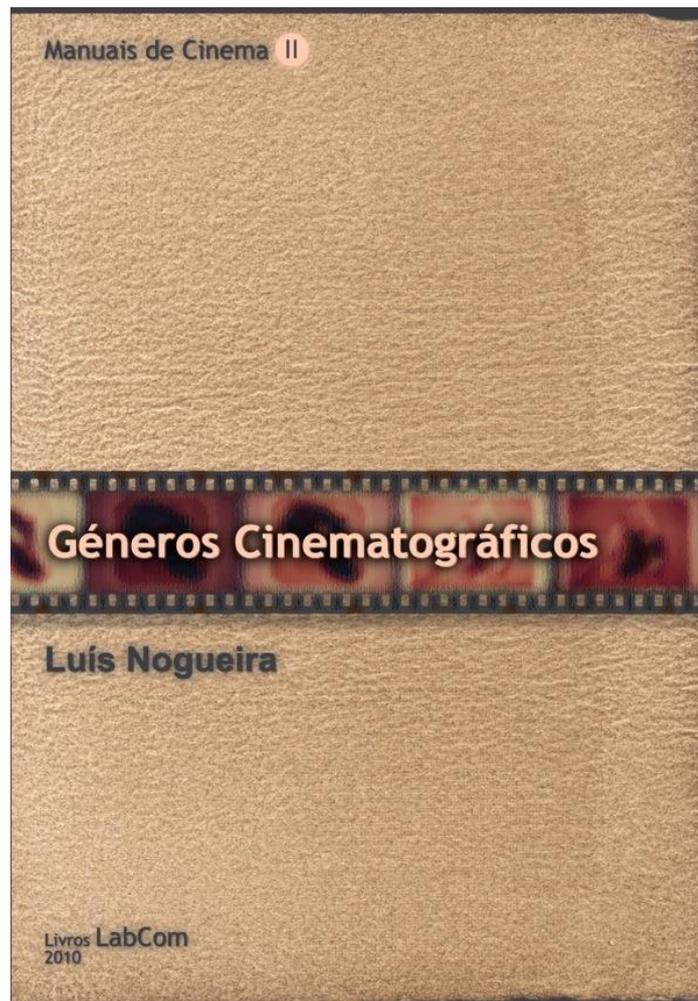


## Manuais de cinema II: géneros cinematográficos

**Paula Beatriz Gallerani Cuter** – Universidade de Sorocaba | Sorocaba | SP | Brasil |

E-mail: paulabgcr@gmail.com  ORCID



NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: géneros cinematográficos**. Covilhã (Portugal): Livros LabCom, 2010. 163p.



O livro, *Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos*, é de autoria de Luís Nogueira, diretor da licenciatura em Cinema da Universidade da Beira Interior, em Portugal. A relação de Nogueira com o cinema, as artes e a mídia, pode ser vista em diversos manuais de sua autoria, publicados no LabCom – Laboratório de Comunicação Online, da Universidade da Beira Interior, em Portugal.

O referido livro é um livro didático, que tem como proposta analisar e explicar os principais gêneros e subgêneros cinematográficos, visando contribuir para estudos inovadores desse tema.

Apresenta uma parte introdutória, com questionamentos fundamentais como: O que é um gênero? O que é um cânone? Quais os critérios de identificação de um gênero? Nesta primeira parte do livro, o autor ressalta a importância de identificarmos semelhanças nos tipos de personagens retratados, tipos de situações encenadas, temas correntemente abordados, princípios estilísticos, que permitem padronizar determinado filme em uma ou mais de uma categoria. Segundo o autor, a sistematização utilizada para descrever os gêneros e subgêneros cinematográficos deste manual, seguiram o padrão americano.

A primeira divisão dos gêneros, denominada Gêneros Clássicos, sublinhou os traços fundamentais que distinguem cada um deles: ação, comédia, drama, fantástico, ficção científica, *film noir*, musical, terror, *thriller* e *western*. Para além de todos os gêneros descritos, Nogueira identifica subgêneros, como um território de múltiplas manifestações do universo cinematográfico.

Exemplificando um dos subgêneros do drama, temos os *biopics*, denominação dos filmes biográficos – *biographical pictures*. Nesta perspectiva dos *biopics*, Nogueira destaca as adaptações que foram feitas da Paixão de Cristo, sob grande influência do teatro e da pintura, recriando os chamados *tableaux vivantes*, muito em voga no século XIX.



Os *blockbusters*, na década de 70, tiveram uma penetração massiva na esfera pública e midiática, recorrendo a produções milionárias, para tornar a obra um sucesso universal. Os investimentos nesse tipo de produção, como *Star Wars* e *Titanic*, são exemplos claros desta estratégia criativa e produtiva, que alcançou um sucesso extraordinário. Neste tipo de produção, conseguimos compreender a máquina capitalista que está por trás de alguns filmes.

