

**Universidade Federal Fluminense
Instituto de Arte e Comunicação Social
Curso de Cinema e Audiovisual**

Bruna Rafaela dos Santos

**O USO DE ELEMENTOS TÍPICAMENTE FICCIONAIS PARA A
CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS EM PRODUÇÕES *BLUE-CHIPS***

**NITERÓI
2016**

BRUNA RAFAELA DOS SANTOS

**O USO DE ELEMENTOS TÍPICAMENTE FICCIONAIS PARA A
CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS EM PRODUÇÕES *BLUE-CHIPS***

Monografia apresentada à Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do grau em bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientação: Rafael de Luna

NITERÓI

2016

Dedico a todos os realizadores que, ao retratar a vida animal, despertam paixão e curiosidade pela vida selvagem em seu público.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família – aqui não só como um clichê, mas como meu pilar de sustentação – e, em especial, à Camila e ao Felipe, pelas palavras e ensinamentos. Agradeço aos meus grandes amigos pelo apoio e serenidade que me foi emprestada, em especial à Vanessa com todo o seu cuidado e doçura, e ao Daniel com sua disponibilidade e leveza. Grata também ao Chris Palmer pela inspiração e abertura que tanto me tocaram, assim como ao meu orientador, por me ajudar a questionar minhas certezas e assim construir um trabalho mais sólido.

*É nosso dever, então, entreter assim como
instruir - e o que é mais capaz de alcançar isso
do que a cinematografia?*

Leonard Donaldson, 1912

RESUMO

As produções *blue-chips* – aqui definidas como produções audiovisuais de vida selvagem de grande orçamento e sem preocupações científicas, políticas, históricas ou ambientais – utilizam de diversos recursos do cinema ficcional clássico-narrativo para a construção de suas narrativas. Este trabalho se propõe a analisar o modo como alguns desses recursos são apropriados pelos *blue-clips*, tomando como estudo de caso a série *Hidden Kingdoms* (BBC, 2014) e suas técnicas para a construção de personagens e ambientes. Realiza-se, por fim, o levantamento de aspectos éticos referentes à produção e a repercussão dessas obras, tratando de como elas se relacionam tanto com os humanos (equipe técnica e espectadores) quanto com os animais envolvidos na produção.

Palavras-chave: *Blue-chips*; narrativa; Hidden Kingdoms; BBC; ética.

ABSTRACT

Blue-chips productions – here defined as wildlife audiovisual productions with a big budget and no scientific, political, historical or environmental concerns – use diverse classical narrative resources from fictional cinema in the construction of their narratives. This paper proposes to analyze the way some of these resources are appropriated by blue-chips, adopting as a case study *Hidden Kingdoms* (BBC, 2014) and its techniques in the constructions of characters and ambiences. It is performed, ultimately, the weighting of ethical aspects referring to the production of these productions and their repercussions, abording how they relate with humans (technical crew and viewers) as well as with the animals involved in the production.

Key-words: Blue-chips; narrative; *Hidden Kingdoms*; BBC; ethics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 e 2 – Zoom out, narração e trilha sonora dialogando entre si.....	29
Figura 3 e 4 – Enquadramentos omitem intervenção da produção.....	33
Figura 5 e 6 – Representações de Oscar.....	35
Figura 7 – Herói com halo de luz.....	43
Figura 8 – Apresentação do vilão.....	45
Figura 9 a 14 – Decupagem análoga a filmes de faroeste.....	47
Figura 15 e 16 – Trecho construído de forma análoga a filmes de terror.....	48
Figura 17 e 18 – Intencionalidade nas cores presentes no quadro.....	50
Figura 19 – Enredo e fotografia gerando estranheza.....	51
Figura 20 – Enquadramento exaltando árvore frutífera.....	52
Figura 21 – Composição de imagens.....	53

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 BLUE-CHIPS E O USO DE ELEMENTOS FICCIONAIS DE NARRATIVIDADE SOBRE A VIDA SELVAGEM	17
1.1 Enredo	19
1.2 Som	27
1.3 Fotografia	28
1.4 Edição e montagem	33
2 HIDDEN KINGDOMS: UM ESTUDO DE CASO	36
2.1 Construção de heróis x vilões.....	38
2.2 Construção dos ambientes	49
3 ASPECTOS ÉTICOS NAS PRODUÇÕES ENVOLVENDO ANIMAIS: CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS BLUE-CHIPS	55
4 CONCLUSÃO	67
REFERÊNCIAS	72
FILMOGRAFIA	76

INTRODUÇÃO

Seres humanos sempre tiveram interesse em retratar a vida animal. Alguns dos registros humanos mais antigos que se tem notícia são encontrados em pinturas rupestres e estima-se que tenham mais de 30.000 anos. Um dos exemplos mais emblemáticos é apresentado no filme *A Caverna dos Sonhos Esquecidos*, dirigido por Werner Herzog, lançado no ano de 2010. Esse filme mostra o complexo de cavernas de Chauvet-Pont-d'Arc, em Vallon-Pont-d'Arc, no sul da França. A obra convida o espectador à uma excursão nesse sítio arqueológico onde foram catalogadas mais de 435 pinturas representando animais de diversas espécies com os quais os habitantes da região estavam em contato no seu cotidiano, por exemplo, leões, ursos, panteras, rinocerontes, hienas, cavalos e veados. Esse importante achado arqueológico indica que desde há muito tempo existe uma preocupação humana em retratar, por meio de imagens, elementos da sua relação com o mundo e o ambiente no qual se encontra e a fauna de maneira geral. Derek Bousé, se referindo às pinturas rupestres em outras cavernas, que também possuem diversas imagens de animais, resgata a citação de Eadweard Muybridge (2000)^{1,2} que afirmou que “a tentativa de retratar as atitudes de animais em movimento provavelmente se originou com a própria arte, se, de fato, não foi a origem da arte” (MUYBRIDGE, 1882 apud BOUSÉ, 2000, p. 39, tradução nossa).

A humanidade, ao longo de milhares de anos, foi aprimorando diferentes técnicas e tecnologias de representação da imagem estática. No século XIX, a partir da invenção de diferentes técnicas, iniciou-se a transição da captação de imagens estáticas para a captação de imagens dinâmicas. Desse modo, a transição das imagens estáticas para imagens em movimento foi possível graças a processos de experimentações científicas e a criação de ferramentas que se desenvolveram significativamente, propiciando que a reprodução das imagens se desse tal como ocorre atualmente.

É relevante destacar também que não só o desenvolvimento da ciência propiciou o surgimento do cinema, como também, de maneira complementar, o desenvolvimento do cinema foi de fundamental importância para a realização de descobertas que contribuíram

¹Eadweard Muybridge foi um fotógrafo inglês pioneiro em técnicas de decomposição do movimento por meio de fotografias instantâneas e sucessivas, desenvolvendo conceitos fundamentais para o cinema.

²“(...) attempts to depict the attitudes of animals in motion provably originated with art itself, if, indeed, it was not the origin of art.”

para o enriquecimento do conhecimento humano e para o avanço das diversas ciências.

Dentre as áreas desenvolvidas, a do estudo dos movimentos foi uma das que se beneficiou amplamente desse recurso. Essa relação entre ciência e o desenvolvimento de técnicas de captura e reprodução de imagem é tão profícua que o registro audiovisual continua sendo utilizado até hoje como ferramenta científica documentando experimentos, pesquisas e facilitando o estudo de diversos fenômenos e a divulgação dos seus resultados.

Paralelamente ao possível uso científico, a utilização de produções audiovisuais voltada para o entretenimento se popularizou de tal maneira que acabou por se tornar o seu fim mais recorrente. Nesse sentido, seus recursos evoluíram de maneira notória, tanto no que diz respeito aos aparatos utilizados para sua produção, quanto nos referentes à sua linguagem. A presença de produções audiovisuais em nossa cultura é massiva e o Painel Nacional de Televisão, do Ibope Media, aponta que o tempo médio diário que crianças e adolescentes passam em frente à televisão aumentou na última década, ultrapassando cinco horas diárias em 2015³. Entre outras consequências, isso faz com que o público atualmente esteja tão habituado à configuração das produções audiovisuais e sua interação com estes objetos da cultura, de tal ordem que determinados padrões e convenções são naturalizados, tendo seus preceitos largamente aceitos.

A popularização das produções audiovisuais foi acompanhada da consolidação de gêneros cinematográficos. De maneira simplificada, esses podem ser compreendidos como produções audiovisuais que utilizam a repetição de elementos (convenções, iconografia, narrativas, personagens e atores) e uma pequena variação do que é apresentado como parte de sua estrutura (GRANT, 2007). Como exemplos de gêneros cinematográficos temos melodrama, horror, ficção científica e documentários. A existência de tais gêneros possibilita a criação de públicos específicos que acabam por internalizar determinados sistemas de significação. Com isso, o produto de um determinado gênero “através da repetição e variação, conta histórias familiares com personagens familiares em situações familiares⁴” (GRANT, 2007, p. 1, tradução nossa).

Contudo, filmes são obras dinâmicas que dificilmente se restringem a apenas um desses gêneros, podendo ser constituído de elementos oriundos de diferentes gêneros cinematográficos. A reiterada experiência do público com determinados gêneros permite o uso de convenções que são incorporadas e processadas pelo espectador. Ele já está familiarizado com a temática que está sendo trabalhada e já identifica seus signos. Criam-se

³ Informações retiradas do jornal “Estadão”, por PADIGLIONE (2015).

⁴ “[...] through repetition and variation, tell familiar stories with familiar characters in familiar situations.”

assim consumidores familiarizados com determinadas técnicas narrativas, convenções estilísticas, temáticas abordadas e por vezes até mesmo atores representativos de funções narrativas específicas. O fato de o público ter esse nível de afinidade e experiência com o material audiovisual é o que permite, por exemplo, a realização de paródias, produzidas a partir de um molde reconhecível e manipulável.

No esforço de investigar a intersecção entre ciência, vida selvagem e produções audiovisuais – tendo em vista que a última é constituída de diversas técnicas narrativas aprimoradas ao longo dos anos pelos gêneros cinematográficos – cabe resgatar brevemente a história da documentação audiovisual de vida selvagem, tal como apresentada por Bousé (2000).

A história das produções audiovisuais com conteúdo sobre vida selvagem nos mostra que, no início do século XX, tais produções eram classificadas como “filmes de história natural”⁵. Tais filmes apresentavam um caráter educacional e costumavam ser utilizados em situações controladas. Em pouco tempo sua produção passou a incluir cenas gravadas ao ar livre, registrando animais em seus habitats naturais. A existência de um público-alvo e o crescente interesse em filmes sobre vida selvagem já era reconhecido e, dessa forma, a indústria passou a desenvolver mais desses produtos visando atender a demanda comercial gerada. A presença e a expansão televisiva foram marcantes, em especial durante a primeira metade do referido século, inclusive com a criação de unidades de produção específicas para esse tipo de conteúdo. Entre elas destaca-se o departamento de história natural da BBC (*British Broadcasting Corporation*).

Na década de 1960 a produção desse gênero se popularizou ainda mais, evoluindo de forma tão significativa que suas convenções narrativas passaram a ser impostas para as produções televisivas com conteúdo sobre vida selvagem. Nesse contexto, a televisão passou a ter um papel mais voltado para a distribuição e exibição dessas obras do que para a sua realização em si e a força da constituição de padrões foi tão significativa que, ao longo da década de 1960 e 1970, manuais⁶ foram publicados articulando não só os códigos formais para a produção de obras de vida selvagem, como a forma adequada para a sua aplicação. A adoção dos códigos e convenções para a construção de uma narrativa envolvente passou a ter maior importância do que a tentativa de reprodução da realidade – reprodução que ocorre de forma associada a uma essência documentária.

⁵ Natural History Film

⁶ Como exemplo, podemos citar os manuais *The technique of wildlife cinematography* (1966) e *Making Wildlife Movies* (1971), escritos por John Warham e Christopher Parsons, respectivamente.

Derek Bousé (2000), comentando sobre o desenvolvimento histórico – acerca das relações que se desenrolaram de forma a propiciar o desenvolvimento das produções de vida selvagem até a forma em que essas se encontram atualmente –, afirma ainda:

Mesmo após um século de desenvolvimento, filmes de vida selvagem permaneceram sem ser universalmente conhecidos ou reconhecidos em círculos cinematográficos como um gênero filmico ‘oficial’. Mesmo dentro da indústria havia certo desentendimento quanto ao que filmes de vida selvagem realmente eram, ou deveriam ser. Com o fim do século 20, entretanto, chega-se a um acordo sobre pelo menos um ponto: um filme de vida selvagem deveria ser passível de venda para uma audiência tão grande quanto possível, ou para quantas audiências quanto o possível. Arte, ciência, e comércio estão interligados e se promovem mutuamente, sendo que a dimensão comercial ganha importância central (p. 38, tradução nossa)⁷.

Com a dimensão comercial adquirindo crescente destaque em decorrência da ampla aceitação do público, fator essencial para o aumento significativo da lucratividade, começam a surgir e a ganhar espaço as chamadas produções *blue-chips*⁸, isto é:

[...] filmes de grandes orçamentos, no formato de longa-metragem que tratam de história natural, focados em mega-fauna (grandes felinos, ursos, tubarões, crocodilos, elefantes, baleias), em cenários espetaculares sugerindo um ambiente selvagem ainda intocado, e apresentando *storylines* comumente centradas em um único animal, com o mínimo de intrusões de preocupações científicas, políticas, históricas ou ambientais, que podem datar um filme e prejudicar possíveis relançamentos. [...] tendem a excluir pessoas, o que pode estragar a imagem idealizada de um reino atemporal, onde predador e presa ainda interagem como interagiram por éons (BOUSÉ, 2007, p.102, tradução nossa)⁹.

A forma na qual as produções *blue-chips* se estruturam é reflexo direto da reação do

⁷ “Yet even after a century of development, wildlife film was still neither universally acknowledged nor recognized in cinema circles as an ‘official’ film genre. Even within the industry there was still some disagreement as to what wildlife films really were, or should be. As the twentieth century ended, however, there was a general agreement on at least one point: a wildlife film should be salable to as large an audience, or as many audiences, as possible. Art, science, and commerce had all been stirred together, and commerce had risen to the top.”

⁸ O termo *blue-chips* faz referência às fichas azuis utilizadas no poker, que são as mais valiosas.

⁹ “ ‘Blue chip’ film generally refers to big-budgeted, long-format natural history films focusing on mega-fauna (big cats, bears, sharks, crocodiles, elephants, whales), in spectacular environments suggesting a still-unspoiled, primeval wilderness, and featuring dramatic storylines often centering on a single animal, with minimal intrusions of science, politics, history, and environmental concerns, which can date a film and harm future sales. [...] they have tended to exclude people, which can spoil the idealized image of a timeless realm, where predator and prey still interact as they have for aeons”.

público ao material final que lhe é exposto, sendo a aceitação do público facilitada por meio da aproximação com gêneros cinematográficos ficcionais tradicionais. Expor o espectador a um formato já testado, aprovado e absorvido se mostra o caminho mais seguro para a obtenção de lucro. Tendo como meta o retorno financeiro, a aceitação dos espectadores se dá de forma mais garantida pelo uso de uma abordagem reconhecível e já absorvida. Padrões estéticos e estruturais caracteristicamente utilizados em produtos ficcionais comportam códigos de significância que o público já tem familiaridade e com os quais se sente confortável. A utilização desses códigos possibilita uma aproximação com outros gêneros cinematográficos, assim como a condução naturalizada do público durante essa movimentação. Esses padrões são reconhecíveis em produções como *Planet Earth* (BBC, 2006), série que constrói linhas narrativas ao longo dos episódios se aproximando de determinados animais e desenvolvendo a produção a partir de suas histórias. Para tal, contam com momentos construídos de forma a assemelhar-se à estrutura de diferentes gêneros cinematográficos, entre eles o drama, por vezes a comédia; diversas sequências que remontam cenas de perseguição em filmes de aventura, entre outros.

Essas produções também possuem um apelo do elemento exótico permitido pela temática da vida selvagem. O cenário, o animal, por vezes até mesmo o comportamento apresentado podem ser chamativos, uma vez que o exótico, aquilo que é pouco comum ao cotidiano nas pessoas, atrai o interesse, desperta a curiosidade. Dessa forma, um dos atrativos desse segmento de produção para o público é justamente esse equilíbrio bem estruturado entre o incomum no conteúdo e o familiar no formato.

Segundo Bousé (2000), o interesse crescente em maior retorno financeiro produz um deliberado afastamento das discussões sobre questões sociais e ambientais, sendo essas produções constituídas, primordialmente, como narrativas voltadas para o entretenimento e sem o interesse em levantar questões polêmicas. Assim, o caráter central da retratação da vida selvagem pelos meios audiovisuais como propagação da ciência para fins educacionais passaria a ficar em segundo plano, colocando como principal objetivo de tais produções o entretenimento em grande escala.

Entretanto, a maneira como se retrata determinado objeto, a linguagem cinematográfica utilizada, vai influenciar diretamente na percepção que se tem desse objeto. Nesse sentido, tais obras ainda que se voltem maciçamente ao entretenimento não escapam à polêmica quanto a sua produção, abarcando aqui desde a realização do produto em si até a forma com a qual é absorvida pelo público. Esse formato adotado pelos *blue-chips* apresenta aspectos controversos quanto à forma – como a utilização de imagens de animais

de cativado passando por selvagens – com a qual essas produções retratam os animais e a vida selvagem, de maneira geral, e qual efeito produz no espectador a partir disso.

Assim, é importante levar em conta discussões acerca dos aspectos éticos de tais produções como: em que medida a obra deve ser clara com a audiência quanto aos métodos de produção que utiliza; e quais os parâmetros a serem respeitados no que diz respeito ao bem-estar animal durante o processo de realização da obra audiovisual.

Frente ao exposto acima, o presente trabalho busca aprofundar a compreensão acerca das produções *blue-chips* e, para tanto, se propõe a investigar o modo como esses produtos audiovisuais de vida selvagem utilizam recursos do cinema clássico narrativo para a construção de suas tramas. A intenção é identificar, analisar e contextualizar a forma com a qual recursos de linguagem cinematográfica recorrentes em diversos gêneros cinematográficos ficcionais são utilizados pelas chamadas *blue-chips* para construir uma obra de entretenimento de alta rentabilidade.

Assim, é importante destacar que toda obra acerca de vida selvagem, seja ela cinematográfica ou televisiva, utiliza de escolhas, artifícios para atingir um determinado efeito junto ao seu público. A escolha da temática, a duração, utilização ou não de narração, trilha sonora e edição, apenas para citar algumas das variáveis, causam impacto. Todos esses elementos são utilizados de forma consciente pelo realizador, que o faz englobando todas as áreas da sua produção, passando desde o roteiro até sua edição e finalização. Desse modo, o primeiro capítulo desenvolve uma apresentação dos aspectos de manipulação do material bruto realizado por tais produções. Trata-se de uma descrição referente à linguagem cinematográfica empenhada na construção da linha narrativa dessas obras, nas quais diferentes gêneros cinematográficos atuam como influências, cedendo muito de seus códigos e, conseqüentemente, estilo. Serão abordados os pormenores dessa linguagem que constrói a narrativa de forma a envolver o espectador, trabalhando o material e sua gama de significância atribuída de forma a gerar a empatia e a conexão com o público, efeito desejado pelo realizador.

Tendo como base o maior entendimento desses elementos cinematográficos, de suas possíveis funções e algumas de suas significâncias apresentados no capítulo anterior, o capítulo dois desenvolve um estudo de caso sobre a série de três partes, intitulada *Hidden Kingdoms (Reinos Secretos, no Brasil)*, analisando os diversos elementos audiovisuais que o constituem. Tal estudo permite uma compreensão mais aprofundada e um entendimento maior dos elementos de linguagem presentes nessa série realizada pela premiada e prestigiada internacionalmente BBC. A emissora conta com altos índices de audiência e

aceitação junto ao público, além de constituir como a maior produtora de conteúdo audiovisual de vida selvagem no mundo¹⁰. Lançada no início de 2014 e exibida no programa *Fantástico* no final do mesmo ano, essa série constitui um exemplar significativo do uso dos recursos cinematográficos voltados à construção de uma linha narrativa, criando personagens possuidores de carisma e utilizando de diversos recursos para conseguir tal feito.

