados pela sociedade. Apesar das críticas à sua visão considerar a relação dos sujeitos apenas através de uma nostalgia passiva, ou seja, mediada por terceiros, ao invés de também explorar como os indivíduos podem por si mesmos praticar e manifestar a nostalgia de forma ativa (PICKERING, KEIGHTLEY, 2006), seus estudos são emblemáticos para o processo de reformulação da nostalgia na modernidade, que perde o interesse no âmbito *territorial*, referente a um anseio por um lugar específico e passa a ter um foco *temporal*, no qual questões do passado *versus* presente chamam mais atenção. Nesse sentido, Davis (1979) também foi um dos pioneiros a notar que, a partir da década de 1970, a nostalgia passa a ser permeada por criações midiáticas, como filmes, programas televisivos e músicas populares, devido a “uma crescente difusão da mídia de massa e seu novo papel proeminente na ‘vida mental’ das pessoas” (MENKE, 2017, p. 627)¹³.

Antes de ser entendido pelo senso comum como um sentimento poético e romântico, o termo “nostalgia” é apresentado pela primeira vez pelo suíço Johannes Hofer, em sua tese de medicina publicada, em 1866, como uma doença. Por meio da criação de um neologismo que une as raízes gregas “*nostos*” (retorno a casa) e “*algia*” (dor), Hofer (1668, *apud* BOYM, 2001) descreveu a nostalgia como uma patologia que acometia soldados afastados da terra natal e os fazia experimentar sintomas de fraqueza, perda de apetite, febre, náusea e depressão. “Nos bons e velhos tempos, a nostalgia era considerada uma doença curável, perigosa, mas nem sempre letal. Sanguessugas, emulsões hipnóticas quentes, ópio e o retorno aos Alpes geralmente aliviavam os sintomas” (HOFER, 1668 *apud* BOYM, 2001, p. 18)¹⁴.

¹³Do original: “Davis traced this new predominance of mass-mediated nostalgia back to an increasing pervasiveness of mass media and their new prominent role in people’s ‘mental lives’” (tradução nossa).

¹⁴Do original: “In the good old days nostalgia was a curable disease, dangerous but not always lethal. Leeches, warm hypnotic emulsions, opium and a return to the Alps usually soothed the symptoms” (tradução nossa).

Com o surgimento da cultura de massa e o crescimento de instituições voltadas para a preservação histórica e cultural, como museus e monumentos urbanos, a nostalgia desaparece enquanto condição médica e ressurge como reflexo do “desejo popular por ritmos mais lentos do passado, por coesão social e tradição” (BOYM, 2017, p. 158), motivada principalmente pela intensa industrialização do mundo.

A presença massificante de referências ao passado na música, no design, na moda e na mídia entre 2000 a 2010 fez com que Reynolds (2011, p. XIII) atribuísse a esse período o apelido de “re-década”. Para o autor, a obsessão da sociedade com os artefatos culturais do seu passado imediato está ligada a forma com que as novas tecnologias de registro e compartilhamento de informações possibilitaram com que o passado se tornasse de mais fácil acesso, em comparação às gerações anteriores.

Através da *internet*, diversos *sites*, *blogs*, comunidades e fóruns se mostraram espaços favoráveis para os usuários manifestarem suas experiências nostálgicas mais ativamente. Tal fenômeno pode ser estimulado por interesses de pesquisa, preservação e catalogação, como no caso do *blog* Vanishing New York, que é administrado por Jeremiah Moss e possui mais de uma década de *posts* com dados, fotos e registros sobre diversos estabelecimentos históricos que estão em perigo de ou já encerraram suas atividades na cidade de Nova York; mas também, pode aparecer como alívio cômico, como o “Grupo onde fingimos estar no passado”, comunidade da rede social Facebook criada em 2020 por usuários brasileiros durante a pandemia do SARS-CoV-2, e que conta com mais de 25 mil membros que encarnam personagens que estão em contextos temporais anteriores ao presente e comentam sobre notícias, acontecimentos, filmes, músicas e fotografias de épocas passadas como se fossem inéditos.

Buscando esclarecer como se apresentam “alguns mecanismos de sedução e manipulação da nostalgia”, Svetlana Boym (2017, p. 159) desenvolveu uma tipologia que diferencia a nostalgia de duas formas, a partir das suas raízes gregas: a nostalgia restauradora, que “ênfatiza o *nostos* (casa) e incita uma reconstrução transhistórica da terra perdida”, como no caso do *blog* Vanishing New York, e a nostalgia reflexiva, que se “desenvolve com a *algia* (o próprio anseio) e posterga o retorno à casa” (BOYM, 2017, p. 159), que pode ser exemplificada a partir da experiência da comunidade virtual “Grupo onde fingimos estar no passado”.

Enquanto a nostalgia restauradora é conservadora, tradicionalista e, em alguns casos, propensa a teorias da conspiração; a nostalgia reflexiva olha para o passado de modo mais

liberto, fragmentário e até mesmo irônico. Apesar das distinções, a autora deixa claro que existem zonas cinzentas nas quais as duas modalidades podem coexistir na mesma relação.

Os conceitos de “nostalgia restauradora” e “nostalgia reflexiva” (BOYM, 2001, 2017) são apropriados por Heijden (2015) em sua análise sobre a reminiscência de tecnologias do passado em práticas contemporâneas de memória. A *technostalgia* é, para Heijden (2015, p. 105)¹⁵, reflexo de como “[...] o que e como nós lembramos, tanto individual quanto coletivamente, não podem ser vistos separadamente das tecnologias de mídia que possibilitam esses processos de lembrança”, o que implica em uma “nova forma de memória” na qual as mídias deixam de atuar como mediadoras para se tornarem os próprios objetos das nossas lembranças.

Assim como Heijden (2015), Landsberg (2015, p. 85) também investiga novas formas de memória estimuladas pela tecnocultura, especialmente no modo como o cinema estabelece e nos apresenta épocas distantes, e, com isso, “altera o entendimento do espectador acerca do que significa lembra-se do passado”. Para a autora, as técnicas da manipulação e representação do tempo no cinema têm a habilidade de conectar os espectadores com o passado em um nível mais íntimo e pessoal, possibilitando que o indivíduo crie lembranças afetivas de situações em que ele nunca viveu, fenômeno que chama de “memória protética” (LANDSBERG, 2004).

A presença do fade, da *amarelização* da paleta de cores, da vinheta e do desfoque como elementos que representam o passado diegético, por exemplo, se estruturam de forma pedagógica na linguagem do cinema, auxiliando no situar do espectador no tempo narrativo. A exposição a essas convenções durante a nossa formação enquanto espectadores podem influenciar a forma como interpretamos, e conseqüentemente, criamos nossas próprias representações imagéticas e textuais do passado.

Tanto na abordagem de Heijden, quanto na de Landsberg fica aparente a influência das mídias na maneira com que o passado é lembrado e imaginado, o que nos leva a sugerir uma relação em que a “nova forma de memória”, conseqüente da presença da mídia no registro do cotidiano, é herança da memória influenciada pela linguagem cinematográfica, uma vez que o explorar de eventos e épocas do passado em filmes, tanto narrativa quanto tecnicamente, pode moldar e estimular o nosso interesse e consumo na estética característica de tecnologias obsoletas em outros produtos culturais.

¹⁵Do original: “what and how we remember, both individually and collectively, cannot be seen apart from the media technologies that enable these processes of remembrance” (tradução nossa).

O olhar de Heijden (2015) acerca da presença do analógico nas práticas de memória contemporâneas nos é interessante para o desenvolvimento desta pesquisa, uma vez que, a partir dessa ótica, podemos considerar como tecnostálgico o uso da película, suporte considerado obsoleto pela indústria do cinema digital, em filmes históricos produzidos e lançados na atualidade.

O caráter nostálgico da apropriação de um artefato midiático do passado está menos ligado a uma carga melancólica e saudosista marcada por um tempo ou lugar específico e mais relacionada a um “desejo de presentificação” (GUMBRECHT, 2010, p. 152), uma aproximação entre passado e presente de modo flexível, no qual os dois podem ser experimentados concomitantemente. Esse comportamento também é percebido na “retromania” dos anos 2000. Ao abordar o período, Reynolds (2011, p. X) descreve como os múltiplos aspectos e nuances das décadas anteriores eram explorados em uma “simultaneidade do popular que abole a história ao mesmo tempo em que mordisca o próprio sentido de si mesmo do presente”.

O esvaziamento de um interesse unicamente histórico aproxima a *technostalgia* da análise do pós-modernismo feita por Fredric Jameson (2000), na qual o passado passa a ser operado de modo fetichizado, o que nos leva a enxergá-lo superficialmente e atribuir *hits* musicais, filmes de alta bilheteria, modelagens de roupas e design de interiores como clássicos o suficiente para que se tornem a epítome de toda uma década, promovendo, ao mesmo tempo, apagamentos socioculturais. Nesse processo, nós nos encantamos não com os acontecimentos históricos em si, mas com a representação de determinados estilos do passado.

Jameson (*apud* GRAINGE, 2000, p. 29) também chama atenção para a influência do cinema na interpretação da História e na comoditização da memória. O autor destaca os chamados “filmes nostálgicos”, como *Loucuras de Verão* (Lucas, 1973), *Boogie Nights* (Anderson, 1997) e *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994), como obras que apresentam visões estereotipadas de épocas anteriores ao presente com a finalidade de satisfazer a “necessidade” da sociedade em usufruir de coisas que remetam ao passado. A escolha da película em filmes históricos contemporâneos dá um passo adiante nessa mesma direção, pois essas obras não só reconstroem épocas anteriores ao tempo presente, como também optam por utilizar uma mídia de captação considerada antiquada para seu tempo.

Desse modo, esses filmes não vão apenas reconstruir eventos passados a partir dos objetos de cena, cenários, figurinos e trilha sonora, mas vão mais além, no sentido de que a própria câmera enquanto aparato técnico, em um contexto de digitalização que a tornou um

objeto velho, participa da construção fílmica do passado. Não se trata mais de apenas usufruir de um conteúdo que aborda o passado, mas também instrumentalizar dispositivos e tecnologias que foram ultrapassadas no contexto do presente.

Nessa perspectiva, a própria história do cinema, com seus diversos atravessamentos e desafios tecnológicos, também pode ser um gatilho para a produção de “filmes nostálgicos”. Para Rodowick (2007, p. 28)¹⁶, momentos de transformação da indústria “são sempre interessantes para a teoria do filme porque as próprias obras tendem a performar a questão primordial: o que é o cinema?”. O Artista (Hazanavicius, 2011) e A Invenção de Hugo Cabret (Scorsese, 2011), por exemplo, foram produzidos e lançados no período em que as câmeras digitais estavam começando a ocupar efetivamente o espaço da captação fotoquímica e apresentam a história do cinema através de uma visão melancólica, a partir do resgate de causos, modelos de produção e artefatos cinematográficos do passado.

Em 2019, quando a questão do digital passou a ser problematizada menos a respeito da câmera escolhida e mais na distribuição e no consequente enfraquecimento da instituição sala de cinema, Quentin Tarantino lançou Era Uma Vez Em... Hollywood (2019), considerado a sua “carta de amor sobre fazer filmes” (SONY, 2019). Assim como os títulos citados anteriormente, o longa-metragem se inspira no universo da história da sétima arte e faz um resgate dos conflitos entre o fim da Era de Ouro dos estúdios e a chegada da geração da Nova Hollywood, em um exemplo claro de como as mídias podem manifestar a nostalgia também por si mesmas.

Entretanto, o anseio pelo passado no filme não se restringe a reflexões sobre tecnologia e medialidade, mas também por um momento histórico que não é retratado exatamente como aconteceu, mas, em vez disso, é subvertido e drasticamente alterado. A escolha narrativa de revisionar os rumos de um evento conhecido pela população e intensamente explorado por produtos culturais nos remete a afirmação de Niemeyer (2014, p.10) de que os espaços de nostalgia criados pela mídia também podem ser “uma forma de transformar o passado pela imaginação”.

A filmografia de Tarantino, figura que até hoje permanece trabalhando exclusivamente com a película, é marcada por homenagens e problematizações sobre o cinema e a sua condição contemporânea. Em À Prova de Morte (2010), por exemplo, mesmo que a questão da digitalização do cinema não tenha destaque dramático, ainda é possível encontrar pistas

¹⁶ Do original: “Periods of technological change are always interesting for film theory because the films themselves tend to stage its primary question: What is cinema?” (tradução nossa).

sobre a forma como o meio, diante de iminentes transformações, tenta se reencontrar e se firmar. No filme, a valorização de cortes secos que sugerem a perda de *frames* durante o processo de montagem na moviola, os ruídos da projeção e as súbitas mudanças da imagem em cores para o preto e branco, evidenciam a presença da película no jogo de cena e emulam a experiência de assistir a um filme de *exploitation* em uma sala de cinema *grindhouse*¹⁷.

No entanto, essa é só mais uma no universo de ocasiões em que, nas obras de Tarantino, as características produtivas do cinema analógico não se escondem, mas convidam o espectador para enxergar por trás das cortinas. É como se fosse fundamental para o diretor colocar seu público diante das engrenagens para que ele possa compreender seu funcionamento, e, com isso, passe também a valorizar as raízes do cinema. Algo similar acontece em *Bastardos Inglórios* (2009), que mostra o percurso de Shoshana e seu companheiro Marcel na tentativa de filmar, revelar e incluir uma trilha de áudio na sua mensagem de vingança exibida na sessão de cinema nazista e em *Era Uma Vez em... Hollywood* (2019), quando a câmera acompanha em plano-detalle o manuseio de um rolo de película desde a sua retirada na lata de filme até o executar do projetor em uma sala de cinema doméstica.

Figura 1 - *Frames* que mostram a operação e o manuseio de uma câmera analógica e de um rolo de película em *Bastardos Inglórios*



Fonte: compilação da autora, 2022.

Essa manipulação de tecnologias obsoletas na criação produtos novos, mas que aparentam ser antigos, é considerada por Schrey (2014, p. 28) como uma “nostalgia analógica”, que se caracteriza pelo “anseio do que aparenta estar perdido no processo de digitalização”. Esse conceito pode ser aplicado tanto nas obras citadas de Tarantino, como também nos filmes históricos contemporâneos em que a película é o formato de captação escolhido ou é influência estética na correção de cores das imagens filmadas em digital.

Baschiera e Caoduro (2015) identificam as recorrentes manifestações de estilos do passado nas texturas imagéticas e sonoras como um fenômeno que pode ser caracterizado

¹⁷*Grindhouse* é um termo atribuído às salas de cinema dos Estados Unidos especializadas em exibir filmes de baixo-orçamento e que frequentemente exploravam o terror, a violência gráfica e o sexo explícito de forma sensacionalista. As *grindhouses* tiveram seu auge na década de 1970 e perderam sua força na metade dos anos de 1980, com a popularização das videolocadoras e da televisão a cabo.

como “cinema vintage”. Nessas obras, “características estilísticas facilmente reconhecíveis que estão culturalmente associadas a décadas e períodos históricos específicos” (BASCHIERA; CAODURO, 2015, p. 146)¹⁸ são recriadas intencionalmente para estimular uma “sensação de passado” na atmosfera fílmica. De modo a compreender como o cinema engendra e regurgita aspectos do passado em obras contemporâneas, os autores diferenciam o “cinema vintage” em três categorias (ou técnicas), que, por sua vez, não se excluem, mas em vez disso, podem ser empregadas paralelamente num mesmo filme:

- a) *Fauxvintage*: busca consciente por tecnologias obsoletas para imprimir autenticidade na imagem por meio da imperfeição das mídias analógicas. Falhas, erros, ruídos, manchas, ranhuras, marcas de queimado, grãos, vinhetas etc. são almejados deliberadamente, seja na utilização da película na captação da obra ou na manipulação digital na pós-produção.
- b) *Retrô*: narrativas situadas em períodos anteriores ao presente que buscam simular o passado apenas com recursos pro-fílmicos como adereços, cenários e figurinos, sem envolver o status ontológico da mídia. Ao invés do desgaste e da degradação, a estética das imagens é limpa, reluzente e embelezada.
- c) *Anacrônico*: obras em que retratam o consumo e o funcionamento de mídias antigas através do engajamento dos personagens com tecnologias consideradas ultrapassadas no contexto temporal representado.

Diante da alta capacidade tecnológica em criar e reproduzir imagens do mundo através de dados numéricos computacionais – como no caso do filme *Avatar* (Cameron, 2009) em que todas as paisagens externas foram produzidas em CGI –, a escolha dos filmes históricos contemporâneos pelo formato de captação analógico ou da simulação desta estética na pós-produção pode, neste sentido, estar conectada a um interesse em tornar o dispositivo mais facilmente perceptível para seu espectador.

As características da filmagem em emulsão fotoquímica e principalmente a sua degradação promovem a impressão de que houve uma ação do tempo na materialidade do registro. Por isso, quando somada ao conjunto de cenários, veículos, figurinos e trilha sonora, a película pode intensificar um efeito de passado que vai remeter a época reconstruída ou referenciada em questão. Assim, o filme pode se passar como um documento histórico fictício de um contexto temporal forjado pela linguagem cinematográfica, assim como também

¹⁸Do original: “‘Vintage cinema’ creates a feeling of the past by convening and recreating easily recognisable stylistic features that are culturally associated with specific decades and historical periods” (tradução nossa).

testemunho de todo um conjunto de técnicas utilizadas no cinema contemporâneo para tornar um tempo passado virtualmente presente.

Parikka (2012, p. 3)¹⁹ destaca que as mídias antigas, ao invés de fadadas a uma extinção total anunciada pela chegada das mídias sucessoras, “estão continuamente sendo remediadas, ressurgindo, encontrando novos usos, contextos e adaptações”. Perante a eficiência das câmeras digitais na criação de imagens em movimento de alta qualidade e resultado imediato, a película é reinventada e se torna justamente aquilo que a possibilita provocar novas aplicações, como as de provocação tecnostálgica.

¹⁹Do original: “*New media might be here and slowly changing our user habits, but old media never left us. They are continuously remediated, resurfacing, finding new uses, contexts, adaptations*” (tradução nossa).

4 A POÉTICA DE QUENTIN TARANTINO

Em 2018, *tarantinoesque* se tornou oficialmente um verbete no Dicionário de Inglês de Oxford²⁰. “Tarantinesco”, em tradução livre, é um adjetivo que se refere a algo parecido ou imitativo aos filmes de Quentin Tarantino. Violência estilizada, referências à cultura pop e ao universo cinematográfico mundial, diálogos afiados, *close-ups*, longas pausas dramáticas e a sátira são alguns dos atributos geralmente associados ao estilo tarantinesco.

Apesar de uma cinefilia que se reflete no seu vasto conhecimento sobre a história do cinema, o diretor e roteirista Quentin Tarantino não passou por uma trajetória acadêmica formal no campo do Cinema e das Artes no geral, ao invés disso, teve uma formação como cineasta baseada principalmente nas suas experiências como espectador massivo de filmes e programas de televisão desde a infância e no seu trabalho na locadora Video Archives durante a juventude. Atraído pelo cinema desde criança, Tarantino fez aulas de atuação na adolescência antes de se perceber diretor e roteirista²¹. Foi nessa época que compreendeu que era diferente dos demais alunos, ao notar que seus heróis não eram os atores e atrizes brilhantes do cinema mundial, mas sim aqueles que os dirigiam. Em suas palavras, “aparecer no filme não era suficiente, eu queria que o filme fosse meu”²².

Tarantino aprendeu a fazer cinema assistindo e indicando filmes, e é justamente na bagagem própria de um aficionado que se encontra a sua capacidade de “repensar o passado cinematográfico à luz da época que concebe seus filmes” (BAPTISTA, 2002, p. 107). Esse é um dos principais fatores para que a filmografia do cineasta seja considerada uma das mais famosas da indústria Hollywoodiana e, tanto as suas obras, como a sua figura enquanto autor/diretor se configurem constantemente como objetos de estudos no campo do cinema (PAGELLO, 2020; BAPTISTA, 2002, 2013; DASSANOWSKY, 2012), da sociologia (GOMES, 2006; NAMA, 2015), da história (MORAIS, 2020; GUTHRIE, 2019; HERZOG, 2012) e dos estudos literários (ALBUQUERQUE, 2018; SANTOS, PONTE, 2021).

A extensa rede de referências que compõe a “jukebox de Tarantino” (OLIVEIRA JR., 2013) e que vai do *exploitation* e *blaxploitation* dos anos de 1970 aos *westerns spaghetti* à

²⁰Disponível em: <lexico.com/definition/tarantinoesque>. Acesso em 10 jul., 2021.

²¹“When you are younger and, you know, you see movies and you know that that’s what you want to be part of, you probably want to be an actor, because that’s what you see, that’s the tangible thing. I started like that in an acting class, but I realized I really wasn’t like a lot of the other students. They were about acting, they were about getting jobs, they were about becoming movie stars. I was really about cinema, I was really about movies and about history of movies, and the future of movies. My heroes had actually become directors, right? They weren’t actors.” (TARANTINO, 2014). Disponível em: <youtube.com/watch?v=dhXZJfLBE3I>. Acesso em 21 fev., 2022.

²²“Appearing in movies isn’t enough, I want the movies to be my movies (...) I want to own the movie” (TARANTINO, 2014).

moda de Sergio Leone e Sergio Corbucci, da *Nouvelle Vague* francesa aos filmes de gângster e crime, do cinismo e desconfiança com as instituições da Nova Hollywood às obras asiáticas de artes marciais, contribuem para proporcionar um ambiente altamente multifacetado no qual a sua filmografia é inscrita.

Nesse sentido, o aspecto versátil dos filmes de Tarantino possui algumas afinidades com a política dos autores iniciada na década de 1950 pelos críticos da revista francesa *Cahiers du Cinéma*, que valorizavam o estilo e as características estéticas das obras em oposição a temas e significados, sem distinguir alta cultura e cultura das massas (BAPTISTA, 2013, p.119). Essa característica é fundamental para compreender como Tarantino se encaixa em uma posição privilegiada em que é, ao mesmo tempo, legitimado tanto nos circuitos de arte como o Festival de Cannes, onde já ganhou a Palma de Ouro em 1994 por *Pulp Fiction* (1994) e foi recebido com homenagens 20 anos depois, quanto no meio *mainstream*, com apelo popular em diferentes perfis de audiência, desde cinéfilos e fãs até o espectador esporádico de cinema.

É nesse terreno fértil que Tarantino sente-se à vontade para misturar, manipular, dobrar e torcer não só as suas referências, mas também os traços mais marcantes de diversos gêneros cinematográficos, para obter, como resultado, a sua própria e indistinguível identidade. No mencionado *Pulp Fiction* (1994) – cujo título faz um aceno à literatura Pulp, que consistia em publicações feitas com materiais de baixo custo e destinadas ao público de massa –, por exemplo, o diretor faz uma série de alusões ao replicar enquadramentos, diálogos, objetos de cena e gestos de filmes, como: *A Morte num Beijo* (Robert Aldrich, 1955), com a mala cujo conteúdo nunca é revelado; *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), com a cena na qual Butch (Bruce Willis) dirige e se depara com Marsellus Wallace (Ving Rhames) atravessando a rua em sua frente; *Banda à Parte* (Jean-Luc Godard, 1964) e a desprezível dança de Mia (Uma Thurman) e Vincent (John Travolta) na lanchonete temática; e, finalmente, *Bonnie e Clyde* (Arthur Penn, 1967), com o casal Pumpkin (Tim Roth) e Honey Bunny (Amanda Plummer) que, além de manter um relacionamento romântico, também são parceiros no crime.

Apesar das inúmeras inspirações, alusões e homenagens, *Pulp Fiction* (1994) se apresentou, na época da sua estreia, como um respiro inédito na cena do cinema independente dos Estados Unidos. Com uma narrativa que cruzava três histórias inicialmente distintas, a obra desafiou a tradição da ordem cronológica linear enquanto cutucou o espectador ao irromper situações cômicas ou casuais com súbitas manifestações de violência gráfica. Mais preocupado em tirar sarro das convenções dos filmes de gângster e criar personagens icônicos

do que em fornecer resoluções para os conflitos que se desenrolam na trama, Tarantino bebeu das suas influências para tornar-se, ele mesmo, a referência: *Pulp Fiction* (1994) abriu as portas para um novo subgênero, inspirando diversas produções lançadas no fim dos anos 1990 que replicaram a fórmula *filme de comédia e crime não linear, com altas doses de cultura pop e violência estilizada*, como *Matador em Conflito* (George Armitage, 1997); *Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes* (Guy Ritchie, 1998) e *Vamos Nessa* (Doug Liman, 1999).

Mauro Baptista (2002) sugere que as narrativas de Tarantino se desvelam, de forma geral, a partir da oscilação entre três principais modos de representação, são eles: “cenas do cotidiano”, “momentos *exploitation*” e o “jogo”. O primeiro modo, “cenas do cotidiano”, corresponde ao foco dramático no banal e no rotineiro, como os diálogos que privilegiam o trivial, sejam em piadas sobre sexo, em debates sobre o significado da música *Like a Virgin*, da cantora Madonna, ou em reflexões acerca da atitude de dar gorjetas.

Os “momentos *exploitation*” se apresentam nas ocasiões em que a trama é invadida pela espetacularização da violência, do sexo e do consumo de drogas, em geral apresentados de modo vulgar, erotizado ou excêntrico. Em *Kill Bill Volume 1* (2003), por exemplo, quando Beatrix Kiddo (Uma Thurman) luta sozinha contra os “88 Loucos”, a audiência testemunha uma profusão de sangue e membros decepados. O choque das situações, quase sempre pinceladas com humor sórdido, provocam sentimentos contraditórios no espectador que pode ir do horror ao riso antes mesmo do fim da cena.

“O jogo”, por último, se refere aos momentos em que Tarantino manipula a linguagem cinematográfica não para preservar a ilusão do cinema, mas sim para evidenciar que aquilo é apenas um filme, uma ficção. Essa técnica envolve o uso de cartelas com datas e nomes de capítulos, cidades ou personagens; formas gráficas como o quadrado desenhado no ar por Mia Wallace em *Pulp Fiction* (1994); enquadramentos estilizados e nem sempre naturais e, por fim, uso de voz *off* e voz *over*, como a do narrador que desmente o personagem Rick Dalton no *flashback* de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) ao revelar o verdadeiro motivo para que o ator tenha perdido a sua habilitação para dirigir.

A investigação teórica acerca da poética de Tarantino frequentemente direciona sua obra para dentro da lógica do cinema pós-moderno. Pagello (2020) aponta que tal rótulo está associado principalmente à estetização das imagens presente nos filmes do cineasta. É o caso de uma das sequências mais memoráveis de *Pulp Fiction* (1994), que enfatiza o hambúrguer da lanchonete fictícia Big Kahuna Burger como objeto central de um diálogo que tempera e antecede uma iminente cena de violência gráfica. Quando os assassinos de aluguel Jules e Vincent visitam o apartamento de três jovens para prestar contas de uma transação ilegal

fracassada, Tarantino estimula e prolonga a tensão ao colocar o personagem de Samuel L. Jackson para discorrer por longos dois minutos sobre hambúrgueres, alimento que, nas suas palavras, é o “pilar de qualquer refeição nutritiva”. Redes de *fastfood*, o sabor da carne, o regime alimentar da sua namorada que é vegetariana, a tradução do nome de um sanduíche de uma rede de restaurantes estadunidense na França, entre outros comentários verbalizados contribuem para provocar uma estranha familiaridade no espectador, que reconhece tais opiniões na cultura da publicidade, do consumo e do *junk food* presentes no cotidiano ocidental, ao mesmo tempo em que aguarda aquilo que já tem consciência de que está por vir, o gatilho para a agressão e o crime.

A estetização das imagens em Tarantino, como na cena citada acima, refere-se “a um universo midiaticizado em que tudo é vivido como uma mercadoria fetichizada” (PAGELLO, 2020, p. 32). Apesar disso, Pagello (2020, p. 33) destaca que essa condição se difere da imagem hiper-real da cultura pós-moderna, em que a materialidade tanto do referente, como da sua representação tende a se esconder, causando um conflito que dificulta a sua diferenciação pelo sujeito. Em um movimento contrário, Tarantino joga com a textura e a textualidade da câmera, evidenciando a tensão entre dispositivo de captura, objeto filmado e objeto representado, tornando-os igualmente reconhecíveis ao seu espectador.

Em suas obras, o cineasta se aproveita, principalmente, de planos detalhes e de *travellings* em ritmo lento para dar ênfase a toda uma parafernália que orbita a cultura midiática, como filmes, programas televisivos, fitas cassete, livros, revistas, discos, objetos colecionáveis, aparelhos eletrônicos, cartazes, outdoors e fachadas de casas noturnas, cinemas e teatros. Essa “hipertrofia dos produtos do universo pop e da cultura *junk*”, nas palavras de Oliveira Jr. (2013, p. 54), “demonstram que, num mundo transformado em imagem e colonizado pela mercadoria, a realidade material longe de se perder, reaparece em versão aumentada, agigantada, demasiadamente detalhada e descrita”. Ainda, além de contribuir no preenchimento do espaço fílmico, esses elementos transmitem valiosas informações para o espectador tanto sobre o contexto histórico e social representado como também sobre os personagens que interagem com eles.

A partir desta breve introdução ao modo de fazer cinema de Quentin Tarantino, nos aprofundaremos ao longo deste capítulo nos aspectos mais particulares da sua filmografia, estabelecendo seu estilo e padrões autorais. No primeiro subcapítulo, intitulado *Assinaturas tarantinescas*, apontamos as marcas do diretor que transbordam suas obras e as costuram no mesmo *Tarantinoverso*, assim como demonstramos como a mídia película ocupa um papel significativo para o seu processo criativo.

Já no subcapítulo *Quentin Tarantino: um arqueólogo das mídias?*, investigamos a relação de Tarantino com a materialidade do cinema a partir das suas motivações para escavar o passado para produzir e projetar seu oitavo longa-metragem, o filme *Os Oito Odiados* (2015), com equipamentos considerados obsoletos pela indústria cinematográfica digital. Por fim, no último subcapítulo, *O passado escrito e dirigido por Quentin Tarantino*, analisamos a sua guinada para uma abordagem revisionista e anti-historiográfica da História que se reflete em uma filmografia que, desde 2009, é composta exclusivamente de filmes históricos, dando ênfase para a obra *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019).

4.1 Assinaturas tarantinescas

Desde que fez a sua estreia como diretor de cinema com o longa-metragem *Cães de Aluguel* (1992), Tarantino já lançou outros nove filmes. Nesses trabalhos, é possível perceber marcas que se repetem, identificam a sua autoria e sinalizam que todas as suas obras e personagens estão conectados, habitando um mesmo sistema cinemático, o “*Tarantinoverso*”.

Ao abordar uma teoria criada por fãs, Tarantino confirmou que seus personagens habitam um mesmo universo²³, que se subdivide nas categorias “mais real do que o real”, com características que se assemelham ao nosso mundo, e “universo filmico”, que é composto pelos conteúdos ficcionais que os personagens da primeira categoria, como de *Cães de Aluguel* (1992) e *Pulp Fiction* (1994), assistem quando vão ao cinema, como *Kill Bill* (2003) e *À Prova de Morte* (2007). Entendemos essas marcas como *assinaturas tarantinescas*, indícios visuais e sonoros que reafirmam e atestam a existência de um estilo particular da direção de Quentin Tarantino.

Uma delas é a presença do próprio Tarantino como personagem secundário, figurante ou narrador, situação que ocorre em pelo menos sete dos seus filmes. O diretor já foi Mr. Brown; um dos assaltantes que compõem a gangue de *Cães de Aluguel* (1992); Jimmie, o rapaz que ajuda Vincent e Jules a limparem um carro ensanguentado após um tiro acidental em *Pulp Fiction* (1994); tanto um soldado americano, quanto um soldado alemão em *Bastardos Inglórios* (2009); Warren, um *bartender* em *À Prova de Morte* (2007); um minerador australiano que explode com uma dinamite em *Django Livre* (2012); o narrador onisciente de *Os Oito Odiados* (2015); e, por último, a voz que anuncia o comercial do seriado fictício *Lei da Recompensa* em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019).

²³Disponível em: <news.com.au/entertainment/movies/new-movies/quentin-tarantinos-films-are-connected-in-movie-universe/news-story/8ccd8406b102943ea3423276fda9d9e0>.

Ao emprestar o próprio rosto e voz para seus filmes, Tarantino estampa, de forma material e ostensiva, a sua autoria. Essas participações especiais, na maioria dos casos, estão atreladas a momentos muito breves e descontraídos, que provocam mais alívio cômico do que geram movimento ou resolução dos conflitos apresentados na trama. A recorrência das pontas de Tarantino como ator o transformam em um *easter egg*²⁴, um laço que conecta o autor com sua audiência, que ao familiarizar-se com esse tipo de recurso, passa a assistir as obras do diretor com interesse e curiosidade para descobrir qual e como se dará a sua próxima aparição.

