

Arquitetura do cinema ficcional
O absurdo crível da ficção

Fred Sá Teles*

Resumo

O artigo aborda os conceitos de verossimilhança, ficcionalidade, novidade e conotação explanados por Salvatore D'Onofre em *Teoria do Texto*, contextualizando-os dentro da produção cinematográfica de filmes de ficção, especialmente as obras que partem de um argumento de cunho sobrenatural e como tais ficções audiovisuais geram atrito entre o que se vê na tela e a crença pessoal do espectador numa análise do filme de curta-metragem *Inferno* (João Marciano, 2014).

Palavras-chave: cinema, verossimilhança, ficcionalidade, novidade, conotação.

Architecture of the fictional cinema
The absurdity believable of fiction

Abstract

The article discuss the concepts of verisimilitude, fictionality, novelty and connotation explained by Salvatore D'Onofre in *Teoria do Texto*, contextualizing them within the film production of fictional movies, especially that works departing from an argument supernatural nature and as such audiovisual fictions generate friction between what you see on the screen and the viewer's personal belief in an analysis of the short movie *Inferno* (John Marciano & Jorge Bonny, 2014).

Keywords: cinema, verisimilitude, fictionality, novelty, connotation.

Novidade

Novidade é algo imprescindível para qualquer trabalho de filme ficcional. Mesmo que o filme se trate de um *remake*, de uma adaptação literária ou se baseie em fatos reais deve emergir dele um ineditismo relativo ao mundo exterior à tela. Em Teoria do Texto, Salvatore D’Onofre desenvolve o conceito de *novidade* dentro da poesia escrita:

A linguagem poética insurge-se contra o automatismo e a estereopartição [sic] do uso linguístico, reavivando arcaísmos, criando neologismos, inventando novas metáforas, ordenando de um modo diferente e surpreendente os lexemas no sintagma. Os signos poéticos, mais do que expressar conceitos, carregam representações sensoriais através da metrificação, da rima, da assonância, do ritmo, da sinestesia, etc. (D’Onofrio, 1995, pp 13)

D’Onofre reverte a responsabilidade para o poeta, onde este deve reinventar as palavras dentro de todas as possibilidades e licença que a poética concede. A respeito da poesia temos a métrica, a rima, a assonância, o ritmo, a sinestesia, sempre relativos ao conjunto combinado entre letras e sílabas. Dentro do cinema todas essas características podem ser também encontradas de alguma forma. Nesse caso através da narrativa, da montagem, da banda sonora, etc.

O cinema deve ser algo mais que o mundo real. Mesmo nos filmes que buscam total realismo, é preciso mostrar o espectador bem mais que em um grande espelho. A tela deve refletir qualquer idiossincrasia do espectador que ele não conheça. Para os filmes de ficção, onde a criação e criatividade extrapolam o natural, a novidade deve surgir como elemento que tira o espectador do seu próprio nicho.

Novidade aqui não se trata apenas de “algo novo”. É vital que esse novo elemento dentro do espaço fílmico traga uma nova sensação, gere um novo debate, que um filme de terror traga novos medos, que um filme bíblico fomente mais a fé. Essencial que o produto fílmico sobrenatural gere incertezas sobre o que existe além do que os olhos humanos podem ver e a pele pode sentir e ainda não se pode comprovar cientificamente.

Noah (Aronofsky, 2014) foi duramente criticado pelos mais religiosos ao apresentar anjos envoltos por rochas. Esses “mensageiros divinos” ao caírem na terra, viram seus corpos de luz atraírem as pedras como ímãs um ao outro. Essa construção e argumentação são do autor. Dentro do espaço fílmico que é dele, adere à história bíblica da arca de Noé novas narrativas. Natural que os mais adeptos à verossimilhança da bíblia contestem qualquer alteração na narrativa lida nas *escrituras sagradas*.

Verossimilhança

O filme ficcional por não ser um retrato do mundo óbvio em que vivemos (espera-se mesmo que não seja; mesmo os “baseados em fatos reais” devem apresentar o caractere de novidade), irá trazer em sua narrativa um conjunto de fantasia e um desencadear de acontecimentos incríveis que precisam de uma costura para convencer toda a plateia de que aquilo que se assiste faz todo o sentido. O acontecer coerente

dentro da ficção é a verossimilhança. É aquilo que durante uma ficção a ser consumida nos faz pensar “*poderia acontecer*”, “*de repente tenha acontecido*” ou “*um dia poderá mesmo acontecer*”. Salvatore D’Onofrio em Teoria do Texto distingue dois tipos de verossimilhança:

Distinguimos uma *verossimilhança interna* à própria obra, conferida pela conformidade com seus postulados hipotéticos e pela coerência de seus elementos estruturais: a motivação e a causalidade das sequências narrativas, a equivalência dos atributos e das ações das personagens, a isotopia, a homorritmia [*sic*], o paralelismo, etc.; e uma *verossimilhança externa*, que confere ao imaginário a caução formal do real pelo respeito às regras do bom senso e da opinião comum. (D’Onofrio, 1995, pp 17)

É muito comum iniciar a narrativa num lugar comum, com um conjunto de regras físicas, normas sociais, psicologias do ambiente do personagem bem similar ao do espectador comum, àquele sujeito comum com um cotidiano aparentemente previsível. Dentro do cinema, é assim que se inicia um roteiro clássico. Ao se subverter essa ideia pré-moldada, deve-se explicar em algum momento do filme os elementos estruturais da narrativa dando-lhe coerência. Filmes que se contrapuseram à construção dramaturgica clássica sem deixar que lhes escapassem a verossimilhança puderam se explicar na metade da sua duração, ou até mesmo no fim. Em *Amnésia* (Nolan, 2000), onde a própria falta de ligação entre os fatos se adere ao seu conceito dramaturgico e a falta de norte no início, ligada à condição do personagem que se esquece rapidamente dos últimos eventos, irá sendo desconstruída com o desenrolar dos acontecimentos, até a total elucidação em seu desfecho.

Um roteiro de cinema sem verossimilhança interna, pela sua falta de coerência, irá falhar como narrativa. Uma história que não se explica dentro do espaço fílmico com suas proposições tende ao fracasso. Porém, a falta de verossimilhança externa não compromete um filme de ficção. Quando se foge à verossimilhança externa, entramos no *gênero fantástico*, de total importância para a vitalidade dos filmes de cunho sobrenatural. Essa hesitação entre é pertinente para a explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. É algo próprio do escritor/roteirista. Para D’Onofre

Transformar um homem em animal (*O asno de ouro*, de Apuleio) ou em inseto (*A metamorfose*, de Kafka) e conferir a esses seres não-humanos inteligência e sentimentos fazem parte do heterocosmo poético [*sic*], cujas leis podem ser homólogas, no máximo, mas nunca idênticas às do mundo real. A literatura de ficção supera a antítese do ser e do não ser, do real e do imaginário: a personagem artística é, porque foi criada por seu autor, e, ao mesmo tempo, não é, porque nunca existiu no plano histórico. (D’Onofrio, 1995, pp 20)

Ficcionalidade

A base em que se permeia a construção de um roteiro ficcional de cinema é despreendida da realidade. Está na cabeça do escritor, é de seu domínio e liberdade de criação. Ele pode criar carros voadores livremente, ter animais falantes em seu filme, ou de repente árvores que crescem pra baixo. O que se espera é que cada elemento estranho

ao mundo real do espectador, são explicações coesas para que a narrativa tenha sentido. Por qual motivo o carro voa? De onde vem a voz dos cachorros, gatos e ursos? Que física é essa que permite uma árvore crescer para baixo?

Num primeiro momento pouco importa o contraste entre os elementos que constroem um universo ficcional e o mundo real. O universo fílmico é do roteirista, do diretor, diretor de arte e da equipe responsável pela feitura da obra. Qualquer absurdo que perturbe a ordem dentro do conceito de realidade do espectador deve ser relevada. Quem vê o filme deve deixar-se levar. Se não for uma obra falha, ao desrespeitar a verossimilhança interna, o público receberá as explicações necessárias para o entendimento do que vê.

Dentro da *ficcionalidade*, elementos devem ser contextualizados, outros não. Vejamos a boneca Emília, personagem do *Sítio do Picapau Amarelo* (Lobato, 1931), obra literária de Monteiro Lobato adaptado para o cinema e televisão. Emília é uma boneca que fala. Para conseguir articular as palavras, a boneca de pano engoliu uma pílula falante. Já é pré-estabelecido que o *Sítio do Picapau Amarelo* é um lugar “mágico”. De onde vem a magia nunca será questão, já que dentro desse universo a magia é real. Assim como a pílula falante do doutor Caramujo que ela engoliu. Por ser um doutor incrível em todos os sentidos da palavra, imagina-se que seja um cientista notável.