Nogueira trata de *remakes*, que são versões atualizadas de filmes já existentes. Enfim, é uma lista infindável de subgêneros, que vai acompanhando a evolução tecnológica e agregam critérios e tipificações próprios. Ao lado dos longa e curta-metragem, encontramos os *micro-movies*, feitos para a internet e celulares e, ainda, as trilogias e tetralogias, “conjunto de filmes sobre um mesmo universo, um mesmo tempo ou as mesmas personagens, que de algum modo recuperam a lógica dos seriais clássicos”. (NOGUEIRA, 2010, p. 61).

Em seguida, Nogueira trata de um gênero muito particular, pleno de criatividade e com uma história riquíssima e muitas vezes ignorada: O Cinema de Animação: “É todo um mundo de imaginação sem freios, pessoal e plural, tanto temática como estilisticamente”. (NOGUEIRA, 2010, p. 7).

Nesta categoria cinematográfica, Nogueira faz uma definição do que vem a ser o cinema de animação e quais os princípios que o regem, citando o *timing*, o *slow in*, o *slow out*, o *follow through*, o *overlapping*, dentre outros tantos, que são ricos em detalhes e exemplos. Nogueira (2010, p. 70) esclarece que:

As personagens devem denotar apelo, ou seja, criar uma empatia com o espectador. Trata-se de dar carisma às personagens, tornando-as singulares e atuantes. A animação deve também ser elegante e graciosa e não necessariamente uma cópia do mundo real. Todos estes princípios são mais importantes no cinema de animação narrativo, onde a emoção e o realismo se revelam fatores importantes, do que na animação mais abstrata, onde as formas e os ritmos se revelam preponderantes.



O autor apresenta também uma breve história da animação, iniciando com as produções dos irmãos Lumière, os efeitos especiais de Méliès, chegando à Walt Disney, que deu à animação a sua lógica mais marcante, quer estética quer industrial. Para Nogueira (2010, p. 73):

À Walt Disney se deve uma lógica de produção industrial em tudo semelhante à lógica dos estúdios convencionais de Hollywood, com os quais viria a rivalizar quer criativa quer tecnológica e comercialmente. Assim, as peculiaridades individuais dos animadores são submetidas a uma estética global identificativa das obras do estúdio – e é essa estética, o look Disney, que, durante décadas, se torna, no imaginário comum, sinónimo de cinema de animação.

Passando pela animação da Disney, chegam os *animes* japoneses, que tem em Osamu Tezuka, em 1950, um dos mais prestigiados nomes dessa categoria. Os temas dos *animes* centram-se em implicações sociais e da sexualidade, em suas mais variadas formas. O estilo, guarda uma semelhança muito grande aos mangas, que são os desenhos japoneses. Dragon Ball, Naruto, Akira, A Viagem de Chihiro, são alguns dos animes citados por Nogueira.

E é em 1960, que a animação através do computador começa a dar seus primeiros passos. O manual vai detalhando, técnica por técnica, com todas as suas transformações, para entender o processo criativo das animações. Em 1980, *Hanna-Barbera* introduz a animação por computador em seu processo técnico. Daí por diante, *Lucasfilm*, a *Pixar*, vão se juntando nesse universo do *cinema de animação*, trazido por Nogueira, o que torna esse manual uma verdadeira preciosidade, nos colocando em contato com toda uma evolução detalhada dos gêneros e subgêneros cinematográficos.

A estética, a plástica e a cinética, vão constituindo, dando ritmo e movimento a todo esse processo do cinema de animação. “Efeitos como o *squash and stretch* ou a caricatura são notavelmente ilustrativos. Estilizar



o ritmo permite perceber melhor o velho e o novo, o leve e o pesado, o rápido e o lento ou o caótico e o ordenado". (NOGUEIRA, 2010, p. 107).

Por fim, Nogueira nos insere ao chamado "Cinema experimental". É concebido por Nogueira como um gênero cinematográfico menos consensual ou mesmo inviável. Assim, "se trata de um gênero eventualmente inviável precisamente na medida em que se trata de um tipo de cinema que se afirma muitas vezes fora dos, ou contra os, gêneros instituídos". (NOGUEIRA, 2010, p. 7).

Entende-se por "Cinema Experimental", na concepção de Nogueira, um cinema mais de ideias do que de um cinema de situações, de personagens, de imitações ou de representações. É um cinema que seria o oposto do *mainstream*, pela irreverência, vontade de ruptura, gesto de transgressão com as convenções dominantes da criação e da produção cinematográficas. Nogueira trata, novamente, dos irmãos Lumière e Georges Méliès, assim como de grandes cineastas como Eisenstein, Abel Gance e Buñuel.

A leitura deste manual de cinema acrescenta conhecimentos gerais e necessários sobre os gêneros e subgêneros cinematográficos, o cinema de animação, o cinema experimental, que culminaram nos videoclipes e na vídeo-arte, um caminho a ser necessariamente trilhado para quem inicia seus estudos sobre cinema.