O terceiro capítulo traz algumas considerações acerca dos aspectos éticos nessas produções no que se refere aos seus espectadores e seus objetos, os animais. Com relação às produções da BBC sobre esse gênero, já existe há algum tempo um acalorado debate acerca do modo como são realizadas. Mais especificamente, quanto ao *Hidden Kingdoms*, houve uma grande comoção pública e ele se tornou foco de duras críticas realizadas por meio de inúmeras matérias em diversos jornais e revistas britânicos, como DailyMail, Telegraph, Mirror, ou no americano The Guardian. Tais publicações, a partir da opinião de especialistas, integrantes de equipes técnicas cinematográficas e representantes de órgãos relacionados a essa área, apresentaram o debate e as diversas opiniões. Como representativo do grau de polêmica envolvendo tal produção, cabe mencionar o emblemático título da matéria da revista britânica Wanderlust Travel Magazine: “Hidden Kingdoms: o programa de vida selvagem mais controverso da BBC de todos os tempos”¹¹. De maneira geral, a comoção se formou especialmente em torno da dramatização alcançada por meio das encenações que a série apresenta e qual o nível de transparência necessário a uma produção audiovisual de vida selvagem, aspectos esses que serão investigados no referido capítulo.

¹⁰ Informação retirada de “The International Association of Wildlife Filmmakers”, 2015.

¹¹ Hidden Kingdoms: BBC’s most controversial wildlife programme ever”. REES (2015).

1 BLUE-CHIPS E O USO DE ELEMENTOS FICCIONAIS DE NARRATIVIDADE SOBRE A VIDA SELVAGEM

Toda obra audiovisual é construída a partir da manipulação¹² de um determinado conteúdo. Bernardet (1981) ressalta que a história do cinema é em grande parte a luta constante para manter ocultos os aspectos artificiais da linguagem cinematográfica e para sustentar a impressão de realidade, fazendo uso da linguagem transparente. Embora seu uso seja maquiado pela sua estrutura, a intencionalidade e manipulação do conteúdo audiovisual são presentes e sistematizados.

Discorrendo sobre esses aspectos estruturais de toda obra audiovisual, mas detendo-se, sobretudo, naquelas de caráter de retratação de história natural, Philippon (2002) afirma que existem diferentes intermediações entre a natureza e o modo como esta é apresentada para o espectador dessas obras. Fazendo referência ao livro *Walden*, no qual Henry David Thoreau busca exaltar a natureza como crítica à sociedade em que vivia, o autor apresenta dois níveis de distanciamento entre a realidade material concreta da realidade representada em cinema ou televisão.

Sejam filmes de vida selvagem, filmes de história natural ou filmes chamados de ambientalistas, imagens em movimento sobre o mundo natural estão a pelo menos duas ordens de magnitude distantes do que podemos chamar de ‘primeira natureza’, que é o mundo das experiências humanas primárias. As filmagens brutas podem ser consideradas representantes da ‘segunda natureza’, um reflexo do mundo a partir de uma perspectiva particular, muito parecida com a forma como o diário de Thoreau reflete sua percepção sobre o ambiente que o cercava em Walden Pond. O filme finalizado, montado e sincronizado, poderia de tal forma representar a ‘terceira natureza’, ainda mais distante da segunda natureza, muito como “Walden” é o produto intensamente editado dos diários de Thoreau. Diferentemente de Walden, no entanto, e diferentemente de fotografias e da arte visual com a qual o ambiente americano é também identificado, imagens em movimento adicionam as importantes variáveis de movimento de câmera e trilha sonora. Eles também diferem em seu modo de distribuição, que ocorre em um cinema ou em uma tela de televisão para uma audiência em massa (THOREAU, 1854, p. 274,

¹² Destaca-se aqui que manipulação não é referenciada com nenhuma conotação de juízo de valor, apenas como o ato de construir o conteúdo em prol do efeito final almejado.

tradução nossa)¹³.

Esse processo descrito por Phillippon define a experiência original como *primeira natureza*, de *segunda natureza* as filmagens em si – momento no qual a influência do ponto de vista particular a partir do qual se opta por contar alguma história em muito interfere no resultado final a partir do modo de captura das imagens e áudios registrados – e o material editado e finalizado como *terceira natureza*.

Phillippon, continuando o trecho acima citado, afirma que essas produções são “produtos originais para o século vinte” (PHILLIPPON 2002, p. 274). Dessa forma, tais “imagens em movimento também refletem as demandas de uma indústria sofisticada que tem crescido em torno da produção e distribuição de cultura em massa” (PHILLIPPON 2002, p. 274). Com isso o autor destaca a importância das demandas da indústria na metodologia de produção e distribuição de um filme considerado de vida selvagem. Tais demandas fomentam modelos já bem sucedidos junto ao mercado e em muito com base na estrutura clássica narrativa, largamente contemplada e assimilada a nível comercial (BOUSÉ, 2007). Consequentemente, afetam desde a pré-produção – momento no qual o roteiro é formulado, as equipes de produção são formadas e o financiamento necessário para a viabilização da obra é captado – até distribuição e a exibição do produto final.

Os programas televisivos, valendo-se da construção cinematográfica historicamente constituída, compartilham muitas das técnicas aplicadas ao cinema comercial de forma geral. Nesse sentido, a linguagem cinematográfica não se restringe apenas ao cinema. Não se trata, portanto, de especificidades de apenas um setor da área do audiovisual. Tal linguagem é fluída e dinâmica não se limitando a apenas um segmento. Essa interlocução, entre as estruturas utilizadas pelo cinema e aquelas utilizadas pela televisão, está relacionada às demandas de um mercado competitivo e voltado para o lucro no qual o uso de fórmulas já testadas e comprovadamente bem aceitas é atrativo o suficiente para serem repaginadas comercialmente de forma inesgotável (BOUSÉ, 2000).

¹³ “Whether considered wildlife films, natural history films, or environmental films, motion pictures about the natural world are at least two orders of magnitude removed from what we might call ‘first nature’, the world of primary human experience. The initial recordings could be said to represent ‘second nature’, a reflection of the world from a particular perspective, much like Thoreau’s journal entries reflect his perception of the environmental surrounding Walden Pond. The finished film, spliced and overdubbed could likewise be said to represent ‘third nature’, existing at a further remove from second nature, much like *Walden* is the heavily edited product of Thoreau’s journals. Unlike *Walden*, though, and unlike the photographs and visual art with which American environment is also identified, motion pictures add the important variables of camera motion and a soundtrack. They also differ in their method of delivery, which is in a theater or on a television screen to a mass audience.”

Para o presente trabalho, apresentaremos alguns elementos constitutivos da linguagem cinematográfica mais detalhadamente. Tendo em vista a natureza do objeto a ser analisado, uma produção *blue-chip*, discutiremos aspectos do enredo, da fotografia, do som, da edição e montagem mais popularmente ligados à tradição cinematográfica comercial de história natural. Isso porque, para gerar e manter o interesse do público, objetivo fundamental de toda obra comercial, essas ferramentas são utilizadas de forma a manipular, intensificar, dramatizar e naturalizar as imagens partindo de modelos pré-determinados de forma mais sistemática.

1.1 Enredo

Durante a fase de pré-produção há a criação de um roteiro. No caso de produções audiovisuais voltadas para conteúdo de vida selvagem, pelo objeto se tratar de natureza em sua forma aparentemente *selvagem*, pode-se ter a impressão de que as imagens são randomicamente captadas e que, após toda a captura, desenvolve-se a história em cima do que foi observado e registrado. No entanto, mesmo em filmes de vida selvagem que empregam a metodologia do *live-action*¹⁴, um roteiro inicial é usualmente escrito antes da realização das filmagens – sendo que tal procedimento inclusive costuma ser requerido para a obtenção de fundos de financiamento para o desenvolvimento do projeto. Em tais produções, um pré-roteiro é costumeiramente realizado, onde as ações intencionadas são descritas e a partir das quais a captação de imagens é direcionada (BOUSÉ, 2000).

Esse pré-roteiro pode ser no formato de um tratamento¹⁵ ou mesmo de um roteiro em si, sendo esse geralmente flexível devido à frequente imprevisibilidade dos acontecimentos a serem registrados em seus pormenores. Desse modo, ainda na pré-produção pode-se definir o que será registrado e quem realizará tal ação, além de quando, onde, como e porque tal ação será justificada dentro da obra – ainda que com abertura para adaptações no roteiro ao longo de sua edição e finalização decorrente das ocorrências não previstas durante as gravações.

¹⁴ Onde animais reais são utilizados para a captação das imagens e há certo fator de imprevisibilidade quanto ao conteúdo que de fato será possível capturar.

¹⁵ O significado de pré-roteiro equivale, para Bousé, o que o termo tratamento significa para Sérgio Puccini em seu livro *Roteiro de documentário – Da pré-produção à pós-produção (2012)*, que para esse autor se trata do conteúdo das sequências do filme descrito de maneira resumida e mantendo uma abertura aos imprevistos que possam ocorrer quando se iniciarem as filmagens.

Assim, o desenvolvimento do roteiro permite a criação de um enredo e no caso das produções de vida selvagem, de uma representação clássica. Dessa forma, o roteiro geralmente desenvolve narrativas de ciclo da vida, transição da infância para a vida adulta e *incríveis jornadas*, nas quais as audiências são encorajadas a se identificar emocionalmente com um animal protagonista (BOUSÉ, 2007). Segundo o autor, a intenção do roteiro é ser dramático, capaz de despertar o interesse do espectador a partir do envolvimento e da empatia gerados ao longo do desenrolar da história.

No caso dos *blue-chips*, especialmente os voltados para exibição televisiva, dados a rotatividade da audiência e a concorrência de diversos canais, existe a preocupação de fazer com que cada sequência tenha a capacidade de captar a atenção de um espectador que aleatoriamente pode ter passado por aquele determinado programa. O objetivo é, junto com os recursos de construção e tratamento tanto de imagem quanto de som, ao mesmo tempo capturar a curiosidade dos que estiverem apenas trocando de canal e manter o interesse dos que já estiverem assistindo por meio de um estímulo visual e/ou auditivo frequente.

Um dos fatores elementares para a aceitação do público e certa garantia de sucesso junto ao mercado está relacionado à escolha de histórias pertencentes a gêneros narrativos bastante estratificados em suas convenções, de leitura fácil e de popularidade comprovada por larga tradição de melodramas, aventuras, histórias fantásticas etc. (XAVIER, 2005). No contexto de produções focadas em entretenimento, onde agradar o público tem peso significativo, o desfecho da história adquire a importância de possuir grande influência no humor do espectador. Há um cuidado quanto à ausência de questões políticas por sua capacidade de fomentar controvérsias, assim como a ausência de referências históricas, o que permite um caráter atemporal no conteúdo da obra, facilitando inclusive o relançamento da produção por não estar datada e diretamente relacionada a algum período.

Dessa forma, no caso de produções de grande orçamento focadas em vida selvagem, o uso de determinados tipos de imagem é evitado tendo em vista a busca pelo maior mercado possível (BOUSÉ, 2000). Gravações de ataques particularmente ferozes ou cenas de acasalamento poderiam restringir a comercialização do produto final em razão de uma possível censura, afastando o produto de seu caráter familiar – o que possibilita seu consumo de todos os públicos, independentemente de sua faixa etária. Analogamente, a ausência de seres humanos é um fator bastante característico, causando uma sensação de natureza intocada e não corrompida pelos seus vestígios, reforçando o grau de atemporalidade da produção e afastamento da sociedade humana.

Nesse tipo de obra, todos os elementos do roteiro são criados de forma a expandir o público por meio de temas que não se limitam a um determinado espaço, uma determinada região ou cultura, assim como apresentam estilos compatíveis com múltiplos mercados, o que é realizado utilizando recursos característicos que serão apresentados ao longo do capítulo. Um exemplo que foge de algumas dessas tendências entre os *blue-chips* é *Frozen Planet* (BBC, 2011), onde não só o narrador, que é onisciente na maioria dos episódios, aparece brevemente no primeiro episódio e amplamente no último, como pela abordagem de uma temática conservacionista no último episódio da série, que fala sobre o aquecimento global e o efeito da ação humana no mundo. Apesar da abordagem incomum nesse segmento de programas, entrando em uma questão ambiental e datando a produção, a distribuição e decorrente exibição do último episódio foi polêmica: apenas um terço dos países que compraram a série compraram o episódio em questão (vendido pela companhia como um extra opcional assim como trechos dos bastidores da gravação), e a exibição nos Estados Unidos foi debatida por muito tempo até ser aceita, tendo sido inclusive divulgado anteriormente que não seria exibido – na ocasião, a BBC divulgou que “(...) é prática padrão oferecer para clientes internacionais apenas as partes que eles têm interesse em adquirir”.^{16,17} A esse respeito, o tabloide britânico *Daily Mail* chegou a lançar uma notícia com título “Episódio de mudança climática de *Frozen Planet* não será mostrado nos E.U.A. já que público não acredita no aquecimento global.”^{18,19}

Um dos principais elementos para a constituição das produções audiovisuais comerciais é o envolvimento emocional da audiência com a história apresentada. No caso das obras sobre vida selvagem, as condições para que isso ocorra se constituem a partir do trabalho da relação entre fato e ficção na representação da natureza, de modo que tal envolvimento é desenvolvido por meio do modelo clássico narrativo que, repaginado com elementos culturais que foram apropriados, são vendidos ao grande público (PHILIPPON, 2002). Dessa maneira, adaptam-se as condições naturais de forma a estruturar os fatos registrados de acordo com a linguagem narrativa, já que:

¹⁶ (...) however, the BBC said it was standard practice to offer international clients only the parts they wished to purchase.”

¹⁷ BLOXHAM (2011), retirado de <http://www.telegraph.co.uk/news/earth/earthnews/8889541/BBC-drops-Frozen-Planets-climate-change-episode-to-sell-show-better-abroad.html>

¹⁸ “Climate change episode of *Frozen Planet* won't be shown in the U.S. as viewers don't believe in global warming”.

¹⁹ Retirado de: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2061663/Frozen-Planet-Climate-change-episode-wont-shown-US.html>, visualizado em 14/01/2016.

Experiências da natureza, como a vida em si, podem ser lineares, mas elas raramente são narrativas, com começos, meios e fins coerentes, assim como clímax dramáticos e resoluções satisfatórias. O mundo natural não evoluiu respeitando tais convenções, e continua resistindo a elas – exceto na televisão (BOUSÉ, 2000, p. 16-17, tradução nossa).²⁰

Há, portanto, um esforço no sentido de construir uma linha narrativa coerente, que se organize de forma lógica, com eventos ordenados e conflitos resolvidos. Bordwell (1985) aponta que manuais de roteiro de Hollywood vem há muito tempo insistindo na mesma fórmula, na qual o enredo consiste em: um cenário que ainda não sofreu distúrbio; o distúrbio de tal cenário; o esforço que tal situação demanda para ser corrigida e, por fim, a eliminação do distúrbio. Além disso, o autor afirma que o enredo passa por diversas fases distintas. Inicialmente há a exposição do cenário, que especifica o tempo e o lugar onde se passa a história e quais são seus personagens significativos. À medida que o enredo progride, os personagens agem em direção a seus ideais, produzindo uma sequência linear de ações e situações que se mantêm por meio de causa e efeito. Por fim, em grande parte dos filmes hollywoodianos, conclui-se a linha narrativa com o clichê do final feliz, que consiste na resolução do conflito.

Para a produção da identificação entre espectador e personagem também é vastamente utilizada a estratégia de condução realizada por um narrador onisciente. Esse recurso frequentemente presente em filmes de vida selvagem atua como um observador invisível, estando fora da história, sabendo e vendo mais a respeito dos personagens do que eles próprios – o *ponto de vista de Deus*, que vê tudo de fora. No entanto, os espectadores em geral não são conscientes da existência desse narrador. Dessa forma, sua existência se disfarça, se dilui, permitindo ao espectador ter a ilusão de estar vendo o real e não de estar em contato com uma narração. Essa diluição da presença narradora criou uma linguagem que podemos chamar de transparente, porque não retém a atenção do espectador, não é vista por ele; só é percebida se a atenção é focada nela. Tudo se passa como se nada se interpusesse entre o espectador e a história narrada, o que possibilita sustentar a impressão de que cinema é como a vida, e as situações e os personagens, acontecimentos e pessoas reais (BERNARDET, 1981).

Tal onisciência, no entanto, não significa que esse narrador não manipule o

²⁰ “Experiences of nature, like itself, may be linear, but they are rarely narrative, with coherent beginnings, middles, and ends, as well as dramatic climaxes and satisfying resolutions. The natural world did not evolve respecting such conventions, and it continues to resist them – except on television.”

conhecimento que compartilha com o público, controlando o quanto revela e em quais momentos revela para causar determinado impacto. Por não necessariamente revelar todas as informações de forma imediata, o narrador onisciente constitui importante facilitador para a manutenção do interesse do público naquilo que ainda está por vir na obra. Sua própria entonação tem a capacidade de deixar o espectador ciente do que ele está observando, quem é

o *mocinho*, quem é o *vilão*, se determinada situação da obra é um momento de tensão ou de descontração. Pode até mesmo determinar a impressão sobre o ritmo dos acontecimentos por meio da entonação utilizada na narração.

Não participando diretamente da história, se faz presente no formato de *voz over* (no espaço fora da tela), mas tem conhecimento de tudo o que se passa na história relatada, por vezes, inclusive indicando as intenções e sensações experienciadas pelos personagens.

Produções *blue-chips* adotam um modelo no qual apresentam:

[...] indivíduos psicologicamente definidos que se esforçam para resolver um determinado problema ou atingir determinados objetivos. No decorrer desse esforço, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história termina com uma vitória ou derrota decisiva, a resolução do problema e o claro alcance ou não alcance dos objetivos. O principal agente causal é portanto o personagem, um indivíduo específico dotado de um conjunto de traços, qualidades e comportamentos evidentes (BORDWELL, 1985, p. 157, tradução nossa).²¹

Os personagens costumam ocupar espaços narrativos semelhantes em obras que se aproximam de um determinado gênero. Sua função narrativa, suas ações e propósitos dentro do desenrolar da história tendem a causar efeitos similares, respeitando uma padronização que os caracteriza. Como desenvolvido por Barry Keith Grant (2007), esses personagens são construídos de forma reconhecível pelo público, se constituindo de pouca complexidade psicológica, sendo mais rasos e tipificados.

Dentro do formato clássico de filmes de vida selvagem, costuma-se, além de fazer

²¹ “[...] psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or to attain specific goals. In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances. The story ends with a decisive victory or defeat, a resolution of the problem and a clear achievement or non achievement of the goals. The principal causal agency is thus the character, a discriminated individual endowed with a consistent batch of evident traits, qualities, and behaviors.”

uso de personagens padronizados, acompanhar a história de um personagem em específico, ou alguns personagens específicos, conduzindo uma estrutura biográfica ao longo do percurso do(s) personagem(ns). Defendendo a restrição do foco narrativo e abordando seu aproveitamento comercial, Seton (1998, apud BOUSÉ, 2000) questiona:

[...] Qual satisfação poderia ser derivada de um rascunho de dez páginas sobre os hábitos e costumes da raça humana? Quão mais rentável seria dedicar esse espaço à vida de um homem grande. Este é o princípio que eu me empenho em aplicar aos meus animais (p. 106, tradução nossa).²²

Esta padronização, este foco, é o que possibilita que este formato biográfico tenha grande vazão, já que é baseado na cultura tradicional de se contar uma história de maneira cinematográfica – que se manifesta por narrativas centradas em protagonistas.