Nessa lógica, a encenação, por si só, também pode se transformar em uma assinatura tarantinesca. Seus personagens, mesmo com nacionalidades, idades, contextos, histórias de vida e motivações distintas, possuem em comum o fato de que, muitas vezes, precisam disfarçar suas identidades ou lançar mão de técnicas de atuação para se aproximarem dos seus objetivos. Em alguns filmes, o ato de fingir ser alguém diferente está atrelado à manutenção da própria sobrevivência, como Beatrix Kiddo (Uma Thurman), que integrava o Esquadrão Assassino das Víboras Mortais sob o codinome Black Mamba antes de sofrer uma tentativa de assassinato pelos ex-companheiros em *Kill Bill* (Vol. 1 e 2) (2003; 2004) e Shoshana Dreyfus (Mélanie Laurent), uma judia que se disfarça como Emmanuelle Mimieux após ter a família executada por soldados nazistas em *Bastardos Inglórios* (2009). Assim como também pode estar ligado ao desempenho de um plano, como no caso de Mr. Orange (Tim Roth), policial disfarçado de ladrão, em conjunto com todos os assaltantes que atendem por nomes de cores em *Cães de Aluguel* (1992) e de Dr. King Schultz (Christoph Waltz) e Django (Jamie Foxx), que fingem ser comerciantes de escravos para libertar Broomhilda (Kerry Washington) da fazenda Candyland, em *Django Livre* (2012). Ou mesmo pode estar simplesmente vinculado a profissão dos personagens, como no caso de Rick Dalton (Leonardo DiCaprio) e Cliff Booth (Brad Pitt), ator e dublê da indústria do cinema em *Era Uma Vez Em...Hollywood* (2019). A encenação e o disfarce presente nessas obras frequentemente são ferramentas que provocam o desconforto e intensificam a tensão dramática ao transformarem a informação em um jogo de omissão e sigilo entre personagens e audiência.

Tarantino, por sua vez, maneja a informação como seu bem mais precioso, um instrumento capaz de dosar cada emoção do seu espectador, testar os seus limites e ir contra as suas expectativas. Durante a sua participação no *podcast* *Armchair Expert with Dax*

²⁴Referências escondidas em mídias como filmes, jogos, vídeos, *softwares* etc., com a finalidade de passar uma mensagem, divertir ou criar identificação com o consumidor ao remeter a um conhecimento ou experiência anterior.

Shepard (2021), o cineasta confessa que odeia narrativas abertamente expositivas, por isso, quase sempre esconde seus *plot points* no meio de detalhes excessivos e longos diálogos que aparentam tratar apenas de amenidades. Em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), por exemplo, ao apresentar o trailer onde Cliff mora com sua cadela Brandy e exibir ao longo de 6 minutos o preparo do jantar, Tarantino não quer apenas que o espectador conheça mais a fundo a personalidade do dublê, por meio de *travellings* e *close-ups* que expõem sua decoração, seus hábitos de alimentação, higiene e organização e o seu consumo de cultura pop, mas também tenha ciência do controle e da influência que o personagem mantém sobre seu animal de estimação, algo fundamental para o último ato do longa-metragem, quando ambos contra-atacam os membros da Família Manson.

Conhecimento é poder, que, por sua vez, nunca é permanente na lógica tarantinesca, mas está em constante deslocamento. Nas suas obras, os vilões normalmente estão em posição de impunidade, livres para cometer atos de crueldade e violência. Entretanto, o roteiro de Tarantino provoca uma série de desencadeamentos narrativos que criam um ambiente favorável, tanto para que os sujeitos usualmente oprimidos tenham oportunidades de vingança, como as mulheres que caçam Dublê Mike (Kurt Russel) em *À Prova de Morte* (2007), quanto para que os que tipicamente detêm o maior poder sofram consequências humilhantes ou ridicularizadoras, como quando Marsellus Wallace, o temido e mais poderoso gangster de *Pulp Fiction* (1994), é estuprado por um policial.

Além das marcas pontuadas acima, também é possível verificar na obra de Tarantino outras características habituais, como a repetição de planos cinematográficos, a exemplo do *contre-plongée* com a câmera posicionada geralmente dentro do porta-malas de um carro; a alusão a personagens ou seus entes familiares entre filmes, como os irmãos Vic Vega (*Cães de Aluguel*) e Vincent Vega (*Pulp Fiction*); as constantes referências a empresas fictícias, como os cigarros Red Apple, a cerveja Old Chattanooga e a rede de lanchonetes Big Kahuna Burger; o distanciamento das narrativas lineares convencionais e a consequente aproximação de um presente diegético anacrônico/ambíguo (especialmente antes da sua leva de filmes históricos), que contrasta aparelhos celulares e referências à cultura contemporânea, com *jukeboxes*, vinis e carros *vintage*.

Essas assinaturas tarantinescas destacadas se concentram, principalmente, na camada do conteúdo da filmografia do diretor e, portanto, estão em uma posição privilegiada para que o público as identifiquem e reconheçam sem a necessidade de um conhecimento aprofundado sobre o processo criativo e os bastidores desses filmes. Entretanto, as marcas autorais de Tarantino não se restringem aos elementos da *mise-en-scène* e da narrativa, mas também são

encontradas nas suas escolhas de produção e nas dinâmicas da direção do seu *set* de filmagens. Quando estive no 33º Festival de Jerusalém, em 2016, o cineasta relacionou a posição do diretor com a de um capitão de um navio, afirmando:

[...] o elenco deve seguir minhas ordens. Mas quando se trata de tirar o melhor proveito deles em qualquer cena ou performance, eu estarei à disposição. Porque não se trata de conseguir o que eu quero, mas sim de fazê-los se sentirem confortáveis e conseguir tirar o seu melhor. [...] Eu não fico sentado na vila do monitor de vídeo, que geralmente está em outro cômodo, assistindo a porra de uma televisão. Enquanto eles atuam, eu sento ao lado da câmera. Não existem monitores no meu set. (TARANTINO, 2016, *on-line*)²⁵

No que diz respeito às falas de um personagem em cena, Tarantino deixa claro seu incômodo com a improvisação. Ainda na ocasião do Festival de Jerusalém, o diretor pontua que, para um ator trabalhar com ele, uma regra é primordial: ter o diálogo na ponta da língua e conhecê-lo de trás para frente. Isso fica claro quando, por fim, diz: “eu gosto dos meus atores, mas eu amo os meus personagens e é o trabalho do ator dizer minhas falas”²⁶.

Esse ponto de vista é exposto abertamente no filme *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019). Em uma das sequências, quando a personagem Trudi Fraser (Julia Butters), uma atriz-mirim, contracena com Rick Dalton, podemos observar um discurso semelhante acerca do papel do ator sendo metamorfoseado em conteúdo audiovisual. Enquanto ambos aguardam o início da filmagem do seriado *Lancer*, Trudi explica que prefere não se alimentar antes das suas cenas, pois isso afeta seu desempenho profissional. Para ela, isso é incabível, uma vez que, na sua opinião:

É o trabalho do ator – e eu digo ator, não atriz, porque essa palavra não faz sentido – é o trabalho do ator evitar impedimentos à sua atuação. É o trabalho do ator lutar por 100% de eficácia. Naturalmente, nunca conseguimos, mas é a busca... que é significativa. (ERA UMA VEZ... EM HOLLYWOOD, 2019)

²⁵Do original: “*I am the captain of the ship, and they have to follow my orders as far as that’s concerned. But when it comes to getting the best out of them in any given scene or performance, then I’m at their disposal. Because it’s not about getting my way, it’s about making them comfortable and getting the best out of them. I’m just very sensitive to them, we have a lot of private talks and, when I have to direct, I’m not just sitting in video village, which is usually in another room, watching a f—ing television. As they’re acting, I’m sitting right next to the camera. There’s no monitors on my set.*” Disponível em: <variety.com/2016/film/festivals/quentin-tarantino-hateful-eight-inglourious-basterds-jerusalem-1201812560/>. Acesso em 18 fev., 2022.

²⁶Do original: “*The one rule that I have is you have to know my dialogue backwards and forwards. When you show up on the set, you need to know my dialogue as if it was your fourth week of a Broadway run after a six-week tryout. [...] I am paying them to say my dialogue. That is their job. I like my actors, but I love my characters, and it’s the actors’ job to say my lines*” (ibidem, *on-line*).

A firmeza com relação à atuação e ao desempenho dos atores demonstra que, para Tarantino, é essencial deter o máximo de controle sobre a sua obra. E, para alcançar o filme que está na sua cabeça, Tarantino não só estuda e se aprofunda no seu próprio material, como também conta com uma equipe sólida, que o acompanha por décadas, obra após obra, formando alianças que se estabelecem cada vez mais como verdadeiros trunfos para sua autoria.

Nesse sentido, Sally Menke foi, provavelmente, uma das colaboradoras artísticas mais importantes em sua trajetória como cineasta. A editora esteve presente em todos os trabalhos de Tarantino de 1992 até 2010, quando faleceu. Ao abordar este assunto no *podcast* *Armchair Expert with Dax Shepard* (2021), Tarantino comenta que enxergava a editora como uma “figura maternal” e que a sua dinâmica já possuía um ritual próprio, em que ele assistia todos os *takes* da cena sozinho antes de ver o material montado por Sally, para que depois pudessem juntos encontrar um entremeio, um caminho possível de união entre a visão da montadora e a do cineasta. Para Tarantino, Menke era quase uma “co-roteirista”, pois, segundo ele, “o roteiro é o primeiro corte do filme e a edição é o último tratamento”²⁷.

Quando Sally Menke faleceu, o posto de mais antigo parceiro de Tarantino foi transferido para o diretor de fotografia Robert Richardson, que está presente em todos os projetos do diretor desde 2003, com exceção de *À Prova de Morte* (2007), que possui cinematografia do próprio Tarantino. Assim como o cineasta cultivava um método particular para operar a ilha de edição em conjunto com Menke, o mesmo pode ser dito da sua dinâmica com Richardson. Como verificamos em uma das suas falas acima, Tarantino preza por estar o mais próximo possível do local da ação de suas filmagens, o que significa estar quase sempre ao lado do diretor de fotografia, dividindo com ele o visor da câmera. Neste quesito, o cineasta é averso ao ato de filmar vários ângulos diferentes de uma mesma cena apenas para ter material suficiente para resolvê-la na pós-produção. Ao invés disso, possui uma postura convicta em todos os seus planos, e, se escolhe filmá-los, vai até o fim. A razão disso é por acreditar que o diretor não é um “selecionador”²⁸ (TARANTINO, 2019a), mas uma figura consciente e participante ativo da composição fotográfica de um filme.

²⁷Do original: “I consider Sally as the greatest artistic collaborator I ever had. It was almost like she was a co-writer to some of it, because editing is the last draft. I always say that a script is the first cut of the movie and the edit is the last draft” (TARANTINO, 2021).

²⁸“Yeah, but they’re selectors, not directors. (...) And my feeling about it is in particular, to make it even more of an ostentatious point, is I don’t want a sloppy angle in my movie ever. Every single, solitary shot in my movie was composed by us.” (TARANTINO, 2019a). Disponível em: <indiewire.com/2019/12/once-upon-a-time-in-hollywood-quentin-tarantino-robert-richardson-interview-filmmaker-toolkit-podcast-episode-103-1202198584/> Acesso em 21 fev., 2022.

Ao comentar sobre sua participação em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) no canal Build Series²⁹, Richardson (2019a) afirmou que essa foi uma das direções de fotografia mais difíceis que já realizou, devido ao grande número de planos complexos que precisou executar, a exemplo das cenas dentro de carros em movimento ou filmadas com auxílio de guias. Ainda na entrevista, Richardson comenta sobre o desafio de capturar a atmosfera visual de Los Angeles nos anos de 1960 sem tirar o foco da narrativa. Durante a produção, o diretor de fotografia e o cineasta encontraram divergências, mas a palavra final sempre era do segundo, pois, de acordo com Richardson (2019a), o objetivo de Tarantino era que os espectadores prestassem mais atenção às palavras do que para as imagens. Essa situação reforça o nível de domínio e controle que o cineasta possui sobre tudo que é filmado.

Para obter o aspecto retrô almejado em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), Tarantino e Richardson dependeram, em grande parte, da filmagem em mídia analógica. A película, por sua vez, é mais uma dentre as assinaturas tarantinescas do diretor no extra-fílmico, pois essa mídia tem sido não a principal, mas a única ferramenta de captação utilizada por Tarantino desde o seu primeiro longa-metragem. Até a virada para os anos 2000, a filmagem analógica ainda era praticada em consenso pela indústria do cinema, o que implica que o uso do filme fotoquímico nos seus primeiros trabalhos não foi necessariamente uma escolha, mas uma imposição tecnológica e comercial. Todavia, mesmo com a chegada de novas possibilidades de geração de imagens em mídias digitais, Tarantino permanece firme na sua preferência pela emulsão fotoquímica até os dias de hoje.

Mais do que uma recurso para simplesmente captar e projetar imagens em movimento, a película na obra de Tarantino “corre, treme, excita, rasga, queima – não é inofensiva” (OLIVEIRA JR, 2013, p. 49). O diretor manipula o filme fotoquímico para participar ativamente do jogo de cena, com grãos que passeiam na tela, súbitas mudanças de cor, contraste e saturação que imprimem a sua materialidade, rompendo expectativas de uma mediação invisível ao ressaltar a todo o momento a superfície que separa a audiência das imagens filmadas.

Em adição, a relação de Tarantino com a película ultrapassa os limites do *set* de filmagens, uma vez que são constantes as suas críticas à digitalização do cinema, tanto nas salas comerciais quanto nos serviços de *streaming*. O diretor uniu forças, inclusive, às pressões lobistas de outros cineastas, como J.J Abrams e Christopher Nolan, para garantir que os estúdios de Hollywood fimassem um acordo de compra anual em longo prazo com a

²⁹Disponível em: <[youtube.com/watch?v=fKmtDHFU3Io&t=16s](https://www.youtube.com/watch?v=fKmtDHFU3Io&t=16s)>. Acesso em 21 fev., 2022.

Eastman Kodak para driblar a falência da companhia e o consequente encerramento da produção do filme fotoquímico, garantindo a manutenção da captação analógica na indústria estadunidense por mais alguns anos (FRITZ, 2014)³⁰. Além de estar inserido dentro da realidade do setor produtor, Tarantino também compreende as demandas encaradas pelos empresários do ramo exibidor, uma vez que é proprietário do New Beverly Cinema desde 2010³¹ e, mais recentemente, do Vista Theater, dois cinemas de arte consagrados de Los Angeles e que fazem sessões exclusivamente em projeção analógica.

Partindo das informações destacadas acima, podemos assumir que a película ocupa um lugar de ampla relevância nos projetos de Tarantino. Por este motivo, consideramos o seu continuado emprego nas obras do diretor como a mais relevante assinatura tarantinesca para o estudo proposto nesta dissertação. Por isso, nos aprofundaremos na relação de Tarantino com esta mídia de captação e com o cinema enquanto experiência física no subcapítulo a seguir.

4.2 Quentin Tarantino: um arqueólogo das mídias?

Diante de um cenário em que novas formas midiáticas proliferam diversas possibilidades de fruição fílmica, desde as telas móveis, presentes nos *smartphones*, *tablets* e *notebooks*, até as telas efêmeras, instaladas em elevadores, transportes coletivos e corredores de centros comerciais, o cinema se desprende em rápida velocidade dos alicerces que, no seu primeiro século de vida, o estruturam como forma de arte. Com isso, a captação analógica, a própria mídia que dá origem ao termo filme, e todas as atividades posteriores que envolvem a manipulação da película são deixadas de lado em prol do imediatismo e das facilidades da tecnologia digital. Neste sentido, o filme fotoquímico é submetido a uma inversão de papéis: se antes era uma mídia convencional, *mainstream*, cujo alcance global ia dos mais poderosos estúdios cinematográficos até o consumo doméstico e amador, agora se torna uma mídia antiga considerada pelo mercado como obsoleta, superada ou morta.

Apesar disso, a transição da filmagem em película para o digital não satisfaz de imediato ou igualmente todos os profissionais da indústria. Pelo contrário, se tornou palco para debates e opiniões bastante polarizados na mídia, como no documentário *Lado a Lado* (Christopher Keanally, 2012), lançado enquanto a digitalização do cinema ainda não tinha alcançado as proporções do que é hoje, no qual cineastas, diretores de fotografia e outros

³⁰Disponível em: <wsj.com/articles/kodak-movie-film-at-deaths-door-gets-a-reprieve-1406674752>. Acesso em 21 fev., 2022.

³¹Disponível em: <deadline.com/2014/09/quentin-tarantino-new-beverly-cinema-takes-over-theater-830233/>. Acesso em 21 fev., 2022.

técnicos da pós-produção apresentam suas visões, ora positivas, ora negativas, sobre o impacto das novas tecnologias digitais na produção audiovisual.

De 2012 para 2022, são dez anos de intensas modificações no que se entende como produção e consumo de cinema. Filmes gravados com recursos de geração de imagens digitais ultrapassam o número de obras captadas com filme fotoquímico por larga escala, as empresas lançam *smartphones* com câmeras com especificações técnicas e resolução de imagem cada vez mais similares ou superiores a alguns modelos de filmadoras cinematográficas, inclusive no formato 4K. Ao mesmo tempo, a sala de cinema disputa com os serviços de *streaming* de vídeo por assinatura a hegemonia enquanto espaço de consumo de filmes.

Neste contexto, diversos diretores – como Steven Soderbergh, que já afirmou que pretende continuar gravando filmes com o Iphone; George Lucas, que investe no desenvolvimento de tecnologias digitais desde os anos de 1980; e Robert Rodriguez, pioneiro e adepto da filmagem digital desde 2001 – se tornaram entusiastas dos formatos digitais e das novas possibilidades que eles viabilizam. Entretanto, na contramão do que o mercado dita ser a “evolução”, ainda é possível observar a influência da película na produção de conteúdos audiovisuais até hoje, seja no tratamento de cores dos filmes na pós-produção ou na adição de grãos, ruídos, manchas e pontos de queima em imagens digitais, ou mesmo através da própria defesa de cineastas, diretores de fotografia e artistas visuais pela manutenção da película como ferramenta de captação.

O desejo de salvar a película da obsolescência programada pelas tecnologias digitais pode ser materializado de diversas maneiras pelos profissionais, seja no próprio acionamento da película em suas obras ou em críticas, entrevistas, acordos, investimentos e campanhas, como as pressões lobistas mencionadas no subcapítulo anterior e o projeto Save the Film³², petição encabeçada pela artista visual Tacita Dean para tornar o filme fotoquímico patrimônio material da UNESCO e defender a permanência e preservação das práticas analógicas de filmagem, revelação, exibição, consumo e armazenamento. Para os organizadores do Save the Film, a discussão acerca do analógico *versus* o digital vem sendo orquestrada de maneira equivocada, uma vez que ela sugere uma disputa que pretende decidir qual formato é superior e deve substituir completamente o seu rival. Em vez disso, mais vantajoso para o universo que circunda a produção de imagens em movimento seria compreender as mídias não como antagônicas, mas como simplesmente distintas, com processos criativos, objetivos, usabilidades, estéticas e resultados particulares.

³²Disponível em: <savefilm.org/savefilm-org/>. Acesso em 24 jun., 2021.

Essa transferência do status hegemônico para o esquecimento da película cinematográfica nos estimula a observar os fenômenos de defesa, preservação, operacionalização e apropriação da estética da imagem analógica no contexto contemporâneo e digital através das perspectivas do campo da arqueologia das mídias, dando ênfase ao trabalho do diretor Quentin Tarantino, personalidade que manifesta sua insatisfação com a virada digital do cinema de forma recorrente nos seus filmes, aparições e entrevistas, tendo até mesmo anunciado uma aposentadoria precoce caso não mais pudesse desenvolver novos projetos em película (KASTRENAKES, 2015). Uma das suas falas mais reproduzidas sobre esse assunto aconteceu durante a homenagem aos 20 anos de *Pulp Fiction*, no Festival de Cannes, em 2014, onde o diretor afirmou: “Projeção digital é a morte do cinema (...). O fato de que a maioria dos filmes não é exibido em 35mm significa que perdemos a guerra. Projeção digital é só televisão em público... O cinema que eu conheço morreu” (TARANTINO, 2014 *apud* SAUL, 2014, *on-line*).

Em oposição à historiografia teleológica, que prioriza a perpetuação de narrativas lineares que avançam necessariamente em direção ao progresso, a arqueologia das mídias se interessa por escavar o passado em busca de histórias alternativas e suas mídias esquecidas, descartadas e até mesmo apenas imaginárias, e com isso “ênfatiza a descontinuidade e o fragmento como elementos decisivos” (MENDES, 2018, p. 10).

Abordar a arqueologia das mídias não é uma tarefa simples e, ao apontar algumas origens articuladoras deste arranjo teórico, corremos o fácil risco de cair numa armadilha anti-arqueológica. No entanto, é necessário pontuar que a “arqueologia do saber” (FOUCAULT, 2010), a corrente da “nova história do cinema” (ELSAESSER, 1986) e a visão kittleriana acerca do papel dos dispositivos técnicos na performance comunicacional (KITTLER, 2019) influenciaram o estabelecimento do pensamento midiarqueológico.

Ao mergulharmos no universo de estudos dedicados ao seu respeito, nos deparamos menos com uma definição concreta do que com diferentes perspectivas e deslocamentos a respeito do seu propósito e aplicação, que em muitos casos se alternam entre linha de pensamento, campo, metodologia, prática artística, abordagem ou (in)disciplina. Apesar das variadas tendências midiarqueológicas, seus objetivos convergem para resolver um mesmo problema: escrever “contra-histórias à história *mainstream* das mídias, buscando (...) compreender como chegamos à situação midiática cultural em nosso mundo digital contemporâneo” (PARIKKA, 2012, p. 6³³).

³³Do original: “In this manner, a lot of media-archaeologically tuned research has been in writing counter-histories to the mainstream media history, and looking for an alternative way to understand how we came to the

Elsaesser (2018, p. 26) faz um complemento importante, uma vez que a arqueologia das mídias ao “rastrear histórias paralelas e investigar trajetórias alternativas” não apenas possibilita a compreensão do estado midiático atual, mas também abre espaço para a “geração de uma arqueologia de possíveis futuros”.

O olhar arqueológico das mídias, além de presente em espaços acadêmicos e discussões teóricas, também pode se perpetrar criativamente como método artístico. Ao se voltar tanto para o passado quanto para o funcionamento interno dos aparelhos e dos seus circuitos e propor reutilizações, reinvenções, *hacks* e reconstruções dos artefatos técnicos e da sua historiografia, a arte midiarqueológica sugere “formas não lineares de compreender passados-presentes” (PARIKKA, 2012, p. 137).

Para Parikka (2012, p. 144³⁴), tais exercícios lançam novas formas de considerar o “mito do progresso, a linearidade do tempo e suposições teleológicas a respeito da evolução da cultura midiática, que sustenta as visões mais convencionais de como as tecnologias da mídia fazem parte da nossa vida”. Tais práticas artísticas podem ser motivadas por uma nostalgia característica do aceleração dos ritmos de vida impostos por mudanças tecnoculturais, mas é importante também enxergá-las como inclinações e posicionamentos políticos acerca da obsolescência programada influenciada pelo interesse mercadológico dos grandes conglomerados.

Conforme já destacamos em outras ocasiões ao longo deste trabalho, Quentin Tarantino inaugurou sua carreira como diretor com o longa-metragem *Cães de Aluguel*, lançado em 1992. Desde então, abordar o cinema, seja como mídia, indústria ou experiência, tem sido um objetivo recorrente na sua filmografia, a exemplo das referências a gêneros cinematográficos em *Pulp Fiction* (1994) e *Kill Bill* (2003; 2004), a cultura de produção de filmes *exploitation* e de baixo orçamento em *À Prova de Morte* (2007) ou aos dilemas enfrentados por atores e trabalhadores do ramo do cinema em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019). Isso não se deve apenas em razão da sua reconhecida e frequentemente apontada cinefilia, mas também se relaciona com uma estratégia de *marketing* pessoal para atrair atenção aos seus filmes ao mesmo tempo em que proporciona um mecanismo de defesa para

media cultural situation of our current digital world. It is for media archaeologists as it was for Foucault: all archaeological excavations into the past are meant to elaborate our current situation”.

³⁴Do original: “I am interested in the ways media-archaeological reconstructions and ‘thinking’ (HUHTAMO, 2010) can mobilize new forms of temporality, which act as subtle ways of rethinking myths of progress, linearity of time and teleological assumptions concerning evolution of media culture that underpin the more mainstream ways of seeing how media technology is part of our lives”.

manter a película, a projeção analógica e a sala de cinema tradicional como temas relevantes para o público, as mídias e a imprensa.

Esse fenômeno pode ser observado mais claramente em *Os Oito Odiados* (2015), oitavo projeto do diretor que, por sua vez, promoveu uma expedição arqueológica na história do cinema ao buscar equipamentos e tecnologias em desuso para a produção e distribuição do filme. A começar pela captação da obra, com negativos de 65mm em Ultra Panavision 70, um formato engavetado e esquecido pela indústria por cerca de 50 anos.

Lançado em 1957, o Ultra Panavision 70 se apresentou como alternativa para ocupar, com apenas um projetor, toda a larga extensão da tela de Cinerama, que anteriormente necessitava de três projetores de películas de 35mm. Até a produção de *Os Oito Odiados* (2015), o formato Ultra Panavision 70 só havia sido empregado em outras nove obras, que foram lançadas na era dos grandes estúdios entre 1957 e 1966, como *Ben-Hur* (Wyker, 1960), *Deu a Louca no Mundo* (Kramer, 1963) e o último longa-metragem completamente filmado neste formato até 2015, *Khartoum* (Dearden, Elisofon, 1966).

O que todas as obras produzidas com o Ultra Panavision 70 possuem em comum são as características de filmes épicos, com temáticas de faroeste, guerra, comédia ou romance histórico. Esses filmes revolvem em torno do espetáculo, composto por grandes cenários, diversos figurantes e exploração de vastas paisagens naturais, situação ideal para a utilização de negativos em grande formato como o 70mm, que possui o dobro de largura da bitola de 35mm e por isso proporciona imagens mais nítidas, com riqueza de detalhes e que podem ser ampliadas sem perder qualidade. O Ultra Panavision 70 elevou a experiência das imagens épicas a um novo patamar, pois a sua tecnologia de captura de imagens com lente anamórfica resulta em uma razão de aspecto 2.76:1, consideravelmente mais ampla que as janelas tradicionais do widescreen convencional em 1:85.1 e do widescreen anamórfico em 2:39:1, o que possibilita muito mais espaço disponível para ser preenchido com elenco, cenários e horizontes.

Diferentemente dos outros épicos produzidos em Ultra Panavision 70, a maior parte de *Os Oito Odiados* (2015), que possui mais de 180 minutos de duração, não explora a imensidão de paisagens externas, como planícies, montanhas ou o alto mar, mas sim um local limitado e completamente fechado, o Armazém da Minnie, onde oito viajantes desconhecidos se abrigam durante uma nevasca. A decisão de Tarantino de filmar e exibir em uma janela tão larga como de 2.76:1 uma obra que se situa praticamente num mesmo ambiente contraria as expectativas para o formato, ao mesmo tempo em que lança novas possibilidades para a utilização do mesmo.

Os Oito Odiados (2015) se apropria do 70mm para transportar a audiência para dentro do espaço cênico que, por meio de uma *mise-en-scène* dinamizada, se transforma em um palco de teatro que possibilita ao espectador acompanhar ações e interações de forma integral, sem a necessidade de múltiplos cortes e mudanças de plano. Numa obra cuja trama se constitui justamente por meio da desconfiança e da armadilha, uma visão do todo proporciona certa autonomia e liberdade para o público criar suas próprias teorias acerca de quem são os mocinhos e os vilões, mesmo que na obra tarantinesca tais características nunca estejam completamente determinadas.

Para a produção de Os Oito Odiados (2015), Tarantino não só rejeitou o formato de captação digital, prezando exclusivamente pelo filme fotoquímico, como também não permitiu que as imagens captadas passassem pelo processo de intermediação digital, que digitaliza os rolos de película para a edição. Como o processo de montagem e finalização do cinema ocorre principalmente em *softwares* digitais desde a década de 1990, os negativos das filmagens analógicas normalmente são escaneados e digitalizados, tanto para a pós-produção, quanto para a conferência diária das imagens gravadas que ocorre no próprio *set* de filmagens.

Ao invés disso, para obter uma “experiência o mais próximo possível da película” (RICHARDSON, 2016, *on-line*)³⁵, durante as gravações de Os Oito Odiados (2015), os materiais filmados foram projetados diariamente em 70mm e não tiveram correção digital de iluminação, cores ou de quaisquer elementos indesejáveis na pós-produção. Devido as sessões de pré-estreia com projeção analógica em 70mm antes do lançamento da obra em DCP³⁶ nos cinemas convencionais, Os Oito Odiados (2015) precisou passar por duas etapas distintas de pós-produção, uma para a versão em 70mm e a outra para a versão digital. A versão em 70mm foi montada de forma manual, com cortes e junções diretamente na película, além de correção de cores realizada de modo fotoquímico no laboratório FotoKem; já a versão digital foi realizada por último e simulou as cores, texturas e características da imagem analógica tendo como base o filme em 70mm (RICHARDSON, 2016, *on-line*)³⁷.

Entretanto, se houve rigor e preciosismo para a captura e manipulação das imagens com filme fotoquímico, por outro lado, Tarantino não rejeitou o auxílio de ferramentas e soluções modernas para facilitar o desempenho da produção. Isso se refletiu na mistura de

³⁵Disponível em: <latimes.com/entertainment/envelope/la-en-craft-hateful-eight-20160216-story.html>. Acesso em 01 mar., 2022.

³⁶“*Digital Cinema Package*, a coleção de arquivos armazenados num hard drive portátil e distribuído para cinemas locais. Os arquivos comprimidos (...) codificam o filme (imagem, som, legendas etc.) e carregam uma encriptografia que o protege de brechas de segurança” (BORDWELL, 2012, p.18).

³⁷Disponível em: <latimes.com/entertainment/envelope/la-en-craft-hateful-eight-20160216-story.html>. Acesso em 01 mar., 2022.

equipamentos antigos, como algumas lentes das décadas de 1950 e 1960 que passaram por manutenções, reparos e limpezas, com contemporâneos, como as câmeras Panavision Panaflex System 65 Studio e Panavision 65 HR e no desenvolvimento de três magazines com armazenamento de cerca de 600 metros de filme (que equivalem a 16 minutos de gravação) que, em oposição aos magazines tradicionais com armazenamento de cerca de 300 metros, permitiram que o diretor realizasse tomadas mais longas (BENJAMIN, 2016, *on-line*)³⁸.

Para a pré-estreia em projeção de 70mm de *Os Oito Odiados* (2015), Tarantino resgatou o formato de *roadshow*³⁹ em cerca de 100 salas de cinema estadunidenses, com abertura com música, intervalo de 12 minutos e cenas extras. Desafio complexo, já que a conversão para a tecnologia digital havia feito com que grande parte dos projetores analógicos disponíveis no país tivesse sido descartada ou esquecida em almoxarifados, sem manutenção regular. Como solução, coube a The Westein Co, produtora do longa-metragem, contratar, antes mesmo das gravações da obra, a empresa Boston Light & Sound e financiar uma busca ao redor dos Estados Unidos para encontrar, reparar e restaurar cerca de 120 projetores (BENJAMIN, 2016, *on-line*).

A empresa encontrou até mesmo as plantas dos equipamentos e, por meio delas, conseguiu encomendar a fabricação das peças necessárias para o conserto das máquinas. Esse trabalho de escavação ao passado do cinema, no entanto, não se resumiu a equipamentos e maquinário, mas se estendeu também para a mão de obra especializada. Tendo os projetores retrofitados em funcionamento, era preciso encontrar pessoas com experiência no manuseio e na projeção de filmes em 70mm. Para isso, um grupo de 200 projecionistas, em grande maioria já aposentados, foi recrutado para trabalhar durante as sessões de pré-estreia de *Os Oito Odiados* (BRAY, 2017).

Essa onerosa jornada não foi a primeira vez que Tarantino experimentou formatos de lançamento cinematográficos do passado. Em 2007, com *Grindhouse*, projeto que dividiu com Robert Rodriguez e que fez referência ao espírito das casas de cinema *trash* e de baixo orçamento dos anos de 1970 e 1980 ao realizar um lançamento duplo, sendo um seguido do outro, dos filmes *À Prova de Morte* (2007) e *Planeta Terror* (Rodriguez, 2007). As obras estão conectadas por *trailers* fictícios, além de simularem falhas, arranhões, superexposições, perdas de *frames*, entre outros defeitos do filme fotoquímico para criar uma ilusão de autenticidade e remeter a aura dos cinemas de *grindhouse* (MCROY, 2010).

³⁸Disponível em: <ascmag.com/blog/the-film-book/ultra-panavision-70>. Acesso em 01 mar., 2022.

³⁹Os *roadshows* eram um tipo de distribuição comum até o início dos anos de 1970, que transformavam as estreias de filmes em uma espécie de evento especial, com sessões limitadas, ingressos mais caros, livretos e sem exibição de trailers e comerciais.

Esses projetos de distribuição encabeçados por Tarantino e que fogem do padrão convencional do cinema digital não possuem o mero propósito de agradar o ego de um diretor que defende a película como fundamental para a sua carreira como cineasta, mas também de mostrar que ainda é possível obter experiências estéticas e comerciais em modelos considerados pela indústria como defasados. São exercícios de resgate de costumes e culturas cinematográficas que Tarantino lança mão para se afastar do que acredita ser apenas “televisão em público”, ao mesmo tempo em que nos revela a capacidade de aparelhos esquecidos, descartados e até mesmo danificados de voltarem à vida. Atitudes como essas representam um desafio à noção de que a tecnologia digital caminha na direção de se tornar a única opção viável possível.