Para alimentar esse conjunto de convenções industrializadas impulsionadas pela audiência, a obra se foca em personagens com os quais o público possa se identificar. Ao tratar atos animais como trataríamos atos de seres humanos, passamos a atribuir sentimentos, relações de causa e efeito e padrões com os quais podemos nos identificar, humanizando os personagens da história a ser contada e potencializando a empatia que aqueles personagens são capazes de gerar. A humanização recorrente do animal facilita tal processo construtivo de significado, facilitando a identificação do público com o personagem, atribuindo aos animais facetas do caráter humano (BOUSÉ, 2000). Tal mecanismo é capaz de, por meio dessa *humanização*, torná-lo em uma figura mais crível e atrativa para a audiência.

[...] Apesar da humanização de animais não nos ajudar muito a entender o seu comportamento, ela é contudo uma resposta humana quase que automática para tentar entender os outros através da analogia com nós mesmos. Isso envolve a aplicação do autoconhecimento e tomada de papéis, os quais psicólogos sociais identificaram como partes normais de nossas tentativas cotidianas de fazer com que as ações dos outros façam sentido e de adivinhar suas motivações (BOUSÉ, 2000, p. 92, tradução nossa).²³

²² “What satisfaction would be derived from a ten-page sketch of the habits and customs of Man? How much more profitable it would be to devote that space to the life of some one great man. This is the principle I have endeavored to apply to my animals.”

²³ “Although humanizing animals may actually do little to help us understand their behavior, it is nevertheless an almost automatic human response to try to understand other by way of analogy to ourselves. This involves the application of *self-knowledge* and *role-taking*, which social psychologists have identified as normal parts of our everyday attempts to make sense of the actions of others, and to divine their motivations.”

Acompanhando uma restrita seleção de personagens ao longo de um período de tempo considerável, relacionando-se a seus comportamentos e ao desenrolar de suas histórias, o público se torna mais facilmente cativo, envolvido emocionalmente por meio dos paralelos possíveis com sua própria experiência de vida. Tal personificação da personagem é o que possibilita a identificação e a decorrente simpatia do público, tornando viável que experiências prévias do espectador possam ser projetadas a eles. Desse modo, filmes de vida selvagem são frequentemente dominados por humanos, ou ao menos por questões, valores e ansiedades humanas (BOUSÉ, 2007).

O perseverar do personagem principal, envolvido em ações que o direcionam ao seu objetivo, com conflitos e resoluções dramáticas, possivelmente com algum toque de comédia ou tragédia, estruturam basicamente o desenrolar da participação do herói em uma história que apresenta as características básicas da narratividade tradicional – repaginadas para se adequar à produção, distribuição e propaganda em massa (BOUSÉ, 2000, p. 129).

O protagonista é inserido em uma roupagem da jornada do herói, recurso largamente utilizado no cinema clássico narrativo, no qual o personagem é exposto a uma série de eventos tipificados, que o transformam – e o identificam – como um herói. Uma chamada para a jornada, a negação dela, um fator modificante que o impulsiona para a aceitação da jornada, uma provação, o enfrentamento da provação e a sua superação envolvem o espectador, gera heróis e vilões, gera torcida e satisfação ao ver a situação resolvida e a missão do herói devidamente cumprida.

O formato pelo qual a história é contada, priorizando o herói, seus contratempos e suas façanhas, pode ser alcançado a partir da fórmula representada em ritos de passagem por meio do esquema de separação – iniciação – retorno. Em linhas gerais, a separação consiste no período inicial da jornada do personagem, onde ele é apresentado em uma situação familiar, rompida por um *chamado de aventura*, para se expor ao desconhecido, ao perigo. Após diversos incidentes e obstáculos, o herói ganha em retorno compensação por vezes física, material, por vezes psicológica ou emocional. O herói, portanto, é o homem ou mulher que se mostra capaz para a batalha e ultrapassou suas limitações históricas pessoais e locais, normalmente se apresentando em formas humanas. (CAMPBELL, 2004, p. 112). Uma das produções de cunho de vida selvagem que se tornou um destaque em bilheteria e empregou a jornada do herói é “A marcha dos pinguins” (de Luc Jacquet, 2005). O filme se desenvolve acompanhando em especial um casal de pinguins – antropomorfizados ao longo da obra – em sua jornada afim de reprodução, na qual enfrentam intempéries naturais como

as baixíssimas temperaturas, predadores naturais e até mesmo a fome em níveis de risco a fim de realizarem seu ritual de acasalamento e proteger seu futuro filhote. Embora a produção em sua versão em inglês apresente como narrador onisciente o ator Morgan Freeman e tenha obtido grande sucesso ganhando inclusive um Oscar, sua versão original é em Francês – a obra inclusive é divulgada no site oficial da versão original terminando seu texto de apresentação com: “Amor e solidariedade combinados na heroica luta pela vida. Chegou a hora da lenda do imperador ser contada.”^{24,25}

Desse modo, produtos audiovisuais de cunho de vida selvagem com frequência utilizam do esqueleto da jornada do herói, aproveitando-se da humanização dos animais e revestindo seus comportamentos cotidianos com releituras dessa jornada. A busca por alimento, a provação de uma migração, assim como o combate entre presa e predador são frequentemente moldados e apresentados tendo essa técnica narrativa como base, direcionando o enredo e construindo os personagens ao longo de seu desenvolvimento como heróis. Como consequência da combinação desses recursos, viabiliza-se uma narratividade empática, na qual o espectador é conduzido a se identificar e torcer por determinado personagem em detrimento de outro, inclusive em situações de vida ou morte (BOUSÉ, 2000).

Nesse segmento audiovisual o exótico constitui um dos elementos com maior apelo junto ao público. A presença de um animal raro, a aparição de uma ambiente inexplorada ou o registro de um comportamento incomum pode aumentar a curiosidade despertada pela produção. Um animal frequentemente encontrado, como gatos e cachorros, não tem o fator atrativo do novo e inesperado que um animal em extinção ou restrito às áreas pouco exploradas do globo, como um urso polar. Nesse sentido, uma análise focada nesse aspecto demonstra que:

[...] o sucesso de longa data de programas televisivos de vida selvagem indicaria que a fotografia e a filmagem de vida selvagem têm que ser constantemente renovada com novas fronteiras – sejam elas de espécies, comportamentos, ou técnicas – de forma a engajar o interesse da audiência televisiva no não-humano. [...] fotógrafos e, em especial, cineastas de vida selvagem não conheceram liberdade das demandas comerciais. (ROCQUE, 1991, p. 37, tradução nossa).²⁶

²⁴ “Love and solidarity combine in the heroic struggle for life. It is time for the emperor’s legend to be told.”

²⁵ Retirado de: http://empereur.luc-jacquet.com/index_flash_ang.htm. Visualizado em 15/01/2015.

²⁶ “[...] long-standing success stories of wildlife television would indicate that wildlife photography and filmmaking has to be constantly renewed with new frontiers – whether of species, behavior, or technique – so as to engage the interest of the television audience in the *nonhuman*. [...] wildlife photographers and, in particular, filmmakers, have known no such freedom from commercial demands. Driven to travel further and further away from home in order to pursue an ever receding horizon of ‘amazing creatures’, or, alternately, to

1.2 Som

Em filmes de vida selvagem a captação de som direto – isto é, o som registrado simultaneamente à captação da imagem, à ocorrência da ação em si – se torna muito dificultada, em especial por conta da utilização da lente teleobjetiva²⁷ o que faz com que tal recurso sonoro raramente seja utilizado nessas gravações. Com essas lentes, a aproximação necessária para a captação adequada do som direto se torna inviável, o que fomenta o uso de efeitos sonoros, dublagem e narração em *voice-over* produzidos em estúdio (BOUSÉ, 2000).

Embora realizado em estúdio, o esforço é para que o som seja recebido pelo público como o mais natural possível, que visa uma estética propiciadora de um cinema ainda mais real, ainda mais próxima da realidade. O que não impede que esses ruídos sejam utilizados dramaticamente para criar clima, para reforçar emoções e significações (BERNARDET, 1981). E mesmo quando tratado de forma simbólica ou musical, têm-se que:

A gente vê a fonte de ruído na imagem ou sabemos que ela está por perto, de forma que os sons não nos aparecem como elementos de linguagem, mas como dados naturais. E tudo isto mergulhado numa música incidente, que não tem nenhuma justificativa realista: a música acompanha o filme para, em geral, reforçar as emoções: exasperação na iminência do perigo, ternura em cenas românticas, música que frequentemente ouvimos sem prestar atenção. E isto mais uma vez é importante: ouvimos a música, ela age sobre nós, mas não nos damos conta: a música também se torna transparente. (BERNARDET, 1981, p. 47-48).

O princípio do som sincronizado, propagado por tal modelo, estabelece a colocação das palavras e ruídos nos exatos momentos em que vemos agir a fonte emissora, de modo a produzir uma correspondência aceita como natural entre a imagem e o som. Trata-se de tornar audível o que já está sendo visto, como uma forma de tornar o som e a imagem mais convincentes. A manipulação do chamado ruído ambiente vem conferir mais espessura e corporeidade à imagem, aumentando seu poder de ilusão. Esse mecanismo auxilia também

get closer and closer to those species and natural processes near at hand, filmmakers in particular find themselves under pressure from two conflicting sets of expectations: those arising from the desire of the audience to participate in the vicarious conquest of new realms of the nonhuman world (whether this scenes never recorded on film before or scenes normally beyond our naked eye) and those created by the need of these discourses for an idea or condition of wildness whose mythic proportions have not been diminished by this proliferation of images.”

²⁷ A lente teleobjetiva e suas aplicações será melhor discutida no próximo segmento do capítulo.

na transição e nos saltos bruscos de um espaço para outro – o som prepara e envolve o espectador enquanto facilita a montagem, naturalizando os cortes, podendo-se manter a coesão de imagens desconexas por meio da manutenção das características sonoras.

O apelo à imaginação também é construído durante a mixagem. Realizada na pós-produção do filme, fontes sonoras diversas são combinadas para criar o desenho sonoro desejado. Efeitos sonoros são processados, com ruídos ambientes introduzidos de forma destacada no caso de filmagens de vida selvagem. A criação dos sons que serão utilizados para a substituição dos originais inclui representações do barulho de pegadas, do sibilar do vento, ou mesmo de ossos sendo triturados pela mordida de um animal. Elementos pré-gravados, sincronizados com a imagem e manipulados de forma a serem naturalmente absorvidos pelo público, exercem um poder significativo no conduzir o espectador ao estado de espírito intencionado. Da mesma forma age a trilha sonora que desempenha função importante nessa condução, já que bem trabalhada consegue marcar o clima de determinada cena.

1.3 Fotografia

Outro fator definidor no resultado junto ao público é a fotografia e a forma como ela auxilia na construção da narratividade de uma produção. Seus recursos estruturais, visando produzir diferentes efeitos dentro do contexto no qual será inserido, são capazes de passar muitas informações que podem – e provavelmente serão – reforçadas por outros elementos da obra. Entretanto, cabe enfatizar que a presença de tais recursos já direciona o público para determinadas leituras que, combinadas com os efeitos dos outros elementos, darão o tom e o significado das imagens.

Um dos elementos componentes da fotografia é o *zoom*, termo que se refere à aproximação óptica da imagem enquanto é captada, o que ocorre pelo manejo da lente da câmera. Quando combinado com uma determinada velocidade de execução em um momento chave, tem a capacidade de tornar a imagem dramática e contribuir para a narratividade da produção. A título de exemplo, para um momento intencionalmente dramático, pode-se realizar um *zoom in*, com a lente aproximando gradativamente o espectador da ação, criando uma tensão crescente. Por outro lado, realizando um *zoom out*, é possível criar a impressão de solidão. Inicia-se focalizando um único espécime e ao final revela uma extensa área sem outros espécimes visíveis. Por meio dos movimentos de

captação da imagem, torna-se possível produzir a sensação de que o animal está tenso ou triste, humanizando o personagem. Os resultados alcançados por meio de tais artifícios devem-se à familiaridade do público com outros gêneros cinematográficos, à medida que o reconhecimento dessa linguagem e a associação com suas prévias significações ajudam a construir um determinado efeito. *Life* (BBC, 2009) constitui uma das grandes produções de vida selvagem que se utiliza dessas opções. Ainda na apresentação da série, no início de seu primeiro episódio, é apresentado um grupo de golfinhos. Ao final dessa sequência, ocorre um *zoom out* que se inicia em um plano que abrange alguns golfinhos de forma próxima e se encerra em uma imagem aérea muito ampla, onde o grupo não passa de pontos escuros na tela. Nesse caso, combina-se o lento movimento de câmera com uma trilha sonora leve e com um caráter que se aproxima do esperado em produções épicas: o resultado é o efeito de grandiosidade do ambiente, ao mesmo tempo em que o narrador conduz o espectador a um panorama do que deve ser visto ao longo da série²⁸.

Figura 1 e 2 – *Zoom out*, narração e trilha sonora dialogando entre si.



Fonte: Frames de *Life* (2009).

O balanço de cor, assim como a escala dos planos, influencia na interpretação de determinada cena, não só ajudando a determinar o clima dela, como também facilitando na construção da unidade dentro de uma sequência. Ele auxilia a unificação de *takes* em um todo conceitual – que podem não necessariamente ser relacionados entre si – sugerindo uma unidade espacial e temporal que pode nunca ter existido na realidade (BOUSÉ, 2000). Seu potencial é tão grande, que a coloração da imagem é passível de trazer uma gama de

²⁸ Narração do trecho em questão: “Essa série revela as mais espetaculares e extraordinárias estratégias que animais e plantas desenvolveram para se manterem vivos.”

significados mesmo quando analisada em um único *take*.

Para esse fim, a teoria da psicologia das cores, amplamente utilizada em ficções, desempenha função igualmente significativa nesse segmento audiovisual. Imagens esverdeadas costumam gerar estranhamento, certo nível de tensão; azuis escuros tendem ao obscuro, ao assustador, tons rosados tendem ao romance, e assim por diante. Como Patti Bellantoni explica em maiores detalhes em seu livro *If it's purple someone's gonna die: The Power of Color in Visual Storytelling*, alguns filmes usam a transformação da cor, ou seu fluxo, para dar suporte à evolução do personagem e da história por meio do filme como o uso de uma cena emblemática, que captura o papel da cor na definição de um personagem. A autora ainda desenvolve e ilustra as possibilidades dessa utilização da cor, deixando claro como:

[...] após anos de investigação, cores de fato tem personalidades distintas. Por exemplo, vermelhos quentes são 'luxúria'. Isso não quer dizer que a cor por ela mesma tenha propriedades emocionais inerentes. Quer dizer que ela evoca aquela resposta física e emocional da audiência. (BELLANTONI, 2005, p. XXV, tradução nossa).²⁹

Heller (2012), socióloga, psicóloga e professora de Teoria da Comunicação e Psicologia da Cor, aprofundando a compreensão acima apresentada, explica como conhecemos muito mais sentimentos do que cores e como elas produzem muitos efeitos frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Além disso, nenhuma cor está no quadro sozinha; está sempre cercada de outras cores, de maneira que em cada efeito intervém várias cores – um acorde cromático. Para tanto, outro aspecto da fotografia, ainda que realizado na fase de pós-produção, é o trabalho de correção de cor. Seu uso engloba funções como: a correção do balanço de branco e da exposição; priorizar o elemento principal apresentado na imagem; garantir que *takes* de uma mesma sequência tenham uma unidade visual; utilizar o ajuste da cor e do contraste para criar um estilo visual específico, objetivando produzir determinado impacto na audiência (HURKMAN, 2014). Assim, pelas características alcançadas por meio da correção de cor, o espectador tem condições de perceber qual o clima retratado.

²⁹ “[...] after years of investigation, colors indeed have distinct personalities. For example, hot reds are “lusty.” This does not mean the color itself has that inherent emotional property. It means that it can elicit that physical and emotional response from the audience.”

Colaborando com o desenvolvimento da linguagem cinematográfica a ser utilizada, tem-se a escolha dos enquadramentos, procedimento que se dá inicialmente na definição da decupagem de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível (XAVIER, 2005). Entre os vários procedimentos possíveis para tal fim, têm-se o posicionamento da câmera, que pode ser utilizado visando diversos efeitos, como encobrir elementos que revelem aspectos da realidade indesejados no filme. Especificamente se tratando de vida selvagem, o esforço em omitir a presença humana é grandiosamente facilitado por esse recurso, resultando na construção cinematográfica da paisagem natural como intocada, com base em uma estética de exclusão que omite das imagens todos os sinais de intervenção humana na natureza, como estradas, edifícios, paredes, máquinas, fios telegráficos e lixo (PHILIPPON, 2002). Da mesma forma, enquadramentos fechados ou enquadramentos abertos que excluam a presença de outros espécimes, permitem que um indivíduo pertencente a um grupo seja representado como solitário.³⁰

Fora isso, a evolução tecnológica possibilitou a criação de lentes teleobjetivas, um dos desenvolvimentos mais marcantes para a sua fotografia. Tais lentes começaram a ser utilizadas nesses registros na década de 1920, realizando *close-ups* de animais em uma escala cinematográfica que, antes do seu desenvolvimento, costumava expor os cinegrafistas a situações de grandes riscos ou mesmo impossibilidades para serem realizados. Em se tratando de vida selvagem, o *close-up* é uma das escalas de plano que merece destaque por sua função narrativa uma vez que possibilita uma maior proximidade com o objeto selvagem a ser registrado do que era possível até então. Assim, passa a ser utilizado para auxiliar na construção da intimidade com o personagem, essa tática aproxima a obra às narrativas dramáticas, o que gera uma sensação de intimidade com os animais.

No referente à criação de personagens, não importa que os animais selvagens não sejam claramente discerníveis como indivíduos em sua aparência ou comportamento. *Close-ups* faciais precisam apenas isolar um indivíduo dos outros, e após disso comentários em voz over pode complementar o processo de individualização e estabelecimento de uma identidade separada para ele,

³⁰ A escala na qual o plano é apresentado é outro aspecto que influencia a interpretação acerca da imagem a ser exibida. Ainda que não exista uma categorização consensual a respeito das diferentes escalas existentes, é possível falar em certas noções amplamente aceitas: PP (primeiro plano); PPP (primeiríssimo plano); PA (plano americano); PM (plano médio) e PG (plano geral). Sendo supostamente quanto mais fechado o plano, mais indicado para indicar a vida interior e as reações emocionais das personagens e quanto mais aberto, mais indicado para paisagens.

frequentemente nomeando o indivíduo. Se o narrador continuar a chamar o animal na tela pelo nome, nós temos pouca possibilidade de saber se é um personagem que foi composto, muito menos quantos ‘atores’ que o estão representando (BOUSÉ, 2000, p.29).³¹

Embora sejam produzidos e montados de forma similar à sua utilização pela linguagem clássica, o *close-up* em filmes de vida selvagem apresenta um diferencial marcante: animais olhando diretamente para a câmera. Enquanto no molde *hollywoodiano* com todas as suas convenções de significação, com raras exceções, não permite o uso de imagens nas quais seus atores encaram a câmera diretamente, nas produções de vida selvagem são altamente desejáveis e amplamente utilizadas.

Assim como a escala, as angulações também possuem alguns códigos de significância que, ainda que não sejam consensuais, são amplamente utilizados pelos realizadores e assimilados pelo público. A câmera, em uma posição horizontal em frente aos acontecimentos registrados, é comumente empregada para cenas de ação ou de aproximação emocional. A câmera baixa (*contra-plongée*) tende a enaltecer o personagem, e a alta (*plongée*) transmite uma impressão de diminuição, uma situação de opressão (BERNARDET, 1981). A angulação, combinada com a localização da câmera, também contribui na constituição de significações de um registro. Um exemplo drástico desse uso se deu no filme *White Wilderness* (1958), realizado pelos estúdios Disney, que retratou o suposto suicídio coletivo de lemingues. Sem conseguir imagens para registrar o fenômeno natural, artifícios foram utilizados pela equipe de forma a obter imagens que pudessem representar tal evento. Para isso, em alguns planos, a câmera foi posicionada captando o morro da perspectiva de baixo para cima, de forma que pouco se podia ver do que ocorria na parte de cima. Enquanto parte da equipe direcionava lemingues – oriundos de gaiolas que foram estrategicamente posicionadas para a condução dos animais à beira da elevação – a câmera registrava de forma que, na imagem final, a impressão que transparece é de que os animais estavam pulando naturalmente morro abaixo, e não sendo jogados (CAMPBELL, 2011).

³¹ “With regard to creating characters, it matters not that wild animals may not be clearly discernible as individuals in either appearance or behavior. Facial close-ups need only isolate one from among the others, after which the voice-over commentary can complete the process of individualizing and establishing a separate identity for it, often by giving it a name. If the narrator continues to call the animal on screen by that name, we have little way of knowing if it is a composite character, let alone how many ‘actors’ are portraying it.”

Figura 3 e 4 – Enquadramentos omitem intervenção da produção.



Fonte: Frames de *White Wilderness* (1958).

Há ainda a possibilidade da utilização do espaço fora de tela e, com o auxílio da edição e do trabalho sonoro, é possível construir um plano que faz menção àquilo que está fora do que é enquadrado, tornando-o um espaço diegético, embora não imagetivamente exibido naquela instância.

Embora os elementos fotográficos apresentados acima possuam suas características peculiares e atribuições de significado específicas, sua interpretação é alterada pelo efeito da montagem executada, como indica Bernardet (1981), ao afirmar que:

[...] os elementos constitutivos da linguagem cinematográfica não têm em si significação predeterminada: *a significação depende essencialmente da relação que se estabelece com outros elementos*. Esse é um princípio fundamental para a manipulação e compreensão dessa linguagem. Por isso, o cinema é basicamente uma expressão de montagem (p. 42, grifos do autor).

1.4 Edição e montagem

No modelo *hollywoodiano* as técnicas cinematográficas são utilizadas seguindo a estrutura da cena clássica, ou seja: exposição (da história); fechamento de um antigo fator causal; introdução de um novo fator causal; suspensão do novo fator. A fase da exposição tipicamente inclui um plano que estabelece os personagens no espaço e no tempo e, ao longo da interação entre eles, a cena é dividida em visões mais próximas das ações e reações. O sistema clássico de edição contínua se estrutura em cima de um eixo de ação, orientando o espectador dentro do espaço (BORDWELL, 1985). Frente ao potencial de significação resultante dessas escolhas, tem-se que:

Dentro deste modelo narrativo, tornam-se obrigatórios os cuidados ligados à

coerência na evolução dos movimentos em sua dimensão puramente física, de modo que aquilo que é apresentado pareça real. Se o corte é realizado em meio ao gesto de um personagem, torna-se necessário um cuidado para que no plano seguinte o gesto continue de onde parou no plano anterior, resultando em uma apresentação contínua da ação. Todos os objetos e posições dos elementos presentes serão rigorosamente observados para que seja mantida uma compatibilidade precisa na sequência. As entradas e saídas de quadro das personagens são reguladas para que exista lógica nos seus movimentos e o espectador possa mentalmente construir uma imagem do espaço da representação em suas coordenadas básicas, mesmo que nenhum plano ofereça a totalidade do espaço numa única imagem (XAVIER, 2005), naturalizando o corte de acordo com a estrutura tradicional da linguagem clássica narrativa.

A montagem se configura em fator estruturante e pode interferir na representação conseguida pelas imagens que formam o plano e, conseqüentemente, alterar aspectos fundamentais dessa representação, conferindo aos aspectos fotográficos sentidos que não possuíam antes (LEONE; MOURÃO, 1993).

Em se tratando de vida selvagem, há um recurso dificilmente utilizável em outros segmentos audiovisuais. O uso de imagens de espécimes diferentes retratando narrativamente o mesmo indivíduo, como se fossem vários atores interpretando o mesmo papel. Com o auxílio do narrador, em espécies nas quais não há dimorfismo sexual, até mesmo as imagens de um macho podem ser utilizadas para a representação de uma fêmea, e vice-versa. Não só os indivíduos, como também os momentos em que as imagens foram registradas podem ser mescladas. Essa liberdade de edição permite que a equipe responsável pela captação das imagens não tenha que se focar em apenas um indivíduo, ou momentos restritos, para realizar todos os registros necessários para a produção. É possível mesclar as imagens de espécimes diferentes em dias diferentes e, pela montagem, causar a impressão de que se trata do mesmo personagem em um mesmo momento. O resultado, frequentemente, se mostra na forma de personagens cujas vidas parecem repletas de eventos, representando mais perigo e drama do que o naturalmente encontrado em uma vida animal (BOUSÉ, 2000), tornando assim a narrativa mais dinâmica e envolvente. Nesse sentido, a Disney Nature produziu *Chimpanzé* (Alastair Fothergill/Mark Linfield, 2012), que conta a história do jovem chimpanzé que, após a morte de sua mãe, é inesperadamente adotado pelo macho alfa do bando. O personagem principal da obra, Oscar, é representado por cinco chimpanzés diferentes ao longo da produção.

Figura 5 e 6 – Representações de Oscar.



Fonte: Frames de *Chimpanzé* (2012).

Com a montagem sendo utilizada de forma a construir a narrativa desejada, imagens previamente desconexas passam a produzir sentido quando intercaladas de forma tecnicamente estruturada (XAVIER, 2005) – assim, imagens passam a ter um sentido agregado que não teriam caso fossem apresentadas de forma autônoma. Uma cena de perseguição entre presa e predador, por exemplo, pode ser montada sem que o embate tenha de fato ocorrido, podendo ser realizada até mesmo sem a presença dos dois espécimes no mesmo local e ao mesmo tempo.

A montagem das imagens, dessa forma, pode dirigir o raciocínio do espectador, trabalhando a intenção do roteirista e do diretor com dados já conhecidos a nível consciente ou inconsciente (LEONE; MOURÃO, 1993).

2 HIDDEN KINGDOMS: UM ESTUDO DE CASO

A análise de caso presente nesse trabalho estuda a produção *Hidden Kingdoms*, realizada pela BBC e lançada em 2014. A sua estrutura totaliza 177 minutos ao todo, distribuídos de forma proporcional ao longo de três episódios de pouco menos de 60 minutos cada. Além disso, durante a exibição televisiva, cada episódio foi seguido por um especial chamado *Hidden Kingdoms revelado*³², onde algumas das técnicas utilizadas para a realização do projeto são mostradas, em uma espécie de bastidores cinematográficos. O uso de cromaqui, a composição de imagens, assim como o registro de imagens para serem exibidas em câmera lenta e alguns dos equipamentos utilizados para conseguir esses efeitos são mostrados nesse especial, juntamente com alguns exemplos do resultado final.

A produção da série³³ defende que pela primeira vez leva o espectador a um mundo em miniatura único e inexplorado, imergindo-o na ação presente nas vidas dos pequenos animais do planeta e fazendo-o sentir como em uma visita ao Parque dos Dinossauros³⁴. Para tal, ela conta com duas histórias centrais por episódio, apresentada de maneira a dar impressão que ocorrem simultaneamente, porém, de forma independente entre si. Essa independência é tão grande que o programa Fantástico, exibido semanalmente pela Rede Globo, televisionou o conteúdo da série de forma adaptada, com narração própria e com a montagem da série reconfigurada para mostrar de forma reduzida apenas uma das histórias de cada episódio por vez. Cada uma das linhas narrativas conta com um herói e se passa em uma localização diferente. No primeiro episódio tem-se uma espécie de rato selvagem, um musaranho-elefante (sendo musaranhos os menores mamíferos do mundo) na savana africana e um rato-escorpião no deserto do Arizona. O segundo episódio se foca em uma tãmia nas florestas da América do Norte e em um musaranho arborícola das matas de Bornéu; já o terceiro episódio é protagonizado por um sagui no Rio de Janeiro e um besouro japonês em Tóquio.

No início dos três episódios é exibida uma abertura essencialmente igual – começa com um plano da Terra vista do espaço, apresenta a premissa da série enquanto mostra

³² “Hidden Kingdoms revealed”.

³³ Retirado de <http://www.bbc.co.uk/mediacentre/mediapacks/hiddenkingdoms>, visualizado em 20/12/201.

³⁴ Tal aproximação é referenciada com destaque no terceiro episódio durante a perseguição do corvo ao besouro-rinoceronte japonês. Essa passagem é construída com enquadramentos e montagem similares à cena do filme *Parque dos Dinossauros* –, no qual velociraptors perseguem os dois personagens juvenis do filme dentro de uma cozinha industrial – e conta ainda com a fala do narrador sinalizando como para um besouro, encarar um corvo é como encarar um Tiranossauro Rex.

imagens pertencentes aos três episódios e encerra apresentando os ambientes e personagens que serão trabalhados no episódio em questão, contando com inserções das imagens desse episódio em específico. O narrador, cuja voz é do ator inglês Stephen Fry, é o mesmo que conduz a história ao longo de toda a sua produção, e já sinaliza na abertura muitas das características da série ao dizer que:

“Nosso planeta é o lar de milhões de espécies diferentes. Os grandes e poderosos capturam nossa atenção, mas há outra história a ser contada. Embaixo de nossos pés estão mundos escondidos e quase mágicos. Pequenas e extraordinárias criaturas. O mundo parece muito diferente para eles. Uma noz caída se torna um meteoro. Um pequeno fio de água, um tsunami. E cada inimigo é um gigante. Agora, usando da última tecnologia, nós podemos recriar o mundo a partir da sua perspectiva. Experimentá-lo como eles. Esses são contos da vida (...)”³⁵

No terceiro episódio o trecho “Esses são contos da vida” é substituído por “Esses são contos dramáticos de (...)”³⁶, que é seguido pela característica apresentação de dois heróis em suas localizações. Em todo caso, mantém a mesma estrutura de introdução e apresentação de aspectos do episódio, já dramatizando as histórias e exaltando seus protagonistas, além de explicitar tratar-se de uma recriação viabilizada pela evolução tecnológica.

Esse esforço em passar para o público com clareza que se trata de uma recriação dos fatos como eles poderiam acontecer na natureza se estende para o site oficial da série³⁷. Além de apresentar os seis personagens que são destacados narrativamente como *ossos heróis*, o site tem uma sessão dedicada a contar mais sobre as técnicas usadas ao longo da série onde, além de explicar do que se trata cada técnica, ainda exemplifica dentro das imagens produzidas pela série. O site ainda disponibiliza vídeos nos quais tanto trechos das imagens exibidas na série como vídeos de aspecto educativo reveladores do uso das técnicas são exibidos, totalizando 32 clipes entre as duas categorias, e sessão de entrevistas com os produtores falando sobre as motivações, o diferencial e as inspirações para a série. Esse esforço revela um aspecto educativo da série acerca não só da natureza, mas também do cinema e suas técnicas.

³⁵ “Our plane is home to millions of different species. The big and the powerful capture our attention but there is another story to tell. Beneath our feet are hidden almost magical world. Tiny extraordinary little creatures. The world looks very different to them. A fallen acorn becomes a meteor. A tiny trickle, a tsunami. And every enemy is a giant. Now, using the latest technology, we can recreate the world from their perspective. To experience it as they do. These are tales of life (...)”

³⁶ “These are dramatic tales of (...)”

³⁷ <http://www.bbc.co.uk/programmes/p01nppg8>. Acessado em 28/04/2017.

Quanto à estrutura narrativa, os três episódios seguem o modelo clássico e grande parte das premissas de uma produção *blue-chip* com uma única e significativa exceção, não se trata de mastofauna. A série destaca animais de pequeno porte, embora os retrate de forma grandiosa, exaltando-os e os transformando em heróis.

A série possui um produtor geral, porém, cada episódio tem seu próprio diretor que também é encarregado da produção desse episódio em específico, o que fornece um grande potencial de diversificação estilística. Cada episódio possui, portanto, certas características próprias. Contudo, permanecem como parte de um todo, com uma unidade sonora e visual, mantida inclusive com a ajuda do mesmo narrador, do mesmo colorista e do mesmo compositor musical para toda a extensão da série.

Por utilizar de pequenos animais, o modo de produção é adaptado para esse porte de personagens, o que afeta a escolha dos equipamentos utilizados, a escolha das características ressaltadas pelo narrador e até mesmo a tecnologia empregada para a captação e exibição, realizada em 3D – justificada pelo produtor em razão da intenção de fazer o espectador se sentir inserido no mundo daqueles animais, vivenciando suas experiências o mais próximo possível de como aqueles animais vivem. O produtor explica ainda que a tecnologia 3D em produções de vida natural constitui algo novo que eles queriam experimentar e, embora possa afastar pessoas de uma faixa etária mais elevada, torna-se um atrativo aos mais jovens, aproximando essa faixa da população do consumo desse material.

Cada recurso audiovisual tem sua importância individual na construção do efeito desejado junto ao público. A presente análise baseia-se na constante interação entre tais recursos que, no modelo clássico narrativo, dialogam entre si de forma a se complementarem rumo ao objetivo narrativo de determinada sequência. Trata-se de uma interação complexa que nossa análise não pretende esgotar, apenas desenvolver esse estudo a partir de um recorte, visando uma apresentação didática dos recursos e de como eles são trabalhados.

2.1 Construção de heróis x vilões

Personagem principal em todas as histórias presentes em *Hidden Kingdoms*, o herói é construído e reiterado a partir de todos os recursos cinematográficos presentes na série. Trata-se de um herói, não apenas um protagonista, por se tratar não só de um personagem

principal como também de um personagem que passa por uma jornada do herói dentro do enredo. *Hidden Kingdoms* possui seis heróis sendo que, cada qual ao seu modo, são inseridos em suas próprias linhas narrativas e apresentados em meio ao que seria sua vida cotidiana, sem maiores perturbações, até que um distúrbio acontece e o personagem passa por diversas provações até conseguir sanar aquele distúrbio.

No primeiro episódio, chamado de *Ao ar livre*, (*Under open skies*, originalmente), uma musaranho-elefante fêmea é introduzida correndo ultrapassando um caramujo, o que ressalta sua velocidade – atributo necessário para fugir de ameaças e encontrar alimentos. Ao longo do desenvolvimento de sua história, ela corre por debaixo de leões e zebras (representados como gigantes), por cima de besouros e é mostrada em comparação a elefantes, auxiliando na concepção da escala do animal no imaginário do público. É perseguida por um lagarto e, embora não apareça explicitamente, a série dá a entender que é pisoteada por um elefante. A partir de então, a linha narrativa continua com o seu seu filhote. O novo herói configura a partir desse ponto uma personalidade específica da jornada do herói, o órfão, com menos experiência e exposto aos mesmos perigos que sua mãe costumava estar. Encontra animais com os quais não têm atritos, como borboletas e besouros, mas o foco da história está em sua sobrevivência a predadores e a possíveis desafios com o ambiente. O jovem musaranho-elefante tem sua jornada encerrada com um tom de esperança e prosperidade, após sobreviver a uma queimada que ocorreu ao longo das trilhas onde vivia.

O rato-escorpião, ainda no mesmo episódio, é uma versão do órfão na jornada do herói, tendo o filhote saído da companhia de sua mãe e irmãos por vontade própria, se aventurando em meio ao deserto sozinho. Ele é apresentado como mais velho e mais corajoso do que seus irmãos também recém-nascidos, se deparando com uma enchente causada por uma das raras chuvas em meio ao deserto, um ataque de cobra e tentativas de captura por um falcão – imerso sempre em riscos potenciais, como aranhas e lacraias que o cercam, até o momento em que ele retorna para o seu ninho. Nessa passagem, ao invés de voltar para o ninho e se reintegrar com sua família, se volta para o deserto, onde se depara com uma centopeia gigante. Encara seu primeiro embate e vence a luta, terminando sua jornada uivando³⁸ e demarcando seu território.

Ao longo do segundo episódio, nomeado de *Florestas secretas* (“Secret forests”) uma tâmia (esquilo-terrestre) é apresentada coletando nozes para o inverno, até que seu

³⁸ “howling”, tradução direta de “uivando”, é o termo original utilizado pelo narrador da série.

antagonista é apresentado, outra tãmia, que rouba sua reserva de nozes. Após um confronto entre elas, a protagonista é derrotada e tem a difícil missão de mais uma vez coletar alimento suficiente para o inverno, que já se encontra próximo. Após passar por diversas intempéries, inclusive sobrevivendo ao ataque de predadores, a tãmia se confronta uma última vez com seu antagonista, não sem antes sofrer a competição por alimentos com um alce, ser seguida por uma aranha e atacada por uma coruja. Sai vitoriosa do embate, terminando sua história com seu suprimento de nozes e em segurança durante o inverno.

O segundo protagonista do episódio dois, um musaranho arborícola, é apresentado em seu esforço para conseguir alimentos, assim como em sua habilidade de realizar acrobacias que o permitem percorrer o caminho necessário até sua fonte de alimentação. O distúrbio ocorre quando um bando de macacos passa a se alimentar da mesma árvore frutífera que o musaranho, acabando rapidamente com as frutas disponíveis e forçando-o a encontrar outra árvore para se abastecer. Após percorrer um longo caminho, com escorpiões e aranhas, se deparando com javalis barbados e sendo perseguido por duas cobras simultaneamente, sua busca tem seu desfecho no encontrar de uma nova árvore da qual pode se alimentar.

O terceiro episódio, *Selvas urbanas (Urban jungles, originalmente)*, inicia mostrando um bando de saguis costumeiramente saindo em busca de alimentação. Um de seus integrantes é responsável pela comunicação entre o herói e o resto do grupo, e quando esse elo falece, o protagonista se perde de seu bando, passando a enfrentar dificuldades na tentativa de conseguir alimento e segurança, sobrevivendo a diversos predadores e perigos oriundos do ambiente urbano onde se encontra – como gatos, aranhas, um sapo-cururu, e até mesmo o risco de ser pisoteado por humanos. Ao fim, após muita dificuldade, reencontra-se com seu bando, aumentando assim sua capacidade de proteção.

O último protagonista, um besouro-rinoceronte japonês, começa sua história sendo um animal de rinha, com humanos apostando em seu desempenho em combates com outros besouros. Embora seja um contexto mais conturbado que os outros, ele é um vencedor e é bem alimentado, até que perde uma luta, deixando de ter sua posição de destaque e cuidado, tornando-se apenas mais um besouro em meio à cidade. Começa assim sua jornada em busca de um local mais seguro e com alimento o suficiente para sua sobrevivência. Em busca de tal lugar, depara-se com diversos obstáculos, como a desorientação com as luzes da cidade, um louva-deus, morcegos e os perigos do próprio fluxo de pessoas, até chegar a um local adequado para suas necessidades. Mesmo lá, ainda combate um competidor por uma fêmea. Vencedor dessa disputa, chega ao fim de sua história acasalando no local que

possui todos os elementos que necessita para viver. A intenção é valorizar os obstáculos e com isso enaltecer os heróis ao superá-los, o que aproxima a série de um tom Darwinista – no que tange a seleção natural pela capacidade de adaptação ao ambiente –, consagrando os heróis como mais aptos, mais adaptados.

Com suas peculiaridades, todos os protagonistas passam por uma jornada do herói, saindo de sua posição de relativo conforto e segurança e enfrentando diversos desafios e provações até o desfecho da história, na qual, após sanar qualquer que seja a natureza do distúrbio inicial, todos se encontram novamente em uma situação favorável para a sua própria sobrevivência.

Trata-se de personagens rasos, construídos de forma maniqueísta, na qual protagonistas são retratados como heróis, antagonistas são construídos como vilões e, em uma produção com mais de cinquenta personagens, todos os apresentados de forma secundária são apenas secundários, sem maior profundidade em sua formação. Sua importância dentro da obra baseia-se em sua relação com o protagonista, assim como seu papel em alavancar a narrativa. Para a consolidação da natureza dos personagens nessa série, todas as áreas da produção são utilizadas, e a narração constitui um dos recursos mais poderosos nesse sentido.