Em seu filme mais recente, *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), o mergulho arqueológico no passado do cinema se insere dessa vez também na camada narrativa. Ao explorar o cotidiano dos trabalhadores da indústria cinematográfica, Tarantino se permite não só resgatar os modelos de produção dos anos de 1950 e 1960 por meio das suas escolhas de bitolas, lentes e equipamentos, mas também explorar a paisagem de uma Los Angeles completamente impregnada por referências à cultura cinematográfica. *Outdoors*, telas de cinema e TV, estúdios, *sets*, equipamentos de filmagem, gravação de áudio e projeção, pôsteres, fotografias, quadros, figurinos, fitas, latas de filme, revistas, brinquedos e toda uma sorte de memorabilia relacionada ao universo do audiovisual se fazem presentes ao longo da obra.

Mais do que uma simples “coleção nostálgica de ‘mídias mortas’ do passado, agrupadas num gabinete de curiosidades” (ERNST, 2016, p.43), que tenta conservar, pelo menos em vida virtual, as práticas de consumo de uma determinada época, a presença desses artefatos técnicos e midiáticos em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) evidencia um distanciamento tecnológico e geracional entre audiência e mundo diegético. Por meio da figura de Rick Dalton, personagem que luta para conquistar seu espaço numa indústria que se interessa mais pelas tendências da onda hippie e da contracultura do que pela sua pose de galã de faroeste dos anos de 1950, Tarantino reconstrói um momento chave na transição da Era de Ouro para a Nova Hollywood, e evoca um fantasma que, intensificado pelo nosso presente digital em constante transformação, assombra tanto seres humanos quanto seus objetos inanimados: a ameaça da própria decadência.

A partir das suas viagens ao passado motivadas tanto pela conservação da cultura do filme fotoquímico quanto pela crítica a sua substituição como mídia de captação e distribuição no cinema, uma revisita às obras e ao processo criativo de Quentin Tarantino através das

lentes da arqueologia das mídias pode trazer contribuições interessantes para a compreensão da forma como a película vem sendo utilizada após a virada digital. O mesmo se aplica para o estudo acerca da influência das características da imagem analógica em filmes históricos contemporâneos.

Essas produções, ao invés aceitarem o descarte total da filmagem em emulsão, continuam valendo desta técnica para se passarem por registros do passado e assim atingirem uma experiência estética de maior potência dramática. Com a difusão das câmeras digitais, o filme fotoquímico deixa de ser a única ferramenta disponível para a captura de imagens, e passa a flertar com a representação daquilo que é antigo. Com isso, o digital não provoca apenas uma mudança somente na prática da produção e do consumo de conteúdos audiovisuais, mas também naquilo que as mídias de captação e geração de imagens, sejam novas ou antigas, passam a representar para nós.

4.3 O passado escrito e dirigido por Quentin Tarantino

No início deste capítulo, demonstramos como a poética de Quentin Tarantino é composta por analogias, referências e repetições. Contudo, isso não significa que todos os seus filmes são engessados em uma mesma fórmula que replica personagens e suas jornadas. Ao invés disso, podemos perceber uma clara divisão de interesses estéticos e narrativos na trajetória do diretor, que se distancia da sua paisagem principal, a cidade de Los Angeles, onde viveu, cresceu e situou parte majoritária das suas produções, lançadas entre 1992 e 2007, para atravessar fronteiras espaciais e temporais.

Nos primeiros quinze anos de sua carreira como diretor, Tarantino ignorou “eventos históricos ‘reais’ para focar em um mundo puramente cinemático” (PAGELLO, 2020, p. 23), centrando suas tramas no submundo do crime urbano e envolvendo assaltantes, mafiosos, quadrilhas, traficantes e matadores de aluguel, como acontece em *Cães de Aluguel* (1992), *Pulp Fiction* (1994), *Jackie Brown* (1997), *Kill Bill* (Vol.1 e 2) (2003; 2004) e *À Prova de Morte* (2007). Agora, na segunda metade da sua produção, Tarantino permanece interessado em abordar a violência e a vingança, mas dessa vez joga com eventos e personagens da História Mundial e dos Estados Unidos como peões da dramaturgia, como em *Bastardos Inglórios* (2009), *Django Livre* (2012), *Os Oito Odiados* (2015) e *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019).

Apesar disso, na contramão do que se espera de narrativas deste gênero, nesses filmes, os acontecimentos e sujeitos históricos não se apresentam de modo fiel aos fatos conhecidos e testemunhados pela sociedade, mas sim como recursos maleáveis, disponíveis para serem

criticados, descaracterizados, parodiados, revisionados e desordenados. A intenção de abordar a história de maneira a-histórica, ou seja, sem o compromisso de abordar eventos ou tendências do passado com precisão histórica, nem de acordo com os padrões teleológicos de progressão linear, ao invés de promover uma ferramenta pedagógica de compreensão histórica formal, constrói uma rede complexa de tendências de épocas distintas que convivem em (des)harmonia em um mesmo universo espacial e temporal.

Essas características podem, a princípio, situar os longas-metragens citados em um lugar de não pertencimento ao que se entende, no senso comum, como o gênero cinematográfico “filmes históricos”, ou seja, o grupo das obras que possuem temas pautados diretamente na reprodução do conhecimento acerca de fatos históricos. O parâmetro que determina a eficiência da precisão historiográfica dos produtos audiovisuais de cunho histórico, sejam eles documentários ou ficções, é altamente influenciado pela História tradicional escrita. Entretanto, a própria (in)capacidade desta mídia em refletir o passado exatamente como ele ocorreu tem sido debatida extensamente por historiadores e acadêmicos do cinema (CAPELATO *et al*, 2007; ROSENSTONE, PARVULESCU, 2013; STODDARD, MARCUS, 2010; STUBBS, 2013, KANSTEINER, 2018).

A esse respeito, Rosenstone (1995, 2006), historiador e consultor histórico, é um dos defensores da ideia de que tanto a História escrita quanto o filme histórico são moldados a partir de convenções e interpretações, portanto, em nenhum dos casos há a possibilidade de se narrar os fatos exatamente como eles ocorreram.

História, incluindo a História escrita, é uma construção, não um reflexo. (...) História é uma série de convenções para pensar sobre o passado. (...) Linguagem é apenas uma convenção para fazer história - uma que privilegia certos elementos: fatos, análises, linearidade. A implicação é clara: a história não precisa ser feita na página. Ela pode ser um modo de pensamento que utiliza elementos além da história escrita: som, visão, sentimento, montagem. (ROSENSTONE, 1995, p.11)⁴⁰

Para Rosenstone (1995, p. 72), um filme é considerado histórico, e não um “drama de fantasia”⁴¹ que se apropria de cenários e figurinos do passado apenas para produzir uma atmosfera exótica e romântica, quando “engaja, direta ou indiretamente, com questões, ideias,

⁴⁰Do original: “*history, including written history, is a construction, not a reflection. (...) history is a series of conventions for thinking about the past (...) language is itself only a convention for doing history - one that privileges certain elements: fact, analysis, linearity. The clear implication: history need not be done on the page. It can be a mode of thinking that utilizes elements other than the written word: sound, vision, feeling, montage*”.

⁴¹ “*Costume drama*”, no original.

dados e argumentos do discurso histórico vigente”⁴². Assim como a História escrita é narrada com palavras, o filme descreve o passado com imagens, sons, diálogos e montagem. São essas características específicas do cinema que possibilitam dar cor, corpo, voz e movimento para espaços e personagens históricos, o que contribui para o nosso senso de passado e nos oferece novas formas de relacionamento com a História (ROSENSTONE, 1995, p. 11).

Rosenstone (1995) ainda separa os filmes históricos a partir de duas abordagens: “convencional” e “experimental”. Para o autor, as narrativas convencionais em ficções e documentários operam a partir de algumas práticas, como dramatizar a História, tratar o passado como algo encerrado, não possibilitar caminhos alternativos para o que foi exposto e usar as possibilidades da mídia, como enquadramentos e trilha sonora, para intensificar os fatos e torná-los heroicos, triunfantes, alegres ou angustiantes. Já os filmes que se relacionam com o passado de forma mais experimental, sem prezar pela manutenção do realismo histórico, são identificados pelo autor como “filmes históricos pós-modernos”:

História como experimento não provoca as mesmas afirmações em nós que os filmes realistas. Ao invés de abrir uma janela diretamente para o passado, ela abre uma janela para uma nova forma de pensar sobre o passado. (...) Filmes experimentais podem ajudar a re-ver o que entendemos como História. Não ligados ao “realismo”, eles ignoram as exigências de veracidade, evidência e argumento que são componentes normais da História escrita e exploram novas e originais formas de pensar o passado.” (ROSENSTONE, 1995, p. 63-64)⁴³

Jonathan Stubbs (2013, p. 19) ressalta que nenhum gênero cinematográfico é rígido, pois todos refletem “ciclos historicamente específicos”. Entretanto, define os filmes históricos como aqueles que se “envolvem com a História ou constroem relacionamentos com o passado” (STUBBS, 2013, p. 19).

Stubbs problematiza interpretações como a de Rosenstone acerca da diferenciação entre “filme histórico” e “drama de fantasia” com narrativas que se situam em contextos anteriores ao presente como categorias distintas, uma vez que esse tipo de divisão toma a primeira categoria como mais complexa, profunda e crítica e, portanto, mais conectada com os fatos históricos; enquanto a segunda é fútil, boba ou inferior:

⁴²Do original: “*To be considered ‘historical’, rather than simply a costume drama that uses the past as an exotic setting for romance and adventure, a film must engage directly or obliquely, the issues, ideas, data and arguments of the ongoing discourse of history*”.

⁴³Do original: “*History as experiment does not make the same claim on us as does the realistic film. Rather than opening a window directly onto the past, it opens a window onto a different way of thinking about the past. (...) Experimental films may help to re-vision what we mean by history. Not tied to “realism”, they bypass the demands for veracity, evidence, and argument that are a normal component of written history and go on to explore new and original ways of thinking about the past*”.

Qualquer filme que dramatiza ou reencena o passado a partir da perspectiva do presente necessariamente alcança um equilíbrio entre fato e ficção, independente de pretender ou não retratar eventos que realmente ocorreram. Como Pierre Sorlin afirma “não há “filme histórico” que não seja ficção primeiro: como de fato o passado poderia ser filmado ao vivo? Assim como, não há, por mais séria que seja a sua documentação, obra que não ficcionaliza o argumento histórico mais referenciado”. (STUBBS, 2013, p. 17)⁴⁴

Sendo assim, partindo da noção de que qualquer filme que tome o passado como um bem ativo, claramente situado e que faça seu espectador compreender e refletir sobre a temporalidade referenciada pode ser considerado como “histórico”, compreendemos que a segunda leva de longas-metragens de Tarantino, cujas tramas ocorrem no passado e problematizam questões, acontecimentos e figuras condizentes ao período retratado, se enquadra no gênero “filmes históricos”. Já a sua guinada para o revisionismo, em que não há o desejo, nem o compromisso em abordar os fatos de modo completamente fiel na narrativa aproximam essas obras da categoria “filmes históricos pós-modernos” apresentada por Rosenstone.

Mais do que apenas revisitar a História, os filmes históricos tarantinescos desejam fazer uma revisão em gêneros cinematográficos populares. Em *Bastardos Inglórios* (2009) não vemos a atenção de Tarantino voltada para a Segunda Guerra Mundial, mas sim para os filmes de guerra que exploraram esse acontecimento como motor narrativo. Em *Django* (2012) e *Os Oito Odiados* (2015), ao abordar a escravidão e o preconceito racial antes e depois da Guerra Civil Americana, é o cenário dos filmes de faroeste que é revisionado.

Era Uma Vez Em... Hollywood (2019), no entanto, não possui um único gênero cinematográfico dominante. Em vez disso, testemunhamos uma série de curtos momentos em que Tarantino acena para os gêneros faroeste, *slasher*, *road movie*, guerra e *exploitation*. Isso acontece principalmente porque o filme cria uma espécie de “um dia na vida” de trabalhadores da indústria do cinema, o que permite que Tarantino possa desenvolver, além da obra principal, pequenos trechos de produtos audiovisuais fictícios e originais. Além disso, com este último lançamento, o diretor se aproxima ainda mais da sua aposentadoria no

⁴⁴Do original: “Any film that dramatizes or restages the past from the perspective of the present necessarily strikes a balance between fact and fiction, regardless of whether or not it purports to be depicting events that actually occurred. As Pierre Sorlin puts it, ‘there is no “historical film” that is not fiction first: how indeed could the past be filmed live? Nor any that, however serious its documentation, does not fictionalise the most referenced historical argument’”.

cinema, planejada para após o lançamento do seu décimo longa-metragem⁴⁵. Por isso, o filme também carrega a nostalgia do início de uma despedida agri-doce.

O cinema também é, no modo tarantinesco, uma ferramenta capaz de intervir diretamente na História (DASSANOWSKY, 2012, p. XXI). Se, em *Bastardos Inglórios* (2009), a própria mídia do cinema, a altamente inflamável película a base de nitrato de celulose, é a arma que incendeia uma sessão de estreia de um filme de propaganda nazista cheia de personalidades influentes no regime, incluindo as versões jocosas e ridicularizadas de Hitler e Goebbels, e com isso põe fim na Segunda Guerra, em *Era Uma Vez Em...Hollywood* (2019) basta um dublê e um ator sob o efeito de drogas e muitas doses de *mojitos* para provocar um desvio no plano da Família Manson e, consequentemente, impedir a tragédia lamentada mundialmente, o assassinado da atriz Sharon Tate e dos seus amigos numa chacina na mansão localizada na Rua *Cielo Drive* em 09 de agosto de 1969.

O que há em comum nas obras que dialogam com a História, independente da forma como os eventos são retratados, sobretudo, é a busca por autenticidade. Ou seja, por aquilo que as faça transmitir algum tipo de experiência histórica para a sua audiência. Mattias Frey (2018) chama de “sentimento de autenticidade” a condição na qual uma mídia transmite uma historicidade aparentemente bem sucedida para o espectador. Filmes históricos dependem de uma série de artifícios para que a atmosfera da época retratada seja alcançada com êxito, ou melhor, seja facilmente identificada pelo público.

Para isso, o acúmulo de detalhes impregnado nessas obras cumpre um papel determinante, pois “evoca uma sensação do período histórico e oprime potenciais pontas soltas na narrativa” (STUBBS, 2013, p. 38)⁴⁶. Esses gatilhos visuais atuam como “pontos de reconhecimento, sinais que acionam memórias coletivas do passado” (COOK, 2005, p. 183)⁴⁷ e estão presentes, principalmente, a partir de algumas estratégias, como cenários, objetos de cena, figurinos e caracterização do elenco, motivo pelo qual Michelle Pearson (2005) considera que os filmes históricos representam o “cinema do diretor de arte”.

Entretanto, outros elementos da linguagem cinematográfica também podem ser manipulados para simular atmosferas das épocas em questão, como paletas de cores, trilha sonora e formas tipográficas, ou seja, as cartelas que surgem em prólogos e epílogos com dizeres como “baseado em eventos verídicos”, que comunicam a localização e o ano nos quais

⁴⁵Disponível em: <vanityfair.com/hollywood/2019/07/quentin-tarantino-retirement-ten-movies>. Acesso em 16 jul., 2021.

⁴⁶Do original: “evoke a sense of historical period and overwhelm potential laxities in the narrative”.

⁴⁷Do original: “material details are foregrounded as a way to establish an authentic connection with real events”.

a trama se passa, acrescentam informações adicionais que contextualizam o período retratado, revelam os acontecimentos que sucedem a situação dramatizada ou expõem imagens documentais que comparam os sujeitos reais e os seus personagens ficcionais.

Stubbs (2013, p. 25) destaca que as formas tipográficas geralmente são apresentadas em uma tela preta com fontes sóbrias, tradicionais e na cor branca, e que essa estética uniforme cria um efeito de “linguagem descomplicada, formal e declarativa”. Além disso, também é possível estabelecer um engajamento com o passado através de recursos extra-textuais, como críticas, sinopses, entrevistas, fotos promocionais, design de cartazes, folders, capas, encartes e outros materiais promocionais, assim como os conteúdos especiais disponibilizados em DVDs e Blu-rays que exibem o processo de pesquisa e os documentos envolvidos na concepção e na produção desses filmes.

Atentando-nos para nosso objeto de pesquisa, verificamos que, para alcançar efeitos de passado em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), Tarantino faz uso das táticas de autenticidade apontadas acima. O filme recorre às cartelas para informar localizações e contexto temporal em momentos pontuais, principalmente no último ato, que atualizam o passar das horas para estimular o suspense conforme a trama se aproxima do momento em que a Família Manson vai em direção a Rua Cielo Drive na madrugada do dia 9 de agosto de 1969, assim como a direção de arte e os figurinos são trabalhados conscientemente para reconstruir o ano de 1969 na Los Angeles, da Hollywood Boulevard ao Spahn Ranch, com os seus habitantes, veículos, construções, estabelecimentos e publicidades do período.

Além disso, o alto nível de complexidade, pesquisa e preciosismo presentes na produção de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) é compartilhado nos conteúdos especiais disponíveis no Blu-ray da obra. Ao longo dos clipes “Carta de Amor de Quentin Tarantino”, “Bob Richardson – Pelo Amor ao Cinema”, “Shop Talk – Os Carros de 1969”, “Restaurando Hollywood – O Design de Produção” e “A Moda de 1969”, produtores, atores e técnicos compartilham informações e curiosidades sobre locações, escolhas técnicas e estéticas e processo produtivo no geral e todas as entrevistas são acompanhadas de fotos e vídeos de arquivo.

Nesses clipes, é revelado, por exemplo, que alguns acessórios usados por Margot Robbie fazem parte do acervo pessoal de Sharon Tate e foram cedidos por Debra Tate, irmã da atriz; que o caminhão usado na paródia de *All The Streets Are Silent* é o mesmo do episódio original da série *The FBI*; que algumas cenas foram gravadas na própria *Western Town* da Universal Studios, locação de vários faroestes televisivos produzidos nos anos de 1950 e 1960, incluindo *Gunsmoke* (CBS, 1955-75); que a equipe responsável pelos veículos

de cena encontrou o verdadeiro Ford Galaxie 59 dirigido pelos membros da Família Manson na noite da chacina na residência de Tate e Polanski, e que o carro foi usado como modelo para construir uma réplica exata. A precisão desses detalhes os transforma em ícones capazes de carregar o espírito de uma era e contribuir para que a obra adquira maior *status* de autenticidade.

Já na camada sonora, o ano de 1969 é evocado, principalmente, por meio do resgate do rádio como elemento discursivo. Nesse sentido, a mais popular estação de Los Angeles na década de 1960, a KHJ, conhecida também como Boss Radio, está sintonizada nos carros de todos os personagens do filme e é uma constante narradora na qual as músicas, vinhetas, pausas comerciais, jingles, comentários e frases de efeito dos locutores compõem uma colagem sonora que nos transporta diretamente para o período representado. No “Podcast Quentin Tarantino”⁴⁸, programa que fez parte de uma campanha promocional em parceria com o Spotify para a estreia de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), Tarantino comenta que conseguiu mais de 17 horas de programação original da rádio veiculadas entre 1968 e 1969, e que toda a trilha é composta baseada nas suas próprias experiências e preferências musicais da época, quando era apenas um garoto de 6 anos que viva em Los Angeles e ouvia a KHJ nos passeios de carro com sua família.

No entanto, apesar da quantidade de detalhes precisos do período presentes na direção de arte, figurino, maquiagem, cabelo e trilha sonora, Tarantino não se contenta em criar uma relação textual com o passado em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) unicamente através dos artifícios visuais e sonoros destacados acima, mas também por meio da materialidade dos seus instrumentos de captação. A partir da escolha pelos suportes de 35mm, 16mm e Super 8, e pelo uso de equipamentos como câmeras, lentes e filtros dos anos de 1950 e 1960, a obra estabelece a compreensão do espectador acerca dos diferentes tipos de produtos audiovisuais explorados na obra, que vão desde comerciais, programas televisivos, longas-metragens até filmagens caseiras. No capítulo a seguir, vamos pontuar como essas escolhas contribuem para traduzir as imagens do filme em contextos e formatos específicos que produzem efeitos distintos.

⁴⁸Disponível em: <ads.spotify.com/pt-BR/inspiracao/viajando-para-1969-com-a-sony-pictures/>. Acesso em 1 mar., 2022.

5 CIDADE DOS ANJOS, 1969: ESTRATÉGIAS DE REFERENCIALIDADE AO PASSADO NA CINEMATOGRAFIA DE ERA UMA VEZ EM... HOLLYWOOD

Na madrugada de 9 de Agosto de 1969, quatro jovens membros de um culto liderado por Charles Manson invadiram a casa de número 10.050 na Cielo Drive em Los Angeles e assassinaram cinco pessoas com facadas e tiros. As vítimas eram Sharon Tate, uma atriz promissora de 26 anos, esposa do diretor de cinema Roman Polanski e grávida de oito meses e meio, Jay Sebring, seu ex-namorado, melhor amigo e cabelereiro de celebridades, Wojciech Frykowski, um roteirista, Abigail Folger, uma milionária herdeira de uma rede de cafés e, por fim, Steven Parent, um rapaz de 18 anos que havia ido até a propriedade para visitar o zelador da casa.

Na noite seguinte e na companhia de mais duas pessoas e do próprio Manson, o grupo repetiu o procedimento, invadindo a casa do executivo de uma rede de supermercados Leno LaBianca e matando-o, assim como sua esposa Rosemary, com 41 facadas. A brutalidade e a ausência de explicação para esses crimes chocou a comunidade de classe média alta de Hollywood e decretou um fim definitivo ao seu Verão do Amor.

Ao mesmo tempo em que o pânico, o medo, a tensão e a paranoia se instauraram, observados pelo aumento nas vendas de armas, cães de guarda e portões automáticos (BISKIND, 2009, p. 82), o fascínio e a curiosidade pelo violento acontecimento e pelo homem que o ordenou também dominaram o imaginário social, afinal “Manson era como eles mesmos, um hippie, a essência dos anos 60. Se Hollywood era o planeta proibido, ele era o monstro do id” (BISKIND, 2009, p. 82).

53 anos após os assassinatos e em um cenário de crescente interesse pelas narrativas de *true crime* como forma de entretenimento, a atração pela Família Manson e pelo caso Tate-LaBianca permanece fértil e continuamente explorada em produtos midiáticos, como livros, *podcasts*, documentários, séries e filmes. Não à toa, entre 2018 e 2019, em face do aniversário de meio século dos ataques de 9 e 10 de Agosto de 1969, pelo menos três produções audiovisuais com esta temática foram lançadas. Os filmes Charlie Says (Harron, 2018), A Maldição de Sharon Tate (Farrands, 2019) e Era Uma Vez Em... Hollywood (Tarantino, 2019), apesar de abordarem os sujeitos e os acontecimentos com focos, objetivos e modos distintos, ainda possuem em comum o desejo de explorar a repercussão dos crimes e a influência de Charles Manson na cultura estadunidense.

No caso de Era Uma Vez Em... Hollywood (2019), nosso objeto de estudo, Sharon Tate, Charles Manson, seus seguidores e a casa 10.050 da Cielo Drive não são colocados

simplesmente à luz de fresnéis para mais uma versão audiovisual da anatomia de um crime. Ao invés disso, Tarantino demonstra estar particularmente interessado em dispô-los como peças que compõem um tabuleiro muito mais amplo, que representa os anos derradeiros da década de 1960 e da crise de todas as suas promessas, expectativas e convicções.

Em meio ao fim da Guerra do Vietnã, da alta da inflação, dos conflitos raciais, de golpes de estado, do Woodstock e da viagem à Lua, o ano de 1969 marcou a História como um período em que ideais de liberdade e opressão estavam em constante disputa. O senso de fim que percorria os espaços da Los Angeles nesta época era acompanhado pela falência da Era de Ouro dos estúdios de Hollywood que, permeado, sobretudo, de homens brancos, de classe alta e meia idade, fracassava em acompanhar o avanço do consumo da televisão doméstica e do ritmo juvenil e efervescente da contracultura e do movimento dos direitos civis, provocando um distanciamento geracional e de interesses entre a instituição e as camadas mais populares da sociedade.

Em meio a uma crise econômica e artística, de temáticas, posições de chefia e da própria relação com o aparato cinematográfico e as suas possibilidades, surge uma nova leva de jovens cineastas independentes e influenciados pelas tendências dos filmes de arte europeus, da Nouvelle Vague e do Cinema Novo, como Martin Scorsese, Brian de Palma, Francis Ford Coppola, Peter Bogdanovich, entre outros. Com obras autorais e críticas que refletiam sobre a época a partir de personagens melancólicos, anti-heróis e cínicos inseridos no contexto da violência urbana, da corrupção e da discriminação, esses diretores renovaram o sistema Hollywoodiano.

No apagar das luzes dos anos de 1960, filmes como *Bonnie e Clyde* (Arthur Penn, 1967) e *Sem Destino* (Dennis Hopper, 1969) provocaram uma ruptura com as formas tradicionais do *star system*, dos épicos, dos cenários exagerados, da abundância de técnicas rebuscadas e da manutenção da figura do herói e do ideal da família tradicional, frequentes no cinema norte-americano, inaugurando um movimento chamado de “Nova Hollywood” que, por sua vez, se firmaria durante a década de 1970.

Os filmes da Nova Hollywood se aplicam a uma plasticidade violenta das imagens, já que a mudança de estatuto das imagens dentro da sociedade americana (e mundial como um todo) colocou questões sobre a construção que o cinema fazia da história e de seus mitos, sobre o imediato tempo presente (sua urgência e conflitos), sobre o próprio cinema e a falsidade das imagens desse cinema. O cinema americano passou a insinuar e enunciar sua força realista e o falseamento natural desse realismo por meio dos procedimentos estéticos. (REIS, LIMA, 2015, p. 10)

É justamente nesta paisagem altamente influenciada pelas circunstâncias e transformações culturais e sociais, pela mídia e pela cultura pop da Los Angeles, a “cidade dos anjos”, em três dias do ano de 1969, que Tarantino situa *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), seu nono longa-metragem. Motivado principalmente pelo mergulho no universo da indústria cinematográfica como pano de fundo narrativo, é provavelmente a sua obra em que a história do cinema se presentifica de modo mais potente. O próprio título, que faz menção ao faroeste italiano *Era Uma Vez no Oeste* (Leone, 1968), já aponta para o mar de referências fílmicas que o diretor convida seu espectador a navegar.

A narrativa acompanha Rick Dalton (Leonardo DiCaprio) e Cliff Booth (Brad Pitt) alguns anos após o cancelamento do seriado de faroeste *Lei da Recompensa*, em que eram ator e dublê, respectivamente, num momento em que enfrentam uma fase de incertezas sobre o seu lugar em Hollywood. Além disso, também segue Sharon Tate (Margot Robbie), vizinha de porta de Rick na Cielo Drive, enquanto a atriz vive o auge da sua carreira depois do sucesso nas bilheterias de *O Vale das Bonecas* (Robson, 1967).

Servindo para além de um propósito de “alusão” ao cinema, o título de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) também é um indicativo de que o que está diante da audiência não passa de fábula, um conto de fadas. Assim, o diretor se apegas as suas memórias de infância na década de 1960, quando ele mesmo morava com sua família em Los Angeles e se liberta do compromisso em reconstruir os fatos reais em que se baseia exatamente como eles ocorreram.

Repetindo a fórmula de *Bastardos Inglórios* (2009) e *Django Livre* (2012), Tarantino se mostra mais interessado em subverter e modificar a história, e o desfecho do filme depende justamente do revanchismo histórico característico da sua filmografia. O longa-metragem modifica os acontecimentos de 9 de agosto de 1969, impedindo que os quatro jovens seguidores de Charles Manson obtenham êxito na invasão da propriedade de Sharon Tate e no assassinato dos que residem ali. Antes mesmo de chegarem à casa da atriz, os membros da Família Manson se deparam com Rick e Cliff que, sob influência de álcool e alucinógenos, e na companhia da *pitbull* Brandy, contra-atacam e matam um a um.

Na interseção entre ficção e realidade, permeando o espaço da indústria do cinema e das disputas entre o fim da Era de Ouro e o início da Nova Hollywood, a obra de Tarantino passeia por estúdios, camarins, cidades cenográficas e salas de cinema e, portanto, o “alusionismo” (CARROLL, 1982) à história do cinema e aos seus criadores, como diretores, produtores, técnicos, atores e atrizes habitam constantemente a narrativa, se apresentando através das figuras de personagens baseados em pessoas reais, de diálogos sobre os bastidores, por meio da reprodução de conteúdos audiovisuais produzidos ou inspirados nas décadas de

1950 e 1960, e também da sua própria materialidade, através de objetos de cena como rádios, gravadores de som, televisores, bitolas cinematográficas, cartazes de filmes e séries e revistas de programação televisiva.

De modo a evocar o espírito do fim da década de 1960 em Los Angeles, e das lembranças pessoais do diretor acerca deste período, Quentin Tarantino e o diretor de fotografia Robert Richardson optaram por construir um visual “familiar do passado, mas localizado no presente” (RICHARDSON, 2019b, *on-line*)⁴⁹, com uma paleta de cores vibrante, saturada e com tons de pele quentes e marcados, grãos aparentes e leves desgastes na imagem.

Falávamos em ter uma paleta de cores rica, que não parecesse datada, como se você voltasse nos anos 60 e colocasse um filtro sépia por cima. (...) A atitude tinha que ser contemporânea, cheia de cor, mas ainda assim, de alguma forma, enfiar a agulha do período que todos conhecem. (...) Não o perder, mas estar atento, em todos os momentos, da época que tentamos capturar. (RICHARDSON, 2019c, *on-line*)⁵⁰

Pela própria natureza da obra, que se propõe a mais do que retratar o universo do cotidiano da Los Angeles do passado, também explorar e recuperar modelos de narrativa, produção, técnica e distribuição do cinema e da televisão dos anos de 1950 e 1960, a concepção da cinematografia de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) não esteve sujeita apenas às preferências pessoais de Tarantino e Richardson, mas também profundamente guiada pelas convenções e lógicas produtivas deste contexto econômico e temporal. Nesse sentido, o fator de autenticidade na miríade de subprodutos como filmes, seriados, publicidades e programas televisivos originais e fictícios que são inseridos no longa-metragem para dar mais dimensão ao funcionamento da Hollywood como instituição e indústria, depende tanto de escolhas fotográficas como iluminação, lentes, enquadramentos e movimentos de câmera condizentes com os interesses e limites da época em questão, quanto das incumbências do departamento de direção de arte, como a composição dos cenários, figurinos e caracterização do elenco.

⁴⁹Disponível em: <panavision.com/richardson-creates-retro-look-twist-once-upon-time-inhollywood>. Acesso em 1 mar., 2022.

⁵⁰Do original: “*I think that for me, what we talked about was to have a color palette that was rich, that did not feel as if it was period, as if you would have gone back in the 1960s and put a sepia [filter over it]. There was no attempt to desaturate. The attitude had to be contemporary, full of color, but still in some way thread the needle towards a period of time that’s well known to everyone. We wanted it to feel not slick, not to fall into the path of that which is too polished, to leave something rough around the edges, yet not lose the quality of the way in which we shot, or lit, or acted—to not lose it, but to be mindful at all times of the time period we’re trying to capture, and to keep the freedom that was coming alive*” (tradução nossa). Disponível em: <deadline.com/2019/10/once-upon-a-time-in-hollywood-cinematographer-robert-richardson-quentin-tarantino-interview-news-1202771140/>. Acesso em 1 mar., 2022.

Esse filme é menos operístico tanto na sua escrita, quanto na forma como o filmamos. Eu acredito que operístico é bom, mas nós já fomos abundantes em nossas escolhas anteriormente, e nesse caso nós suavizamos, tentamos não aparecer muito com a câmera e a captar as cenas sem chamar atenção. (...) Então tentamos não deixar marcas, e eu fiquei deliberadamente longe de fazer qualquer coisa que dissesse “olhe para meu trabalho”. Eu realmente não quis chegar nem perto disso; eu tentei somente apoiar a sensação não apenas da ideia de estarmos em 1969, mas também dos produtos da época como Lei da Recompensa, que se situa em um contexto temporal anterior com uma [razão de aspecto de 1:33.1]. Eles já tinham a sua própria marca. (...) Tínhamos tantas texturas diferentes pairando sob o filme, mas eu tentei me manter a distância de qualquer versão do Robert Richardson que pudesse parecer muito evidente. (RICHARDSON, 2019d, *on-line*)⁵¹

Essas configurações resultaram numa obra em que a cinematografia se torna marcante ao mesmo tempo em que é discreta. Sem tirar o foco da narrativa, o modo como as imagens são filmadas de formas distintas – com filme a cores ou preto e branco, na contraluz ou com luzes chapadas, com *close-ups* ou planos abertos, com câmera na mão ou em uma grua que atravessa o telhado de duas residências, em *chroma key* ou sob a ensolarada Hollywood Boulevard, por exemplo –, a depender das particularidades de cada cena – um trecho de um filme de guerra, de um programa de variedades musicais, de um filme doméstico, de um comercial para uma marca de cigarros, de uma visita ao Spahn Ranch etc. Em uma obra com tantas camadas de personagens que, por sua vez, interpretam outros personagens e de vários produtos audiovisuais distintos dentro de um só, as mudanças de câmeras, lentes, formatos, bitolas e iluminação também servem como um guia que auxilia na compreensão do espectador sobre a natureza de cada sequência apresentada.