Capaz de direcionar a interpretação do espectador, o narrador onisciente adjetiva de forma positiva os heróis e de forma negativa os vilões, até mesmo a entonação que ele utiliza se torna mais branda ou mais severa dependendo do personagem a ser retratado. Ele demonstra alívio quando o herói supera alguma dificuldade ou tensão quando algum problema se revela, sendo um dos grandes responsáveis por caracterizar quem é o mocinho e quem é o vilão na história, revelando indagações dos personagens, informações sobre o seu histórico, dados sobre sua espécie e seu comportamento típico, realizando deduções emocionais sobre os personagens. Ele localiza o espectador nas transições entre as histórias de um mesmo episódio, omite informações que utilizadas em outro momento permitem uma crescente de tensão na história e humaniza os personagens, atuando com um didatismo que explica e ensina.

É ele quem explicita os pontos fortes do herói, exaltando-o ao destacar suas habilidades especiais, exatamente o que o faz conseguir realizar o necessário para que sua jornada seja cumprida. Ao descrever os pontos fortes do vilão, no entanto, o foco não é nas necessidades ou finalidades do uso de suas habilidades, e sim valorizar o herói por meio da exaltação do predador que ele supera em sua jornada. Dizendo que “O mundo é cheio de

perigos. Mas o que seria a vida sem um desafio? A vida será difícil, mas nem mesmo um monstro de duas cabeças vai diminuir seu ritmo”³⁹, o narrador realiza uma indagação humana característica atribuindo-a ao rato-escorpião do mesmo episódio, além de definir uma espécie potencialmente perigosa como *monstro de duas cabeças*, claramente vilanizando o oponente. Ao destacar quão habilidosa caçadora a coruja é, no segundo episódio, o que se sobressai é a forma com a qual a tãmia consegue superá-la, apesar de toda a capacidade da ave como predadora. De forma análoga, no episódio de número três, os gatos são definidos como “reis dos becos do Rio de Janeiro e o pior inimigo de um sagui”⁴⁰, e ainda assim, o sagui consegue escapar e sobreviver às investidas dos felinos. Contribuindo para o formato tradicional que a série apresenta, o enredo se desenvolve de forma a envolver o espectador na jornada dos personagens, transformá-los em heróis e criar a empatia com o público, finalidade em muito possibilitada pelo trabalho sonoro da produção.

Com significativo poder de influência sobre a forma com a qual o público se relaciona com determinada imagem, o som nessa produção da BBC é trabalhado de forma clássica, tendo como base o trabalho de sonoplastia, realizado em estúdio e criado a partir de determinados códigos – utiliza-se, inclusive, de recursos metafóricos por inúmeras vezes. No primeiro episódio, entre inúmeras outras inserções sonoras, o voar de um besouro é alinhado com o barulho de um helicóptero; assim como no segundo, o cair de uma noz em cima de um cogumelo é representado com o barulho de uma mola. Possivelmente, o exemplo mais marcante se dá ao longo do terceiro episódio, no qual uma aranha saltadora apresenta sons robóticos acompanhando seus movimentos. Realizada sem a captação de som ambiente, a série tem sua estrutura sonora montada a partir dos sons posteriormente inseridos, de forma sincronizada com a imagem e com suas características moldadas para irem ao encontro com a construção dos personagens que a série retrata.

Altamente dramática ao longo de toda a produção, a trilha sonora embala o espectador conduzindo-o a estados de espírito construídos sempre com o auxílio dos outros elementos cinematográficos presentes na obra. Cria tensão crescente, como nos trechos onde um predador se aproxima (com a aceleração gradativa do compasso da música, por vezes de forma análoga à aceleração do batimento cardíaco frente a uma situação de risco, e com uma presença destacada de tons agudos o que auxilia na construção da sensação de

³⁹ “The world is full of danger. But what would life be without a challenge? Life will be hard but not even a two headed monster will slow it down”

⁴⁰ “(...) kings of Rio’s backstreets and a marmoset’s worst enemy.”

angústia) levando o espectador a um clima de expectativa. Também instala o clima de aventura nos momentos de perseguição entre duas espécies, acalma e passa uma sensação de triunfo ao final das histórias, quando o enredo já está bem resolvido e a missão do personagem principal foi cumprida. A trilha sonora ajuda a construir os heróis e os vilões, podendo demarcar inclusive momentos no qual determinada espécie se configura como um perigo, e momentos em que ela é apenas mais um personagem. Assim ocorre no primeiro episódio, onde uma aranha é representada como um perigo em potencial, contando com uma música de tensão de fundo. Ainda no mesmo episódio, ao ser mostrada em meio à chuva, o teor da música incidental deixa de ser de tensão e passa a ter um caráter mais dramático (com o ritmo de compasso consideravelmente menor ao momento de tensão e com os tons graves em destaque), o que auxilia acompanhando o estado de espírito do rato-escorpião que encontrara abrigo após o começo da chuva intensa. Dessa forma, a música por si só já ambienta o espectador ao teor do que ele está assistindo.

Nesse sentido, também ocorre uma clara diferenciação fotográfica entre momentos de leveza narrativa e momentos de tensão, assim como entre a representação de heróis e vilões. No encontro entre o besouro-rinoceronte japonês macho e fêmea, observa-se uma luz difusa, característica dos finais das histórias dessa produção – o que causa menor tensão do que sombras duras, que dão um aspecto mais pesado à imagem. Os predadores, em especial quando são apresentados pela primeira vez, são retratados com sombras duras, muito contraste e frequentemente penumbra. Os heróis, no entanto, são sempre bem iluminados, por vezes com halos em volta de si, como acontece em planos com o musaranho no primeiro episódio ou com a tãmia no segundo. Desse modo, a iluminação de forma isolada já passaria a ideia de quais são os personagens exaltados e quais são os vilanizados pela obra.

Figura 7 – Herói com halo de luz.



Fonte: Frame de *Hidden Kingdoms*, episódio 2.

A quantidade e a intensidade das sombras presentes no quadro também são utilizadas moldando a posição do personagem no enredo. Novamente reforçando a importância da apresentação do animal, o primeiro momento no qual ele é revelado ao público contém uma carga de significação essencial para a sua caracterização. O primeiro lagarto do episódio 1 aparece enquadrado de baixo para cima, apenas com a ponta de sua língua para fora da escuridão completa do que aparenta ser sua toca. Torna-se evidente o caráter de ameaça do personagem, antes mesmo de sua espécie ser revelada. A própria angulação da imagem diz muito quando se trata da construção do personagem e a forma com a qual o público tende a se relacionar com ele. Os predadores da série, em sua grande maioria, foram apresentados em uma composição de quadro característica, registrando-os de baixo para cima, técnica que passa a impressão de serem maiores e mais ameaçadores. Combinado com os outros elementos de construção de personagem ajuda a moldar o animal como perigoso, ameaçador, um vilão. Já os personagens principais são apresentados ou na altura do olhar, priorizando a angulação mais utilizada para a clareza na ocorrência de ações, ou de cima para baixo, enfatizando sua pequenez e, novamente com o auxílio dos outros elementos, consequente vulnerabilidade. Essas técnicas tradicionais são utilizadas com grande exagero e com obviedade em seu uso excessivo. A grande exceção no uso desse padrão dentro dessa série se dá no terceiro episódio, em especial na história do sagui. Frequentemente enquadrado de baixo para cima, cabe destacar que o fundo nesses enquadramentos encontra-se também focalizado, constituindo-se de postes, prédios, ou outros elementos urbanos de grande escala quando comparados ao animal. Com o uso desse tipo de composição, ao invés de ressaltar a grandeza do animal, destaca-se sua pequenez quando comparado aos elementos do ambiente.

Também há consolidação da identificação do personagem como vilão através de PPV (planos ponto de vista, representativos de sua própria visão), como é realizado no segundo episódio. Antes mesmo de o animal ser revelado mostram-se os planos de ponto de vista de um javali-barbado. Tais planos encontram-se distorcidos e apresentam entre as técnicas para tal resultado o *Dolly Zoom* (efeito conseguido pelo aumento do zoom simultâneo ao afastamento da câmera por meio de um equipamento Dolly), que combinado com as características dos outros elementos que compõe essa sequência contribui com o efeito de estranheza. Dessa forma, aliando-se esse trabalho fotográfico à sonoplastia dos passos do animal, somados com a tensão passada pelo narrador, já ocorre a determinação da

posição do personagem como ameaça dentro da linha narrativa.

Outro recurso utilizado em diversas aparições de ameaças durante a produção consiste em ocultar a identidade da ameaça por determinado tempo, prolongando e criando expectativa em sua apresentação em um enquadramento que revele apenas um pedaço de seu corpo por vez. Heróis são apresentados sempre bem iluminados, com sombras mais difusas e enquadramentos que rapidamente revelam sua espécie e natureza. Ainda contam com *close ups* frequentes, aproximando o público do personagem, além de permitir uma humanização deste, contando em muito com a atuação da narração para isso conferindo sentido às imagens que estão sendo mostradas. Com vilões, no entanto, a carga de significação atribuída é outra e utiliza de outra forma de construção de personagem para tal. Como exemplificado, no primeiro episódio apresenta-se o primeiro lagarto apenas com a ponta de sua língua, depois em um enquadramento um pouco mais aberto, porém, ainda majoritariamente envolto em sombras.

Figura 8 – Apresentação do vilão.



Fonte: Frame de *Hidden Kingdoms*, episódio 1.

De forma análoga, ocorre a revelação de outro lagarto mais a frente, apenas com um de seus olhos abrindo, depois com uma parte de sua pele, depois um pedaço de sua cabeça, para somente depois enquadrá-lo com considerável abertura de quadro, de baixo para cima. No mesmo molde, no segundo episódio, mostram-se pedaços do javali-barbado antes de mostrá-lo como um todo, com apenas uma orelha, seguida de um pedaço do focinho, um plano próximo do rabo, depois em outro ângulo no focinho, somente revelando sua figura em maior escala posteriormente. Podemos citar também o sapo-cururu presente no terceiro episódio, que além de ser revelado em parcelas de enquadramento, ainda conta com planos onde aparece parcialmente desfocado, o que contribui em preservar seu anonimato temporário.

A mudança de foco dentro de um plano, elemento presente nessa passagem, ocorre

com grande frequência no segundo episódio e, embora seja o mesmo recurso, a intencionalidade é outra. Nesse caso, em específico diversas mudanças de foco ocorrem entre um plano mais próximo da câmera e outro mais distante. Mantendo uma profundidade de campo relativamente pequena, essa alteração se torna possível, variando entre começar no plano mais distante ou no mais próximo, variando também a posição do herói ou de alguma ameaça entre os dois planos de foco. Essa construção se dá em planos nos quais o musaranho arborícola está se movimentando em busca de alimento e aparenta não ter ciência do perigo presente em outro plano de foco. Revelando o herói e depois no mesmo quadro uma ameaça em potencial, ou vice-versa, passa-se a impressão de grande proximidade e perigo que, além de ser iminente e próximo, ainda não foi avistado pelo herói, aumentando ainda mais a expectativa em cima do desenrolar do enredo e de um possível confronto.

Contribuindo na caracterização dos personagens, assim como no estabelecimento do ritmo narrativo, a edição e montagem dessa produção seguem os moldes clássicos narrativos por toda a sua duração. Utilizando de linguagem transparente, ela ocorre de forma naturalizada – a audiência tem a impressão de estar testemunhando a realidade como ela ocorreu, sem necessariamente se ater aos efeitos que a montagem gera. Presente em todas as cenas de perseguição, a montagem paralela é utilizada diversas vezes por episódio, ditando o ritmo da perseguição, criando expectativa por meio dos cortes, definindo quem é o perseguidor e quem é o perseguido e, aliado com os outros elementos responsáveis pela formação dos personagens, ajudando a definir quem é o mocinho em perigo e quem é o vilão, agente criador de ameaça, dentro da história.

Nas sequências onde há um predador em conflito com um herói, ou na eminência de um encontro entre os dois, têm-se em determinados casos uma aproximação com alguns gêneros cinematográficos. No primeiro episódio há uma passagem na qual a mãe do herói rato-escorpião sai para buscar alimento para seus filhotes. No caminho, depara-se com um escorpião e o embate se dá aproximando-se da linguagem utilizada em duelos comuns em filmes de faroeste. De início, acompanha-se o rato, até um plano ponto de vista visualizando o escorpião. Segue-se uma sequência de planos exibidos pelo formato de montagem paralela, mostrando os dois se aproximando, planos próximos do ferrão do escorpião, *close ups* frontais dos dois, um plano com ênfase no ferrão em primeiro plano da composição e o rato no segundo plano da composição, mais planos dos dois se aproximando, um zoom no ferrão e somente então há o início do conflito, com uma tentativa de ferroada por parte do escorpião. Enquanto esses planos se desenvolvem, o narrador revela o nome do rato como

sendo rato-escorpião e explica que ele sobrevive ao veneno do escorpião, habilidade até então desconhecida do público. Trata-se de um entre os inúmeros exemplos de narrador onisciente que entrega ou retém as informações de forma a intensificar a dramaticidade da série.

Figura 9 a 14 – Decupagem análoga a filmes de faroeste.



Fonte: Frames de *Hidden Kingdoms*, episódio 1.

Após a vitória do duelo e um uivo, o rato volta para o ninho onde se encontram seus filhotes trazendo o escorpião para alimentá-los. Na forma com a qual a sequência foi construída, no entanto, a projeção da sombra do ferrão do escorpião atinge o ninho muito antes do corpo do escorpião em si. Valendo-se de planos ponto de vista dos filhotes para esse aparente encontro com uma ameaça, aliando-se às sombras duras projetadas pelo escorpião, assim como pela tensão causada pelo narrador e pelo acompanhamento musical, o possível conflito e susto iminentes aparentam ser inevitáveis. A partir de closes nos

pequenos ratos intercalados pelo animal que adentra o ninho, têm-se a impressão de tensão por parte dos filhotes, e o clima de terror se instaura. O alívio volta quando a mãe é revelada, momento no qual a música é automaticamente aliviada. Trata-se de outro exemplo de manipulação por parte do narrador.

Entre os momentos que se aproximam do terror há um exemplo no episódio dois, por exemplo, a tãmia passa na área enquadrada, sendo seguida de perto por uma tarântula, ambas representadas apenas pela projeção de suas sombras; ou como no episódio três, quando uma tarântula é exibida apenas em sua silhueta sombreada aparentemente prestes a atacar o sagui. Já em outros momentos, a série aproxima-se do faroeste, como na montagem do conflito entre tãrnias no segundo episódio, ressaltando a aproximação dos dois espécimes, dando ênfase às suas patas, suas armas para a luta, antes do conflito em si ter início. Assim um tom de suspense é gerado a partir dessa decomposição do corpo, da ação e da manipulação do tempo.

Figura 15 e 16 – Trecho construído de forma análoga a filmes de terror.



Fonte: Frames de *Hidden Kingdoms*, episódio 2.

Não obstante à importância da montagem paralela para a aproximação com esses gêneros cinematográficos, tais efeitos estilísticos são reforçados partindo do apoio de outros recursos, como o trabalho sonoro (complementando com os efeitos de sonoplastia e ajustando o clima a partir da trilha sonora), a narração (adjetivando de forma a exaltar o herói e a demonstrar o potencial de periculosidade do antagonista em questão) e a fotografia (enquadrando e iluminando o quadro de forma característica para determinado gênero cinematográfico) agindo sempre de forma a parear os efeitos intencionados junto ao público. Nesse sentido, Bordwell, Staiger e Thompson (1985) defendem que Hollywood construiu um “cinema excessivamente óbvio”, no qual todos os elementos presentes conjugam-se para a construção de determinado efeito e com essa característica se

desdobrando para diferentes gêneros cinematográficos. Desse modo, compartilhando das características clássicas de terror e faroeste, essas construções em *Hidden Kingdoms* reiteram quem é o herói dentro do enredo e quem não é.

2.2 Construção dos ambientes

Com protagonistas de seis espécies diferentes, advindos de seis localizações diferentes ao longo do globo, o grau de internacionalidade da produção não poderia ser maior. Por meio dessa escolha geograficamente estratégica, um maior número de pessoas podem se relacionar com ao menos um dos ambientes retratados, atraindo o maior público possível por esse aspecto. Embora o cenário para o desenvolvimento das histórias seja crucial, o foco é na jornada do herói vivida pelo protagonista, tratando-se de uma espécie de pano de fundo para o desenvolvimento do enredo.

Como atrativo para o mercado, essa série conta ainda com o fator do elemento exótico. Savanas selvagens, florestas isoladas, desertos inabitados e uma versão diferenciada de olhar as selvas urbanas, ambientes já conhecidos, mas vistos de uma forma nova. Cabe ressaltar que esse elemento exótico está, portanto, presente em todas as histórias de *Hidden Kingdoms*. Como parte do exótico característico de *blue-chips* a maioria das histórias da série evitam qualquer indício de presença humana. Na história do rato-escorpião do segundo episódio, o único elemento representativo de humanos é um carro muito antigo, em desuso e apropriado pelos ratos, que o transformaram em ninho. O terceiro episódio, diferentemente dos outros, configura-se em meio a cidades notoriamente populosas, Rio de Janeiro e Tóquio, onde os seres humanos estão presentes de forma marcada, porém, constituem apenas coadjuvantes da história, mantendo o diferencial da produção, focando na forma com a qual pequenos animais experienciam e encaram o mundo.

Outro elemento responsável por fornecer informações ao público quanto ao espaço no qual se passam as histórias é a fotografia. A apresentação inicial da maioria dos ambientes representados ocorre inicialmente com planos gerais, abertos, podendo se tratar de planos aéreos, *time lapses* (consiste na técnica utilizada no registro de fotogramas a longo de um tempo muito superior ao intervalo de tempo no qual tais fotogramas serão exibidos), movimentos de câmera realizados em trilhos ou gruas. A única exceção se trata

da história do sagui, no terceiro episódio. Nesse caso em específico, uma imagem muito ampla poderia revelar a localização da selva retratada em meio urbano, o que impossibilitaria o efeito de revelação posterior realizado pelo enquadramento e da condução do narrador. Todas as apresentações, contudo, reiteram a localização do novo cenário e são realizadas por meio do narrador. Não só no primeiro momento onde o ambiente é introduzido, como também a cada troca de história dentro do mesmo episódio. Nesses casos o narrador identifica a mudança entre as linhas narrativas, seja explicitamente, seja com sinônimos, seja remetendo ao herói em questão ou a uma ação cujo desenvolvimento fora interrompido e cortado para outra história. A própria escolha do período diegético no qual as histórias se desenvolvem influencia, por vezes sendo dia em uma história enquanto é noite na outra que compõe o mesmo episódio.

A correção de cor, assim como a cor das luzes presentes em quadro, por si só já carrega uma grande carga de significado. Durante as imagens noturnas do episódio um, o tom azulado escuro prevalece acompanhando o rato-escorpião em sua jornada repleta de predadores e ameaças, assim como no terceiro episódio as cenas de luta do besouro-rinoceronte japonês são repletas de pontos de luz vermelhos e verdes, com um tom azulado na totalidade da imagem, enquanto em seu encontro romantizado com a fêmea, a imagem se mostra em tom rosado. Desse modo, o aspecto do ambiente, sua aparente animosidade ou segurança perante o herói, podem ser representados pelas cores com as quais a imagem foi tratada.

Figura 17 e 18 – Intencionalidade nas cores presentes no quadro.



Fonte: Frames de *Hidden Kingdoms*, episódio 3.

Semelhante criação de significados ocorre pelo uso de lentes que se aproximam das lentes olho de peixe (lentes olho-de-peixe são uma variação de lentes grande-oculares e trabalham a imagem em um ângulo de 180°, o que gera grande distorção óptica), no modo em que são utilizadas no terceiro episódio. Nesse caso, a meta é passar a sensação de

desconforto, estranheza, e é atingida por planos *contra-plongèe* do sagui com elementos de construção humana no fundo, como prédios e postes. Além da já citada ênfase na pequenez do personagem, há um desconforto com o cenário urbano onde o sagui se encontra, com sensação de confinamento, ausência da presença do azul do céu – desconforto que faz paralelo com o mal-estar do personagem, então perdido de sua família e passando por maiores dificuldades recorrentes a esse desencontro.

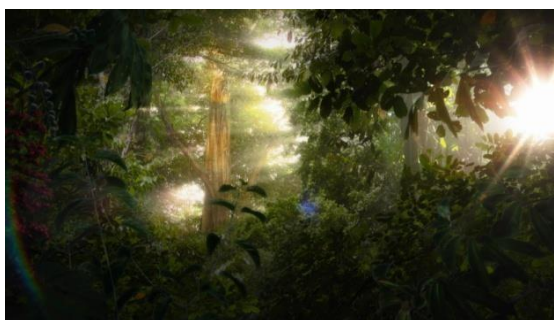
Figura 19 – Enredo e fotografia gerando estranheza.



Fonte: Frames de *Hidden Kingdoms*, episódio 3.

O efeito de estranheza também é alcançado no segundo episódio, com a tãmia prestes a adentrar o território de uma coruja, sua predadora natural. Atraída pelo som de uma noz caindo e com um fecho de luz que provém da direção atribuída ao som, a tãmia passa por um ambiente registrado com esse tipo de lente, onde o animal é enquadrado na base do quadro, com árvores muito maiores que ele, sombreadas e distorcidas pelo efeito da lente. Nesse caso, o enquadramento auxiliou na criação de um ambiente hostil para o herói, mas também pode ser responsável pela exaltação de algum elemento natural, como ocorre com a árvore frutífera no mesmo episódio, porém, na história do musaranho arborícola. Após passar sua história inteira em busca de mais frutas, ao encontrar a árvore que as continha, esta foi apresentada em um plano ponto de vista, de baixo para cima, exaltando seu tamanho. Esse efeito de exaltar por ser grande, ao invés de gerar sensação de estranheza ou ameaça é alcançado pela coloração amarelada da imagem, da iluminação excessiva e difusa na árvore, assim como pelo acompanhamento das informações do narrador e do trabalho sonoro.

Figura 20 – Enquadramento exaltando árvore frutífera.



Fonte: Frame de *Hidden Kingdoms*, episódio 2.

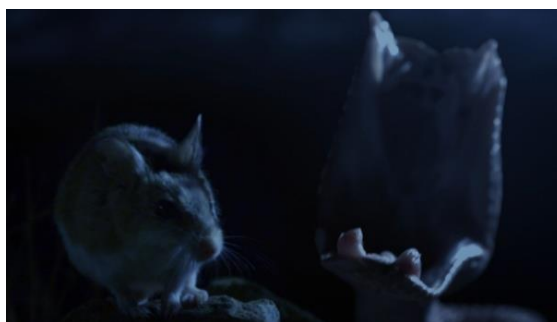
Utilizados em algumas apresentações de ambiente, *time lapses* também se fazem presentes ao longo dos episódios como um recurso para demarcação temporal. Como as histórias acontecem em períodos curtos dentro da vida de cada personagem, os *time lapses* representam transições de pequenos intervalos de tempo, tarefa em muito auxiliada pela condução do narrador, por exemplo, o passar de uma noite ou o amanhecer de um novo dia. Cabe destacar o caso da tâmara, no qual há uma distinção significativa onde os *time lapses* são utilizados para grandes intervalos de tempo, marcando a mudança da estação do ano. A intenção da produção ao utilizar tais recursos ao longo dos três episódios é condensar situações possíveis àqueles espécimes em um pequeno espaço de tempo, e não o de acompanhar todo o desenvolvimento de suas vidas.

Nesse sentido, a narração constitui peça fundamental na compreensão do público quanto ao espaço-tempo dentro de cada episódio. É ela que pontua a escala do tempo passado nos *time lapses*, que reorienta o espectador após a troca entre histórias (e ambientes), assim como é ela que ressalta os perigos daquele ambiente para o herói, revelando predadores, restrições e os efeitos dos acontecimentos em seu meio ambiente. No primeiro episódio, a título de exemplo, o fogo se espalha pela savana e se alastra pelas trilhas utilizadas pelo herói musaranho-elefante. O narrador explica o fato e as possíveis consequências para o musaranho e, quando este é apresentado em um ambiente recém-queimado, o primeiro indica para a audiência que aquele local alterado pelo fogo constitui as antigas trilhas utilizadas pelo herói.

Talvez o recurso mais emblemático dessa produção seja a composição de imagens, sendo assumida pelos produtores e defendida como um recurso para registrar de forma dramática ocorrências observadas cientificamente. Isso possibilita a construção de apenas uma imagem gerada a partir da combinação de imagens capturadas em momentos distintos,

dando a impressão de estarem ocorrendo simultaneamente no mesmo espaço. Por meio desse recurso, interações entre espécies diferentes são representadas, sejam elas pacíficas ou predatórias, criando situações dramáticas. Todas as perseguições entre presa e predador foram realizadas dessa maneira em *Hidden Kingdoms*, como o ataque de uma cobra ao rato-escorpião, no primeiro episódio. Nesse caso, uma tentativa de predação foi composta, sem os dois animais de fato interagirem, possibilitando não só enquadramentos privilegiados para a observação da ação, como o registro do rato-escorpião em sua velocidade natural combinado ao registro do ataque da cobra exibido em câmera lenta. Dessa forma, ações ocorridas em espaços diferentes, assim como em tempos diferentes, são compostas e apresentadas como ações de causa e consequência, trabalhando os personagens principais pela composição de ambientes diferentes reduzidos a apenas um.

Figura 21 – Composição de imagens.



Fonte: Frame de *Hidden Kingdoms*, episódio 1.

A utilização da tecnologia 3D ao longo dos episódios é outro importante elemento indicativo do esforço da produção em causar imersão do espectador nas histórias. A intenção é de que o público não apenas veja o mundo como um animal de pequeno porte vê, mas que sinta as experiências como um animal de pequeno porte sente. O próprio ataque da cobra ao rato-escorpião no primeiro capítulo, assim como a queda das nozes no segundo capítulo ou os saltos do sagui, com comunidades do Rio de Janeiro como fundo, são realizados tanto com composição de imagens quanto com tecnologia 3D. Vale ressaltar que a utilização combinada de todos os recursos abordados possibilitou um maior controle ainda na pré-produção do que seria possível realizar com as imagens captadas – o roteiro da série pôde ter um nível de especificidade tão elevado que contou com *storyboards*⁴¹ para a

⁴¹ *Storyboard* é "(...) uma sequência de desenhos tipicamente com algumas direções e diálogos, representando os planos planejados para um filme ou produção televisiva." Essa definição e a informação do uso do

sua execução.

Todos os recursos para a formação da série, ainda que apresentados anteriormente, de maneira fragmentada e focada em elementos específicos, só podem ser devidamente compreendidos considerando a totalidade da obra. *Hidden Kingdoms*, a partir de recursos analisados – construção de enredo, de trabalho sonoro, de fotografia, de edição e montagem – constitui-se enquanto estrutura clássica narrativa. Dessa forma, constrói de forma maniqueísta heróis capazes de cativar o público, vilões ameaçadores, intempéries merecedoras de destaque e adversidades de toda ordem em um ambiente que dá suporte ao desenvolvimento dramático que essas interações geram.

storyboard na produção foram retiradas do site oficial da série. (<http://www.bbc.co.uk/programmes/profiles/3kzntfb9vJkxVJkQ1vkyxkQ/storyboards>), com o original "(...) a sequence of drawings, typically with some directions and dialogue, representing the shots planned for a film or television production."

3 ASPECTOS ÉTICOS NAS PRODUÇÕES ENVOLVENDO ANIMAIS: CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS *BLUE-CHIPS*

Um urso polar no Ártico, seu habitat natural. O narrador anuncia o nascimento de filhotes. Imagens de um urso polar na neve são seguidas de imagens de filhotes de urso polar dentro do que se julga uma toca. As imagens do urso na neve de fato são imagens obtidas em ambiente selvagem, já as dos filhotes, em um zoológico holandês com o uso de neve falsa - e a narração nunca menciona tal fato. Um escândalo real, diversas notícias em jornais e demanda por entrevistas, sendo essas nem sempre concedidas. O questionamento levantado gira sempre em torno da mesma questão: o espectador foi enganado?

Após o estudo de alguns dos recursos cinematográficos mais utilizados por *blue-chips* e a análise de um de seus exemplares, cabe a reflexão quanto à relação que desenvolve com seu público e com seu objeto de representação, a fauna de vida selvagem. É nesse contexto que a validade do referido questionamento é estudada. Para tal investigação, a identificação de qual gênero cinematográfico esses produtos audiovisuais pertencem se mostra crucial, visto que essa identificação constitui a base a partir da qual o espectador se relaciona com a obra. Neste trabalho, consideramos que

(...) o *documentário* é uma narrativa basicamente composta por imagens-câmera, acompanhadas muitas vezes de imagens de animação, carregadas de ruídos, música e fala (...) para os quais olhamos (nós, espectadores) em busca de *asserções* sobre o mundo que nos é exterior, seja esse mundo coisa ou pessoa (...) na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa como asserção sobre o mundo. (RAMOS, 2008, P. 22).

A partir dessa definição, consideramos essas produções de vida selvagem como documentários, já que mantém uma relação indexical com o real, compartilham características com o modelo canonizado desse gênero e há uma intenção dos realizadores de que seu produto seja entendido como documental, bem como a disposição do público de assimilar esse material como tal - e é essa conjunção de interesses que viabiliza a classificação de *blue-chips* como documentários. Tal definição, no entanto, não limita a presença de elementos tipicamente ficcionais em documentários, ou vice-versa, constituindo uma fronteira fluída e passível de exploração estilística. Os limites dessa fronteira se constituem em apenas um dos questionamentos éticos mais recorrentes quanto a essas produções, sendo mais relevante para esse trabalho tal posicionamento ético e seus

desdobramentos do que um estudo sobre sua classificação dentro de gêneros cinematográficos em si.

Nesse contexto, pode-se ponderar a esse respeito fragmentando o tópico em dois grandes ramos: as questões que dizem respeito aos espectadores da obra e aquelas que remetem diretamente ao objeto retratado, os animais. Não obstante o fato dos dois ramos se entrecruzarem frequentemente, essa divisão é realizada com intenção didática dentro do texto.

No que tange ao público, “talvez seja o fato de que tantos espectadores associem filmes de animais selvagens à verdade que fez a manipulação de realizadores de filmes de vida selvagem tão preocupante quando exposta”⁴² (BOUSÉ, 2000). O autor afirma ainda que a questão é se, e até que ponto, os membros da audiência reconhecem os códigos e convenções de uma produção de vida selvagem. O caso do urso polar, citado no início do capítulo, ocorreu de fato com a BBC no quinto episódio de seu programa *Frozen Planet* (2011), e não foi um caso isolado na história da produtora. Apenas com a figura do Sir David Attenborough envolvida, já houve indicações de encenações nas produções *Arctic Warrior* (1997), *Blue Planet* (2001) e *Life in coldblood* (2007). Entre as críticas que alegam a perda da validade do programa que contenha tais encenações – argumentando que o público está sendo enganado e conduzido a crer que o que é exibido na tela de fato ocorreu –, Vivienne Pattison, diretora do Mediawatch-uk (antiga Associação Nacional de Telespectadores e Ouvintes), ao falar sobre o caso de *Frozen Planet*, defende que “não teria sido nenhuma perda para eles [BBC] ter explicado como eles fizeram a filmagem ao final do episódio onde eles deram ao público uma visão dos bastidores.”^{43,44}. No caso de *Frozen Planet* (2011), em específico, havia um vídeo no website oficial da série que deixava claro a existência da sequência realizada em cativeiro; Pattinson, no entanto, contra-argumenta ser patético alegar a presença do vídeo no site, o que implica em apenas uma pequena parcela do público que de fato acessa tal fonte de informação. Críticas similares tiveram origem em fontes diferentes, como nos jornais *DailyMail*, *Telegraph*, *Mirror* e *The Guardian*.⁴⁵

⁴² “Perhaps it was the fact that so many viewers associated wildlife films with truth that made the manipulation of wildlife filmmakers so worrisome when brought to light”

⁴³ “It would have done them no harm to explain how they did the filming at the end of the episode where they give viewers a look behind the scenes.”

⁵² Retirado de: <http://www.mirror.co.uk/tv/tv-news/frozen-planet-scandal-sir-david-96593>. Acessado em: 23/01/2016.

⁴⁴ Retirado de: <http://www.mirror.co.uk/tv/tv-news/frozen-planet-scandal-sir-david-96593>. Acessado em: 23/01/2016

⁴⁵ Algumas das matérias a esse respeito nesses jornais foram divulgadas respectivamente com os títulos:

Vale ressaltar que todos os questionamentos levantados por essas matérias, assim como Ramos (2008) faz, não colocam em pauta se o que é exposto nas obras é real. Não se trata de indagar se há a utilização de recursos estilísticos e narrativos que se aproximam da ficção, se há encenação, computação gráfica ou mesmo o uso de animais em cativeiro. Trata-se do questionamento da transparência quanto à utilização dessas ferramentas junto ao público. Nesse sentido, Assuf (2015) traz importantes apontamentos acerca dos elementos constitutivos das elaborações filosóficas de Spinoza. Para o autor, o filósofo aponta que qualquer significado de representação afeta a pessoa que recebe tal representação. Isso implica na exigência de que se pense nas possíveis repercussões na vida das pessoas, uma vez que, para o Spinoza, ética e estética estão fundamentalmente imbricadas. Em poucas palavras, nenhuma representação é inconsequente: a representação exige uma relação entre o que é representado e aquele de quem, para quem e em quem ela se manifesta (ASSUF, 2015). Spinoza defende que a forma que o produto audiovisual é interpretado tem implicações para aquele que o produziu, tendo este responsabilidade quanto à maneira que o produto será absorvido. Falando sobre a definição de verdade em produções de natureza selvagem, Stephen Mills (1997), antigo dirigente da *International Association of Wildlife Filmmakers*, afirma que:

[Realizadores de filmes de vida selvagem] aparentemente desenvolveram uma visão conjunta, equivalente a um código de conduta, no qual qualquer cena pode ser encenada desde que retrate um fato cientificamente observável. Isso distingue trabalhos contemporâneos dos maus tempos da Disney, quando escorpiões dançavam e lemingues se atiravam de plataformas giratórias disfarçadas de penhascos em um desacato à verdade. Há outras ressalvas também: que a crueldade deve ser evitada e que os comentários não devem dizer uma mentira direta, declarando especificamente, por exemplo, que um animal na tela é selvagem quando não é.⁴⁶

“Pequena mentirinha da BBC: Filhotes de urso polar foram filmados para Frozen Planet em zoológico, não no Ártico”, “Frozen Planet: BBC ‘forjou’ nascimento de urso polar”, “Escândalo Frozen Planet: Sir David Attenborough defende filmagem falsa de urso polar” e “Filmagem ‘falsa’ de urso polar arruinou Frozen Planet?”. Títulos originais: “BBC’s little white lie: Polar bear cubs were filmed for Frozen Planet in a zoo, not the Arctic”, “Frozen Planet: BBC ‘faked’ polar bear birth”, “Frozen Planet scandal: Sir David Attenborough defends fake polar bear footage” e “Has ‘fake’ polar bear footage ruined Frozen Planet?”

⁴⁶ “(...) seem to have developed a collegiate view, amounting to a code of conduct, that any scene can be staged provided it depicts a scientifically observable fact. This distinguishes contemporary work from the bad old days of Disney, when scorpions danced and lemmings threw themselves off record-turntables disguised as cliffs in defiance of truth. There are other provisos too: that cruelty should be eschewed and the commentary should not tell an outright lie, stating specifically, for example, that an animal on screen is wild when it is not.”

O posicionamento de Mills (1997) retoma o segundo ramo ao qual nos ateremos nesse capítulo: as questões éticas referentes aos animais nas produções de vida selvagem. Essas podem ainda ser agrupadas em duas preocupações básicas: o assédio aos animais e a imagem criada por esses programas quanto a essas espécies – assim como o efeito disso junto ao público e a repercussão para a manutenção de tais espécies.

Com início na década de 1970, Jeffery Boswall, produtor da Unidade de História Natural da BBC por três décadas, foi o primeiro a estudar sistematicamente a questão da ética na história das produções de vida selvagem. Em uma entrevista à Discovery Magazine em 1985, ao ser questionado quanto à ética, Boswall relata que:

Quando eu palestro sobre esse assunto, eu faço a seguinte pergunta: Quem hesitaria ao colocar uma mosca viva em uma teia de aranha para conseguir uma tomada da aranha se alimentando da mosca? Normalmente ninguém desaprova isso. Então eu faço a mesma pergunta através do reino animal, até o uso de um macaco como isca para uma jibóia. Nem tantas pessoas gostam muito disso. Então eu pergunto – supondo claro que as provisões necessárias sejam feitas para a sua família – como você se sentiria quanto a alimentar um crocodilo com um humano?^{47,48}

Nesse sentido, Boswall (1988) condena qualquer ação que gere distúrbio no comportamento animal, como o uso de iscas, forçar o contato entre animais que normalmente não interagiriam ou mesmo assustar um pássaro para longe de seu ninho ao se mover muito rápido nas redondezas. Para o autor, o fato de exagerar, dramatizar excessivamente e antropomorfizar os animais é descrito como um tipo de mentira, já que ensinaria às audiências a interpretar mal a real natureza dos animais. Afirma ainda que embora sejam fraudes, nem todas essas ações são necessariamente ruins, cabendo aos realizadores da obra definir qual é o limite da intervenção. Ainda assim, alerta que as audiências talvez se surpreendam ao saber onde este limite foi estabelecido.

Boswall critica ainda o uso de imagens frutos de simulações da vida selvagem,

⁴⁷ “When I lecture about this issue, I ask this question: Who would shrink from introducing a living fly into a spider’s web to get a shot of the spider feeding on the fly? Usually no one objects to that. Then I carry the same question through the animal kingdom, up to using a monkey as a bait for a boa constrictor. Not many people like that too much. Then I ask — supposing of course that adequate provisions were made for his family — how would you feel about feeding a human to a crocodile?”

⁴⁸ Retirado de: <http://www.telegraph.co.uk/news/obituaries/9512826/Jeffery-Boswall.html>; Acessado em: 25/01/2016

como animais de cativeiro, animais selvagens domesticados ou mesmo animais selvagem temporariamente em condições controladas. Tomando como exemplo, a Disney manteve por 28 anos a exclusividade do uso da propriedade *Olympic Game Farm*⁴⁹, utilizada para diversas filmagens com animais selvagens, tendo entre as produções que se beneficiaram do seu uso o supracitado *White Wilderness*. Em um episódio dessa série, houve necessidade de gravar pumas, levando o então dono da fazenda – que não continha nenhum representante da espécie

– a “sair com seus cachorros e capturou um par de pumas jovens, que foram treinadas para as filmagens desejadas”⁵⁰. A captura de animais selvagens para seu treinamento, mesmo que temporário, implica em uma intervenção radical no comportamento natural dos animais.

Nesse sentido, a questão técnica da encenação com o uso de animais em estúdio tem um marco histórico na década de 1960, quando Gerald Thompson fundou a Oxford Scientific Films onde um grupo de cientistas, fotógrafos e engenheiros construíram suas próprias lentes para realizar *close-ups* e adaptaram formas para iluminar animais pequenos e frágeis, como os invertebrados, de forma que o calor não fosse excessivo e até mesmo mortal para os animais. Assim,

Eles mostraram que a qualidade das histórias que poderiam ser contadas em condições controladas de estúdio era tão boa que filmes realizados exclusivamente na natureza não poderiam competir facilmente. O resultado tem sido mais e mais sequências filmadas em sets com iluminação própria e a consequente indefinição do que é ‘real’ e do que é encenado.⁵¹

Em se tratando de encenações, Sir David Attenborough, naturalista britânico e ícone dos programas sobre história natural, afirma que explicitar a realização das imagens em ambiente controlado durante a exibição “arruína a atmosfera, e destrói o prazer dos espectadores e destrói a atmosfera que você está tentando criar”⁵². O apresentador defende ainda que, no referente ao polêmico episódio do urso polar em *Frozen Planet*, se alguém tentasse colocar uma câmera em uma toca selvagem de um urso polar fêmea, ela “(...) teria

⁴⁹ Como descrito na história do site oficial da fazenda: <http://olygamefarm.com/history/>. Acessado em 28/04/2017.