A câmera Panavision Millenium XL2 com filmes de 35mm coloridos KODAK VISION3 5219 e 5213, lentes anamórficas, tecnologia de cinemascope e em janela 2.39:1, por exemplo, é escolhida para a parte majoritária da obra (PANAVISION, 2019, *on-line*)⁵², como as cenas em que assistimos Rick, Cliff e Sharon no seu dia a dia em Los Angeles como

⁵¹Do original: “*This film is less operatic in both its writing, but also in a way we shot it. I think operatic’s good, but we were abundant in our choices before, and in this we settled down, trying not to show ourselves as much with the camera and to capture scenes without bringing attention. So we didn’t attempt to stamp it, and I stayed deliberately away in my work from anything that said: “stare at my work.” I really didn’t go anywhere near that; I tried just to support the feeling of not only the idea that we were in 1969, but also that we had period pieces such as Bounty Law, which took place in an earlier time period with an [aspect ratio of 1.33:1]. They already had their own stamp, and then Lancer has its own stamp. The flashbacks to Nebraska with the Super 8mm, and we had so many different textures flooded through the film, but I tried to maintain myself at a distance from some version of Robert Richardson that might be too evident*”. Disponível em: <theplaylist.net/once-upon-hollywood-cinematographer-robert-richardson-20190726/2/>. Acesso em 19 mar., 2022.

⁵²Disponível em: <panavision.com/richardson-creates-retro-look-twist-once-upon-time-inhollywood>. Acesso em 19 mar., 2022.

peessoas reais e não como atores e dublê interpretando algum papel. Já nos momentos em que estamos diante de trechos de filmes, seriados e comerciais, entrevistas e programas televisivos, nos quais esses personagens estão atuando, como Rick no papel de Sargento Mike Lewis no filme fictício *Os 14 Punhos de McCluskey*, por exemplo, Tarantino vai transitar entre lentes esféricas, filme de 35mm (a cores e preto e branco), 16mm e Super 8, em janela de 1.33:1 ou de 1.85:1, a depender do formato do conteúdo. Por fim, as duas sequências que representam filmagens amadoras, a primeira de bastidores e a segunda de um filme caseiro, são captadas com Super 8 EKTACHROME e 16mm EKTACHROME em janela de 1.33:1 (PANAVISION, 2019, *on-line*).

Neste capítulo, vamos analisar como esta articulação de diferentes aparatos, técnicas, estilos, formatos e bitolas na cinematografia de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) contribui para situar o filme na Los Angeles de 1969, assim como para criar efeitos de passado e desdobramentos dramáticos.

No primeiro subcapítulo, *Produtos ficcionais*, nos debruçamos na produção audiovisual desenvolvida pelo cineasta Quentin Tarantino exclusivamente para *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), dando ênfase em um clipe promocional do seriado *Lei da Recompensa*, investigando seu resgate dos códigos dos faroestes televisivos, gênero largamente consumido nos lares estadunidenses dos anos de 1950 e 1960, e que ditou padrões de beleza e comportamento.

Já em *Apropriação de obras originais*, observamos como o diretor toma emprestado e manipula os materiais audiovisuais lançados na década de 1960 para garantir autenticidade para o universo criado no longa-metragem, destacando *Fugindo do Inferno* (Sturges, 1963), *All The Streets Are Silent* (The F.B.I, 1965) e *Arma Secreta Contra Matt Helm* (Karlson, 1968).

Por fim, em *Filmagens domésticas*, analisamos a presença das marcas dos filmes amadores, do Super-8 e do *found footage* como recursos narrativos e estéticos em duas ocasiões: primeiro, no *making of* de um longa-metragem fictício estrelado por Rick Dalton; por último, no registro fictício e informal de uma tarde entre amigos na residência Tate-Polanski.

5.1 Produtos ficcionais

Ao longo da sua filmografia, Quentin Tarantino já demonstrou que mais do que escrever histórias, também se preocupa com cada detalhe do seu universo cinemático.

Conforme abordado no capítulo anterior, Tarantino é conhecido por desenvolver marcas e empresas fictícias que servem como objetos de cena, compõem cenários e são mencionados nos diálogos de quase todos os seus filmes. Na sua filmografia, esses elementos atuam tanto como traço da sua autoria, quanto como *easter eggs* para seus fãs.

Em um filme sobre a indústria do cinema, o diretor leva este recurso a um novo nível, criando mais uma leva de produtos ficcionais e exclusivos ao seu *Tarantinoverso*. Para *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), Tarantino roteirizou e dirigiu clipes curtos de filmes, comerciais e programas televisivos que não só entretêm o espectador com as performances de Leonardo DiCaprio encarando múltiplos papéis, como o informam sobre as práticas, estilos, temas e personalidades da cultura cinematográfica dos anos de 1950 e 1960.

A grande maioria dos personagens de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) faz referência a pessoas reais. Sharon Tate, Roman Polanski, Bruce Lee, Steve McQueen, Charles Manson, Jay Sebring e Sam Wanamaker, por exemplo, são sujeitos que coabitaram os mesmos espaços da Los Angeles de 1969 e que são retratados no filme. Até mesmo os dois protagonistas do longa-metragem, Rick Dalton e Cliff Booth, embora fictícios, foram baseados em algumas personalidades Hollywoodianas. Rick Dalton, por exemplo, representa um tipo de galã norte-americano popular entre os anos de 1950 e 1960, de corpo másculo, ar viril e topete estilo “*Pompadour*”, que marcou o ideal de beleza masculino da época. O personagem é inspirado em atores como Steve McQueen, Eddy Byrnes, George Maharis, Fabian Forte e Vince Edwards. Enquanto isso, Cliff tem uma leve semelhança a Tom Laughlin e seu personagem Billy Jack (Laughlin, 1971), conforme Tarantino contou ao Pure Cinema Podcast (2019).

A amálgama de obras fictícias exibidas durante *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), que transita entre faroestes televisivos, filmes de guerra, programas de variedade musical, seriados policiais até filmes europeus, também tem como propósito tornar mais crível a carreira de Rick, que convive e interage com inúmeras figuras marcantes na indústria Hollywoodiana. Ao invés de transmitir as informações sobre a filmografia do personagem apenas através do diálogo, Tarantino se vale da essência do cinema e utiliza as imagens em movimento para narrar a trajetória de Rick nas suas tentativas de emplacar a transição de ator de TV para astro do cinema.

Entre os filmes fictícios protagonizados por Rick, destacamos *O Curtidor*, um faroeste livremente inspirado em *Sangue de Pistoleiro* (Karlson, 1958); *Os 14 Punhos de McCluskey*, que não só faz alusão a *A Invasão Secreta* (Corman, 1954), *Os Doze Condenados* (Aldrich, 1967) e outras obras que exploram a Segunda Guerra Mundial, mas também é um exercício

de auto-referencialidade, já que faz um aceno cartunesco a Bastardos Inglórios (2009); por último, Operação Dyn-o-Mite, filme de espião feito durante a temporada europeia de Rick e que, assim como a sua referência Besarglio Mobile (1967), foi dirigido pelo próprio Sergio Corbucci. Para os propósitos deste subcapítulo, nos aprofundaremos em Lei da Recompensa, um dos trabalhos de Rick na televisão que explora o gênero faroeste. Inspirado em Procurado: Vivo ou Morto (CBS, 1958-61), o seriado fictício se situa no fim dos anos de 1950, período em que o faroeste televisivo esteve em seu auge.

Assim como se tivéssemos acabado de ligar a televisão e nos deparado com um intervalo comercial, os primeiros minutos de Era Uma Vez Em... Hollywood (2019) suspendem qualquer tipo de apresentação de espaço ou personagens, colocando a sua audiência diante de uma propaganda da série de faroeste Lei da Recompensa. O conjunto desta sequência, que começa com um cartaz de “Procurado” em primeiro plano, possui uma narração em voz *over* que diz “Esse homem vale 500 dólares... E este homem vai recolher a recompensa” e se encerra com um *travelling* em que a câmera se afasta do cartaz e vai em direção ao corpo de Rick Dalton trajando chapéu de caubói, evidenciam e simulam todo o arranjo de códigos visuais e sonoros explorados em outros produtos do gênero de faroeste de modo suficiente para que o espectador imediatamente compreenda que assiste a algum tipo de narrativa no velho oeste, uma vez que “depois de serem percebidos várias vezes, os objetos adquirem o *status* de ‘reconhecimento’” (SHKLOVSKY, 1990, p. 6 *apud* ALBUQUERQUE, 2018, p. 108).

A imagem gráfica do cartaz mencionado acima materializa uma referência explícita a Procurado: Vivo ou Morto, seriado exibido na emissora CBS entre 1958 e 1961 e que tinha Steve McQueen no papel do caçador de recompensas Josh Randall. Partindo de uma premissa bastante similar, Lei da Recompensa acompanha o caubói Jake Cahill que, interpretado por Rick Dalton, viaja pelos Estados Unidos acompanhado apenas de seu cavalo e caça homens foragidos para garantir a sua subsistência.

Na sua participação no Pure Cinema Podcast (2019), Tarantino conta que Procurado: Vivo ou Morto (1950-1961) não serviu de referência apenas para a temática de Lei da Recompensa, mas também faz parte do subtexto da narrativa do longa-metragem. A alusão ao seriado original acena para a própria construção do personagem Rick Dalton. Diferentemente de McQueen, que entre os hiatos de Procurado: Vivo ou Morto (1950-1961) atuou em Sete Homens e Um Destino (Sturges, 1960), deu um salto na carreira e nunca mais retornou para a televisão, Rick não obteve o mesmo sucesso na transição para a tela grande e por isso vive um momento de frustração e insegurança sobre o seu futuro em Hollywood.

Figura 2 - Comparação entre a cartela de abertura de Lei da Recompensa e de Procurado: Vivo ou Morto



Fonte: compilação da autora, 2022.

A temporada televisiva de 1958-1959, quando tanto *Procurado: Vivo ou Morto*, quanto *Lei da Recompensa* fizeram sua estreia, estabeleceu a fase mais frutífera do gênero de faroeste na TV, com mais de trinta produções indo ao ar em três emissoras diferentes (MARILL, 2011, p. 42). Porém, antes de analisarmos as técnicas utilizadas por *Lei da Recompensa* para se assemelhar aos seus pares, faz-se necessário dar um passo para trás, de modo a contextualizar como o faroeste emergiu como um gênero próprio na televisão e foi absorvido no imaginário popular estadunidense.

No fim dos anos de 1940 e da Segunda Guerra Mundial, a TV norte-americana era composta em maior parte de programação ao vivo, tendo apenas alguns conteúdos gravados. Nestes últimos, os filmes de faroeste de baixo orçamento marcavam presença regular em *matinês*, que, por sua vez, tinham como principal audiência o público infanto-juvenil. Neste período, as emissoras passaram a investir em séries de meia-hora de apelo cômico nesta temática, com caubóis explorando o deserto e prezando por valores familiares e pelo senso de justiça. *Hopalong Cassidy* (NBC, 1949-54) foi um dos pioneiros e mais populares programas neste estilo, alcançando uma grande audiência e explorando o seu *merchandising* em chapéus, lancheiras e brinquedos.

O ano de 1955 marcou não só o momento em que os conteúdos gravados passam a substituir o ao vivo como programação dominante, como também a transição dos faroestes televisivos infanto-juvenis para seriados do mesmo gênero escritos para o público adulto (MARILL, 2011 p.37). Com *The Life and Legend of Wyatt Earp* (ABC, 1955-61), *Gunsmoke* (CBS, 1955-75) e *Cheyenne* (ABC, 1955-1962), a “linha entre bom e mau se torna propositalmente tênue, vilões não são mais malignos sem motivo, mas sim seres psicologicamente conturbados, heróis dão lugar a anti-heróis” (BRODE, 2009), os interesses românticos e a constituição da família perdem foco narrativo, a necessidade do trabalho e da

renda é evidenciada e os caubóis sérios, fortes e livres se configuram como padrão desejado para a figura masculina.

Esta mudança favorece a proliferação de seriados de faroeste, que dão um salto de nove programas em horário nobre na temporada de 1955-1956 para o recorde de trinta e uma produções em 1958-1959 (MARILL, 2011, p.42). É neste cenário rico que *Lei da Recompensa* é inserido em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019): Jack Cahill, o protagonista, se assemelha aos caubóis deste período, uma vez que o personagem não possui vínculos afetivos ou interesses amorosos, não hesita e nem demonstra remorso ao capturar ou matar os homens procurados e deixa claro que a sua principal motivação é a recompensa em dinheiro.

Com pouco tempo de tela, tendo em vista que *Lei da Recompensa* é um breve recorte da filmografia de Rick Dalton e não o foco principal de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), direção, cinematografia, figurino, direção de arte e som priorizam o estabelecimento de elementos visuais e sonoros na *mise-en-scène* que acenam para códigos populares do gênero faroeste como, por exemplo, a figura do xerife, a cidadezinha afastada e com poucas construções, os alpendres de madeira, a taverna, o cavalo como principal meio de transporte, o uso exagerado de chapéus, fivelas e coldres, efeitos sonoros de tiros e chicotes e, até mesmo, um trecho da trilha original⁵³ de *Paladino do Oeste*, faroeste televisivo que foi ao ar pela CBS entre 1967 e 1963.

Nas filmagens de *Lei da Recompensa*, o diretor de fotografia Robert Richardson utilizou o filme preto e branco Eastman Double-X⁵⁴. Na pós-produção, as cenas foram ajustadas para a proporção de tela 1.33:1, conhecida como “janela clássica” e passaram por uma compressão de áudio para criar a sensação de que estavam sendo projetadas em 16mm na exibição do longa-metragem. Essas escolhas técnicas replicam os moldes de filmagem e exibição das produções televisivas de faroeste na grade televisiva de 1958, já que até a estreia de *Bonanza*, em 1959, na NBC, nenhuma série deste gênero havia sido transmitida em cores.

A iluminação em *Lei da Recompensa* também contribui para criar um paralelo entre a obra fictícia e os seriados do gênero faroeste presentes na grade de programação do fim dos anos de 1950 e início dos anos de 1960. O uso da luz dura e direta no rosto dos sujeitos filmados projeta sombras bem marcadas que, em conjunto com as paisagens desérticas da fronteira dos Estados Unidos, intensificam a sensação de que os personagens estão sob o sol

⁵³Disponível em: <screenrant.com/once-upon-time-hollywood-movie-soundtrack-songs/>. Acesso em 19 ago., 2021.

⁵⁴Disponível em: <panavision.com/richardson-creates-retro-look-twist-once-upon-time-inhollywood>. Acesso em 19 ago., 2021.

forte. O contraste das imagens é acentuado por essa iluminação, que vai do preto intenso nas sombras e nos figurinos até o branco superexposto do céu sem nuvens.

Figura 3 - Exemplos do contraste e das sombras marcadas em Lei da Recompensa



Fonte: compilação da autora, 2022.

Outro aspecto fotográfico que presta homenagem aos faroestes, tanto da televisão, quanto do cinema, é a clássica cena de uma troca de tiros entre protagonista/herói e antagonista/vilão. Esta ação é explorada em Lei da Recompensa em uma sequência de cortes rápidos em plano americano, enquadramento que emoldura o corpo do ator até o limite dos joelhos. Esse plano surgiu justamente nos filmes de faroeste, com o objetivo de chamar atenção para o revólver na cintura dos personagens em cena (HURTREZ, 2013, p.7).

Figura 4 - Uso do plano americano em duas cenas de Lei da Recompensa



Fonte: compilação da autora, 2022.

Lei da Recompensa faz referência ao universo do faroeste televisivo não só através dos diálogos e ações que se desenrolam na propaganda da série, mas também por meio da arte gráfica das suas cartelas. A fonte e o posicionamento do título da série no *frame* em frente ao rosto de Jack Cahill se assemelha à mesma técnica utilizada em Procurado: Vivo ou Morto, tanto na Figura 3, quanto na cartela de apresentação de Rick Dalton como Jack Cahill (Figura

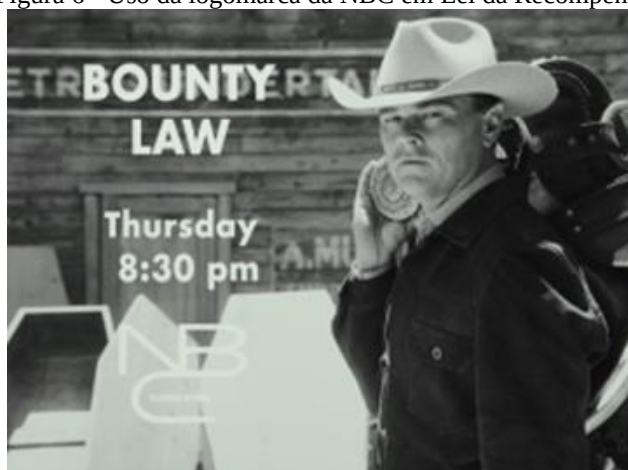
6). Além disso, em outra cartela com as informações do seriado, é inserida uma logomarca da NBC, uma das redes de televisão e rádio de maior audiência dos Estados Unidos, em versão animada e acompanhada de três notas musicais. A companhia se tornou emissora de TV em 1939 e, desde então, variou a sua logomarca durante diferentes ocasiões. A logomarca da NBC exibida em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) é a mesma desenvolvida por John J. Graham e que foi utilizada pela emissora entre 1959 e 1975, nos créditos da sua programação⁵⁵.

Figura 5 - Comparação entre as cartelas de apresentação de Rick Dalton e Steve McQueen em *Lei da Recompensa* e em *Procurado:Vivo ou Morto*



Fonte: compilação da autora, 2022.

Figura 6 - Uso da logomarca da NBC em *Lei da Recompensa*



Fonte: compilação da autora, 2022.

Na temporada de 1963-1964, quando Rick decide se desligar de *Lei da Recompensa* para tentar a sorte no cinema, o seriado – que tinha apelo popular no universo diegético de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) –, é cancelado. Esse período coincide com um momento no qual o estilo dos faroestes televisivos passa a incomodar a audiência conservadora, que também se encontra insatisfeita com a efervescência da contracultura. Isso ocorreu

⁵⁵Disponível em: <capitolbroadcasting.com/2016/02/04/nbc-knows-logos/>. Acesso em 19 ago., 2021.

principalmente porque, “como resultado da absorção precoce de imagens fantasiosas da televisão” (BRODE, 2009, p. 8), muitos jovens passaram a se inspirar no ideal do caubói boêmio, andarilho e descompromissado retratado nestes seriados, e tentaram o transformar em realidade, adotando seu estilo tanto nas vestimentas, quanto no comportamento.

Uma sátira a essa crítica é feita na longa-metragem, através do grupo de seguidores de Charles Manson que vive em comunidade no antigo Spahn Ranch, propriedade rural utilizada como locação das filmagens de muitos faroestes dos anos 1950. Numa cena que acompanha uma conversa entre quatro jovens antes de saírem em missão de assassinar todos os moradores da residência de Tate e Polanski, Sadie sugere que eles matem Rick Dalton, que também mora naquele entorno, pois ele representa todos os personagens da televisão que “os ensinaram a matar”, conforme o diálogo a seguir:

Tex: Nem acredito que aquele idiota na rua era o Jack Cahill! Quando eu era criança eu tinha uma lancheira de Lei da Recompensa, ela era minha lancheira favorita.

Sadie: Olha isso, nas sessões de ácido desenvolvi uma ideia na minha cabeça. Todos crescemos assistindo televisão, certo? E se você cresceu assistindo televisão, você cresceu vendo mortes. Todas as séries, exceto Eu Amo Lucy, eram sobre assassinatos. Então, minha ideia é... Matemos as pessoas que nos ensinaram a matar. Onde raios nós estamos? Estamos em Hollywood, porra! É aqui que vivem aqueles que crescemos vendo matar! E eles vivem neste luxo de merda. Que se fodam. Eu digo que cortemos seus pintos e os obriguemos a comê-los! (ERA UMA VEZ... EM HOLLYWOOD, 2019)

Com o descontentamento acerca da influência dos seriados de faroestes aos espectadores jovens por parte da geração mais velha, que desejava se “deleitar com o escapismo enquanto permanecia firmemente presa a um sistema de valores tradicionais” (BRODE, 2009, p. 8), o caubói solitário sai de cena e esse tipo de programa televisivo volta a privilegiar núcleos familiares, passando a abordar com mais profundidade os relacionamentos matrimoniais e entre pais e filhos, como em *The Big Valley* (ABC, 1965-1969), *Bonanza* (NBC, 1959-1973), *Chaparral* (NBC, 1967-1971) e *Lancer* (CBS, 1968-1970).

Uma versão ficcionalizada deste último, que acompanha a rotina da família *Lancer* em seu rancho, é recriada para *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), e conta com a participação de Rick Dalton, em situação muito diferente na carreira de quando era o astro de *Lei da Recompensa*. Desta vez, Rick é apenas Caleb DeCouteau, um vilão convidado, que, conforme o agente Marvin Schwarz o alerta, se trata de uma estratégia da indústria televisiva para melhorar a imagem dos atores estreantes, colocando-os para triunfar à custa da derrota de

nomes que público relaciona como homens fortes, devido ao seu histórico em produções anteriores.

O desprezo pelo que o personagem de Jack Cahill representa neste contexto temporal é evidenciado no momento em que Rick Dalton vai para o camarim e conversa com Sam Wanamaker. O diretor de Lancer expressa seu desejo de mudar completamente o visual de Rick, trocando o penteado, adicionando um grande bigode falso e optando por um figurino com visual hippie. Quando Rick questiona que assim a audiência não irá reconhecê-lo, Wanamaker responde: “eu não quero que eles vejam o Jack Cahill, eu quero que eles vejam o Caleb! Eu ouvi dizer que você era um ator, Rick, não um caubói da TV. Você é melhor do que isso”.

5.2 Apropriação de obras originais

[Este filme é] provavelmente o mais pessoal para mim. Eu penso nele como um filme de memória. Alfonso [Cuarón] tem Roma e a Cidade do México, 1970. Eu tenho Los Angeles e 1969. Isso sou eu. Esse é o ano que me formou. Eu tinha seis anos na época. Esse é o meu mundo. E essa é a minha carta de amor para Los Angeles. (TARANTINO, 2019b, *on-line*)⁵⁶

Se, em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), Tarantino explora o visual e a fisicalidade de lugares marcantes da Los Angeles na década de 1960 para atestar que a sua narrativa se passa no ano de 1969 na capital do cinema norte-americano, é nas reproduções e apropriações de materiais cinematográficos existentes que o diretor demonstra seu interesse em não apenas revisitar a cidade e o passado mediante eventos e acontecimentos históricos, mas também e, talvez principalmente, a partir de referências iconográficas e dos hábitos de entretenimento e consumo que formaram a cultura da época – e, em uma camada mais íntima, a sua própria infância.

Enquanto espaços – como os restaurantes Musso & Frank, que funciona em Los Angeles desde 1919; El Coyote, onde Sharon Tate, Jay Sebring, Wojciech Frykowski e Abigail Folger fizeram sua última refeição na noite de 8 de agosto de 1969; o antigo rancho Spahn, que serviu como cidade cenográfica para faroestes e depois foi ocupado pela Família Manson entre 1968 e 1969; os cinemas Bruin e Cinerama Dome, considerados monumentos histórico-culturais de Los Angeles – tiveram suas fachadas ou interiores resgatados pela

⁵⁶Do original: “*probably my most personal. I think of it like my memory piece. Alfonso [Cuarón] had Roma and Mexico City, 1970. I had L. A. and 1969. This is me. This is the year that formed me. I was six years old then. This is my world. And this is my love letter to L. A.*”. Disponível em: <[esquire.com/entertainment/movies/a27458589/once-upon-a-time-in-hollywood-leonardo-dicaprio-brad-pitt-quentin-tarantino-interview/](https://www.esquire.com/entertainment/movies/a27458589/once-upon-a-time-in-hollywood-leonardo-dicaprio-brad-pitt-quentin-tarantino-interview/)>. Acesso em 25 mar., 2022.

diretora de arte Barbara Ling para voltarem a ter uma aparência característica da década de 1960, um movimento de recuperação similar aconteceu com os diversos produtos audiovisuais do mesmo período.

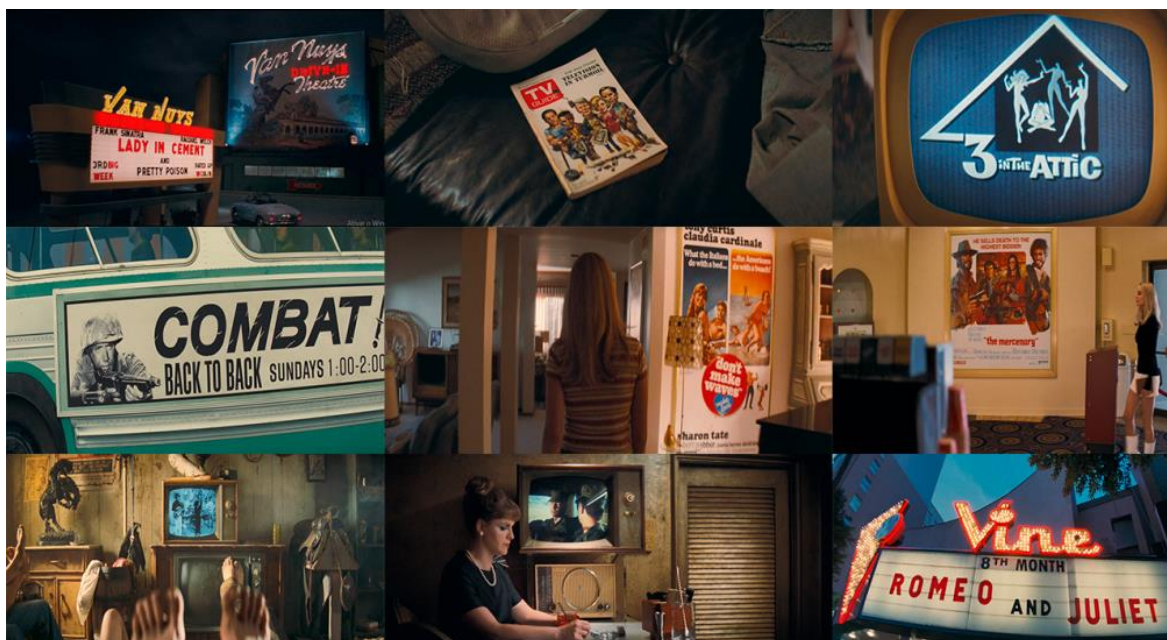
Esses foram escavados da história do cinema e da televisão e inseridos diretamente na montagem de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), contribuindo, em conjunto, com o uso deliberado da película, da composição da trilha sonora a partir de recortes originais da estação de rádio KHJ Los Angeles e do estabelecimento de cenários e figurinos da época para o estabelecimento de efeitos de passado na atmosfera fílmica.

A inserção dessas obras em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) ocorre em modalidades distintas, com níveis de exposição em menor ou maior grau. Algumas são mencionadas rapidamente e pinceladas durante diálogos, como *Terra de Gigantes* (ABC, 1968-70), *Tarzan* (NBC, 1965-1968) e *O Agente da U.N.C.L.E* (NBC, 1964-68), ficções seriadas citadas em uma conversa sobre o funcionamento da indústria da televisão entre Rick Dalton e Marvin Schwarz.

Outras são referenciadas apenas na qualidade do visual, na sua disposição no cenário, nas marquises dos cinemas, em cartazes estampados em paradas de ônibus, *outdoors*, pôsteres, capas de revistas ou sendo exibidas em televisores domésticos, como artifícios da direção de arte, como *Mannix* (CBS, 1967-75), exibido na TV do trailer de Cliff Booth, *Lady in Cement* (Douglas, 1968), em cartaz no Van Nuys Drive Inn e *Joanna* (Sarne, 1968), estampado em um *outdoor* com a *logline* “*She’s top banana*”.

A terceira e última modalidade se relaciona com as obras que ganham tempo de tela visual e sonoramente, e desempenham funções narrativas de forma ativa, como os filmes *Fugindo do Inferno* (Sturges, 1963) e *Arma Secreta Contra Matt Helm* (Karlson, 1968), e o episódio *All The Streets Are Silent*, da série *The F.B.I* (ABC, 1965-74).

Figura 7 - Exemplos de *frames* em que há alusão a materiais cinematográficos existentes em cenários e objetos de cena



Fonte: compilado da autora, 2022.

É importante pontuar que, com exceção do trecho em que Cliff adentra o Van Nuys Drive Inn para voltar para o trailer onde mora, todas as cenas em que há algum tipo de exibição diegética de materiais audiovisuais, como os seriados e comerciais transmitidos na TV de Cliff e na casa de George Ranch, por exemplo, utilizaram projeção e transmissão analógica. Isso significa que essas imagens não foram manipuladas para aparecerem nos dispositivos posteriormente na pós-produção, mas estavam sendo exibidas durante a própria gravação do filme⁵⁷.

Portanto, quando os atores interpretam o ato de assistir a esses produtos, eles de fato estão investidos na atividade de espectadorialidade. Isso não significa, no entanto, que os materiais audiovisuais estão isentos de edição, pois, ainda assim, há cortes e efeitos especiais computadorizados envolvidos em algumas dessas imagens.

A apropriação de personagens, gêneros, acontecimentos, gestos, *plots*, temáticas, diálogos, planos e trilhas sonoras de produtos audiovisuais existentes em novas obras é, para Noel Carroll (1982), um dispositivo expressivo de “alusão”. Esse recurso se tornou proeminente no cinema norte-americano a partir dos anos de 1970, sob a influência da Nouvelle Vague na leva de diretores emergentes que cresceram na década de 1950.

⁵⁷Do original: “The only time that there was a digital projector utilized was the sequence for the drive-in theater, when he arrived. But all the others are done with film inside the house, and sort of a projection booth was built to allow us for the best projection possible if necessary when we had to do it. But yeah, it's all film. And same thing with when Al Pacino watches those movies, those are movies that are projected on a screen or captured on film” (RICHARDSON, 2019e, on-line).

Essa geração de cineastas, formada pelas escolas de cinema e pela crítica cinematográfica, se mostrou uma ávida conhecedora e consumidora não só de filmes, mas da própria história do cinema. Isso se refletiu na manipulação consciente de formas e esquemas tradicionais estabelecidos pela linguagem do cinema com objetivo de desviar, parodiar, revisionar ou memorializar gêneros “e seus mitos, lugares-comuns e significados associados para gerar expressão por meio da fricção entre o novo e o velho” (CARROLL, 1982, p. 57)⁵⁸.

Nesta época, Quentin Tarantino, que nasceu em 1963, era apenas um garoto encantado pelo cinema, mas ainda muito distante de obter suas primeiras experiências como diretor e roteirista. No entanto, a barreira temporal de cerca de 20 anos entre a predominância de técnicas de alusão no cinema e a estreia de *Cães de Aluguel* (1992) não impediu que a cinefilia do diretor escapasse das suas próprias produções.

Assim como Robert Altman, Peter Bogdanovich, John Carpenter e Brian De Palma, diretores apontados por Noel Carroll (1982) por notadamente retrabalharem gêneros e temas do passado em suas filmografias, as referências e homenagens cinematográficas apresentadas de forma crítica, consciente e renovada fazem parte da natureza autoral de Quentin Tarantino, que brinca, subverte e recicla a textualidade fílmica “homenageando clássicos, lançando luz a filmes desprestigiados, sendo influenciado por cenas memoráveis ou reatualizando determinados gêneros” (MORAIS, 2020, p. 425).

Quando Tarantino retoma um plano de Sergio Leone, um pedaço da trilha sonora de *Um Tiro na Noite* de Brian De Palma, ou uma musa da *blaxploitation*, ele não opera apenas na lógica do remix e da reciclagem: ele desloca as referências e reinventa a imagem, o som e os corpos evocados. Pam Grier, Robert De Niro e Robert Forster, em *Jackie Brown* (1997), são os mesmos atores vistos quinze ou vinte e poucos anos antes em *Coffy*, *Taxi Driver* e *Os Vigilantes*. Mas são já outra coisa, outro rosto, outro tempo. Tarantino explora neles novas capacidades dramáticas que se deixam ver sob as marcas das personagens anteriores. É como se olhássemos para o retrato de uma pessoa já conhecida há muito tempo e descobríssemos um traço que, embora nunca tivéssemos notado, constitui a própria essência dessa pessoa. (OLIVEIRA JR, 2013, p. 46)

Todavia, diferentemente dos seus longas-metragens anteriores, em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), Tarantino foge do seu típico *remix*, que consiste em apresentar em uma mesma obra influências de períodos e diretores distintos, dos clássicos aos filmes B, para concentrar-se em trazer referências que condizem com a cronologia e o contexto histórico proposto pelo filme, limitando-as aos produtos audiovisuais diretamente conectados com as

⁵⁸Do original: “That is, the reworking evokes a historical genre and its associated myths, commonplaces, and meanings in order to generate ex- pression through the friction between the old and the new”.

motivações, tanto artísticas, quanto financeiras, as limitações tecnológicas e os formatos da indústria hollywoodiana entre as décadas de 1950 e 1960. Mais do que recriar situações dramáticas, composições e estilos de iluminação que acenam para essas obras, Tarantino explora, em alguns momentos, os materiais fílmicos do passado ao seu máximo, estampando trechos (quase) originais em tela cheia e dando ênfase a imagens de filmes e seriados dirigidos por outros cineastas, em outro tempo e em outras condições.