⁵⁰ “took his dogs out and captured a couple of juveniles, which were trained for the desired footages.”

⁵¹ “They showed that the quality of the stories that could be told in the controlled conditions of the studio was so good that films shot exclusively in the wild could not easily compete. The result has been more and more sequences shot on sets under lights and a consequent blurring of what is ‘real’ and what is staged.”

⁵² “It ruins the atmosphere, and destroys the pleasure of the viewers and destroys the atmosphere you are trying to create.”

ou matado os filhotes ou o operador de câmera, ou um ou o outro. [...] é fora de cogitação.”⁵³

A problematização a esse respeito coloca em cheque a viabilidade de obtenção de imagens, assim como a forma com a qual elas são conseguidas. Como defende o naturalista, situações controladas podem favorecer a segurança tanto da equipe de filmagem quanto dos animais retratados, mesmo que intervindo drasticamente no cotidiano daqueles espécimes. Não apenas isso, como propiciam a manutenção da fantasia, do espetáculo característico em *blue-chips* e já esperado pelo espectador cativo desse gênero.

É ético realizar tamanha alteração no modo de vida desses animais? É ético representá-los como selvagens quando foram adestrados para desenvolver determinado comportamento, mesmo que se trate de um comportamento cientificamente observado? E é ético realizar essa intervenção sem alertar o público da mesma? Perguntas como essa não são facilmente respondidas, se é que é possível respondê-las.

A representação do animal e seu comportamento tem ainda outro desdobramento: a não consensualidade. Sendo o documentário um modo cinematográfico, podemos tomar como referência as questões éticas do cinema em geral. Nesse sentido,

Para o documentarismo existem regras aconselháveis a título de *normas de bom procedimento*, como a de só filmar quem autoriza ser filmado, regras essas desenvolvidas ao longo do século XX e sempre infringidas quando motivos considerados superiores o exigem, como aconteceu logo com Dziga Vertov, se repetiu com *cinema-verité* não cessa de acontecer com o uso televisivo da *candid-camera*. (FERREIRA, 2009, P. 53)

Em se tratando de vida selvagem, onde é impossível se obter uma autorização de uso de imagem do objeto, seu registro (e posterior exibição) pode ser considerado um motivo superior? Um animal não pode se submeter de comum acordo a uma filmagem, a um cativo, a um embate com outro animal ou mesmo à sua exposição a um predador, seja este natural ou não. A inviabilização da representação da natureza se justifica por essa impossibilidade técnica? Ou apenas intensifica a visão de Spinoza de que aquele que representa tem responsabilidade ética com o que é representado e com quem absorve tal representação? Afinal, assim como o objeto dessas obras não controla a imagem que é construída a partir de suas imagens, tampouco têm influência quanto às implicações advindas de tal representação. Tais implicações, por sua vez, podem ter caráter prejudicial

⁵³ “(...) she would have either killed the cub or the cameraman, one or the other. I mean, it is out of the question.”

ou benéfico, podendo inclusive ter impacto na preservação das espécies representadas.

Um dos casos mais notórios de influência midiática na conservação de uma espécie é visualizado nos elefantes, como pesquisado por Douglas-Hamilton, zoologista reconhecido por seus estudos com elefantes além de fundador da organização Save the elephants, e pela Cynthia Moss, pesquisadora especializada em comportamento de elefantes africanos. Gregg Mitman, a respeito da relação entre ativismo ambiental e mídia, relata como:

Anteriormente na periferia das redes tradicionais de poder no âmbito da ciência e conservação, Douglas-Hamilton e Moss tornaram-se forças poderosas no mundo da conservação e pesquisa de elefantes. Tal sucesso sugere a multiplicidade de formas nas quais as redes da mídia se tornaram uma parte instrumental do fazer ciência. No caso dos elefantes, os métodos e técnicas de investigação de etólogos⁶², ao contrário de ecologistas populacionais, são calibrados em estreita colaboração com a estética e as convenções de fotografia de moda, televisão e cinema. Tratando sobre a intimidade, os indivíduos, e emoções, cientistas-ativistas como Douglas-Hamilton e Moss encontraram a si mesmos e aos elefantes, eles vivem como participantes ativos e beneficiários da celebridade.⁵⁴

Com relação ao poder dos humanos sobre o futuro dos animais, o jornalista do New York Times Magazine Jon Mooallem em sua palestra *Como ursinhos de pelúcia nos ensinaram compaixão*⁵⁵, enfatiza que a forma como os animais são retratados nas histórias que contamos é diretamente relacionada à forma como a sociedade se relaciona com esses animais, e conseqüentemente, relacionada ao engajamento ou não em sua conservação. Convidado pelo Canal Futura para comentar sobre a palestra de Mooallem, Guy Marcovaldi – criador do projeto Tamar de conservação de tartarugas marinhas –, reitera que a imagem construída a respeito de um animal pode ajudar na sua preservação. Ele advoga que manter um animal em cativeiro, propiciando um maior contato deles com os seres humanos, pode até não ser o ideal para os indivíduos expostos, mas pode trazer benefícios à espécie como um todo ao gerar uma empatia por ela.

Neil Curry, realizador do filme ganhador do prêmio Golden Panda *The Elephant*,

⁵⁴ "Once on the fringes of traditional networks of Power within science and conservation, Douglas-Hamilton and Moss have become powerful forces in the world of elephant conservation and research. Their success suggests the manifold ways that media networks have become an instrumental part of doing science. In the case of elephants, the research methods and techniques of ethologists, unlike population ecologists, are calibrated closely with the aesthetics and conventions of fashion photography, television, and film. Trading upon intimacy, individuals, and emotions, scientist-activists like Douglas-Hamilton and Moss have found themselves and the elephants, they live with active participants in and beneficiaries of celebrity."

⁵⁵ "How teddy bear taught us compassion".

*The Emperor and The Butterfly Tree*⁵⁶ desenvolve sobre o antropomorfismo e seu efeito em decisões referentes à conservação, ao dizer que:

Eu acho que antropomorfismo deforma a visão do público sobre o que a natureza é realmente ao insinuar características e traços humanos em criaturas que não tem tal coisa – e isso afeta severamente em escolhas quanto a conservação. O abate de elefantes é um caso a ser apontado... na visão dos defensores dos direitos dos animais, os elefantes são como pessoas (e é uma aposta justa dizer que essa visão é parcialmente baseada em muitos filmes antropomórficos que eles viram.. na realidade, eu também acho que eles parecem com pessoas mas isso é baseado em minha experiência direta ao passar semanas os filmando)... os defensores desenvolveram campanhas agressivas que praticamente puseram fim ao abate de elefantes em muitas partes do continente. Assim, em Botswana, por exemplo, o meio ambiente está sendo totalmente destruído por elefantes e assim que ocorrer uma seca severa, eles morrerão de fome aos milhares.⁵⁷

Trata-se de apenas uma demonstração da influência que produções de vida selvagem podem produzir junto à preservação e manutenção do bem-estar animal, sendo este um exemplo complexo já que a preservação dos animais sem um devido planejamento pode ser danoso inclusive à própria espécie. Ou seja, a responsabilidade dos produtos audiovisuais ao abordar – ou mesmo ao ignorar – a questão conservacionista deve ser levada em conta.

Chris Palmer, ambientalista e produtor de filmes de vida selvagem incluído o indicado para o Oscar *Dolphins* e autor de livros falando sobre sua trajetória pessoal e profissional acerca do conservacionismo e da produção de filmes de vida selvagem, defende que não só essa responsabilidade existe, como também esses

[...] filmes precisam se mover para além da fase de apresentação de slides de apreciação da natureza na televisão, que retrata a vida selvagem em uma bolha, e evoluir para filmes que gerem ações. Nós temos a responsabilidade de gerar

⁵⁶ Filme sul africano dirigido por Neil Curry, produzido pela BBC e lançado em 2003. O filme fala sobre o impacto que cada espécie causa no meio ambiente, explorando a frágil relação de interdependência entre elas, com enfoque na existente entre o elefante, a mariposa imperial e a árvore mopane.

⁵⁷ "I think anthropomorphism warps the public's view on what nature is really all about by insinuating human characteristics and traits onto creatures that have no such thing – and that does severely affect conservation choices. Elephant culling is a case in point... So far as many animal-rightists are concerned elephants are just like people (and it's a fair bet that view is partly based on lots of anthropomorphic films they've seen... as a matter of fact, I also think they're like people but that's based on direct experience of spending weeks filming them)... the rightists have mounted vociferous campaigns that have virtually brought an end to elephant culling in many parts of the continent. So, in Botswana for instance, the environment is now being totally trashed by elephants and as soon as there's a severe drought, they'll starve to death in their thousands."

consciência dos sérios problemas ambientais que o mundo enfrenta nos espectadores. Se não, eu acredito, logo não haverá mais nada para filmar.⁵⁸

Compartilhando a preocupação de Palmer (2010) quanto ao futuro da vida selvagem e o papel das produções audiovisuais quanto a esse respeito, Mills (1997) aponta como a televisão é “primariamente um meio de entretenimento, e filmes de vida selvagem preenchem um espaço escapista e não controverso”⁵⁹. Entretanto, existem exceções. O autor destaca o fato de algumas produções conseguirem trazer questões ambientais à tona, como *Tiger Crisis*⁶⁰ (BBC, 1994), contudo advoga que esse interesse não pode ser mantido junto ao público de forma sistemática. Tal contexto colocaria o realizador de produções de vida selvagem em um “(...) comprometimento moral. Colocado de forma simples: ele ganha a vida através da natureza; a natureza está desaparecendo. Se ele falar muito sobre isso, ele perde sua audiência. Se ele não falar, ele perde seu assunto.”⁶¹

Esse posicionamento, no entanto, é polêmico e contrário a posição da Unidade de História Natural da BBC. Attenborough, enquanto um dos mais ilustres nomes de tal unidade, afirma que “ninguém protegerá algo com que não se importa; e ninguém se importará com o que não experienciou”⁶², limitando sua ação à persuadir o público de que os animais são interessantes e belos – o que faria as pessoas suscetíveis à mensagens mais diretas sobre conservação realizadas por campanhas como as do Greenpeace e a do Friends of the Earth⁶³. Ou seja, para Attenborough, existe uma diferenciação entre o espaço para a representação da natureza e suas características alheias à presença humana como entretenimento, e as ações ligadas à campanhas preservacionistas por parte de instituições voltadas para essa causa.

Embora muito de sua forma de produção tenha se voltado para a linguagem e os recursos tipicamente ficcionais, *Hidden Kingdoms*, como demonstrado, se sustenta a partir de um misto de elementos próprios ao documentário clássico assim como de inúmeros

⁵⁸ “Our films needed to move beyond the slide-show phase of nature-appreciation television, which depicts wildlife in a bubble, and evolve into films that trigger action. We had a responsibility to raise viewers’ awareness of the serious environmental problems facing the world. Otherwise, I believed, there would soon be nothing left to film.”

⁵⁹ “Television, after all, is primarily an entertainment medium, and wildlife films fill an escapist, non-controversial slot.”

⁶⁰ Filme da BBC, dirigido por Mike Birkhead, lançado em 1994 e que se propõe a investigar o comércio ilegal de tigres na Ásia através da utilização de câmeras escondidas.

⁶¹ “(...) moral bind. Put simply: He makes his living out of nature; nature is disappearing. If he says too much about that, he loses his audience. If he does not, he loses his subject.”

⁶² “No one will protect what they don’t care about; and no one will care about what they have never experienced.”

⁶³ Organizações Não Governamentais voltadas para questões ambientais.

gêneros cinematográficos ficcionais. Porém, sua intenção social em se constituir como documentário se faz presente, assim como sua aceitação pelo público, o que permite sua classificação como tal. O referido documentário, que se apresenta com uma proposta estética um tanto diferenciada da maioria dos *blue-chips*, se mostra também diferenciado quanto às questões éticas que levanta.

A série se apresenta como uma dramatização da vida selvagem, o que por si só já constitui uma diferenciação entre essas produções. Embora na série em si isso não seja demasiadamente explicitado, sua divulgação trabalha esse conceito, com uma preocupação explícita em especificar algumas das ferramentas cinematográficas utilizadas em sua execução como o cromaqui e a composição de imagens, explicando em seu site oficial do que se trata, incluindo definições, exemplificações e vídeos demonstrativos. Todo esse esforço gera uma maior transparência com o público, o que é reiterado por parte de sua equipe técnica ao responder uma pergunta que questiona sobre um possível domínio da ficção quando comparada aos fatos presentes na obra. Defendendo esse nível de transparência, Mark Brownlow, produtor de *Hidden Kingdoms*, aponta:

Em algumas formas tem que estar muito claramente sinalizado, de início, o que você está assistindo como parte da audiência porque se a audiência fica confusa, se eles acham que vão assistir África⁷³ e eles estão assistindo isso, assiste drama construído, eles podem ficar confusos. Então a chave é a clareza que eles saibam que isso é uma reconstrução do que acontece na vida selvagem e, como sempre quando eu estou referindo à BBC, é factualmente verdade então você pode se sentir confortável que o que você está dizendo é verdade.⁶⁴

No entanto, como complemento a essa declaração, outro membro da equipe, Phil Streather, supervisor 3D da série, apresenta seu ponto de vista consideravelmente diferente: para ele, não há necessidade em se sinalizar tão claramente esse limite dentro da obra, não sendo enganoso já que todos os factoides científicos se encontram lá e afirma como o objetivo desses filmes é

(...) engajar pessoas mais jovens e famílias com o mundo natural para ajudá-los a aprender a amar esse mundo e, portanto, aprender a protegê-lo. Então esse é o seu trabalho, fazer isso, e deveria fazer isso de qualquer forma que seja possível.⁶⁵

⁶⁴ "You are absolutely right in some ways it has to be very clearly signposted up front what you are watching as an audience because if the audience gets confused, they think they're gonna watch Africa and they are watching this and they are getting constructed drama they can get confused. So, the key is clarity in sign posting that they know that this is a reconstruction of what happens in the wild and as always when I am thinking BBC it's factually true so you can feel comfortable that what you see in there it's based on science."

⁶⁵ "(...) to engage younger people and families with the natural world to help them learn to love it and therefore learn to protect it. So that's what its job is, to do that, and it should do it in any which way that it possibly can."

Observa-se, portanto, dentro da própria equipe realizadora da série, diferentes posições quanto ao dever ético da obra, seus limites e seus deveres quanto ao nível de transparência com o público. Os dois trechos citados acima, o de Bronlow e o de Streather, mais do que mostrar a divergência da equipe quanto a esse aspecto, mostra a dificuldade de se estabelecer parâmetros éticos rígidos e fixos.

Assim, *Hidden Kingdoms* por um lado mantém o antropomorfismo e a ausência de temas polêmicos como a conservação ambiental, por outro lado apresenta um cuidado com o uso e a preocupação com o bem-estar de animais. Como exemplo de tal preocupação, podemos citar a ausência de embate direto entre dois espécimes, possível graças ao uso de composição de imagens, como no primeiro episódio da série, em que há o supramencionado ataque da cobra ao rato-escorpião. Sobre essa passagem Brownlow (2014) afirma que:

Tivemos que respeitar códigos de conduta ética muito estritos, é claro. Nós não poderíamos incomodar a cobra. Nós tivemos que esperar ela fazer ataques atrás de alimentação. O rato e a cobra nunca se encontraram. Esse é um ponto importante. Para aquelas cenas particularmente dramáticas, nós utilizamos uma combinação de imagens unidas para criar esse ponto de vista impossível.⁶⁶

Mike Gunton, produtor executivo da série, corrobora ao dizer que a produção é completamente honesta quanto à ênfase na dramatização daqueles personagens sendo a série uma interpretação do mundo no qual esses animais vivem. Para ele, a BBC foi “muito perspicaz em ser tão clara quanto o possível sobre toda a gama de técnicas” utilizada na produção.⁶⁷ Doug Allan, operador de câmera renomado e participante de diversas produções da BBC, defende que a empresa não lidou bem com casos polêmicos de encenação por não deixar óbvio o suficiente como as imagens foram feitas, afirmando que quanto às técnicas de filmagem de suas produções o melhor caminho é “ter orgulho disso, e então eu acredito que as pessoas se sentirão menos enganadas. Eu não tenho problema com isso (...) mas o público, parte do público, prefere pensar que isso é enganação.”⁶⁸

Ao classificar produções de vida selvagem como documentários, e ao estabelecer

⁶⁶ “We had to abide by very strict ethical codes of conduct, of course. We couldn’t annoy the snake. We had wait for it to make feeding strikes. The mouse and the snake never met each other. That’s an important point to make. For those particularly dramatic scenes, we used a combination of images joined together to create this impossible viewpoint.”

⁶⁷ “(...) very keen to be as overt as possible about the whole range of techniques” used in *Hidden Kingdoms*.”

⁶⁸ “Be proud of it, and then I think people would have felt less deceived. I don’t have a problem with that sort of thing (...) but the public, some of the public, chose to think that was fakery”. TAYLOR (2013).

que a extensão da presença de elementos ficcionais não é tão relevante quanto às questões éticas que a obra gera, define-se uma responsabilidade do realizador do conteúdo com as implicações que seu material gera. Humanos e animais são afetados por esse material, sendo as condições da gravação – assim como a metodologia da divulgação – relevantes para o efeito final, podendo interferir no bem estar dos participantes da produção, no futuro dos objetos expostos e na visão de mundo dos espectadores, além do sucesso mercadológico da obra junto ao mercado consumidor. *Hidden Kingdoms* apresenta uma abordagem própria tanto de produção quanto de conscientização do público quanto à sua metodologia. Embora não lide com todas as questões éticas levantadas por essa sorte de produções, encaminha propostas de ação referentes a possíveis maus tratos de animais durante as gravações assim como maior transparência junto ao público sobre seus recursos de produção.

Em se tratando de produções audiovisuais de vida selvagem, não há um consenso quanto aos aspectos éticos. Não há um ponto fixo definido do que é eticamente aceitável⁶⁹. As questões dessa ordem são historicamente constituídas, variando de um tempo para o outro, além de ser um processo em aberto, em permanente construção, sendo extremamente difícil, se não impossível, estabelecer uma referência inquestionável. Assim, tais aspectos merecem ser discutidos tanto por aqueles que produzem o material, quanto por aqueles interessados na vida selvagem quanto pelos seus espectadores.

⁶⁹ Alguém poderia alegar, por exemplo, que existe um consenso de que não se deve submeter os animais a maus-tratos para produzir imagens, porém, são inúmeras as divergências sobre as implicações concretas do que significa maltratar um animal. Alguns dirão que manter um animal em cativeiro se qualifica como maus-tratos, uma vez que seu lugar de origem é a natureza, enquanto outros alegarão que em cativeiro os animais podem ter todas as suas necessidades atendidas adequadamente. Desse modo, ainda que haja consonância em não maltratar os animais, não há consenso quanto à definição precisa de maus-tratos animal.