Mas, a partir do momento em que surgem na tela, esses trechos passam também a serem seus, pois são ressignificados pela direção tarantinesca. Quando ganham a tela, a função de tais materiais não é apenas de decorar, mas de produzir autenticidade ao mesmo tempo em que se tornam símbolos, pois é no seu conteúdo que evocam o espírito de uma época, a partir dos discursos, ideais, interesses e modelos impregnados nas imagens.

Essas altas doses de referências a produções audiovisuais das décadas de 1950 e 1960 implicam em colocar os personagens diante desses conteúdos, tornando-os também espectadores. O produtor de elenco Marvin Schwarz assiste uma sessão dupla de filmes protagonizados por Rick Dalton em sua sala de projeção particular. O próprio Rick, junto de Cliff, vê um episódio de *The F.B.I.*, na sala de TV da sua casa. E Sharon Tate vai até o cinema assistir a sua performance em *Arma Secreta Contra Matt Helm*, por exemplo. Além disso, a inserção desses trechos humaniza e revela os anseios e fragilidades das figuras de Rick Dalton, que busca em cada papel a oportunidade de se tornar uma grande estrela do cinema, e de Sharon Tate, que se sente validada pelas reações dos espectadores à sua atuação durante a sessão de cinema.

Em 1969, Rick Dalton encontra-se numa maré em que é escalado apenas para fazer participações especiais como vilão em séries de TV. Numa pausa entre as gravações de uma dessas participações, no set do faroeste *Lancer*, o protagonista James Stacy (Timothy Olyphant) pergunta a Rick se a história de que ele quase pegou o papel de Capitão Hilts em *Fugindo do Inferno* é verídica. Enquanto Rick desconversa e talvez minimize o quanto esteve realmente perto de tomar o papel de Steve McQueen, assistimos a um trecho do filme. O inesperado, no entanto, é que o que está diante de nós não é o *Fugindo do Inferno* na sua forma original, mas sim como um produto da imaginação de Rick e, por isso, ao invés de vermos o Capitão Hilts na figura de Steve McQueen, estamos diante de uma versão do personagem interpretada pelo próprio Rick.

Figura 8 - Comparação entre plano de Fugindo do Inferno (acima) e Era Uma Vez Em... Hollywood (abaixo)



Fonte: compilação da autora, 2022.

Fugindo do Inferno, considerado por Tarantino como um dos 12 melhores filmes de todos os tempos⁵⁹, é um longa-metragem baseado em fatos reais que acompanha a fuga de prisioneiros de guerra na Alemanha durante a Segunda Guerra Mundial. A obra, com sua promessa de uma grande aventura liderada por bravas e resilientes figuras masculinas, bebeu da fórmula do escapismo presente no sistema de estúdios até o início dos anos de 1960, ao mesmo tempo em que estampou as contradições, questionamentos e o pessimismo do cinema que emergiu na virada para a Nova Hollywood. Dirigido por John Sturges e lançado em 1963, Fugindo do Inferno contribuiu significativamente para firmar o status de Steve McQueen como o “rei do *cool*”, uma lenda, a personificação de um *sex symbol* viril e o ator mais bem pago da indústria na década de 1970.

Conforme discutido no subcapítulo anterior, a trajetória de McQueen possui certa influência na construção do personagem de Rick Dalton. Entretanto, o protagonista de Era Uma Vez Em... Hollywood (2019) não obteve o mesmo sucesso de McQueen na sua tentativa de migrar da televisão, considerada na época como segundo escalão, para a tela grande. Se o trecho de Lei da Recompensa exibido no início do filme evidencia um Rick no seu auge, é no fictício e imaginário Fugindo do Inferno que Tarantino metaforiza tudo o que a carreira do ator poderia ter sido.

⁵⁹Disponível em: <www2.bfi.org.uk/films-tv-people/sightandsoundpoll2012/voter/1134>. Acesso em 27 mar., 2022.

Figura 9 - Manipulação gráfica em Era Uma Vez Em... Hollywood para inserir o corpo de Leonardo DiCaprio em trecho original de Fugindo do Inferno



Fonte: compilação da autora, 2022.

Para inserir Leonardo DiCaprio nas imagens de uma obra produzida 56 anos antes e criar uma versão de Fugindo do Inferno que se mostrasse como uma experiência autêntica que aliena o espectador das suas costuras e efeitos computadorizados, Robert Richardson apoiou-se principalmente na obra original, buscando registros e fotografias que pudessem informar tipos de lentes e equipamentos de iluminação utilizados na filmagem original da cena replicada. A gravação da versão parodiada aconteceu num estacionamento, apenas com uma tela verde e com Leonardo DiCaprio trajando um figurino similar ao vestido por McQueen. O fundo e os outros atores em cena foram conservados do material original. Esse foi um dos únicos momentos em que Tarantino autorizou um monitor com *playback* no set de filmagens, para que o diretor de fotografia e os assistentes pudessem verificar se os ângulos e o posicionamento da câmera estavam exatamente como na versão de Fugindo do Inferno de Sturges.

Nós estávamos com o [Designer de Efeitos Especiais] John Dykstra para pensar no que fazer e avaliar como iluminar. Eu olhava para as sombras no fundo da sequência original - “Como eu crio esse look? O que você acha que eles podem ter utilizado?” – pesquisando por fotografias para descobrir o que eles usaram por trás das câmeras. Qualquer informação que nós pudéssemos obter, nós pegávamos, para conseguir realizar a cena. (RICHARDSON, 2019c, *on-line*)⁶⁰

Após a diária de filmagens de Lancer, Rick e Cliff chegam à residência do primeiro na Cielo Drive, bem a tempo da estreia de Rick como ator convidado no episódio All The Streets Are Silent de The F.B.I. A série de investigação policial ia ao ar todos os domingos à noite na

⁶⁰Do original: “We were sitting down with John Dykstra to say, what do I do, and then evaluating, how do I light this? I’m looking at the shadows in the background of this actual sequence — “How do I create this look? What do you think they might have used?” — researching photographs to find out what you think they [did] behind the scenes. Any information we could get, we took, in order to be able to make that”. Disponível em: <deadline.com/2019/10/once-upon-a-time-in-hollywood-cinematographer-robert-richardson-on-quentin-tarantino-interview-news-1202771140/>. Acesso em 22 mar., 2022.

emissora ABC, com transmissão a cores em janela 1:33:1 e com episódios baseados em crimes verídicos investigados pelo serviço de inteligência dos Estados Unidos, como roubos de bancos, crimes organizados, atentados, sequestros e ameaças comunistas. The F.B.I foi ao ar entre 1965 e 1974, sempre retratando a agência de forma positiva e os personagens principais, os agentes, de maneira rasa, sem mudanças de tom, variações emocionais ou interações individuais mais profundas.

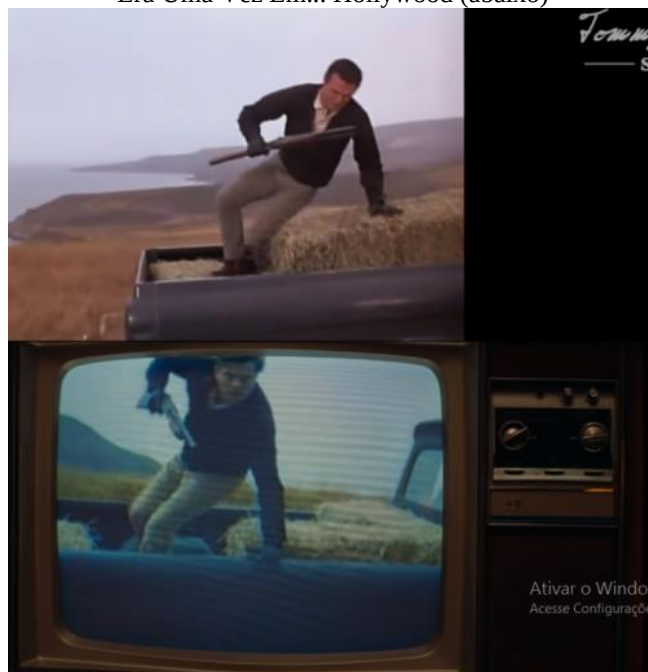
All The Streets Are Silent foi transmitido originalmente em 1965, diferentemente do universo de Era Uma Vez Em... Hollywood (2019), onde a estreia ocorreu em Fevereiro de 1969. Essa, no entanto, não é a única licença poética de Tarantino com relação ao episódio, pois, assim como em Fugindo do Inferno, no trecho exibido, o personagem Michael Murtaugh interpretado por Burt Reynolds é substituído pela atuação de Rick Dalton.

A dinâmica de inserção da figura de Leonardo DiCaprio em All The Streets Are Silent foi similar ao filme de John Sturges em termos de pesquisa, uso de equipamentos, escolha de ângulos e enquadramentos e processo de pós-produção, mas, ao invés da tela verde, a produção optou pelo deslocamento até uma locação correspondente a do episódio. Além da fabricação de um figurino similar ao vestido por Burt Reynolds, o mesmo caminhão preto presente na filmagem original foi recuperado e utilizado nas gravações. Com exceção das cenas em que Leonardo DiCaprio está presente e da cartela final da abertura do episódio, todo o restante das imagens, assim como a montagem, foi preservada de acordo com o material original.

O que eu precisei fazer foi encontrar o material da mais alta qualidade que pudéssemos obter de FBI, porque é obviamente intercalado com filmagens reais. (...) Quando eu entendi qual era a qualidade, eu percebi que eu tinha que ser nativo. Isso quer dizer filmar em 35mm. E o que eu precisei fazer foi, antes de tudo, estar no mesmo clima, encontrar uma locação apropriada e empurrar o filme para obter mais grão nele (...). Nós o degradamos um pouco, mas de forma mínima, pois ele se encaixava no FBI. Nós fomos muito, muito sortudos e eu acho que isso se resume, como você disse, ao instinto e também a experiência. (ROBERT RICHARDSON, 2019e, *on-line*)⁶¹

⁶¹Do original: “What I had to do was find the highest-quality material we could get from FBI, because it’s obviously intercut with real footage. So I had to find out what that quality was, and once I understood what that quality was, I understood I had to do it native. That was shot with 35. And what I had to do was, first of all, get it in the same weather, find a location that was proper, and I pushed the stock to get more grain into it, and it almost cut in perfectly on the first attempt. We degraded it slightly, but minimal because it just fit inside FBI. We were very lucky, and I think that comes down to, as you were saying, instinct and also experience”. Disponível em: <thefilmstage.com/robert-richardson-on-quentin-tarantinos-specificity-1960s-tv-and-35mm-vs-70mm-vs-dcp/>. Acesso em 29 mar., 2022.

Figura 10 - Comparação entre planos de All The Streets Are Silent (acima) e Era Uma Vez Em... Hollywood (abaixo)

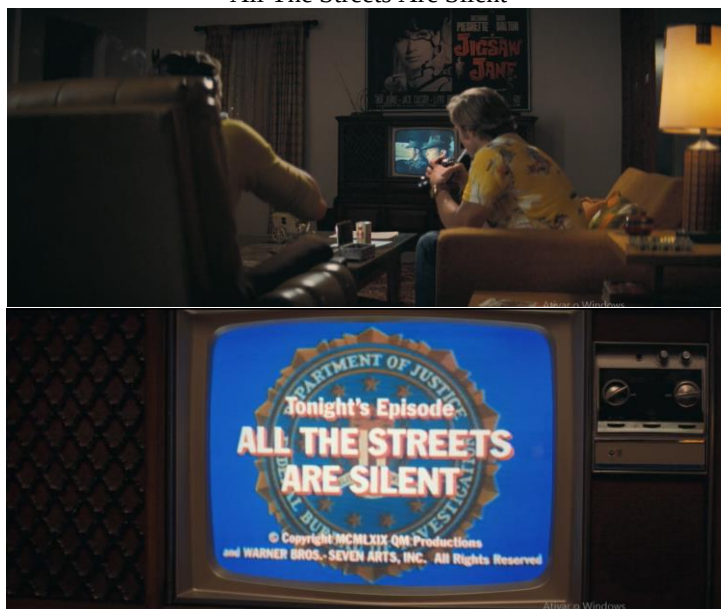


Fonte: compilação da autora, 2022.

A maior divergência entre *Fugindo do Inferno* e *All the Streets are Silent* ocorre na própria exposição dos trechos parodiados no filme. Enquanto, no primeiro, vemos as imagens em tela cheia e ocasionadas pela imaginação de Rick; no segundo, a exibição está alinhada a perspectiva de uma atividade esportiva compartilhada. Mais do que assistir de fato ao seriado, acompanhamos a interação de Rick e Cliff sobre o material fílmico que está diante deles a partir de elementos da interjeição e dos seus gestos, reações e comentários, numa montagem que alterna entre a ação do seriado e a reação dos personagens.

Grande parte da interação entre o ator e o dublê está diretamente relacionada ao universo e as particularidades técnicas da produção, como, por exemplo, quando Rick comenta que a filmagem aconteceu em Puerco Canyon ou que Bobby Hogan, um dos personagens coadjuvantes que contracenou com ele, é um cara legal. As informações trocadas nesses diálogos não são invenções do roteiro, mas sim baseadas no episódio original, o que aproxima Rick e Cliff, personagens fictícios, do mundo real. Essa escolha promove doses de autenticidade e verossimilhança, o que contribui para o fenômeno da suspensão da descrença, para que, ao menos durante a exibição do filme, o espectador abstraia a figura de Burt Reynolds do episódio original e acredite que está diante de um produto audiovisual oriundo da década de 1960 e sem manipulações computadorizadas.

Figura 11 - Cena em que os personagens Rick e Cliff se tornam espectadores do episódio All The Streets Are Silent



Fonte: compilação da autora, 2022.

A composição do cenário desempenha uma função determinante nesta sequência, pois Tarantino maximiza e transporta essas experiências de espetatorialidade para a audiência, fazendo com que os trechos de All The Streets Are Silent sejam emoldurados pela direção de arte e mediados pela textura e materialidade de televisor doméstico dos anos 1960, com os seus mecanismos, configurações, características e limitações da época. Esse diálogo entre cenário e fotografia sintetiza que a construção de determinada atmosfera fílmica não depende unicamente de um departamento específico, mas só é alcançada a partir da união de todos os elementos, como atuação, figurino, arte, som, fotografia, iluminação e montagem.

A respeito da importância da simbiose entre a fotografia e a direção de arte para que Era Uma Vez Em... Hollywood (2019) alcançasse o visual desejado com eficácia, Robert Richardson aponta:

A razão pelo qual [o filme] é o sucesso que é se dá porque figurino, direção de arte, cabelo e maquiagem te dão a realidade do espaço. Direção de arte te dá o elemento mais físico e amplo, que te diz onde você está. Os carros, claro, dizem onde você está. As roupas dizem onde você está. O cabelo. (...) E é como se você estivesse naquele período de tempo, ponto. O quão melhor for a direção de arte, melhor será a cinematografia. (RICHARDSON, 2019e, *on-line*)⁶²

⁶²Do original: “The reason it's as successful as it is, is because costume, production design, hair and makeup give you the reality of the space. Production design gives you the physical and the broadest element, which tells you where you are. The cars, of course tell you where you are. The wardrobe tells you where you are. The hair. I think our reliance upon reality and not doing things in camera to try to fool people, ‘Oh, we're in a time period,’ no, just dress and play it. And it's as if we are in that time period, period. The better the production design is, the

No último trecho analisado neste subcapítulo, que mostra a experiência de Sharon Tate como espectadora de um dos seus próprios filmes, a direção de arte também colabora diretamente com a cinematografia, pois esse é mais um dos momentos em que a projeção de materiais audiovisuais existentes ocorre diretamente num objeto cênico, desta vez um telão de cinema. Como resultado, cria-se uma situação metalinguística a qual Tarantino (2019c, *online*)⁶³ referencia a expressão hebraica “reverso no reverso”: Margot Robbie, enquanto interpreta uma versão de Sharon Tate, assiste a um filme estrelado pela própria Tate; ao mesmo tempo, o espectador de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) assiste a reação da Sharon Tate ficcional diante da atuação da Sharon Tate real.

Esta cena faz parte da maior sequência dedicada à personagem Sharon Tate no filme, pois se dedica a acompanhar uma tarde em que a atriz passeia pela Hollywood Boulevard, apenas “sendo quem é”, sem maiores interações com outros personagens ou mesmo um grande monólogo. Em vez disso, o espectador deleita-se nos seus pequenos gestos e momentos triviais, como o olhar admirado quando percebe o cartaz do seu mais recente longa-metragem estampado no Cinema Bruin ou quando dirige pela cidade ouvindo as músicas da estação de rádio e oferece carona a uma viajante. Na ocasião, Tarantino também introduz sutis referências à vida de Sharon Tate fora da ficção, como o pôster de *Não Faça Onda* (Mackendrick, 1967), filme em que a atriz interpreta a personagem Malibu, e ao livro *Tess dos D’Urbervilles*, obra adaptada para o cinema posteriormente por Roman Polanski, que dedicou *Tess* (1979) a falecida esposa, que foi quem o presenteou com uma primeira edição do livro – situação que *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) faz alusão.

Apesar de ter sido atriz e modelo, a fama de Sharon Tate está mais relacionada ao seu violento assassinato do que, de fato, a sua carreira. Tate iniciou com pequenos papéis em *sitcoms* norte-americanas, tendo como mais relevante a participação em 15 episódios como a secretária Janet Trego em *A Família Buscapé* (CBS-1962-71). Na transição para as telas de cinema, Tate teve seu primeiro destaque no longa-metragem de horror britânico *Olho do Diabo* (Thompson, 1966) e ganhou reconhecimento após *O Vale das Bonecas* (Robson, 1967). *A Arma Secreta Contra Matt Helm* (Karlson, 1968), filme que *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) se apropria, foi o seu último trabalho a estrear enquanto ainda estava viva.

Aproveitando-se do sucesso de James Bond e de *007, Arma Secreta Contra Matt Helm* é o quarto e último filme de uma saga de comédia satírica de espionagem. Nele, Sharon Tate

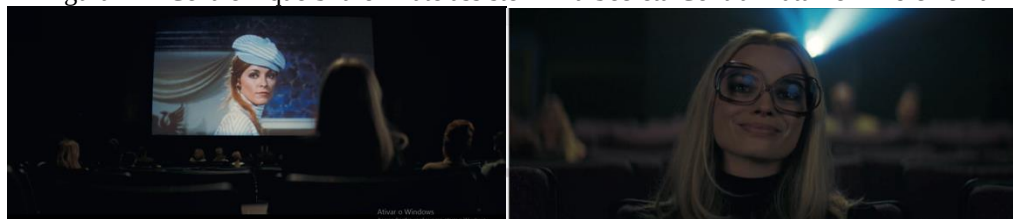
better the cinematography will be”. Disponível em: <collider.com/once-upon-a-time-in-hollywood-robert-richardson-interview/>. Acesso em 29 mar., 2022.

⁶³Disponível em: <lwlies.com/articles/quentin-tarantino-margot-robbie-once-upon-a-time-in-hollywood-sharon-tate-the-wrecking-crew/>. Acesso em 01 abr., 2022.

interpreta Freya Carlson, uma agente secreta disfarçada da atrapalhada funcionária de uma agência de turismo que ajuda o protagonista Matt Helm (Dean Martin) em uma missão na Dinamarca. A obra também contou com a colaboração de Bruce Lee como instrutor de artes marciais, situação explorada num *flashback* que mostra o treinamento de Sharon Tate com o artista marcial.

Quando Tate adentra na sala de cinema para assistir Arma Secreta Contra Matt Helm, a câmera é posicionada no seu quadril e acompanha em *steady cam* toda a sua movimentação em direção ao assento. O posicionamento da câmera neste enquadramento é crucial para que o espectador possa ver, ao mesmo tempo, o telão, que nesse momento projeta o trailer do filme de motociclistas C.C e Company (Robbie, 1970). Ao longo de toda a cena que acompanha Sharon na sessão, a montagem é intercalada com planos com a câmera direcionada para a projeção de Arma Secreta Contra Matt Helm, nunca exibida em tela cheia, mas sempre mediada pela composição de elementos da *mise-en-scène*, como a cabeça da atriz atenta ao filme, seus pés confortavelmente estirados para cima, as cadeiras e as paredes da sala de cinema, e planos fechados que enquadram o rosto de Margot Robbie e revelam suas reações tanto do que acontece no filme projetado, quanto às risadas e aplausos do restante da audiência.

Figura 12 - Cena em que Sharon Tate assiste Arma Secreta Contra Matt Helm no cinema



Fonte: compilação da autora, 2022.

Diferentemente dos outros produtos audiovisuais analisados neste subcapítulo, Tarantino optou por trabalhar com as imagens de Arma Secreta Contra Matt Helm na sua forma original, sem criar estratégias para retirar a atuação da Sharon Tate verdadeira e inserir uma versão de Freya Carlson interpretada por Margot Robbie. A escolha de mesclar a Tate real com a Tate da ficção foi uma licença poética tomada ainda na escrita do roteiro e foi algo que o diretor nunca questionou se teria um resultado favorável ou não, pois acreditou desde o início que era a decisão correta (TARANTINO, 2019c, *on-line*).

A mistura entre real e ficcional ganha mais uma camada no momento em que assistimos a cena de luta entre Freya Carlson e Yu-Rang em Arma Secreta Contra Matt Helm, já que, além de intercalar planos dentro da sala de cinema, a montagem passa também a

inserir um *flashback* da versão da Sharon interpretada por Margot Robbie trajando um figurino idêntico de Freya Carlson e praticando os mesmos golpes de artes maciais vistos no longa-metragem com seu instrutor Bruce Lee. A trilha sonora da comédia de Karlson, inspirada nos temas chineses de batalhas, é quem faz a costura do momento em que as três versões de Sharon, a do telão, a do *flashback* e a espectadora de cinema, reproduzem os mesmos movimentos corporais do combate de forma sincronizada.

Figura 13 - Montagem que sincroniza os gestos de Sharon Tate interpretada por Margot Robbie no flashback e no presente diegético e da Sharon Tate verdadeira no filme Arma Secreta Contra Matt Helm



Fonte: compilação da autora, 2022.

O fato de Arma Secreta Contra Matt Helm ter sido projetado diretamente na tela do cinema no momento das gravações e do material cinematográfico da obra não ter sofrido alterações realizadas pela equipe de direção de fotografia e pós-produção de Era Uma Vez Em... Hollywood (2019) justificam o entendimento de que a manipulação do filme original utilizado neste trecho foi relativamente menos complexa do que nas cenas discutidas anteriormente neste subcapítulo. Entretanto, isto não exime, de forma alguma, a potencialidade dramática das imagens desta sequência. Afinal, ela talvez possibilite uma das maiores virtudes do nono longa-metragem de Tarantino: ser bem sucedido em se distanciar

dos padrões repetitivos que condenaram Sharon Tate a ocupar, na memória social, apenas o papel de símbolo de uma tragédia que decretou o fim de uma era, sem espaço para preservar os traços que a tornam, de fato, humana, como as suas emoções, virtudes, desejos e conquistas profissionais.

Quando testemunhamos uma Sharon integrada ao mundo, frequentando festas, tendo relacionamentos, conversando com amigos, escutando música, realizando tarefas simples e rotineiras do dia a dia e, finalmente, se emocionando na recepção positiva do público para com a sua atuação, *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) possibilita o despertar de um interesse, principalmente para o público que nasceu a partir dos anos de 1990 ou que não é familiarizado aos acontecimentos dos crimes da Família Manson, para uma Sharon Tate que também é atriz, jovem, mulher, esposa e mãe, não somente vítima.

5.3 Filmagens domésticas

De acordo com Heijden (2017, *on-line*), a produção audiovisual caseira e amadora vivenciou um momento transformador na sua história no ano de 1923, quando as empresas Pathé e Eastman Kodak lançaram filmes, câmeras e projetores em formato de 9.5mm e 16mm. Ao contrário do formato 35mm, produzido a base da película de nitrato de celulose e padrão da indústria de cinema, o 9.5mm e o 16mm eram fabricados em acetato de celulose e, por serem a base de uma matéria não-inflamável, eram mais seguros para o consumo doméstico. Em 1932, a Eastman Kodak disponibilizou um formato de película ainda menor e mais acessível para os cineastas amadores, o 8mm, que possuía 1/4 do tamanho do 16mm e reduzia pela metade a quantidade de película necessária para uma filmagem de mesma duração. Portátil e de fácil manuseio, o 8mm “expandiu o número de pessoas e instituições que ganharam acesso a mídia filme e, como resultado, removeu muitas das restrições de estilo e conteúdo” (GUNTER, 1976, p. 23), convencionadas pelos estúdios de cinema para as imagens audiovisuais.

Se os formatos de 9.5mm, 16mm e 8mm mostraram que havia espaço para o registro informal do cotidiano na lógica das imagens em movimento, o Super 8, lançado em 1965 pela Eastman Kodak, garantiu que este tipo de exercício de memória íntima, amadora e caseira se firmasse como um ritual familiar comum. Menor, mais leve e de custo relativamente mais baixo, a câmera de Super 8 foi desenvolvida com foco no consumidor leigo, por isso, apresentava configurações que tornavam o seu manuseio simplificado, como o fato do filme ser reversível e pronto para projeção, e a mudança da bitola de película em carretel para um cartucho de pressão que, diferente do primeiro formato de 8mm, não necessitava ser virado

após a exposição da primeira metade do filme, por exemplo (MUSSE, SANTOS, 2015, p. 5). Com isso, o Super 8 intensificou a produção dos filmes amadores, domésticos e de família, abrindo um caminho para uma prática que se perpetuou posteriormente com as tecnologias do VHS, Mini-DV, vídeo, até chegar nos dias de hoje, em que o registro diário do cotidiano através de fotos e vídeos é realizado em celulares e compartilhado instantaneamente nas redes sociais.

Para Caruso (2012, p. 13), filmes domésticos ou filmes de família são conteúdos audiovisuais realizados “por amadores que tem por objetivo registrar momentos significativos dentro de seu universo pessoal”. O autor esclarece, ainda, que essas produções não necessariamente se restringem a ideia tradicional do que compõe o núcleo familiar – relativo às figuras de pais, irmãos, avós e tios, por exemplo –, mas se estendem para objetos variados, como registros informais entre amigos, de viagens ou de outros momentos de lazer (CARUSO, 2012, p. 21).

Ao revisarem o arcabouço teórico acerca deste tema, Musse e Santos (2015) apontam, dentre as principais características do gênero de filmes domésticos, a presença de momentos felizes; a falta de narrativas lineares completas com início, meio e fim bem definidos; a ausência de técnica que se traduz em erros de foco, superexposição ou subexposição; imagens tremidas e ruídos indesejados; a interação entre cineasta e sujeitos filmados; a ressignificação das imagens em sua exibição, que ocorre geralmente na presença dos sujeitos participantes do filme; e, por último, o seu caráter de documento histórico, como o registro espontâneo e legítimo de um determinado contexto espaço-temporal.

O audiovisual passa a ser considerado um instrumento capaz de fornecer pistas e informações sobre o passado a partir do fortalecimento da corrente da Nova História, que sintetizada nas obras de Nora e Le Goff (1976, 3 vols), rejeita a compreensão da história advinda exclusivamente de documentos oficiais e procura, ao invés disso, encarar “novos problemas, novas abordagens e novos objetos”. A Nova História suspende a separação entre “documento”, o testemunho escrito do passado, e “monumento”, a perpetuação das sociedades históricas, passando a entender os documentos como monumentos e vice-versa, além de atestar a não inocência dos mesmos (LE GOFF, 1990).

Le Goff (1990, p. 942) define que o monumento é “tudo aquilo que pode evocar o passado, perpetuar a recordação”. Nesse sentido, ao preservarem os momentos vividos e todo o conjunto de informações que acompanha esses registros, podemos considerar os filmes domésticos como monumentos capazes de produzir conhecimentos históricos específicos tanto quanto outras mídias. No caso da produção audiovisual amadora, a compreensão do

passado pode se dar tanto na camada fílmica acerca de moda, estilo e comportamento, assim como da geografia dos espaços da cidade e da arquitetura das construções que compõem os enquadramentos. Além disso, das situações e eventos escolhidos para serem filmados, quanto na camada extra-fílmica, acerca dos tipos de equipamentos, processos de revelação e armazenamento utilizados, como também dos hábitos de consumo destes conteúdos. Esses cliques da vida comum não só conservam práticas culturais e momentos vividos, atribuindo-os caráter de dignos de serem lembrados, como também são “uma forma de expressão, mas, além disso, uma forma de memória” (MUSSE, MUSSE, 2014, p. 103).

Por mais que os filmes domésticos sejam motivados pelo registro de acontecimentos reais no exato momento em que eles ocorreram, isso não implica, no entanto, que sejam retratos imparciais e absolutos do passado. Afinal, o produto final é sempre resultado da visão de quem opera a câmera e de uma série de escolhas dentre o que deve ou não ser filmado e de como a filmagem se dará. O jogo do que fica para os autos da História – ou nos álbuns e recordações da família – e do que é desprezado, resulta na afirmação de Le Goff (1996, p.963) de que “todo documento é mentira”, pois, independente da mídia na qual são realizados, todos os documentos são contaminados não só pela sociedade e a época que os produziram, mas também por aqueles que virão enquanto eles existirem.

Mesmo que os limites que impedem os filmes domésticos de serem reflexos do real estejam dados, essas obras, assim como os documentários, ainda são consideradas mais capazes de retratar os acontecimentos de forma realista do que os filmes deliberadamente ficcionais. Apesar dos motivos para tanto parecerem óbvios, é importante pontuar que o regime de confiabilidade de filmes domésticos e documentários também é formado pelo estilo e pelos códigos relativos à produção dos sons e das imagens em movimento, que geralmente priorizam a ação em detrimento de procedimentos estéticos.

Algumas vezes, essa escolha resulta em enquadramentos e movimentos de câmera pouco complexos, ruídos de vento, imagens tremidas ou com perda de foco. Além disso, nesses produtos, os participantes quase sempre tem consciência de que estão diante das câmeras e, em muitas ocasiões, a própria equipe técnica e os aparatos que possibilitam a filmagem são revelados na imagem ou na camada sonora. Para Nichols (2005, p. 150) o reconhecimento da existência da câmera “atesta sua presença no mundo histórico”, demonstra o engajamento dos autores com as situações filmadas e “confirma a sensação de fidelidade ao que acontece”.

Ciente de que este conjunto de articulações dos filmes domésticos e documentários se configura em efeitos de real, o cinema ficcional passa a adotar códigos e técnicas dessas obras

como recurso narrativo para “enganar o espectador quanto ao caráter ontológico das suas imagens e sons” (CARREIRO, 2013, p. 224) no que se reconhece como falso *found footage*. Os filmes que operam com recursos do falso *found footage* se aproveitam da estética, dos erros técnicos e da textura amadora para disfarçar a sua origem. Geralmente com temáticas associadas ao cinema de horror, as filmagens aparentam ser diegéticas, ou seja, realizadas pelos próprios personagens. Esses, por sua vez, podem ser documentaristas investigando um mistério, como em *A Bruxa de Blair* (Sánchez, Myrick, 1999), repórteres cobrindo uma matéria, como em *REC* (Plaza, Balagueró, 2008), ou apenas moradores que vigiam sua residência com câmeras de segurança, como em *Atividade Paranormal* (Peli, 2009).

Devido a sua popularização, a aparência das imagens captadas em Super 8 se tornaram muito comuns na tecnocultura, o que influenciou o repertório imagético da sociedade acerca das características dos filmes domésticos realizados nas décadas de 1950 e 1960. Por isso, a estética das imagens analógicas e dos registros caseiros, como a representação das cores e o desgaste do filme, também pode ser operacionalizada em conteúdos audiovisuais de ficção fora da lógica do *found footage*, como estratégia pedagógica para indicar que os registros foram produzidos num contexto temporal anterior ao presente diegético, conforme destacamos no subcapítulo 3.3 deste trabalho.

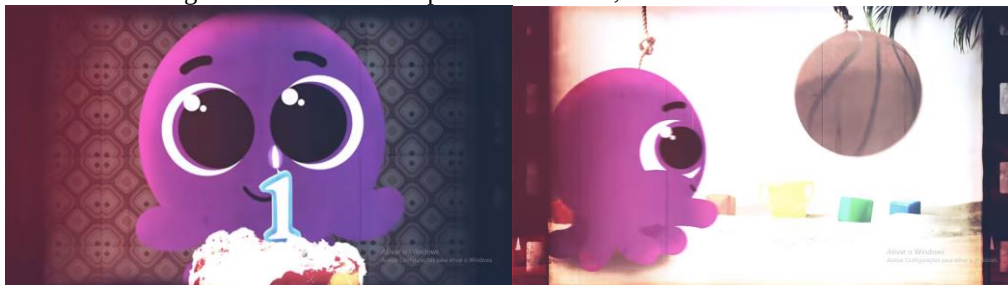
Nesse sentido, destacamos dois exemplos distintos que demonstram a apropriação do visual analógico na linguagem audiovisual: na animação infantil *Bolofos* (San Marino) e no seriado para o público adulto *Succession* (HBO, 2018-presente), que acompanha os dramas e a dinastia de uma família de alto poder aquisitivo.

O primeiro se trata do clipe da música “Sonho Grande”, que mostra a evolução de um personagem desde a infância até se tornar um atleta de basquete no futuro, por meio de *flashbacks* que simulam a projeção doméstica de um filme caseiro. Essas imagens possuem aparência de cor dessaturada, vinhetas ópticas e, em alguns casos, presença de retângulos pretos com perfurações nas laterais, que fazem referência à propriedade física do negativo fotográfico.

Já o segundo caso diz a respeito da abertura da série, que alterna imagens da cidade de Nova York no contexto contemporâneo com uma sequência de trechos curtos e granulosos em 8mm e VHS que exibem o cotidiano de uma família, os ambientes da sua mansão e seus almoços, viagens e práticas esportivas no fim dos anos de 1980. Essas imagens focam em três crianças e em um homem adulto, que, por sua vez, representam os momentos de infância dos irmãos protagonistas e a sua relação com a figura paterna. Apesar dos produtos citados terem público alvo e propostas diferentes, ambos se apropriam dos ruídos, das manchas e da

aparência gasta das cores da película para insinuar que esses trechos são fruto de filmagens amadoras, produzidas pela família, fazendo referência sempre ao passado.

Figura 14: *Frames do clipe Sonho Grande, do desenho Bolofofos*



Fonte: compilação da autora, 2022.

Figura 15 - *Frames da abertura de Succession*



Fonte: compilação da autora, 2022.

A estética das filmagens domésticas também se faz presente dentre o vasto número de práticas e gêneros cinematográficos que *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) se propõe a revisitar. Em duas sequências particulares, que se situam no último ato do longa-metragem, as características do registro amador não são apenas marcantes, mas também determinantes para que o espectador compreenda tanto a sua função narrativa, quanto a razão pela qual elas são visualmente distintas entre si e do restante do filme. O primeiro trecho é referente a uma gravação dos bastidores de *Nebraska Jim*, um filme de faroeste italiano estrelado por Rick Dalton; já o segundo trata-se de uma filmagem de um momento de lazer entre Wojciech Frykowski e Abigail Folger, na tarde que antecede ao ataque da Família Manson.

Em ambas as ocasiões, as texturas amadoras de imagem e som, como o corte brusco, a subexposição ou superexposição e as falhas do processo de revelação fotoquímico são acompanhadas das convenções do falso *found footage*, como a interação com a câmera. Por isso, se distinguem dos demais trechos de filmes e seriados apresentados na obra, que, por sua vez, carregam as características de produções profissionais e realizadas por estúdios de cinema e televisão, e, portanto, possuem alta qualidade de imagem, iluminação adequada, *raccords*, cenários e figurinos elaborados, correção de cores, trilha sonora e mixagem de som.

Após encarar que a realidade de que sua carreira estava estagnada em Hollywood, Rick Dalton parte para uma temporada de seis meses na Europa, onde é a estrela de quatro novos longas-metragens, os três faroestes italianos *Nebraska Jim*, *Kill Me Now*, *Ringo*, *Said The Gringo* e *Red Blood, Red Skin*, além do drama de agente secreto ao estilo de James Bond, *Operazione Dyn-o-Mite*. *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) contextualiza o intercâmbio e os trabalhos realizados por Rick neste período, por meio de uma sequência que se apresenta como uma espécie de diário de viagem, uma colagem visual de registros pontuais que contemplam cada uma dessas experiências. Enquanto uma voz *over* narra todos os detalhes da expedição, vemos pedaços dos longas-metragens estrelados pelo ator, seus cartazes, registros das aparições em público de Rick junto de companheiros de elenco e um trecho dos bastidores do *set* de filmagens de *Nebraska Jim*.

A filmagem dos bastidores se trata de um clipe curto, de cerca de 14 segundos, captado com formato de Super 8 em janela 1:33:1. Em plano médio, podemos observar três atores, dentre eles Rick Dalton, sentados numa mesa, com uma movimentação de algumas pessoas ao seu redor, que verificam as lapelas nos figurinos e a fotometria da cena. A imagem possui baixa nitidez e contraste elevado, além de ser composta por granulação e ruídos acentuados pela iluminação precária, proveniente de uma única fonte de luz, um candeeiro que também é objeto de cena e está disposto no centro da mesa. Enquanto a câmera capta os sujeitos sentados, os técnicos transitam pelo espaço do *set* de filmagens, inclusive na frente da própria lente, o que acarreta em alguns momentos de sombras projetadas e do bloqueio total da visão.

Figura 16 - *Frames* da cena com imagens dos bastidores de *Nebraska Jim* em *Era Uma Vez Em... Hollywood*



Fonte: compilação da autora, 2022.

Em conjunto, o registro também é formado por cortes secos dentro do mesmo plano, além de movimentos de câmera não estabilizados, que corrigem o enquadramento ou dão zoom nos atores de forma brusca, sem uma preocupação em criar uma transição suave ou de

parar a captação para fazê-los. O assunto filmado é da qualidade do banal, como a conversa dos atores que fumam cigarro e aguardam os ajustes técnicos da cena, e até mesmo um plano próximo de Rick enquanto ele boceja. A união destes elementos dá a impressão de um registro informal sem grandes preocupações técnicas e estéticas. Apesar da legenda que acompanha a imagem, “Gravação caseira: no set de Nebraska Jim”, ser autoexplicativa, a composição visual que remete a textura e a linguagem das filmagens amadoras poderia ser suficiente na indicação do que se trata o referido trecho.

Figura 17 - *Frames* da cena com imagens dos bastidores de Nebraska Jim em *Era Uma Vez Em... Hollywood*



Fonte: compilação da autora, 2022.

Cliff Booth, Rick Dalton e a sua mais nova esposa, a italiana Francesca, retornam da Europa para Los Angeles no dia 08 de Agosto de 1969. A partir do momento em que os três pousam, acompanhamos, em uma montagem embalada pela canção *Out of Time*, da banda The Rolling Stones, uma série de pequenos acontecimentos deste dia, tanto nas vidas de Cliff, Rick e Francesca, como nas de Sharon Tate e dos seus amigos.

No caso das cenas que envolvem o núcleo de personagens próximos a Sharon, Tarantino buscou reproduzir do modo mais fiel possível algumas das atividades realizadas pelos mesmos nesta data, como: o almoço de Sharon com a atriz Joanna Pettet; o jantar no restaurante mexicano El Coyote de Sharon, Wojciech, Abigail e Jay; e os momentos finais da noite, em que Abigail se deita para ler, Sharon e Jay conversam em um dos outros cômodos e Wojciech dorme no sofá da sala. Essa sequência é acompanhada de legendas pontuais que indicam a hora em que ocorreu cada situação, em uma espécie de contagem regressiva que provoca a tensão no espectador que reconhece os fatos que provavelmente se sucederão na chegada da madrugada.

Na metade desta sequência, observamos mais um trecho específico que faz referência à aparência dos filmes caseiros. Nesse momento, a canção cessa e voltamos a ouvir a voz *over* do narrador, informando que, enquanto Roman Polanski estava em Londres para gravar seu

próximo trabalho, Wojciech e Abigail faziam companhia para Sharon na casa da Cielo Drive, em Los Angeles. Ao mesmo tempo, a razão de aspecto encolhe para a proporção de 1:33:1 e as imagens ganham aspecto menos nítido e mais saturado. É um trecho curto de 14 segundos, assim como nos bastidores de *Nebraska* Jim, com cortes e movimentos bruscos, que mostram Wojciech saltar na piscina e Abigail sorrir, interagir e posar para a câmera.

Figura 18 - Frames da sequência com filme 16mm *Ektachrome* em *Era Uma Vez Em... Hollywood*



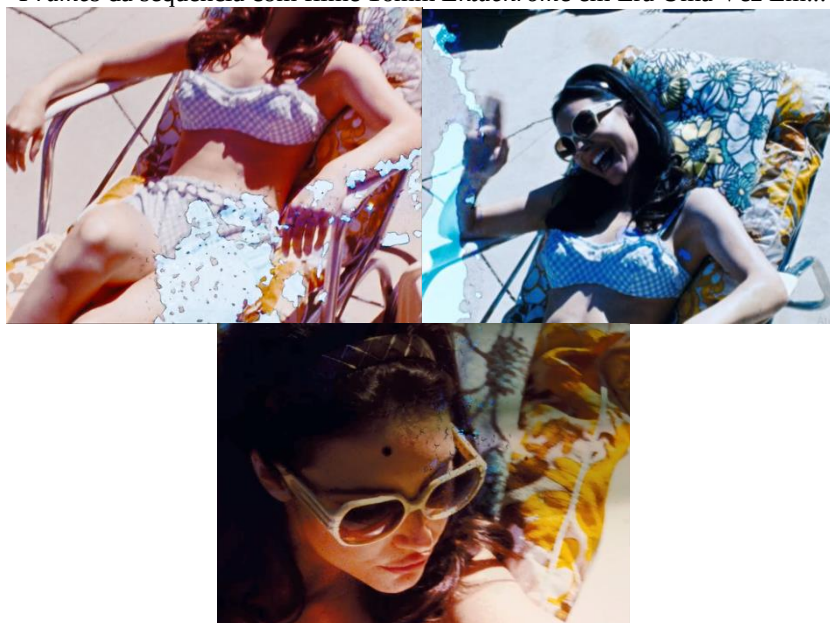
Fonte: compilação da autora, 2022.

Essa cena foi filmada tanto com Super 8, quanto de 16mm EKTACHROME, porém só a captação do último formato entrou no corte final da obra. De acordo com Robert Rosenstone (2019b, *on-line*)⁶⁴, este filme ficou mais tempo imerso nos químicos do que era necessário devido a uma falha no processo de revelação, o que resultou em imagens com muitas fissuras, pontos de queima, arranhões e mudanças de tons predominantes do magenta para o ciano. Esse visual, embora não tenha sido planejado, foi abraçado na montagem e contribuiu para imprimir, de forma tangível, um efeito de passado na forma da passagem do tempo, como esse aquele fosse um registro muito antigo, mal armazenado ou perdido e que só agora foi encontrado.

Em conjunto com um ruído de projetor presente na camada sonora que também remete a experiência de assistir filmes domésticos em família, o trecho estimula um estranhamento nostálgico no espectador, intensificado principalmente naqueles que possuem consciência sobre a brutalidade dos ataques sofridos pelo grupo pela Família Manson algumas horas depois, e de que os jovens que sorriem e se divertem na tela se tornaram vítimas de um crime violento que chocou os Estados Unidos.

⁶⁴Do original: “[when] the 16mm went into the lab, it broke while being developed, so what you see on the screen, which was very Stan Brakhage—these large scrapes and very odd detailing on the top of the celluloid—was because it sat in a tank for a vast amount of time, before they could get it out and remove it. And they were only able to retrieve essentially what you saw”. Disponível em: <deadline.com/2019/10/once-upon-a-time-in-hollywood-cinematographer-robert-richardson-quentin-tarantino-interview-news-1202771140/>. Acesso em 22 mar., 2022.

Figura 19 - *Frames* da sequência com filme 16mm *Ektachrome* em *Era Uma Vez Em... Hollywood*



Fonte: compilação da autora, 2022.

Desse modo, ambos os trechos destacados se distanciam da alusão à cinematografia de ficção dos anos de 1950 e 1960, como ocorre em grande parte do filme, para se aproximarem do registro da vida real e do cotidiano captado nas gravações caseiras tradicionais da família estadunidense deste mesmo período. Nesses casos, mais do que almejar efeitos de real, o diretor se volta para a estética das texturas amadoras e para os códigos do *found footage* para remeter a noção do espectador acerca da autenticidade característica desses registros e, com isso, criar efeitos de passado.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo levantar questões a respeito de como as escolhas técnicas e estilísticas da cinematografia de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), especialmente acerca dos formatos e bitolas de película, evocam efeitos de passado na textura fílmica da obra. Nono longa-metragem do diretor Quentin Tarantino, o filme é situado no ano de 1969, em meio às transformações sociais, culturais e artísticas enfrentadas tanto pela indústria do cinema norte-americano, quanto pela sociedade em um geral na aurora dos anos de 1970.

Esta obra, assim como um número considerável de produções de gênero histórico lançadas nos últimos anos, foi captada em filme fotoquímico, operação que contrasta com a hegemonia do cinema digital da última década. Apesar disso, o formato analógico de filmagem não é estranho à filmografia de Tarantino, que critica constantemente (SMITH, 2014, *on-line*) a digitalização da produção e distribuição do cinema e que, por isso, até hoje permanece sem ter realizado nenhum filme com câmeras digitais. A escolha de utilizar as bitolas de 35mm, 16mm e Super 8 em *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), entretanto, não parte apenas de uma posição política do diretor, mas também da tentativa de explorar o consciente tecnocultural quanto à aparência dos registros midiáticos do passado.

Para observarmos como o trabalho de direção de fotografia de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) contribuiu, em conjunto com outros departamentos como direção de arte e som, para a manutenção de uma atmosfera fílmica correspondente ao período histórico retratado, foi necessário realizar uma busca no “vestígio visível” (BAXANDALL, 2006, p.48) da sua produção por meio da investigação em documentos oficiais disponibilizados na promoção e distribuição do filme, como entrevistas com os profissionais envolvidos em programas audiovisuais, *podcasts* e jornais, críticas especializadas, fotos e vídeos de bastidores, materiais extras presentes no Blu-ray, além da própria obra, de modo a reconstituir a “situação criativa” (BORDWELL, 2008a, p. 28) que influenciou as escolhas técnicas e artísticas do filme.

Somado a isso, realizamos uma revisão de literatura para compreender os impactos da conversão do cinema analógico para o digital, tanto nos modos de produção, distribuição e exibição, como nos dilemas enfrentados pelo campo de estudos do cinema a partir das transformações da materialidade da obra audiovisual, que deixou de lado a película de celulose e a emulsão fotográfica para ser impressa em dados numéricos acessíveis em computador.

Ainda na primeira parte desta pesquisa, estudamos como as mídias e suas tecnologias tem potencial para provocar e inspirar processos de lembrança no público consumidor. Neste sentido, Landsberg (2015; 2004) enfatiza que as estratégias de representação e manipulação do tempo no cinema têm o poder de afetar a forma como o espectador se recorda do passado, criando, inclusive, memórias de eventos e situações que o sujeito nunca viveu. A aplicação de algumas técnicas como a vinheta, o desfoque, o sépia e a paleta de cores amarelada, assim como a emulação da aparência da imagem analógica com ranhuras, manchas, falhas, pontos de queima e grãos como indicativas de que a trama se passa em época anterior ao presente ou que o tempo narrativo retrocedeu se convencionaram na linguagem cinematográfica. A nossa exposição a esses padrões estéticos, portanto, podem influenciar tanto as nossas lembranças, quanto as nossas próprias representações visuais e textuais do passado.

Tendo as ferramentas e os materiais à mão, realizamos, no segundo momento desta pesquisa, a análise fílmica de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019) a partir de três categorias: *produtos ficcionais*, *apropriação de obras originais* e *filmagens domésticas*, de modo a dar conta da aplicação das bitolas de 35mm, 16mm e Super 8 em ocasiões e contextos distintos. Os resultados da análise mostraram que Tarantino se beneficiou das convenções da linguagem cinematográfica para passear por diferentes formatos e suportes técnicos ao longo das quase três horas de duração de *Era Uma Vez Em... Hollywood* (2019), inserindo na narrativa pequenos trechos de comerciais, filmes e seriados inspirados ou produzidos nos anos de 1950 e 1960. Essa aglutinação de diferentes produtos e personagens numa mesma obra pode causar uma confusão na audiência, por isso, o uso de bitolas e janelas de exibição específicas para cada situação auxilia o espectador a se situar narrativamente, assim como a compreender a natureza de cada registro.

Além disso, a pesquisa verificou que as escolhas de enquadramento, suporte, lentes, janela de exibição e iluminação são jogadas conscientes que, em união aos objetos de cena, figurinos e trilha sonora estabelecem um espaço-tempo específico, a *Hollywood* do fim dos anos de 1960, assim como fazem alusão a uma série de produtos audiovisuais existentes criados nesse período. Isso pode ser observado, por exemplo, na cena em que o registro caseiro de uma tarde entre amigos é captado de modo a fazer referência às imagens produzidas em Super 8, formato costumeiro em registros domésticos dos anos de 1960; ou em que um episódio de um seriado de faroeste é filmado em película em preto e branco e editado para reproduzir a experiência de assistir uma projeção em 16mm, em conformidade com os padrões da época para esse tipo de produto; ou, ainda, num trecho em que uma cena de um filme lançado em 1963 é refeita a partir da replicação de lentes, ângulos e movimentos de

câmera para se mesclar a filmagem original de modo que a experiência do espectador não fosse afetada pelos efeitos especiais gerados em computador.

Este estudo buscou contribuir para as investigações acerca da operacionalização da película em um cinema predominantemente digital. O efeito que a imagem cinematográfica do passado provoca na memória coletiva transformou o formato analógico em um grande aliado para filmes que de alguma maneira evocam outras épocas. Em vista disso e, tomando como mote o levantamento de dados que demonstrou que os filmes históricos representam o gênero cinematográfico que, desde 2013, menos aderiu à captação digital, esta pesquisa teve como propósito avançar as discussões a respeito de como as condições materiais da película, incluindo as texturas adquiridas pela ação do tempo, podem estar conectadas tanto com a busca por uma estética influenciada pela imagem analógica, quanto pelas escolhas das tecnologias e técnicas empregadas nas obras de cunho histórico.

Em contraste, o formato de captação analógico ainda pode ser encontrado, em menor número, em obras que não tem nenhuma característica histórica, como os filmes *Nunca, Raramente, Às Vezes, Sempre* (Hittman, 2020), *Um Lugar Silencioso Parte II* (Krasinski, 2021) e *A Pior Pessoa do Mundo* (Trier, 2022), além das séries *Westworld* (HBO, 2016-) e *Succession* (HBO, 2018-). Para tanto, um aprofundamento dos efeitos da película nesse tipo de obra se faz necessário. Quando a discussão entre a escolha pela captação analógica ou digital é direcionada para as perspectivas de trabalhadores da indústria audiovisual, é comum que as preferências estejam atreladas às configurações e funcionamentos específicos de cada modelo. Entretanto, para os adeptos da película, este embate frequentemente resulta na justificativa de que a *hiper definição* do digital provoca nas imagens uma artificialidade indesejada. Nesta direção, investigar as relações que sugerem que a imagem analógica é mais autêntica que a digital é um passo fundamental para compreender o fenômeno do uso da película na cultura midiática contemporânea.

Por fim, é importante pontuar que esta pesquisa privilegiou o emprego do formato analógico em um filme de grande orçamento, realizado por um diretor prestigiado, tanto pelo público, quanto pelo sistema, e que foi produzido dentro da lógica de uma das indústrias cinematográficas mais abastadas do mundo, portanto, com fácil acesso a equipamentos, bitolas e laboratórios de revelação que colaboraram, de certa maneira, para viabilizar a escolha pela filmagem fotoquímica. Esta mesma facilidade não é encontrada nas produções situadas fora de Hollywood, ou ainda, de alguns países europeus. Apesar disso, ainda é possível encontrar, em menor frequência, realizadores e grupos interessados em produzir e preservar conteúdos em mídia analógica.

No Brasil, por exemplo, este tipo de movimento pode ser observado no Festival 1666 – Festival Internacional de Cinema 16mm, nas obras de cineastas como Ivan Cordeiro, da geração Super 8 de Pernambuco e que permanece dando ênfase para este formato em seus trabalhos até hoje e em projetos como o “8 por 8” que, encabeçado por artistas paraibanos e financiado pela Lei de Emergência Cultural Aldir Blanc, propõe renovar o ciclo de cinema em Super 8 na Paraíba. Em vista disto, aprofundar os estudos acerca produção analógica no âmbito nacional é fundamental para compreender não só a organização destes arranjos em andamento, como também para propor novos cenários e oportunidades para que o acesso ao filme fotoquímico, em termos de prática, preservação e patrimônio cultural, possa alcançar cada vez mais pessoas.

Chegado o desfecho desta dissertação, não encerramos esta intensa jornada de pesquisa, aprendizados e descobertas com a sensação de que a curiosidade e o interesse pelo tema retratado foram esgotados. Pelo contrário, este fim também tem gosto de começo e a sensação que o acompanha é a de que ainda são vastos os caminhos de investigação que se abrem para nós a partir da alquimia da prata.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, A. K. **O sentimento pós-moderno na filmografia de Quentin Tarantino**, 2018, 149f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018.
- ARMCHAIR EXPERT WITH DAX SHEPARD. **Quentin Tarantino**. Entrevistado: Quentin Tarantino. Entrevistadores: Dax Shepard e Monica Padman. [S.I]: Armchair Expert, 5 de julho de 2021. Podcast. Disponível em: <armchairexpertpod.com/pods/quentin-tarantino> Acesso em 19 abr., 2022.
- ASILI, E. Ephraim Asili continues his tradition of shooting on film with 'The Inheritance'. [Entrevista concedida a] Kodak Filmmaker Stories. **Kodak**. 9 de outubro de 2020. Disponível em: <kodak.com/en/motion/blog-post/ephraim-asili-the-inheritance> Acesso em 13 jul., 2021.
- AUMONT, J; MARIE, M. **A análise do filme**. Lisboa: Texto e Grafia, 2010.
- BAPTISTA, M. O cinema de Quentin Tarantino. In: KURTINAITIS, M. **Mundo Tarantino**. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2013, p. 117-133.
- BAPTISTA, M. O cinema de Quentin Tarantino e suas três principais formas de representação: as cenas do cotidiano, os momentos exploitation e o jogo num cinema de gênero paródico. **Revista Contracampo**, 2002, p. 99-109.
- BARTHOLEYNS, G. The instant past: nostalgia and digital retro photography. In: NIEMEYER, K. **Media and nostalgia: yearning for the past, present and future**. New York: Palgrave Macmillan, 2014.
- BARRIBEAU, T. Kodak to reportedly stop acetate production for film. **Popular Photography**. 12 de junho de 2013. Disponível em: <popphoto.com/news/2013/06/kodak-to-reportedly-stop-acetate-production-film/> Acesso em 01 jul., 2021.
- BRAY, H. Big-screen experience of 'The Hateful Eight' built in Boston. **Boston Globe**. 17 Novembro 2015. Disponível em: <bostonglobe.com/business/2015/11/17/big-screen-blockbuster-built-boston/yKjwEGYsoZtAEiFJXZIEHJ/story.html> Acesso em 20 abr., 2022.
- BASCHIERA, S; CAODURO, E. Retro, faux-vintage, and anachronism: When cinema looks back. **NECSUS: European Journal of Media Studies**, Amsterdam, n.2, p.143-163, 2015.
- BAUDRY, J. L. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, I. (org) **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- BAXANDALL, M. **Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- BELTON, J. Digital cinema: a false revolution. **October**, Cambridge, v.100, 2002, p.98-114.
- BENJAMIN, B. Large format: Ultra Panavision 70. **American Cinematographer**. 25 Janeiro 2016. Disponível em: <ascmag.com/blog/the-film-book/ultra-panavision-70> Acesso em 20 abr., 2022.

BISKIND, P. **Como a geração sexo, drogas e rock'n'roll salvou Hollywood**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

BOLTER, J. D; GRUSIN, R. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BORDWELL, D. **Poetics of cinema**. New York: Routledge, 2008a.

BORDWELL, D. **Figuras traçadas na luz**: a encenação no cinema. Campinas: Papirus, 2008b.

BORDWELL, D. **Pandora's digital box**: films, files and the future of movies. Madison: The Irving Way Institute Press, 2012.

BORDWELL, D. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Unicamp, 2013.

BORDWELL, D; THOMPSON, K; SMITH, F. **Film Art**: an introduction. New York: McGraw Hill Education, 2017.

BOYM, S. **The future of nostalgia**. New York: Basic Books, 2001.

BOYM, S. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia**: International Journal of Theory and History of Historiography, v. 10, n. 23, 4 jul., 2017.

BRODE, D. **Shooting stars of the small screen**: encyclopedia of tv western actors (1946-present). Austin: University of Texas Press, 2009.

CARROLL, N. The future of allusion: hollywood in the seventies (and beyond). **October**, v. 20, 1982, p. 51-81.

CAPELATO, M. H. *et al.* **História e cinema**: dimensões históricas do audiovisual. São Paulo: Alameda, 2007.

CARREIRO, R. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. **Significação**. v. 40, n. 40, 2013.

CARUSO, C. **O filme de família**: o fascínio da preservação da imagem, histórias e memórias. 2012. 80f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2012.

CASTELLANO, M; MEIMARIDIS, M. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix. **Revista GEMInIS**: São Carlos, v. 8, n. 1, 2017.

COOK, P. **Screening the past**: memory and nostalgia in cinema. 1a ed. New York: Taylor & Francis Inc, 2005.

DAVIS, F. **Yearning for yesterday**: a sociology of nostalgia. New York: Free Press, 1979.

DASSANOWSKI, R. **Quentin Tarantino's Inglourious Basterds**: a manipulation of metacinema. New York: Continuum, 2012.

D'ORAZIO, D. Fujifilm to cease production of cinema film as digital continues to take over movie industry. **The Verge**. 13 de setembro de 2012. Disponível em: <theverge.com/2012/9/13/3329070/fujifilm-ceases-production-of-film-projection-digital-competition> Acesso em 01 jul., 2021.

ELSAESSER, T; HAGENER, M. **Film theory**: an introduction through the senses. Nova York: Routledge, 2015.

ELSAESSER, T. **O cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Sesc, 2018.

ELSAESSER, T. The new film history. In: **Sight and Sound** 55, n. 4, 1986, p. 246-251.

ERNST, W. Arqueografia da mídia: Método e máquina versus história e narrativa da mídia. Trad. Natália Aly. **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 14, jul.-dez., 2016, p. 42-62.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FREY, M. The authenticity feeling: language and dialect in the historical film. **Research in Film and History**. New Approaches (2018), S. 1–48. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14811>.

FRITZ, B. Movie Film, at Death's Door, Gets a Reprieve. **The Wall Street Journal**. 29 Julho 2014. Disponível em: <wsj.com/articles/kodak-movie-film-at-deaths-door-gets-a-reprieve-1406674752> Acesso em 20 abr., 2022.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do Saber**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

GAUDREAU, A; MARION, P. **The end of cinema**: a medium in crisis in the digital age. New York: Columbia University Press, 2015.

GRAINGE, P. “Nostalgia and style in retro America: moods, modes and media recycling”. **Journal of American Culture**, 23 (1). 2000, p. 27-34.

GRASER, M. Digital ‘menace’ unveiled: new projection system, print heralded as film's 'future'. **Variety**. 18 de junho de 1999. Disponível em: <variety.com/1999/film/news/digital-menace-unveiled-1117503236/>. Acesso em 01 jul., 2021.

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

GOMES, L. “Um prato que se come frio”: a dimensão da violência nos filmes de Quentin Tarantino. 2006. 204f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2006.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2010.

GUNTER, J. **Super 8**: the modest medium. Paris: UNESCO, 1976.

GUTHRIE, C. Narratives of rupture: Tarantino's counterfactual histories and the American historical imaginary, **Rethinking History**, 23:3, 2019, p. 3.

HEIJDEN, T. Technostalgia of the present: from technologies of memory to a memory of technologies. *In: NECSUS: European Journal of Media Studies*, Amsterdam, n. 2, 2015, p. 103-121.

HEIJDEN, T. The Historical and Cultural Dynamics of Home Movies. **C²DH**. 10 maio 2017. Disponível em: <c2dh.uni.lu/thinkering/historical-and-cultural-dynamics-home-movies#footnote2_tdmxzo>. Acesso em 19 abr., 2022.

HERTZ, G; PARIKKA, J. Mídia zumbi: desvio de circuito da arqueologia da mídia para um método de arte. Trad. Alessandro Mancio de Camargo. **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, São Paulo, n. 14, jul.-dez., 2016, p. 98-113.

HERZOG, T. "What shall the history books read?": the debate over *Inglorious Basterds* and the limits of representation. *In: DASSANOWSKI, R. Quentin Tarantino's Inglourious Basterds: a manipulation of metacinema*. New York: Continuum, 2012. p.271-296.

HURTREZ, L. **Film analysis in english**. Paris: Ophrys, 2013.

JAMESON, F. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2000.

KANSTEINER, W. History, memory, and film: a love/hate triangle. **Memory Studies**, Estados Unidos, v. 11, 2018, p. 131-136.

KASTRENAKES, J. Quentin Tarantino defends the decision to shoot — and screen — *The Hateful Eight* on 70mm film. **The Verge**. 11 de julho de 2015. Disponível em: <theverge.com/2015/7/11/8934937/hateful-eight-quentin-tarantino-comic-con-2015> Acesso em 01 jul., 2021.

KEIGHTLEY, E; PICKERING, M. The modalities of nostalgia. **Current Sociology**, 54, 2006, p. 919-941.

KITTLER, F. **Gramofone, filme, typewriter**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019.

KNOWLES, K. Slow, methodical and mulled over: analogue film practice in the age of the digital. **Cinema Journal**, Texas, vol. 55, n. 2, 2016, p. 146-151.

LANDSBERG, A. **Prosthetic memory: the transformation of american remembrance in the age of mass culture**. New York: Columbia University Press, 2004.

LANDSBERG, A. Cinematic temporality: modernity, memory and the nearness of the past. *In: KEIGHTLEY, E. Time, media and modernity*. New York: Palgrave Macmillan, 2012, p. 85-101.

LANDSBERG, A. **Engaging the past: mass culture and the production of historical knowledge**. New York: Columbia University Press, 2015.

LATTANZIO, R. On this day in 1895, the Lumière brothers debuted their first film and changed the world. **Indie Wire**. 22 de março de 2020. Disponível em: <indiewire.com/2020/03/lumiere-brothers-workers-leaving-factory-anniversary-1202219698/>. Acesso em 01 jul., 2021.

LE GOFF, J. **História e memória**. Campinas: Editora UNICAMP, 1990.

LE GOFF, J; NORA, P. **História: novos objetos**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

LE GOFF, J; NORA, P. **História: novos problemas**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

LE GOFF, J; NORA, P. **História: novas abordagens**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.

LOERTSCHER, M. *et al.* As film goes byte: the change from analog to film perception. **Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts**. vol. 10, n. 4, nov., 2016.

MACHADO, A. **Pré-cinemas e pós cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MARILL, A. **Television westerns: six decades of sagebrush, sheriffs, scalawags and sidewinders**. Lanham: Scarecrow Press, 2011.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2005.

MCROY, J. The kids of today should defend themselves against the '70s simulating auras and marketing nostalgia in Robert Rodriguez and Quentin Tarantino's Grindhouse. *In*: Hantke, S. (ed). **American horror film: the genre at the turn of the millennium**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2010.

MENDES, A. Mais uma “outra” história do cinema? *In*: ELSAESSER, T. **O cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Sesc, 2018.

MENKE, M. Seeking comfort in past media: modelling media nostalgia as a way of coping with media change. **International Journal of Communication**, 11, 2017, p.626-646.

MORAIS, J. Pistas teóricas e indícios analíticos para investigações acerca do cinema de Quentin Tarantino. **Revista Fênix**, v. 17, ano 17, n. 2, 2020.

MUSSE, C; SANTOS, A. Memória e filmes domésticos em Super 8: a família Assis em Juiz de Fora (MG). **Revista Observatório**, v. 1, n. 3, 2015.

MUSSE, C; MUSSE, M. Memórias ressignificadas: as narrativas de Super 8 na web 2.0. **Conexão – Comunicação e Cultura**, v. 13, n. 26, 2014.

NAMA, A. **Race on the QT: blackness and the films of Quentin Tarantino**. Austin: University of Texas Press, 2015.

NAPOLITANO, M. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. *In*: CAPELATO, M. H. *et al.* **História e cinema: dimensões históricas do audiovisual**. São Paulo: Alameda, 2007.

NATIONAL film preservation foundation. **The film preservation guide**: the basics for archives, libraries, and museums. San Francisco, 2003.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

NIEMEYER, K. **Media and nostalgia**: yearning for the past, present and future. New York: Palgrave Macmillan, 2014, p. 51-69.

NIEMEYER, K. “A theoretical approach to vintage: From oenology to media”. **NECSUS**. European Journal of Media Studies, 4 (2), 2015, p. 85-102.

OLIVEIRA JR., L. A Jukebox de Tarantino. In: KURTINAITIS, M. **Mundo Tarantino**. São Paulo: Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2013, p. 43-57.

PAGELLO, F. **Quentin Tarantino and film theory**: aesthetics and dialectics in late postmodernity. London: Palgrave Macmillan, 2020.

PAIKKA, J. **What is media archeology?** Cambridge: Polity Press, 2012.

PIERSON, M. A production designer’s cinema: historical authenticity in popular films set in the Past. In: KING, G. (ed). **The spectacle of the real**: from Hollywood to reality TV and beyond. Bristol: Intellect, 2005, p. 139-149.

REIS, F; LIMA, P. Nova Hollywood. In: **Easy Riders: o cinema da Nova Hollywood**. Centro Cultural Banco do Brasil, 2015.

REYNOLDS, S. **Retromania**: pop culture’s addiction to its own past. London: Faber and Faber, 2011.

PICKERING, M; KNEIGHTLEY, E. The modalities of nostalgia. **Current Sociology**, v. 54, n. 6, 2006, p. 919-941.

PURE CINEMA PODCAST. **New Beverly Calendar: July, 2019**. Entrevistado: Quentin Tarantino. Entrevistadores: Elric Kane, Brian Saur, Phil Blankenship e Jules McLean. [S.I]: New Beverly, 3 de julho de 2019. Podcast. Disponível em: <thenewbev.com/blog/2019/07/pure-cinema-podcast-july-2019-with-quentin-tarantino/>. Acesso em 01 jul., 2021.