4 CONCLUSÃO

Considerando-se o histórico da evolução cinematográfica, a industrialização da forma de contar histórias não significou uma demolição das narrativas tradicionais do cinema, e sim sua adaptação à produção, distribuição e marketing em massa (BOUSÉ, 2000). Dessa mesma maneira, a retratação do mundo natural se utiliza da estrutura de entretenimento *hollywoodiano* para gerar apelo em larga escala e lucro econômico (PHILIPPON, 2002). A pressão do mercado se aplica em obras de vida selvagem, onde grandes produções (como *blue-chips*) mantêm o padrão estrutural hegemônico, com suas convenções e fórmulas adaptadas a essa temática: emprega padrões familiares de narrativa e desenvolvimento de personagens, estrutura dramática, conflito e resolução. O uso dessas convenções aliado ao empréstimo de símbolos já marcados em outras obras audiovisuais é o que possibilita uma aproximação das produções de vida natural e outros gêneros cinematográficos, como o melodrama ou o terror. Nesse sentido, alguns dos recursos cinematográficos utilizados para conseguir o efeito de aproximação com outros gêneros são: construção do enredo, do som, da fotografia, da edição e da montagem da obra audiovisual.

Tais recursos, através de escolhas estéticas conscientes, contribuem para definir as características de uma produção – definir seus heróis e antagonistas, o clima que pretende propiciar e a mensagem que intenciona passar. Para tanto, o espectador não é um mero observador passivo, ele realiza operações cognitivas, embora habituais e familiares. Ao assistir um produto audiovisual com narrativa clássica, o espectador se encontra preparado para absorver e interpretar as informações que lhe serão passadas. Por já conhecer as prováveis figuras estilísticas e suas funções, além de se pautar em uma linha causal de eventos, ele é capaz de atribuir motivação ao que lhe é apresentado (BORDWELL, 1985).

A forma com a qual o espectador se relaciona com a obra é chave para o sucesso comercial de qualquer produto audiovisual, o que justifica a aproximação com os padrões já operantes de narratividade pela manipulação dos recursos audiovisuais disponíveis. Nesse sentido:

As correlações entre o desenvolvimento dramático e o ritmo da montagem, assim como o jogo de tensões e equilíbrios estabelecido no desfile das configurações visuais, são dois instrumentos à disposição de qualquer cineasta. O que é característico da decupagem clássica é a utilização destes fenômenos para a criação, no nível sensorial, de suportes para o efeito de continuidade desejado e

para a manipulação exata das emoções. Assim afirma-se um sistema de ressonâncias onde um procedimento complementa e multiplica o efeito do outro. Longe de termos um esquema linear que vai da ‘impressão da realidade’ à fê do espectador, o que temos é um processo mais complexo: uma interação entre o ilusionismo construído e as disposições do espectador, ‘ligado’ aos acontecimentos e dominado pelo grau de credibilidade específica que marca a chamada ‘participação afetiva’ (XAVIER, 2005, p.34).

A produção tem a possibilidade de ser construída de forma a propiciar um envolvimento afetivo com o espectador, como a empatia criada pelas personagens heroicas e a aversão pelos antagonistas na série *Hidden Kingdoms*. O público, por sua vez, possui certa intimidade com os signos oriundos de obras anteriores, que dão base para a leitura da produção em questão. Trata-se de uma interação complexa entre produtor e consumidor mediada pela obra. Dessa forma, para envolver o espectador, obras clássicas confiam na estratégia de:

Não mudar, mudando sempre. Essa tensão repetição/inação não está apenas no produtor, está também no espectador. Se, por um lado, este precisa de inováção para assegurar seu divertimento, por outro a repetição lhe confirma seus gostos, seus valores, lhe dá segurança, o integra num sistema de valores (BERNARDET, 1980, p.75).

Produtos audiovisuais de cunho de vida selvagem que adotam o modelo clássico narrativo se utilizam da estrutura já estabelecida e com a qual o público em geral se encontra habituado, ao mesmo tempo em que possuem ainda o apelo do exótico, daquilo que é pouco comum à maioria da população. Essa combinação possibilita a familiaridade necessária para que o espectador se sinta confortável, conjuntamente com a novidade necessária para que o espectador se sinta atraído, curioso o bastante para ver a produção em questão.

A série *Hidden Kingdoms* é realizada em cima dessa lógica de produção. Assim sendo, se pretende o mais abrangente possível em termos de público, possui caráter e apelo internacional, sem se posicionar quanto a questões polêmicas ou específicas a um determinado público. Ela pode se enquadrar no que Bousé define como “à prova de falha”, uma história:

[...] firmemente baseada em narrativas tradicionais. Em filmes de vida selvagem isso é um reflexo do foco nas experiências de vida de um único, cativante personagem, o tema do órfão, a idéia principal da jornada, e a história do

amadurecimento com seu drama de tentativas e iniciação, separação e retorno, luta e exaltação (BOUSÉ, 2000, p.137)⁷⁰

Dessa forma, a análise mostra que *Hidden Kingdoms* faz uso da linguagem *hollywoodiana* e de suas convenções para o desenvolvimento do seriado, articulando tradicionais estruturas ficcionais familiares ao público, com enredos dramatizados, personagens humanizados, trilha sonora que produz drama ou tensão, halos de luz que glorificam os animais eleitos para serem heróis, angulações de câmera que vilanizam seus antagonistas, montagens paralelas que ditam o ritmo das perseguições entre presa e predador, e vários outros recursos. Além disso, a série pode ser considerada um *blue-chip*, uma produção de vida selvagem de grande orçamento, voltada para o entretenimento e com o objetivo de atingir um público de nível internacional – retratando seis distintas regiões geográficas ao redor do globo. Uma obra atemporal, que trata de questões universais como a sobrevivência e a busca por alimento, sem se deter sobre questões polêmicas (políticas, históricas ou socioambientais) que podem comprometer a rentabilidade da produção e futuros relançamentos, à medida que o posicionamento quanto a tais questões poderia restringir seu público. Assim, o modo como a série é produzida diz muito sobre quem a realiza e os interesses envolvidos.

Portanto, torna-se necessário considerar também algumas questões éticas relativas a essas produções de vida selvagem. Cabe ressaltar que o bem estar animal, assim como o nível de transparência com o público no que se refere ao modo de produção da obra, constituem apenas alguns dos questionamentos em voga nesse segmento audiovisual.

Importante destacar também que as produções *blue-chips* não possuem faceta única, a sua produção deve ser considerada em diversos níveis, envolvendo distintos elementos, e conseqüentemente possuem múltiplas implicações tanto para os espectadores quanto para os animais participantes da produção. Frente a tal multiplicidade de elementos existem grandes divergências quanto às medidas adequadas a serem tomadas.

Em relação aos espectadores, há quem defenda a necessidade de se considerar como o material é recebido, isto é, qual o nível de esclarecimento que o público tem sobre o modo com o qual a produção é realizada. Por exemplo, se os animais retratados como selvagens de fato são livres ou se são cativos, se os enfrentamentos entre animais ocorridos durante a produção foram forjados – encenados ou mesmo criados por meio de composição de

⁷⁰ “[...] firmly grounded in traditional narratives. In wildlife films this is reflected in the focus on the life experiences of a single, endearing character, the orphan theme, the journey motif, and the overall coming-of-age story with its drama of trial and initiation, separation and return, struggle and exaltation.

imagens. E há quem defenda o oposto, que não cabe à produção a discussão sobre como ela é realizada, e que desde que os fatos apresentados sejam cientificamente observáveis, não importa a forma como a imagem é executada e encarada pela audiência.

Quanto aos animais participantes das gravações, seu bem estar configura a questão mais debatida. Não há consenso quanto aos limites a serem adotados para a manutenção desse bem-estar, havendo significativas discordâncias e opiniões que variam dentro de um grande espectro de possibilidades. Há quem defenda, por exemplo, que a retirada do animal selvagem de seu habitat natural é uma violação desse limite, enquanto alguns acreditam que colocar o animal selvagem em cativeiro – de forma temporária, para a encenação das imagens desejadas – é aceitável. Outros defendem, ainda, que é preferível o uso de animais habituados ao cativeiro, como os de zoológicos, de forma a evitar o assédio de animais selvagens e preservar mais a equipe técnica.

Hidden Kingdoms, por sua vez, possui certas especificidades e apresenta alternativas que contemplam algumas mudanças na forma como tradicionalmente são realizadas as produções *blue-chips*. Essa série opta pela ausência de embate direto entre animais durante suas gravações e também realiza um significativo esforço no sentido de deixar explícito para o público que se trata de uma dramatização – se trata mais de uma criação dos realizadores do que a vida selvagem como ela se dá de fato.

Todo esse esforço não foi o suficiente para evitar a controvérsia quanto às escolhas de produção da série, uma vez que houve um grande debate midiático. Tal debate trouxe à tona posicionamentos radicalmente contrários quanto à metodologia escolhida por *Hidden Kingdoms*. A amplitude de ideias acerca da temática em questão revela um alto grau de complexidade existente

Dessa forma, uma definição rígida do que estaria de acordo com os preceitos éticos no que se refere a essas produções se mostraria rasa, insuficiente ao se levar em considerações todas as implicações advindas dessas obras. Trata-se, portanto, de se complexificar o questionamento, levando em consideração o contexto histórico – assim como o socioambiental – do mundo no qual elas se inserem, além das intenções na produção e dos efeitos juntos ao público.

Tendo em vista que toda obra audiovisual é feita a partir da escolha de um recorte temático, de uma perspectiva específica e de um determinado discurso, torna-se relevante compreender melhor os elementos que a constituem, os mecanismos através dos quais a obra é realizada, por meio de uma investigação de seus objetivos e modo de produção. A partir desse movimento, deve-se considerar como *blue-chips* tem limites e possibilidades,

merecendo uma investigação mais profunda que considere todas as suas nuances e contradições, sejam essas estéticas ou éticas.

REFERÊNCIAS

ASSUF, Fábio. **A Ética da Estética: os afetos, as narrativas, e a constituição de mundos: uma análise da representação das relações sociais no cinema brasileiro do início do século vinte e um.** PUC-RJ, 2015.

BLOXHAM, Andy. **BBC drops Frozen Planet's climate change episode to sell show better abroad:** The BBC has dropped a climate change episode from its wildlife series Frozen Planet to help the show sell better abroad. 2011. Disponível em:

<<http://www.telegraph.co.uk/news/earth/earthnews/8889541/BBC-drops-Frozen-Planets-climate-change-episode-to-sell-show-better-abroad.html>>. Acessado em: 14 jan 2016.

BROWNLOW, M. **BBC's Hidden Kingdoms.** Interview. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hPfMsbXQ4V0>. Acessado em 20/04/2017.

BBC's little white lie: Polar bear cubs were filmed for Frozen Planet in a zoo, not the Arctic. 2011. Disponível em: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2073024/BBCs-little-white-lie-Polar-bear-cubs-filmed-Frozen-Planet-zoo-Arctic.html>. Acessado em: 10 jan 2016.

BELLANTONI, P. **If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling for film.** 1st American pbk. ed. 2005

BERNARDET, JC. **O que é cinema.** 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1981.

BORDWELL, D. **Narration in the fiction film.** Londres: Methuen&Co, 1985.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K.; STAIGER, J. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Model of Production to 1960.** Routledge, 1985.

BOUSÉ, D. **Wildlife films.** Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2000.

_____. Book Review. **International Journal of Communication** 1, p. 96-110, 2007.

CAMPBELL, G. **A Verdade dos Factos, Mitos, Confusões e Enganos Desconcertantes.** Tradução Diana Videira. 1ª ed. Alfragide: Texto, 2011. 126 p.

CAMPBELL, J. **The hero with a thousand faces.** 2 ed. Princeton: Princeton University Press, 2004.

DAILY MAIL REPORTER. **Climate change episode of Frozen Planet won't be shown in the U.S. as viewers don't believe in global warming.** 2011. Disponível em:

<<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2061663/Frozen-Planet-Climate-change-episode-wont-shown-US.html>>. Acessado em: 14 jan 2016.

FERREIRA, Carlos Melo. **Ética, cinema e documentário. Poéticas de Pedro Costa.**

Porto: Escola Superior Artística do Porto, 2009. p. 53.

Frozen Planet: BBC 'faked' polar bear birth. 2011. Disponível em:

<<http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/bbc/8950070/Frozen-Planet-BBC-faked-polar-bear-birth.html>>. Acessado em: 10 jan 2016.

Frozen Planet scandal: Sir David Attenborough defends fake polar bear footage. 2011.

Disponível em: <<http://www.mirror.co.uk/tv/tv-news/frozen-planet-scandal-sir-david-96593>>. Acessado em: 23 jan 2016.

GRANT, B. **Film Genre.** Londres: Wallflower Press, 2007.

Has 'fake' polar bear footage ruined Frozen Planet? 2011. Disponível em:

<<http://www.theguardian.com/commentisfree/2011/dec/12/polar-bear-footage-frozen-planet>>. Acessado em: 10 jan 2016.

HELLER, E. **A Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão.**

São Paulo: Gustavo Gili, 2012. 311 p.

Hidden Kingdoms. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/p01nppg8>>.

Acessado em: 30 out 2015.

Hidden Kingdoms: An innovative new BBC One series from the BBC's Natural History Unit. 2013. Disponível em:

<<http://www.bbc.co.uk/mediacentre/mediapacks/hiddenkingdoms>>. Acessado em: 20 dez 2015.

HURKMAN, A. **Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema.** San Francisco: Peachpit Press, 2011.

Jeffery Boswall. **Biografia.** 2012. Disponível em:

<<http://www.telegraph.co.uk/news/obituaries/9512826/Jeffery-Boswall.html>> Acessado em: 25 jan 2016.

LEONE, E. ; MOURÃO, M. D. **Cinema e Montagem.** 2 ed. São Paulo: Ática, 1993.

MUYBRIDGE, E. **The attitudes of Animals in Motion:** In The Movies in Our Midst. Chicago: University of Chicago Press, 1882. p. 3-7.

MILLS, S. Pocket tigers: **The unseen reality behind the wild life film.** The Times

Literary Supplement, 1997.

Olympic Game Farm. Disponível em: < <http://olygamefarm.com/history/>>. Acessado em: 10 jan 2016.

PADIGLIONE, C. **Crianças estão vendo mais TV que há uma década.** 2015. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,criancas-estao-vendo-ainda-mais-tv-que-ha-uma-decada,1709255>>. Acessado em: 01 dez 2015.

PALMER, C. **Shooting in the Wild: An Insider's Account of Making Movies in the Animal Kingdom.** Counterpoint, 2010. p. 104.

PHILIPPON, D. J. Nature on Screen. **The Review of Communication.** Disponível em: <http://www.tc.umn.edu/~danp/nature_on_screen.pdf>. Acessado em: 03 jun. 2015

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário: da pré-produção à pós-produção.** Papirus Editora, 2012.

RAMOS, F.P. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** São Paulo: Editora Senac, 2008. p. 22.

REES, T. **Hidden Kingdoms: BBC's most controversial wildlife programme ever.** Disponível em: <<http://www.wanderlust.co.uk/magazine/articles/interviews/hidden-kingdoms-bbcs-most-controversial-wildlife-programme-ever?page=all>>. Acessado em: 30 jan 2016.

ROCQUE, M. **Domination and Preservation: Reflections on Wildlife Cinematography. Under Currents.** vol 3, 1991.

Disponível em: <<http://currents.journals.yorku.ca/index.php/currents/>>. Acessado em: 18 jul 2015

SETON, E.T. **Wild Animals I Have Know.** New York: Scribner, 1898. **The Emperor's Journey.** Disponível em: http://empereur.luc-jacquet.com/index_flash_ang.htm. Acessado em: 15 jan 2015.

TAYLOR, R. **BBC 'fakes wildlife shots all the time': Veteran cameraman claims species 'smaller than rabbits' are filmed on custom-built sets.** 2013. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2450381/BBC-fakes-wildlife-shots-time-veteran-cameraman-claims.html#ixzz3y73pQqCu>>. Acessado em: 23 jan 2016.

THE INTERNATIONAL ASSOCIATION OF WILDLIFE FILMMAKERS. Disponível em:

<<http://www.iawf.org.uk/directory/index.asp?dcatid=1000>>. Acessado em: 10 out 2015.

THOREAU, H.D. **Walden ou a vida nos bosques**: Antígona, 1854.

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

WARHAM, J., PARSONS, C. **Making Wildlife Movies**. Stackpole Books, 1971.

WARHAM, J., PARSONS, C. **The Technique Of Wildlife Cinematography**. Michigan: Focal Press, 1966.

LEITURA COMPLEMENTAR

BOLTZ, M.G. The Cognitive Processing of Film and Musical Soundtracks. **Memory & Cognition**, Haverford, v. 32, p. 1194-1205, out. 2004. Disponível em:

<<http://link.springer.com/article/10.3758/BF03196892>>. Acesso em: 23 ago 2015.

BOUSÉ, D. **Image ethics in the digital age**. University of Minnesota Press, 2003. p. 220.

CONLAN, T. **BBC to air on-screen warnings of re-enacted elements in Hidden Kingdoms**. 2013. Disponível em:

<<http://www.theguardian.com/media/2013/dec/11/bbc-warnings-faked-elements-documentary-hidden-kingdom>>. Acessado em: 30 jan 2016.

DELVAL, J. **A escola possível: democracia, participação e autonomia**. Tradução Carmen Campoy Scriptori. Campinas: Mercado de Letras, 2007.

KONSTI, L. **Perceived Nature**: How Nature Is Presented On Film. 2013. p. 22.

NISBETT, A. **The technique of the sound studio for Radio, Television and Film**. Londres: Focal Press, 1974.

FILMOGRAFIA

A caverna dos sonhos esquecidos. Direção: Werner Herzog. Produção: Adrienne Ciuffo e Erik Nelson. Canadá, Estados Unidos, França, Alemanha e Reino Unido, 2010. 90 min, DCP 3D.

África. Produção: Michael Gunton. Reino Unido: BBC, 2013. 300 min.

BBC Hidden Kingdoms @ 3DCS 2014. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=hPfMsbXQ4V0>>. Acessado em: 20 jan 2016. 26 min.

A marcha dos pinguins. Direção: Luc Jacquet. Produção: Jean-Christophe Barret, Yves Darondeau, Illan Girard, Christophe Lioud, Emmanuel Priou. França. 80 min.

Dolphins. Direção: Greg MacGillivray. Produção: Chris Palmer. Estados Unidos: MacGillivray Freeman Films, 2000. 39 min.

Frozen Planet. Produção: Vanessa Berlowitz. London (UK): BBC, 2011. 270 min.

Hidden Kingdoms. Direção: Simon Bell e Gavin Maxwell. Produção: Mark Brownlow. Itália, Canadá, França, Reino Unido, 2014. 177 min, DCP 3D.

Jon Mooallem: A estranha história do “teddybear” e o que ela revela sobre a nossa relação com os animais. Jon Mooallem, 2014. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/jon_mooallem_the_strange_story_of_the_teddy_bear_and_what_it_reveals_about_our_relationship_to_animals/photo_credits>. Acesso em: 28 jan 2016. 15 min.

La Marche de L’empereur. Direção: Luc Jacquet. Produção: Yves Darondeau. França: Lumière, 2006. 80 min.

Life. Produção: Martha Holmes e Michael Gunton. Reino Unido, Estados Unidos, Grécia, Itália e Alemanha: BBC, 2009. 473 min.

Life in Coldblood. Produção: Sara Ford. Reino Unido: BBC, 2008. 290 min.

Planet Earth. Direção: Alastair Fothergill. Reino Unido: BBC, 2006. 528 min.

Reinos Secretos. Brasil e Reino Unido: BBC e Globo, 2006. 28 min.

The Blue Planet. Direção: Alastair Fothergill. Reino Unido: BBC, 2001. 550 min.

The Elephant, The Emperor and The Butterfly Tree. Produção: Neil Curry. London (UK): BBC, 2003. 50 min.

The Wildlife Specials: Polo Bear: Arctic Warrior. Direção de fotografia: Martin Saunders e Doug Allan. London (UK): BBC, 1997. 60 min.

Tiger Crisis. Direção: Mike Birkhead. Reino Unido: BBC, 1994. 50 min.

White Wilderness. Direção: James Algar. Produção: Ben Sharpsteen. EUA, Canadá: Walt Disney Productions, 1958. 72 min.