RICHARDSON, R. Robert Richardson sized up the scenes in ‘Hateful Eight’ and went for the big shot. [Entrevista concedida a] Sam Adams. **Los Angeles Times**. 16 fevereiro 2016. Disponível em: <latimes.com/entertainment/envelope/la-en-craft-hateful-eight-20160216-story.html> Acesso em 20 abr., 2022.

RICHARDSON, R. Robert Richardson, Barbara Ling, Shannon McIntosh & David Heyman On “Once Upon a Time in Hollywood”. [Entrevista concedida a] Rick Camilleri. **Build Series**. 25 de julho de 2019a. Disponível em: <youtube.com/watch?v=fKmtDHFU3Io&t=16s> Acesso em 20 abr., 2022.

RICHARDSON, R. Richardson creates a retro look with a twist for Once Upon A Time In... Hollywood. [Entrevista concedida a] **Panavision**. 2019b. Disponível em:

<panavision.com/richardson-creates-retro-look-twist-once-upon-time-inhollywood> Acesso em 20 abr., 2022.

RICHARDSON, R. Once Upon A Time In Hollywood DP Robert Richardson discusses Quentin Tarantino's retirement & his perpetual fear when shooting on film [Entrevista concedida a] Matt Groblar. **Deadline**. 30 Outubro 2019c. Disponível em: <<https://deadline.com/2019/10/once-upon-a-time-in-hollywood-cinematographer-robert-richardson-quentin-tarantino-interview-news-1202771140/>> Acesso em 20 abr., 2022.

RICHARDSON, R. . Once Upon A Time In Hollywood DP Robert Richardson discusses Quentin Tarantino's retirement & his perpetual fear when shooting on film [Entrevista concedida a] Matt Groblar. **Deadline**. 30 Outubro 2019c. Disponível em: <<https://deadline.com/2019/10/once-upon-a-time-in-hollywood-cinematographer-robert-richardson-quentin-tarantino-interview-news-1202771140/>> Acesso em 20 abr., 2022.

RICHARDSON, R. Once Upon A Time In Hollywood: cinematographer Robert Richardson discusses shooting Quentin Tarantino's throwback L.A. fairytale. [Entrevista concedida a] Todd Gilchrist. **The Playlist**. 26 Julho 2019d. Disponível em: <theplaylist.net/once-upon-hollywood-cinematographer-robert-richardson-20190726/2/> Acesso em 20 abr., 2022.

RICHARDSON, R. Robert Richardson on Quentin Tarantino's specificity, 1960s TV, and 35mm vs 70mm vs DCP. [Entrevista concedida a] Nick Newman. **The Filmstage**. 26 Julho 2019e. Disponível em: <thefilmstage.com/robert-richardson-on-quentin-tarantinos-specificity-1960s-tv-and-35mm-vs-70mm-vs-dcp/> Acesso em 20 abr., 2022.

RODOWICK, D. **The virtual life of film**. Cambridge: Harvard University Press, 2007.

ROSENSTONE, R. **History on film/film on history**. Harlow: Pearson Education, 2006.

ROSENSTONE, R. **Visions of the past: the challenge of film to our idea history**. Cambridge: Harvard University Press, 1995.

ROSENSTONE, R; PARVULESCU, C. **A companion to the historical film**. Malden: John Wiley and Sons, 2013.

SALES, T; SILVA, M. O uso da película na produção de filmes originais Netflix. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 23, 2020. DOI: 10.5216/ci.v22.66226.

SALES, T; SILVA, M. **O formato de captação analógico em filmes históricos contemporâneos: um estudo das obras lançadas entre 2013 e 2019**. No prelo.

SANTOS, F; PONTE, C. A Segunda Guerra Mundial de Tarantino: pastiche em Bastardos Inglórios. **Revista Palimpsesto**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 35, 2021, p.642-655.

SAUL, H. Cannes 2014: Quentin Tarantino declares 'cinema is dead' ahead of Pulp Fiction screening. **Independent**. 25 Maio 2014. Disponível em: <independent.co.uk/arts-entertainment/films/cannes-2014-quentin-tarantino-declares-cinema-is-dead-ahead-of-pulp-fiction-screening-9430049.html> Acesso abr., 2022.

SCHREY, D. Analogue nostalgia and the aesthetics of digital remediation. *In*: NIEMEYER, K. **Media and nostalgia**: yearning for the past, present and future. New York: Palgrave Macmillan, 2014.

SMITH, N. Quentin Tarantino blasts digital projection at Cannes: 'It's the death of cinema.'. **Indie Wire**. 23 de maio de 2014. Disponível em: <indiewire.com/2014/05/quentin-tarantino-blasts-digital-projection-at-cannes-its-the-death-of-cinema-26176/> Acesso em 01 jul., 2021.
STODDARD, J; MARCUS, A. More than "showing what happened": exploring the potential of teaching history with film. **The High School Journal**, North Carolina, v. 93, n. 2, jan.-fev., 2010, p. 83-90.

STUBBS, J. **Historical film**: a critical introduction. New York: Bloomsbury, 2013.

TARANTINO, Q. Quentin Tarantino says to expect just two more films. [Entrevista concedida a] Elsa Keslassy. **Variety**. 12 Julho 2016. Disponível em: <variety.com/2016/film/festivals/quentin-tarantino-hateful-eight-inglourious-basterds-jerusalem-1201812560/> Acesso em 20 abr., 2022.

TARANTINO, Q. Quentin Tarantino goes deep on Hollywood and why he is a 'director, not a selector. [Entrevista concedida a] Chris O'Falt. **Indiewire**. 20 Dezembro 2019a. Disponível em: <indiewire.com/2019/12/once-upon-a-time-in-hollywood-quentin-tarantino-robert-richardson-interview-filmmaker-toolkit-podcast-episode-103-1202198584/> Acesso em 20 abr., 2022.

TARANTINO, Q. Quentin Tarantino, Brad Pitt, and Leonardo DiCaprio take you inside Once Upon a Time...In Hollywood. [Entrevista concedida a] Michael Hainey. **Esquire**. 21 Maio 2019b. Disponível em: <esquire.com/entertainment/movies/a27458589/once-upon-a-time-in-hollywood-leonardo-dicaprio-brad-pitt-quentin-tarantino-interview/> Acesso em 20 abr., 2022.

TARANTINO, Q. Quentin Tarantino and Margot Robbie on the real Sharon Tate. [Entrevista concedida a] **Little White Lies**. 12 Agosto 2019c. Disponível em: <lwlies.com/articles/quentin-tarantino-margot-robbie-once-upon-a-time-in-hollywood-sharon-tate-the-wrecking-crew/> Acesso em 20 abr., 2022.

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papirus, 2002.

WHEN and how the film business went digital. **Stephen Follows**. 9 janeiro 2017. Disponível em: <stephenfollows.com/film-business-became-digital/>. Acesso em 19 abr., 2022.

ZIELINSKI, S. **Arqueologia da mídia**: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. Trad. Carlos D. Szlak. São Paulo: Annablumme, 2006.

APÊNDICES

APÊNDICE A – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2019

Título	Direção	Diretor de Fotografia/Câmera (em caso de captação analógica)	Pertence ao gênero de filmes históricos?	Tipo de Captação
1. Vingadores: Ultimato	Anthony e Joe Russo		não	digital
2. O Rei Leão	Jon Favreau		não	digital
3. Homem-Aranha: Longe de Casa	Jon Watts		não	digital
4. Capitã Marvel	Anna Boden, Ryan Fleck		não	digital
5. Coringa	Todd Phillips		sim (anos 80)	digital
6. Star Wars: Ascensão Skywalker	J.J Abrams	Dan Mindel/ Arriflex 435 ES, Panavision Panaflex Millennium XL2.	não	analógico 35mm
7. Aladdin	Guy Ritchie		sim	digital
8. Jumanji: Próxima Fase	Jake Kasdan		não	digital
9. Velozes e Furiosos: Hobbs & Shaw	David Leitch		não	digital
10. Terra à Deriva (CH)	Frant Gwo		não	digital
11. Malévola: Dona do Mal	Joachim Ronning		sim	digital
12. IT: Capítulo 2	Andy Muschietti		não	digital
13. My People, My Country (CH)			não	digital
14. Pokémon: Detetive Pikachu	Rob Letterman	Jon Mathieson/Panavision Panaflex Millennium XL2	não	analógico 35mm
15. The Captain (Alemanha)	Robert Schwentke		sim (1945)	digital

16. Alita	Robert Rodriguez		não	digital
17. Godzilla II: Rei dos Monstros	Michael Dougherty		não	digital
18. 1917	Sam Mendes		sim (anos 1910)	digital
19. Era Uma Vez...Em Hollywood	Quentin Tarantino	Robert Richardson/Aaton A-Minima, Arriflex 435, Panavision Panaflex Millennium XL2/16mm, 35mm, 8mm	sim (1969)	analógico 16mm, 35mm, super8.
20. Shazam!	David F. Sandberg		não	digital
21. Dumbo	Tim Burton		sim (1919)	digital
22. John Wick 3: Parabellum	Chad Stahelski		não	digital
23. Entre Facas e Segredos	Rian Johnson		não	digital
24. O Exterminador do Futuro: Destino Sombrio	Tim Miller		não	digital
25. Parasita	Bong Joon Ho		não	digital
26. Nós	Jordan Peele		não	digital
27. MIB: Homens de Preto - Internacional	F. Gary Gay		não	digital
28. X-Men: Fênix Negra	Simon Kinberg		não	digital
29. Vidro	M. Night Shyamalan		não	digital
30. The Bravest (CH)	Tony Chan		não	digital
31. Anabelle 3: De Volta para Casa	Gary Dauberman		sim (1971)	digital
32. Better Days (CH)	Derek Tsang		não	digital
33. Ford vs. Ferrari	James Mangold		sim (1960)	digital
34. Adoráveis Mulheres	Greta Gerwig	Yorick Le Saux/Arricam LT	sim (1862)	analógico 35mm

35. Rocketman	Dexter Fletcher		sim (anos 1960-1990)	digital
36. Downton Abbey	Michael Engler		sim (1912)	digital
37. The White Storm 2: Drug Lords (CH)	Herman Yau		não	digital
38. O Grande Mestre 4	Wilson Wip		sim (1964)	digital
39. Projeto Gemini	Ang Lee		não	digital
40. As Golpistas	Lorene Scafaria		não	digital
41. The Climbers (CH)	Daniel Lee		não	digital
42. Escape Room	Adam Robitel		não	digital
43. Yesterday	Danny Boyle		não	digital
44. Invasão ao Serviço Secreto	Ric Roman Wugh		não	digital
45. Ad Astra	James Gray	Hoyte Van Hoytema/Aaton Penelope, Arricam LT, Arricam ST, Arriflex 435 Advanced/35mm	não	analógico 35mm
46. Midway - Batalha em Alto-Mar	Roland Emmerich		sim (2a Guerra Mundial)	digital
47. Amigos para Sempre	Neil Burger		não	digital
48. A Maldição da Chorona	Michael Chaves		sim (1970)	digital
49. Looking Up (CH)	Chao Deng, Baimei Yu		sim	digital
50. Zumbilândia: Atire Duas Vezes	Ruben Fleischer		não	digital
51. Uma Segunda Chance para Amar	Paul Feig		não	digital
52. Extreme Job (SK)	Byeong-heon Lee		não	digital

53. Dora e a Cidade Perdida	James Bobin		não	digital
54. P Storm (HK)	David Lam		não	digital
55. Magnatas do Crime	Guy Ritchie		não	digital
56. Cemitério Maldito	Kevin Kölsch, Dennis Widmyer		não	digital
57. Bons Meninos	Gene Stupnitsky		não	não
58. Histórias Assustadoras para Contar no Escuro	André Øvredal		sim (1968)	digital
59. Line Walker 2: Invisible Spy (CH)	Jazz Boon		não	digital
60. As Trapaceiras	Chris Addison		não	digital
61. Predadores Assassinos	Alexandre Aja		não	digital
62. A Cinco Passos de Você	Justin Baldoni		não	digital
63. Rambo: Até o Fim	Adrian Grunberg		não	digital
64. Jojo Rabbit	Taika Waititi		sim (1945)	digital
65. A Caminho de Casa	Charles Martin Smith		não	digital
66. Vingança a Sangue- Frio	Hans Peter Moland		não	digital
67. Juntos Para Sempre	Gail Mancuso		não	digital
68. Uma Família em Funeral	Tyler Perry		não	digital
69. Cats	Tom Hooper		sim (1930)	digital
70. As Panteras	Elizabeth Banks		não	digital
71. Doutor Sono	Mike Flanagan		não	digital
72. Do Que Os Homens Gostam	Adam Shankman		não	digital

73. After	Jenny Gage		não	digital
74. Exit (SK)	Sang Geun Lee		não	digital
75. Brincando com Fogo	Andy Fickman		não	digital
76. Um Lindo Dia na Vizinhança	Marielle Heller		sim (1968)	digital
77. War (India)	Siddharth Anand		não	digital
78. A Morte Te Dá Parabéns 2	Christopher Landon		não	digital
79. Ashfall (SK)	Byung-seo Kim, Hae-jun Lee		não	digital
80. Ma	Tate Taylor		não	digital
81. O Escândalo	Jay Roach		não	digital
82. Casamento Sangrento	Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett		não	digital
83. Casal Improvável	Jonathan Levine		não	digital
84. Superação: O Milagre da Fé	Roxann Dawson		não	digital
85. Luta Por Justiça	Destin Daniel Cretton		sim (anos 1980)	digital
86. Joias Brutas	Benny e Josh Safdie	Darius Khondji/Arricam ST, Arricam LT	sim (2012)	analógico 35mm
87. Crime Sem Saída	Brian Kirk		não	digital
88. O Grito	Nicolas Pesce		sim (2004)	digital
89. A Chefinha	Tina Gordon		não	digital
90. Megarromântico	Todd Strauss-Schulson		não	digital
91. A Hora da Sua Morte	Justin Dec		não	digital
92. Midsommar	Ari Aster		não	digital

93. Queen & Slim	Melina Matsoukas	Tad Radcliffe/Pan. P. Mill. XL2	não	sim 35mm
94. Medo Profundo: O Segundo Ataque	Johannes Roberts		não	digital
95. Chasing the Dragon II: Wild Wild Bunch	Jason Kwan		sim (1990)	digital
96. Brinquedo Assassino	Lars Klevberg		não	digital
97. Hellboy	Neil Marshall		não	digital
98. O Caso Richard Jewell	Clint Eastwood		sim (1996)	digital
99. Judy: Muito Além do Arco-Íris	Rupert Goold		sim (1968)	digital
100. Harriet	Kasi Lemmons		sim (1840-1863)	digital

APÊNDICE B – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2018

Título	Direção	Diretor de Fotografia/Câmera (em caso de captação analógica)	Pertence ao gênero de filmes históricos?	Tipo de Captação
1. Vingadores: Guerra Infinita	Anthony e Joe Russo		não	digital
2. Pantera Negra	Ryan Coogler		não	digital
3. Jurassic World: Reino Ameaçado	J.A Bayona		não	digital
4. Aquaman	James Wan		não	digital
5. Bohemian Rhapsody	Bryan Singer		sim (anos 1970-1980)	digital
6. Venom	Ruben Fleischer		não	digital
7. Missão Impossível: Efeito Fallout	Christopher McQuarrie	Rob Hardy/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2,	não	analógico, 35mm

8. Deadpool 2	David Leitch	Jonathan Sela/Pan. P. Millennium XL2	não	digital
9. Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald	David Yates		sim (anos 1930)	digital
10. Homem-Formiga e a Vespa	Peyton Reed		não	digital
11. Jogador No. 1	Steven Spielberg	Janusz Kaminski/Pan. P. Millenium XL2 e PVintage Lenses	não	analógico, 35mm (cenas mundo real)
12. Sequestro no Mar Vermelho (CH)	Dante Lam		não	digital
13. Detective Chinatown	Sicheng Chan		não	digital
14. Megatubarão	Jon Turteltaub		não	digital
15. Bumblebee	Travis Knight		sim (1987)	digital
16. Nasce uma Estrela	Bradley Cooper		não	digital
17. Rampage: Destruição Total	Brad Peyton		não	digital
18. Mamma Mia! Lá Vamos Nós de Novo	Ol Parker		não	digital
19. Hans Solo: Uma História Star Wars	Ron Howard		não	digital
20. 50 Tons de Liberdade	James Foley		não	digital
21. A Freira	Corin Hardy		sim (1952)	digital
22. Monster Hunt 2	Raman Hui		sim	digital
23. O Retorno de Mary Poppins	Rob Marshall		sim (anos 1930)	digital
24. Um Lugar Silencioso	John Krasinski	Charlotte Bruus Christensen/Arriflex 235, Arriflex 35	não	analógico, 35mm

		IIC, Pan. P. Mil. XL2		
25. Green Book: O Guia	Peter Farrelly		sim (1962)	digital
26. Arranha-Céu: Coragem Sem Limites	Rawson Marshall Thurber		não	digital
27. Oito Mulheres e Um Segredo	Gary Ross		não	digital
28. Círculo de Fogo: A Revolta	Steven S. DeKnight		não	digital
29. Maze Runner: A Cura Mortal	Wes Ball		não	digital
30. Tomb Raider: A Origem	Roar Uthag		não	digital
31. Halloween	David Gordon Green		não	digital
32. Podres de Ricos	Jon M. Chu		não	digital
33. Creed II	Steve Caple Jr.		não	digital
34. The Island (CH)	Bo Huang		não	digital
35. Christopher Robin: Um Reencontro Inesquecível	Marc Foster	Matthias Koenigswieser /Pan. 65 HR, Pan. P. Mill. XL2	sim (anos 1950)	analógico, 35mm e 60mm
35. O Protetor 2	Antoine Fuqua		não	digital
36. A Mula	Clint Eastwood		não	digital
37. O Quebra-Nozes e os Quatro Reinos	Lasse Hallström, Joe Johnston	Linus Sandgreen/Arri flex 235, Pan. 65 HR, Pan. P. Mill. XL2	sim (1890)	analógico, 35mm e 60mm
38. Sobrenatural: A Última Chave	Adam Robitel		sim (1953-60)	digital
39. O Predador	Shane Black		não	digital
40. Johnny English 3.0	David Kerr		não	digital
41. Operação Red Sparrow	Francis Lawrence		não	digital

42. More Than Blue (Taiwan)	Gavin Lin		não	digital
43. A Primeira Noite de Crime	Gerard McMurray		não	digital
44. How Long Will I Love U (China)	Lun Su		não	digital
45. Uma Dobra no Tempo	Ava DuVernay		não	digital
46. O Mistério do Relógio na Parede	Eli Roth		sim (1955)	digital
47. De Repente Uma Família	Sean Anders		não	digital
48. A Cool Fish	Xiaozhi Rao		não	digital
49. A Noite do Jogo	John Francis Daley, Jonathan Goldstein		não	digital
50. The Monkey King 3 (China)	Soi Cheang		não	digital
51. O Primeiro Homem	Damien Chazelle	Linus Sandgreen/ Aaton A-Minima, Aaton Penelope, Arricam LT, Arriflex 416 Plus, Arriflex 416 Plus	sim (anos 1960)	analógico, 16mm, 35mm, 60mm
52. Do Jeito Que Elas Querem	Bill Holdermann		não	digital
53. Operação Supletivo: Agora Vai!	Malcolm D. Lee		não	digital
54. Alfa	Albert Hughes		sim (pré-história)	digital
55. Along With the Gods: The Last 49 Days	Yong-hwa Kim		não	digital
56. Um Pequeno Favor	Paul Feig		não	não
57. A Favorita	Yorgos Lanthimos	Robbie Ryan/Arricam LT, Arricam ST, Pan. P. Mill. XL2	sim (século XVIII)	analógico, 35mm
58. Verdade ou Desafio	Jeff Wadlow		não	não

59. Sexy por Acidente	Abby Kohn		não	não
60. Não Vai Dar	Kay Cannon		não	não
61. Infiltrado na Klan	Spike Lee	Chayse Irvin/Aaton Penelope, Aaton Xtr, Arricam LT, Pan. P. Mill. XL2	sim (1979)	analógico, 16mm e 35mm
62. Goosebumps 2: Halloween Assombrado	Ari Sandel		não	digital
63. Shadow (CH)	Yimou Zhang		sim	digital
64. Homem ao Mar (remake)	Rob Greenberg		não	digital
65. Detective Dee: The Four Heavenly Kings (HK)	Hark Tsui		sim	digital
66. Robin Hood: A Origem	Otto Bathurst		sim	digital
67. Eu Só Posso Imaginar	Andrew Erwin		não	digital
68. Máquinas Mortais	Christian Rivers		não	digital
69. Covil de Ladrões	Christian Gudegast		não	digital
70. Hereditário	Ari Aster		não	digital
71. Te Peguei!	Jeff Tomsic		não	digital
72. Sanju	Rajkumar Hirani		sim	digital
73. Vice	Adam McKay	Greig Fraser/Arricam LT, Arricam ST, Arriflex 235, 416, 435	sim (2000)	analógico, 16mm, 35mm, 8mm
74. As Viúvas	Steve McQueen	Sean Bobbit/Arricam ST, Arricam LT	não	analógico, 35mm
75. Sicário: Dia do Soldado	Stefano Sollima		não	digital
76. Buscando...	Aneesh Chaganty		não	digital
77. Meu Ex É Um Espião	Susanna Fogel		não	digital

78. Uma Nova Chance	Peter Segal		não	digital
79. Assunto de Família	Hirokazu Koreeda	Ryûto Kondô/Arrica m ST, Arriflex 535	não	analógico, 35mm
80. 12 Heróis	Nicolai Fuglsig		sim (2001)	digital
81. Com amor, Simon	Greg Berlanti		não	digital
82. 22 Milhas	Peter Berg		não	digital
83. Alma da Festa	Ben Falcone		não	digital
84. Cafarnaum (Líbano)	Nadine Labaki		não	digital
85. Vidas à Deriva	Baltasar Kormákur		sim (1983)	digital
86. 15h17: Trem Para Paris	Clint Eastwood		não	digital
87. A Justiceira	Pierre Morel		não	digital
88. Slender Man: Pesadelo Sem Rosto	Sylvain White		não	digital
89. Invasão	James McTeigue		não	digital
90. Era Uma Vez um Deadpool (Re-release Deadpool 2)	David Leitch		não	digital
91. Desejo de Matar	Eli Roth		não	digital
92. Assassinato às Cegas (Índia)	Sriram Raghavan		não	digital
93. Golden Job (HK)	Kar Lok Chin		não	digital
94. Duas Rainhas	Josie Rourke		sim (1569)	digital
95. Tio Drew			não	digital
96. Acrimônia - Ela Quer Vingança	Tyler Perrt		não	digital
97. A Maldição da Casa Winchester	Michael Spierig		sim (1906)	digital
98. Aniquilação	Alex Galand		não	digital
99. Cadáver	Diederik Van		não	digital

	Rooijen			
--	---------	--	--	--

APÊNDICE C – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2017

Título	Direção	Diretor de Fotografia/Câmera (em caso de captação analógica)	Pertence ao gênero de filmes históricos?	Tipo de Captação
1. Star Wars: Os Últimos Jedi	Rian Johnson	Steve Yedlin/Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm e 65mm
2. A Bela e a Fera	Bill Condon		sim, (século XVIII)	digital
3. Velozes & Furiosos 8	F. Gary Gray		não	digital
4. Jumanji: Bem-Vindo à Selva	Jake Kesdan		não	digital
5. Homem-Aranha: De Volta ao Lar	Jon Watts		não	digital
6. Lobo Guerreiro 2	Jing Wu		não	digital
7. Guardiões da Galáxia Vol.2	James Gunn		não	digital
8. Thor: Ragnarok	Taika Waititi		não	digital
9. Mulher-Maravilha	Patty Jenkins	Matthew Jenson/Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2	sim (anos 1910)	analógico, 35mm
10. Piratas do Caribe: A Vingança de Salazar	Joachim Rønning, Espen Sandberg		sim (século XVIII)	digital
11. IT: A Coisa	Andy Muschietti		sim (1989)	digital
12. Liga da Justiça	Zack Snyder	Fabian Wagner/Arriflex 435	não	analógico, 35mm

13. Logan	James Mangold		não	digital
14. Transformers: O Último Cavaleiro	Michael Bay		não	digital
15. Kong: A Ilha da Caveira	Jordan Vogt-Roberts		sim (anos 70)	digital
16. Dunkirk	Christopher Nolan	Hoyte van Hoytema/IMA X MKIV, IMAX MSM, Pan. 65 HR,	sim (1940)	analógico, 65mm
17. Planeta dos Macacos: A Guerra	Matt Reeves		não	digital
18. O Rei do Show	Michael Gracey		sim, (1850)	digital
19. Kingsman: O Círculo Dourado	Matthew Vaughn		não	digital
20. A Múmia	Alex Kurtzman	Ben Seresin/ Arriflex 235, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
21. 50 Tons Mais Escuros	James Foley		não	digital
22. Assassinato no Expresso do Oriente	Kenneth Branagh	Haris Zambarloukos/ Pan. 65 HR, 65 Studio	sim (1935)	analógico, 65mm
23. XxX: Reativado	D. J. Caruso		não	digital
24. The Ex-File 3: Return of The Exes (CH)	Yu-sheng Tian		não	digital
25. Annabelle 2: Criação do Mal	David F. Sandberg		sim, (1955)	digital
26. Extraordinário	Stephen Chbosky		não	digital
27. Fragmentado	M. Night Shyamalan		não	digital
28. Blade Runner 2049	Denis Villeneuve		não	digital
29. Kong Fu Yoga (CH)	Stanley Tong		não	digital
30. Corra!	Jordan Peele		não	digital
31. Baahubali 2: A Conclusão (Índia)	S.S Rajamouli		sim	digital

32. Viagem ao Ocidente: Capítulo Demoníaco (CH)	Hark Tsui		sim	digital
33. Alien: Covenant	Ridley Scott		não	digital
34. Youth (Alemanha)	Alain Gsponer		não	digital
35. Em Ritmo de Fuga	Edgar Wright	Bill Pope/Arricam LT, Arricam ST, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
36. Valerian e a Cidade dos Mil Planetas	Luc Besson		não	digital
37. Tempestade: Planeta em Fúria	Dean Devlin		não	digital
38. Quatro Vidas de um Cachorro	Lasse Hallstrom		não	digital
39. A Forma da Água	Guillermo del Toro		sim (anos 1960)	digital
40. A Escolha Perfeita 3	Trish Sie		não	digital
41. Dupla Explosiva	Patrick Hughes		não	digital
42. Pai em Dose Dupla 2	Sean Anders		não	digital
43. The Post: A Guerra Secreta	Steven Spielberg	Janusz Kaminski/Pan. P. Mill. XL2	sim (1971)	analógico, 35mm
44. Baywatch: S.O.S Malibu	Seth Gordon		não	digital
45. John Wick: De Volta ao Jogo	Chad Stahelski, David Leitch		não	digital
46. A Vigilante do Amanhã	Rupert Sanders		não	digital
47. Três Anúncios para um Crime	Martin McDonagh		não	digital
48. Duckweed	Han Han		sim (1990)	digital
49. O Destino de Uma Nação	Joe Wright		sim (1940)	digital
50. Rei Arthur: A Lenda da Espada	Guy Ritchie		sim	digital

51. O Estrangeiro	Martin Campbell		não	digital
52. Power Rangers	Dean Israelite		não	digital
53. A Viagem das Garotas	Malcolm D. Lee		não	digital
54. Feito na América	Doug Liman		sim (anos 1980)	digital
55. Perfeita é a Mãe 2	Jon Lucas, Scott Moore		não	digital
56. A Morte Te Dá Parabéns	Christopher Landon		não	digital
57. Superestrela Secreta (Índia)	Advait Chandan		não	digital
58. O Passageiro	Jaume Collet-Serra		não	digital
59. A Torre Negra	Nikolaj Arcel		não	digital
60. Buddies In India (CH/Índia)	Baoqiang Wang		não	digital
61. Along with the Gods: The Two Worlds	Yong-hwa Kim		não	digital
62. Jogos Mortais: Jigsaw	Michael e Pete Spierig		não	digital
63. Vida	Daniel Espinosa		não	digital
64. Atômica	David Leitch		sim (1989)	digital
65. A Cabana	Stuart Hazeldine		não	digital
66. S.M.A.R.T. Chase: Perseguição Explosiva	Charles Martin		não	digital
67. Tinger Zinda Hai (Índia)	Ali Abbas Zafar		não	digital
68. O Motorista de Táxi (SK)	Hun Jang		sim (1980)	digital
69. Despedida em Grande Estilo	Zach Braff		não	digital
70. O Chamado 3	F. Javier Gutiérrez		não	digital
71. Loucos e Perigosos	Mark Cullen		não	digital
72. Lady Bird: A Hora de	Greta Gerwig		sim	digital

Voar			(2002)	
73. O Assassino: O Primeiro Alvo	Michael Cuesta		não	digital
74. Victoria e Abdul: O Confidente da Rainha	Stephen Frears		sim (1887)	digital
75. Depois Daquela Montanha	Hany Abu-Assad		não	digital
76. Como se tornar um conquistador	Ken Marino		não	digital
77. Medo Profundo	Johannes Roberts		não	digital
78. Tudo e Todas as Coisas	Stella Meghie		não	digital
79. Viagem das Loucas	Jonathan Levine		não	digital
80. A Grande Jogadas	Aaron Sorkin		não	digital
81. The Devotion of Suspect X (CN)	Alec Su		não	digital
82. Shock Wave (HK)	Herman Yau		não	digital
83. Goldbuster (CN)	Sandra Kwan Yue Ng		não	digital
84. Todo o Dinheiro do Mundo	Ridley Scott		sim (1973)	digital
85. Doentes de Amor	Michael Showalter		não	digital
86. Confidential Assignment (SK)	Sung-hoon Kim		não	digital
87. All Eyez on Me: A História de Tupac	Benny Boom		sim (1995)	digital
88. Pequena Grande Vida	Alexander Payne		não	digital
89. Eu, Tonya	Craig Gillespie	Nicolas Karakatsanis/ Arricam LT, Arriflex 235	sim (1994)	analógico, 35mm
90. Logan Lucky: Roubo em Família	Steven Soderbergh		não	digital
91. Boo 2! O Halloween de Madea	Tyler Perry		não	digital

92. Trama Fantasma	Paul Thomas Anderson	Pan. P. Mill. XL2	sim (anos 1950)	analógico, 35mm
93. A Noite é Delas	Lucia Aniello		não	digital
94. The Thousand Faces of Dunjia (HK)	Woo-Ping Yuen		sim	digital
95. The Battleship Island (SK)	Seung-wan Ryoo		sim	digital
96. Além da Morte	Niels Arden Oplev		não	digital
97. Mãe!	Darren Aronofsky	Matty Libatique/Arri cam LT, Arriflex 416	não	analógico, 35mm, 16mm
98. Terra Selvagem	Taylor Sheridan		não	digital
99. Battle of Memories	Leste Chan		não	digital
100. Boneco de Neve	Tomas Alfredson		não	digital

APÊNDICE D – As 100 maiores bilheteria de longas-metragens em live action lançados em 2016

Título	Direção	Diretor de Fotografia/Câmera (em caso de captação analógica)	Pertence ao gênero de filmes históricos?	Tipo de Captação
1.Capitão América: Guerra Civil	Anthony e Joe Russo		não	digital
2.Rogue One: Uma História Star Wars	Gareth Edwards		não	digital
3. Mogli - O Menino Lobo	Jon Faveau		não	digital
4. Batman vs Superman: A Origem da Justiça	Zack Snyder	Larry Fong/Arriflex 416, 435, Pan. P. Mill. XL2, Pan. P. Sys. 65 Studio	não	analógico, 16mm, 35mm, 60mm
5. Animais Fantásticos e Onde Habitam	David Yates		sim (anos 1920)	digital
6. Deadpool	Tim Miller		não	digital
7. Esquadrão Suicida	David Ayer	Roman Vasyanov/Arriflex 435, Pan. P. Mill.	não	analógico 35mm

		XL2		
8. Doutor Estranho	Scott Derrickson		não	digital
9. As Travessuras de Uma Sereia (CH)	Stephen Chow		não	digital
10. X-Men: Apocalipse	Bryan Singer		sim, (anos 1980)	digital
11. La La Land: Cantando Estações	Damien Chazelle	Linus Sandgren/Aaton A-Minima, Pan. P. Mill XL2	não	analógico, 16mm, 35mm
12. Warcraft: O Primeiro Encontro de Dois Mundos	Duncan Jones		sim	digital
13. Jason Bourne	Paul Greengrass	Barry Ackroyd, Aaton Penelope, Aaton XTR,	não	analógico 35mm, 16mm
14. Independence Day: O Ressurgimento	Roland Emmerich		não	digital
15. A Lenda de Tarzan	David Yates		sim, (1890)	digital
16. Star Trek: Sem Fronteiras	Justin Lin		não	digital
17. A Grande Muralha	Yimou Zhang		sim	digital
18. Truque de Mestre: O 2o Ato	Jon M. Chu		não	digital
19. Invocação do Mal 2	James Wan		sim (1977)	digital
20. Resident Evil 6: O Capítulo Final	Paul W.S Anderson		não	digital
21. Dangal (India)	Nitesh Tiwari		não	digital
22. Passageiros	Morten Tyldum		não	digital
23. Alice Através do Espelho	James Bobin		não	digital
24. As Tartarugas Ninja: Fora das Sombras	Dave Green		não	digital
25. O Lar das Crianças Peculiares	Tim Burton		sim (1943)	digital

26. Sully: O Herói do Rio Hudson	Clint Eastwood		sim (2009)	digital
27. Assassin's Creed	Justin Kurzel		não	digital
28. Estrelas Além do Tempo	Theodore Melfi	Mandy Walker/Arriflex 416, Pan. P. Mill. XL2	sim (anos 1960)	analógico, 16mm e 35mm
29. Caça-Fantasmas	Paul Feig		não	digital
30. Inferno	Ron Howard		não	digital
31. Um Espião e Meio	Rawson Marshall Thurber		não	digital
32. O Bebê de Bridget Jones	Sharon Maguire		não	digital
33. Como Eu Era Antes de Você	Thea Sharrock		não	digital
34. Invasão a Londres	Babak Najafi		não	digital
35. A Chegada	Denis Villeneuve		não	digital
36. O Bom Gigante Amigo	Steven Spielberg		sim (1983)	digital
37. O Rei Macaco 2: A Lenda Continua (CH)	Soi Cheang		não	digital
38. Perfeita é a Mãe!	Jon Lucas, Scott Moore		não	digital
39. Até o Último Homem	Mel Gibson		Sim, Segunda Guerra Mundial	digital
40. A Série Divergente: Convergente	Robert Schwentke		não	digital
41. Operação Mekong (CH)	Dante Lam		não	digital
42. A Garota no Trem	Tate Taylor	Charlotte Bruus Christensen/Arricam ST, Arricam LT	não	analógico, 35mm
43. O Caçador e a Rainha	Credic Nicolas-Troyan		sim	digital

44. Sete Homens e um Destino	Antoine Fuqua	Mauro Fiore/Arriflex 235, Pan. P. Mill. XL2	sim (1879)	analógico, 35mm
45. Jack Reacher: Sem Retorno	Edward Zwick	Oliver Wood/Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
46. O Homem nas Trevas	Fede Alvarez		não	digital
47. O Contador	Gavin O'Connor	Seamus McGarvey/Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
48. Quando as Luzes se Apagam	David F. Sandberg		não	digital
49. Meu Amigo, o Dragão (remake)	David Lowery		sim (anos 1980)	digital
50. Lion: Uma Jornada para Casa	Garth Davis		não	digital
51. Assassino a Preço Fixo 2: A Ressurreição	Dennis Gansel		não	digital
52. Horizonte Profundo: Desastre no Golfo	Peter Berg		sim, (2010)	digital
53. Aliados	Robert Zemeckis		sim (anos 1940)	digital
54. I Belonged to You (CH)	Yibai Zhang		não	digital
55. Águas Rasas	Jaume Collet-Serra		não	digital
56. 12 Hora para Sobreviver: O Ano da Eleição	James DeMonaco		não	digital
57. Tinha Que Ser Ele?	John Hamburg		não	digital
58. Como Encontrar o Homem Ideal 2 (CH)	Xiaolu Xue		não	digital
59. A Última Ressaca do Ano	Josh Gordon, Will Speck		não	digital
60. Como Ser Solteira	Christian Ditter		não	digital

61. Rua Cloverfield, 10	Dan Trachtenberg		não	digital
62. Vizinhos 2	Nicholas Stoller		não	digital
63. Guerra Fria II	Lok Man Leung		não	digital
64. Railroad Tigers (CH)	Sheng Ding		sim, (1941)	digital
65. Some Like It Hot (CH)	Xiaofei Song, Dong Xu		não	digital
66. Tirando o Atraso	Dan Mazer		não	digital
67. Ben-Hur	Timur Bekmambetov		sim (33 A.C)	digital
68. Jogo do Dinheiro	Jodie Foster		não	digital
69. Invasão Zumbi	Sang-ho Yeon		não	digital
70. Casamento Grego 2	Kirk Jones		não	digital
71. Beleza Oculta	David Frankel		não	digital
72. Sultan (IN)	Ali Abbas Zafar		não	digital
73. Cães de Guerra	Todd Phillips		sim (2005)	digital
74. Nerve: Um Jogo Sem Regras	Henry Joost, Ariel Schulman		não	digital
75. Ouija: Origem do Mal	Mike Flanagan		sim (1967)	digital
76. Anjos da Noite: Guerras de Sangue	Anna Foerster		não	digital
77. Manchester à Beira-Mar	Kenneth Lonergan		não	digital
78. A Chefa	Ben Falcone		não	digital
79. Shin Godzilla (JP)	Hideaki Anno, Shinji Higuchi		não	digital
80. Os Caça-Noivas	Jake Szymanski		não	digital

81. Boo! O Halloween da Madea	Tyler Perry		não	digital
82. Milagres do Paraíso	Patricia Rikken		não	digital
83. I Am Not Madame Bovary (CH)	Xiaogang Feng		não	digital
84. Moonlight: Sob a Luz do Luar	Barry Jenkins		não	digital
85. Monster Trucks	Chris Wedge		não	digital
86. Um Limite Entre Nós	Denzel Washington	Charlotte Bruus Christensen/Pan. P. Mill. XL2	sim (anos 1950)	analógico, 35mm
87. Ave, César!	Ethan Coen, Joel Coen	Roger Deakins/Arricam LT, Arriflex 535B	sim (anos 1950)	analógico, 35mm
88. Dois Caras Legais	Shane Black		sim (1970)	digital
89. O Panela Quente (SINGAPURA)	Qing Yang		não	digital
90. Virei um Gato	Barry Sonnenfeld		não	digital
91. Zoolander 2	Ben Stiller		não	digital
92. Um Salão do Barulho 3	Malcolm D. Lee		não	digital
93. A Era da Escuridão (SK)	Jee-woon Kim		sim (1920)	Não identificado
94. O Túnel (SK)	Seong-hun Kim		não	não
95. O Dia do Atentado	Peter Berg		sim, (2013)	digital
96. Horas Decisivas	Craig Gillespie		sim, (1952)	digital
97. Master (SK)			não	Não identificado
98. O Lamento	Hong-jin Na		não	digital
99. So Young 2: Never Gone	Zhou Tuo Ru		não	digital

100. Luck-Key	Kae-Byeok Lee		não	digital
---------------	---------------	--	-----	---------

APÊNDICE E – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2015

Título	Direção	Diretor de Fotografia/Câmera (em caso de captação analógica)	Pertence ao gênero de filmes históricos?	Tipo de Captação
1. Star Wars: O Despertar da Força	J.J Abrams	Dan Mindel/Pan. P. Mil. XL2, IMAX MKII/MSM	não	analógico, 35mm e 65mm e digital
2. Jurassic World: O Mundo dos Dinossauros	Colin Trevorrow	John Schwartzmann/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. 65 HR, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm e 65mm e digital
3. Velozes & Furiosos 7	James Wan	Marc Spicer e Stephen F. Windon/Arricam LT, Arriflex 235, Arriflex 35, Arriflex 435	não	analógico, 35mm e digital
4. Vingadores: Era de Ultron	Joss Whedon		não	digital
5. 007 Contra Spectre	Sam Mendes	Hoyte Van Hoytema/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm e digital
6. Missão Impossível - Nação Secreta	Christopher McQuarrie	Robert Elswit/Arriflex 235, 435, XL2	não	sim! 35mm
7. Jogos Vorazes: A Esperança - O Final	Francis Lawrence		não	não
8. Perdido em Marte	Ridley Scott		não	não
9. Cinquenta Tons de Cinza	Sam Taylor-Johnson		não	não
10. Cinderela	Kenneth Branagh	Haris Zambarloukos/Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2	sim	analógico, 35mm

11. O Regresso	Alejandro Iñárritu		sim! 1820	digital
12. Homem Formiga	Peyton Reed		não	digital
13. Terremoto: A Falha de San Andreas	Brad Peyton		não	digital
14. O Exterminador do Futuro: Gênesis	Alan Taylor		não	digital
15. Kingsman: Serviço Secreto	Matthew Vaughn		não	digital
16. Upa - Meu Monstro Favorito (CH)	Raman Hui		sim (China medieval)	digital
17. Mad Max: Estrada da Fúria	George Miller		não	digital
18. Busca Implacável 3	Olivier Megaton	Eric Kress/Arricam LT, Arriflex 235, Arriflex 435	não	analógico, 35mm
19. Maze Runner: Prova de Fogo	Wes Ball		não	digital
20. A Série Divergente: Insurgente	Robert Schwentke		não	digital
21. A Escolha Perfeita 2	Elizabeth Banks		não	digital
22. Mojin: A Lenda Perdida (CH)	Wuershan		sim (1969 e 1988)	digital
23. Perdido em Hong Kong (CH)	Zheng Xu		não	digital
24. Pixels	Chris Columbus		não	digital
25. Pai em Dose Dupla	Sean Anders		não	digital
26. A Espiã Que Sabia de Menos	Paul Feig		não	digital
27. Alvin e os Esquilos: Na Estrada	Walt Becker		não	digital
28. Goodbye Mr. Loser (CH)	Da-Mo Peng, Fei Yan		não	digital
29. Ted 2	Seth MacFarlane		não	digital

30. Tomorrowland: Um Lugar Onde Nada é Impossível	Brad Bird		não	digital
31. Evereste	Baltasar Kormákur		sim (1996)	digital
32. Straight Outta Compton: A História do N.W.A	F. Gary Gray		sim (anos 1980)	digital
33. Um Senhor Estagiário	Nancy Myers		não	digital
34. O Destino de Júpiter	Lana Wachowski, Lilly Wachowski		não	digital
35. Creed: Nascido Para Lutar	Ryan Coogler		não	digital
36. Quarteto Fantástico	Josh Trank, Stephen E. Rivkin		não	digital
37. Ponte dos Espiões	Steven Spielberg	Janusz Kaminski/Arricam LT, Arricam ST, Arriflex 235, Arriflex 435	sim (1957)	analógico, 35mm
38. Golpe Duplo	Glenn Ficarra, John Requa		não	digital
39. Goosebumps: Monstros e Arrepios	Rob Letterman		não	digital
40. O Grande Mestre (CH)	Wilson Wip		sim (1959)	digital
41. Os Oito Odiados	Quentin Tarantino	Robert Richardson/Arriflex 765, Panavision 65 HR, Pan. P. System 65 Studio	sim (após Guerra Civil Americana)	analógico, 65mm
42. Deuses do Egito	Alex Proyzas		Sim (Egito Antigo)	digital
43. O Último Caçador de Bruxas	Breck Eisner		não	digital
44. Descompensada	Judd Apatow	Jody Lee Lipes/Arricam LT, Arricam ST	não	analógico, 35mm

45. Sr. Seis (CH)	Hu Gain		não	digital
46. Caçadores de Emoção: Além do Limite	Ericson Core		não	digital
47. A Grande Aposta	Adam McKay	Barry Ackroyd/Arricam LT	sim (2006-2007)	analógico, 35mm
48. Peter Pan	Joe Wright		sim (1940)	digital
49. Detective Chinatown (CH)	Sicheng Chen		não	digital
50. Espírito de Lobo (CH/FR)	Jean-Jacques Annaud		sim (1967)	digital
51. Policial em Apuros 2	Tim Story		não	digital
52. Batalha dos Impérios (CH)	Daniel Lee		sim (48 A.C)	digital
53. Magic Mike XXL	Gregory Jacobs		não	digital
54. Sobrenatural: A Origem	Leigh Whannell		Sim (anos 2000)	digital
55. O Durão	Etan Cohen		não	digital
56. A 5a Onda	J Blakson		não	digital
57. Segurança de Shopping 2	Andy Fickman		não	digital
58. Férias Frustradas	John Francis Daley, Jonathan Goldstein		não	digital
59. O Agente da U.N.C.L.E.	Guy Ritchie		sim (1960)	não
60. Irmãos	Jason Moore		não	não
61. Chappie	Neill Bloomkamp		não	não
62. Joy: O Nome do Sucesso	David O. Russel	Linus Sandgreen/Arricam LT, Arricam ST	sim (1990)	sim! 35mm
63. Aliança do Crime	Scott Cooper	Masanobu Takayanagi/Arriflex 235, Pan. P. Mill. XL2	sim (1975)	sim! 35mm

64. Spotlight: Segredos Revelados	Tom McCarthy		sim (2001)	analógico
65. Devil and Angel (CH)	Chao Deng, Baimei Yu		não	não identificado
66. A Visita	M. Night Shyamalan		não	analógico
67. Assassinato (SK)	Doong-hoon Choi		sim (1933)	digital
68. O Veterano (SK)	Seung-wan Ryoo		não	digital
69. Poltergeist: O Fenômeno	Gil Kenan		não	digital
70. No Coração do Mar	Ron Howard		sim (1820)	digital
71. Kill Zone 2 (CH)	Soi Cheong		não	digital
72. Nocaute	Antoine Fuqua		não	digital
73. O Exótico Hotel Marigold	John Madden		não	digital
74. Cidades de Papel	Jake Schreier		não	digital
75. Sicario: Terra de Ninguém	Denis Villeneuve		não	digital
76. Hitman: Agente 47	Aleksander Bach		não	digital
77. Go Way Mr. Tumor	Yan Han		não	digital
78. Padrinhos Ltda.	Jeremy Galerick		não	digital
79. Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma	Gregory Plotkin		não	digital
80. Bajrangi Bhaijaan (IN)	Kabir Khan		não	digital
81. Quarto de Guerra	Alex Kendrick		não	digital
82. Carga Explosiva: O Legado	Camille Delamarre		não	digital
83. Noite Sem Fim	James Collet-Serra	Martin Ruhe/Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
84. 13 Horas: Os Soldados	Michael Bay	Arrifex 234, Arriflex	sim	analógico,

Secretos de Beghazi		435	(2012)	35mm
85. Running Man (CH)	Hu Jia, Cen Junyi		não identificado	não identificado
86. A Incrível História de Adaline	Lee Toland Krieger		não	digital
87. Zhongkui: Snow Girl and The Dark Crystal (CH)	Peter Pau, Tianyu Zhao		sim (China medieval)	digital
88. A Garota Dinamarquesa	Tom Hopper		sim (anos 1920)	digital
89. Boneco do Mal	William Brent Bell		não	digital
90. Uma Longa Jornada	George Tillman Jr.		não	digital
91. Amizade Desfeita	Levan Gabriadze		não	digital
92. Brooklyn	John Crowley		sim (1950)	digital
93. A Dama Dourada	Simon Curtis		não	digital
94. Krampus: O Terror do Natal	Michael Dougherty		não	digital
95. O Cara Perfeito	David M. Rosenthal		não	digital
96. Forever Young (CH)	Jiong He		não	digital
97. Miss Granny (SK)			não	digital
98. O Presente	Joe Edgerton		não	digital
99. Horas de Desespero	John Erick Dowdle		não	digital
100. A Entidade 2	Ciarán Foy		não	digital

APÊNDICE F – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2014

Título	Direção	Diretor de Fotografia/Câmera (em caso de captação analógica)	Pertence ao gênero de filmes históricos?	Tipo de Captação
1. Transformers: A Era da Extinção	Michael Bay	Amir Mokri/Arriflex 235, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
2. O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos	Peter Jackson		não	digital
3. Guardiões da Galáxia	James Gunn		não	digital
4. Malévola	Robert Stromberg		sim	digital
5. Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1	Francis Lawrence		não	digital
6. X-Men: Dias de um Futuro Esquecido	Bryan Singer	Newton Thomas Sigel/Aaton XTR Prod	sim (1973)	analógico, 16mm e 8mm/digital
7. Capitão América 2: O Soldado Invernal	Anthony Russo, Joe Russo		não	digital
8. Planeta dos Macacos: O Confronto	Matt Reeves		não	digital
9. O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Eletro	Marc Webb	Dan Mindel/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
10. Sniper Americano	Clint Eastwood		não	digital
11. Godzilla	Gareth Edwards		não	digital
12. As Tartarugas Ninjas	Jonathan Liebesman		não	digital
13. Lucy	Luc Besson	Thierry Arbogast/IMAX MSM 9802	não	digital
14. No Limite do Amanhã	Doug Liman	Dion Beebe/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. P. Mill XL2	não	analógico, 35mm
15. Garota Exemplar	David Fincher		não	digital
16. Uma Noite no Museu 3: O Segredo da Tumba	Shawn Levy		não	digital

17. Noé	Daren Aronofsky	Matthew Libatique/Arricam LT, Arriflex 435	sim	analógico, 35mm e digital
18. Maze Runner: Correr ou Morrer	Wes Ball		não	digital
19. 300: A Ascensão do Império	Noam Murro		sim	digital
20. Anjos da Lei 2	Phil Lord, Christopher Miller		não	digital
21. A Culpa é das Estrelas	Josh Boone		não	digital
22. Divergente	Neil Burger		não	digital
23. As Aventuras de Paddington	Paul King		não	digital
24. Vizinhos	Nicholas Stoller		não	digital
25. Êxodos: Deuses e Reis	Ridley Scott		sim	digital
26. Anabelle	John R. Leonetti		sim (anos 1960)	digital
27. Hércules	Brett Ratner		sim (1400 A.C)	digital
28. RoboCop	José Padilha		não	digital
29. O Jogo da Imitação	Morten Tyldum	Oscar Faura/Arricam LT, Arricam ST	sim (1930)	analógico, 35mm
30. Sem Escalas	Jaume Collet-Serra	Flavio Martínez Labiano/Arricam LT, Arricam ST, Arricam 234, Arricam 435	não	analógico, 35mm
31. Drácula: A História Nunca Contada	Gary Shore	John Schwartzman/Pan. P. Mill XL2, Pan. P. Platinum	sim (Século XV)	analógico, 35mm
32. Os Mercenários 3	Patrick Hughes		não	digital
33. Caminhos da Floresta	Rob Marshall		sim	digital
34. Corações de Ferro	David Ayer	Roman Vasyanov/Arriflex 235, Pan. P. Mill. XL2	sim (1945)	analógico, 35mm
35. Need for Speed: O	Scott Waugh		não	digital

Filme				
36. Mulheres ao Ataque	Nick Cassavetes	Robert Fraisse/ Arricam LT	não	sim! 35mm
37. O Protetor	Antoine Fuqua		não	digital
38. Breakup Buddies (CH)	Hao Ning		não	digital
39. O Grande Hotel Budapeste	Wes Anderson	Robert D. Yeoman/Arricam ST	sim (1930)	analógico, 35mm
40. Debi & Lóide 2	Bobby e Peter Farrelly		não	digital
41. No Olho do Tornado	Steven Quale		não	digital
42. Invencível	Angelina Jolie		sim, (1943)	não
43. Caçadores de Obras-Primas	George Clooney	Phedon Papamichael/Arricam LT	sim, (1944)	analógico 35mm
44. Policial em Apuros	Tim Story		não	digital
45. O Tomar da Montanha do Tigre (CH)	Hark Tsui		sim, (1950)	digital
46. O Almirante: Correntes Furiosas (SK)	Han-min Kim		sim. (1597)	digital
47. Tiras, Só que Não	Luke Greenfield		não	digital
48. Annie	Will Gluck		não	digital
49. Operação Sombra: Jack Ryan	Kenneth Branagh	Arriflex 235, Pan. P. Mill XL2	não	analógico, 35mm
50. Juntos e Misturados	Frank Coraci		não	digital
51. Sex Tape: Perdido na Nuvem	Jake Kasdan		não	digital
52. A Teoria de Tudo	James Marsh	Benoit Delhomme/Arriflex 16	sim, (anos 1960)	analógico, 16mm /digital
53. Pompeia	Paul W. S. Anderson		sim (79 D.C)	digital
54. O Sétimo Filho	Sergei Brodov		sim	digital
55. Livrai-nos do Mal	Scott Derrickson		não	digital

56. Uma Noite de Crime: Anarquia	James DeMonaco		não	digital
57. Quero Matar Meu Chefe 2	Sean Anders		não	digital
58. The Breakup Guru (CH)	Chao Deng, Baimei Yu		não	não identificado
59. Ouija: O Jogo dos Espíritos	Stiles White		não	digital
60. Birdman ou (A Inesperada Virtude da Ignorância)	Alejandro G. Iñárritu		não	digital
61. Transcendence: A Revolução	Wally Pfister	Jess Hall/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. P. Mill XL2,	não	analógico, 35mm
62. O Céu É de Verdade	Randall Wallace		não	digital
63. Alexandre e o Dia Terrível, Horrível, Espantoso e Horrroso	Miguel Arteta		não	digital
64. Tammy: Fora de Controle	Ben Falcone	Russ T. Alsobrook/Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
65. PK (IN)	Rajkumar Hirani	C.K Muraleecharan/Arricam LT	não	analógico, 35mm
66. Ode ao Meu Pai (SK)	JK Youn		Sim, (anos 1950)	digital
67. Fleet of Time (CH)	Yibai Zhang		sim (1994-2000)	não identificado
68. Atividade Paranormal: Marcados pelo Mal	Christopher Landon		não	digital
69. A 100 Passos de um Sonho	Lasse Hallstrom	Linus Sandgreen/Arricam LT, Arricam ST	não	analógico, 35mm e digital
70. Um Milhão de Maneiras de Pegar na Pistola	Seth MacFarlane		sim, (1882)	digital
71. Ela Dança, Eu Danço 5: Tudo ou Nada	Trish Sie		não	digital
72. De Volta Ao Jogo	Chad Stahelski, David Leitch		não	digital

73. O Juiz	David Dobkin	Janusz Kaminski/Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
74. Muppets 2: Procurados e Amados	James Bobin		não	digital
75. Se Eu Ficar	R.J Cutler		não	digital
76. Frankenstein: Entre Anjos e Demônios	Stuart Beattie		não	digital
77. A Colina Escarlate*	Guillermo del Toro		sim, (1887)	digital
78. 13o Distrito	Camille Delamarre		não	digital
79. O Filho de Deus	Cristopher Spencer		sim	digital
80. Pense como Eles Também	Tim Story		não	digital
81. Jersey Boys: Em Busca da Música	Clint Eastwood		sim (anos 1960)	digital
82. O Doador de Memórias	Philip Noyce		não	digital
83. Selma: Uma Luta Pela Igualdade	Ava DuVernay		sim (1960)	digital
84. Beijing Love Story (CH)	Sicheng Chen		não	não identificado
85. Os Piratas (SK)	Seok-hoon Lee		sim	não identificado
86. Deus Não Está Morto	Harold Cronk		não	digital
87. Mesmo Se Nada Der Certo	John Carney		não	digital
88. A Travessia	Robert Zemeckis		sim (anos 1970)	digital
89. Caçada Mortal	Scott Frank		sim (1991-1999)	digital
90. Winter, o Golfinho 2	Charles Martin Smith		não	digital
91. Um Santo Vizinho	Theodore Melfi	John Lindley/Arricam LT, Arricam ST	não	analógico, 35mm
92. O Intruso	Sam Miller		não	digital

93. 3 Dias Para Matar	McG		não	digital
94. Livre	Jean Marc Vallée		sim (1995)	digital
95. Magia ao Luar	Woody Allen	Darius Khondji/Arricam LT, Arricam ST	sim (1928)	analógico, 35mm
96. Sobre Ontem à Noite	Steve Pink		não	digital
97. Whiplash: Em Busca da Perfeição	Damien Chazelle		não	digital
98. Chef	Jon Favreau		não	digital
99. Boyhood: Da Infância à Juventude*	Richard Linklater	Lee Daniel, Shane F. Kelly/Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
100. Amor Para a Eternidade	Yimou Zhang		sim (anos 1960/1970)	digital

APÊNDICE G – As 100 maiores bilheterias de longas-metragens em live action lançados em 2013

Título	Direção	Diretor de Fotografia/Câmera (em caso de captação analógica)	Pertence ao gênero de filmes históricos?	Tipo de Captação
1. Homem de Ferro 3	Shane Black		não	digital
2. O Hobbit: A Desolação de Smaug	Peter Jackson		não	digital
3. Jogos Vorazes: Em Chamas	Francis Lawrence	Jo Willems/Arriflex 435, Pan. P. Mill XL2, IMAX MSM 9802	não	analógico, 35mm, 65mm
4. Velozes & Furiosos 6	Justin Lin	Stephen F. Windon/Arricam LT, Arricam ST, Arriflex 235, Arriflex 435	não	analógico, 35mm
5. Gravidade	Alfonso Cuarón	Emmanuel Lubezki/Arriflex 765	não	digital
6. O Homem de Aço	Zack Snyder	Amir Mokri/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm

7. Thor: O Mundo Sombrio	Alan Taylor		não	digital
8. Guerra Mundial Z	Marc Forster	Ben Seresin/Arriflex 435	não	analógico, 35mm/digital
9. Oz: Mágico e Poderoso	Sam Raimi		não	digital
10. Além da Escuridão: Star Trek	J.J Abrams	Dan Mindel/Arriflex 435, Pan. Mill. XL2, IMAX MSM 98020	não	analógico, 35mm e 65mm
11. Wolverine: Imortal	James Mangold		não	digital
12. Círculo de Fogo	Guillermo del Toro		não	digital
13. O Lobo de Wall Street	Martin Scorsese	Rodrigo Prieto/Arricam LT	sim (1990)	analógico, 35mm/digital
14. G.I Joe: Retaliação	Jon M. Chu	Stephen F. Windon/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
15. Se Beber, Não Case! Parte III	Todd Phillips	Lawrence Sher/Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm/digital 1
16. O Grande Gatsby	Baz Luhrmann		sim (anos 1920)	digital
17. Truque de Mestre	Louis Leterrier	Mitchell Amundsen, Larry Fong/Arriflex 235, Pan. P. Gold II, Lightweight, Mill. XL2, Platinum	não	analógico, 35mm
18. Invocação do Mal	James Wan		sim (1971)	digital
19. Duro de Matar: Um Bom dia Para Morrer	John Moore	Jonathan Sela/Arricam LT, Arriflex 235, Arriflex 435	não	analógico, 35mm
20. Oblivion	Joseph Kosinski		não	digital
21. Elysium	Neill Blomkamp		não	digital
22. O Cavaleiro Solitário	Gore Verbinski	Bojan Bazelli/Arriflex 235, Arriflex 435, Pan. P. Mill. XL2, Pan. P. Plantinum	sim (anos 1930)	analógico, 35mm
23. Trapaça	David O.	Linus Sandgreen/Arricam LT,	sim	analógico,

	Russell	Arricam ST	(1978)	35mm
24. Gente Grande 2	Dennis Dugan		não	digital
25. Depois da Terra	M. Night Shyamalan		não	digital
26. João e Maria: Caçadores de Bruxas	Tommy Wirkola		sim	digital
27. Capitão Phillips	Paul Greengrass	Barry Ackroyd/Aaton Penelope, Aaton XTR Prod, Arricam LT, Arriflex 235, 435,	sim (2009)	analógico, 35mm, 16mm e digital
28. Journey To West (CH)	Stephen Chow, Chin-Kin Kwok		sim	digital
29. O Ataque	Roland Emmerich		não	digital
30. Percy Jackson e o Mar de Monstros	Thor Freudenthal	Shelly Johnson/Arriflex 435, Pan. Mil. XL2	não	analógico, 35mm
31. Jack, o Caçador de Gigantes	Bryan Singer		sim	digital
32. A Vida Secreta de Walter Mitty	Ben Stiller	Stuart Dryburgh/Arricam LT, ST, Arriflex 235, 435	não	analógico, 35mm
33. 12 Anos de Escravidão	Steve McQueen	Sean Bobbit/Arricam LT, Arricam ST	sim (1841)	analógico, 35mm
34. O Mordomo da Casa Branca	Lee Daniels	Arriflex 435, Pan. P. Mill XL2.	sim (anos 1950)	analógico, 35mm
35. Uma Ladra sem Limites	Seth Gordon		não	digital
36. Tudo Por um Furo	Adam McKay		sim (anos 1980)	digital
37. Invasão a Casa Branca	Antoine Fuqua	Conrad W. Hall/ Arricam ST, LT	não	analógico, 35mm
38. Sobrenatural: Capítulo 2	James Wan		não	digital
39. O Grande Herói	Peter Berg		sim (2005)	digital
40. Jackass Apresenta: Vovô Sem Vergonha	Jeff Tremaine		não	digital

41. 47 Ronins	Carl Rinsch		sim	digital
42. RED 2: Aposentados e Ainda Mais Perigosos	Dean Parisot	Enrique Chediak/Arricam LT, ST, 235, 435	não	analógico, 35mm
43. Mama	Andy Muschietti		não	digital
44. Rota de Fuga	Mikael Hafstrom		não	digital
45. Dose Dupla	Baltasar Kormákur	Oliver Wood/Pan. P. Mill XL2	não	analógico, 35mm e digital
46. É o Fim	Evan Goldberg, Seth Rogen		não	digital
47. Ender's Game: O Jogo do Exterminador	Gavin Hood		não	digital
48. Os Suspeitos	Denis Villeneuve		não	digital
49. Walt nos Bastidores de Mary Poppins	John Lee Hancock	John Schwartzmann/Pan. P. Mill XL2/Platinum	sim (1961)	analógico, 35mm
50. Meu Namorado é um Zumbi	Jonathan Levine	Javier Aguirresarobe/Arricam ST, LT	não	analógico, 35mm
51. Personal Tailor	Xiogang Feng		não	não
52. So Young (CH)	Wei Zhao		não	não
53. Caça aos Gângsteres	Ruben Fleischer		sim (1949)	digital
54. Não Aceitamos Devoluções (MEX)	Eugenio Derbez		não	digital
55. Philomena	Stephen Frears		sim (2002)	digital
56. Blue Jasmine	Woody Allen	Javier Aguirresarobe/Arricam LT, ST	não	analógico, 35mm
57. Young Detective Dee: Rise of the Sea Dragon (CH)			sim	digital
58. Riddick 3	David Twohy		não	digital

59. Um Porto Seguro	Lasse Hallstrom		não	digital
60. A Morte do Demônio (remake)	Fede Alvarez		não	digital
61. 42: A História de uma Lenda	Brian Helgeland		sim (1947)	digital
62. Os Instrumentos Mortais: Cidade dos Ossos	Harald Zwart	Geir Hartly Andreassen/Pan. P. Mill XL2	não	analógico, 35mm
63. Rush: No Limite da Emoção	Ron Howard		sim (anos 1970)	digital
64. Em Nome da Lei (CH)	Sheng Ding		não	digital
65. Os Estagiários	Shawn Levy		não	digital
66. Uma Noite de Crime	James DeMonaco		não	digital
67. Dhoom: 3 (IN)	Vijay Krishna Acharya		não	digital
68. Sem Dor, Sem Ganho	Michael Bay	Ben Seresin/Pan. P. Mill XL2	não	analógico, 35mm/digital
69. Questão de Tempo	Richard Curtis		não	digital
70. Expresso do Amanhã	Bong Joon Ho	Kyung-pyo Hong/Arricam LT, Arricam ST, Arriflex 435	não	analógico, 35mm
71. Carrie (remake)	Kimberly Peirce		não	digital
72. Como Encontrar o Homem Ideal (CH)	Xiaolu Xue		não	digital
73. O Advogado (SK)	WooSuk Yang		sim (1978)	digital
74. A Família	Luc Besson	Thierry Arbogast/Arricam LT, ST	não	analógico, 35mm e digital
75. Todo Mundo em Pânico 5	Malcolm D. Lee, David Zucker		não	digital
76. R.I.P.D - Agentes do Além	Robert Schwentke		não	digital
77. Tiny Times (CH)	Jingming Guo		Não	Não

			identificado	identificado
78. A Menina que Roubava Livros	Brian Percival		sim (1938)	digital
79. Álbum de Família	John Wells	Adriano Goldmen/Pan. P. Mill XL2	não	analógico, 35mm
80. O Natal dos Amigos Indiscretos	Malcolm D. Lee		não	digital
81. O Conselheiro do Crime	Ridley Scott		não	digital
82. Chamada de Emergência	Brad Anderson		não	digital
83. One Direction: This is Us	Morgan Spurlock		não	digital
84. Stalingrado: A Batalha Final (RUS)	Fedor Bondarchuk		sim (1942)	digital
85. O Grande Mestre	Kar-Wai Wong	Philippe Le Sourd/Arricam ST, LT, 435	sim (1930)	analógico, 35mm
86. Terapia de Risco	Steven Soderbergh		não	digital
87. A Hospedeira	Andrew Niccol		não	digital
88. Aposta Máxima	Brad Furman	Mauro Fiore/Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
89. The Face Reader (SK)	Jae-rim Han		sim (Século XVIII)	digital
90. Hércules	Renny Harlin		sim (1200 A.C)	digital
91. Kick-Ass 2	Jeff Wadlock		não	digital
92. Inatividade Paranormal	Michael Tiddes		não	digital
93. Dezesesseis Luas	Richard LaGravenese	Philippe Rousselot/Pan. P. Mill. XL2	não	analógico, 35mm
94. O Acordo	Ric Roman Waugh		não	digital
95. Clube de Compras Dallas	Jean-Marc Vallée		sim (1985)	digital

96. O Natal de Madea	Tyler Perry		não	digital
97. Relação em Risco	Tyler Perry		não	digital
98. De Repente Pai	Ken Scott	Eric Alan Edwards/Arricam LT, ST	não	analógico, 35mm
99. O Centenário que Fugiu pela Janela e Desapareceu (SWE)	Felix Herngren		não	digital
100. O Arquivo de Berlim (SK)	Seung-wan Ryoo		não	digital