Os filmes de ficção podem ser: de cunho extra ou intraterrestre, científico, atemporal, psicológico, sobrenatural ou de extrapolação do real. Para cada uma dessas espécies de segmento ficcional, existem subgêneros. Não há como, a priori, estabelecer a classificação da obra pelos elementos essenciais da narrativa. Zumbis podem tanto ser científicos, quanto religiosos. Num devaneio do autor, essa criatura poderá até ser classificada a partir de outra abordagem. Imaginemos dois filmes distintos: no primeiro, determinada pessoa foi infectada por um vírus criado em laboratório e seu corpo, mesmo após ser morto, continua ativo, porém sem funções cerebrais primárias. É de abordagem científica, como em *Guerra mundial Z* (Forster, 2013). Noutro filme, o inferno simplesmente não suporta mais habitantes e os mortos malcriados irão vagar pela superfície terrestre, narrativa de *Madrugada dos mortos* (Snyder, 2004). Esse último se apoiou em um dogma religioso, que é a existência do inferno, logo é um filme de abordagem religiosa.

Conotação

O cinema ficcional não tem em seu corpo fílmico uma mensagem literal. Aquilo que se apresenta na tela, não é necessariamente o que se quer dizer, ou pode transmitir outra significação que não estava na cabeça do roteirista, nem do diretor, nem do editor, mas somente na do espectador com sua experiência e carga emocional. Para D’Onofre:

É preciso distinguir a conotação poética, ou artística em geral, da conotação de outros sistemas semióticos: a da linguagem jurídica, médica, diplomática, dos marginais, gíria, etc. O sentido conotativo dessas linguagens, uma vez descoberto seu código, torna-se denotativo, por que é unívoco. A linguagem literária, pelo contrário, é sempre polissêmica, ambígua, aberta a várias interpretações. (D’Onofrio, 1995, pp 23)

O cinema ficcional, tendo sua grande aproximação com a literatura, do ponto de vista em que ela se alimenta da construção dramatúrgica onde se apoiará a verossimilhança, tem seu sentido sempre denotativo, pois a leitura do filme jamais será igual e compartilhada entre todos aqueles que tiverem o visto. A interpretação do receptor sobre os filmes de cunho religioso será vinculada às suas crenças pessoais: um filme que traga a história de Jesus Cristo, não irá comover o cristão fervoroso, tanto quanto o frequentador esporádico da igreja e, absolutamente, o agnóstico. É bem provável que a fé desses primeiros espectadores se engradeça a partir do acompanhamento da trama, mesmo que já conhecida. Essa fé maior não irá se restringir ao tempo de duração do filme, ela irá se prolongar para além dele.

A interpretação individual ganha força nesse tipo de suporte à narrativa, já que ganhará ênfase ao se deparar com a religiosidade do espectador. Pode ser que ele siga um determinado conjunto de crenças e regras de algum segmento e ignore completamente as ideias registradas em quadro. De qualquer forma, ao se ignorar a construção religiosa dentro do espaço fílmico, há uma tendência em reafirmar as crenças que o indivíduo traz até aqui.

Filmes sobrenaturais

Filmes de cunho sobrenatural partem, principalmente, do pressuposto de que não se conhece o sistema que existe além do mundo visível e comprovado cientificamente, ou seja, além da física. A exploração da narrativa deve ser cautelosa, removendo a impressão de que pode-se criar o “outro lado” como se queira. A construção do bem e do mal avançou ao longo da história da humanidade, com suas especificidades em suas variadas e inúmeras civilizações. Portanto, o argumento parte especialmente de dogmas religiosos já inclusos dentro da sociedade. Respeitando os conceitos explanados anteriormente neste artigo, essa regra pode e deve ser subvertida, mas há de ser um caminho mais árduo.

O termo “sobrenatural” causa uma tensão por si só, todavia não necessariamente deve se envolver com temas que amedrontem o espectador. O que é sobrenatural, evidentemente é oposto ao que é natural. É o desconhecido, porém não descartado por outros segmentos do conhecimento humano como a filosofia e a religião. A carga de drama que a própria palavra expelle de antemão pode revirar ao medo, afinal é comum ao ser humano temer o desconhecido. Os filmes desse segmento trabalham o desconhecido, não necessariamente o irreal. Não se pode classificar como não existente algo em que um número consistente de pessoas acredita.

Dentro do cinema sobrenatural existem subgêneros. O autor pode explicar seu filme com base em: *religião, folclore, universos paralelos*.

Os monitores eletrônicos que exibem os filmes *religiosos* dialogam diretamente com essa crença possível no ser divino e o maléfico. Aquela história presente na tela é irreal no mundo externo, por não ter sido comprovada cientificamente, só que é real porque faz parte de um universo de crenças pré-existentes na sociedade. Essas obras, ao fazer ponte com a credibilidade religiosa do espectador, trocam informações com o imaginário e teses anteriores ao filme, reconstruindo de alguma forma aquilo em que o indivíduo já acreditava.

Arquitetar um roteiro à partir do que é apresentado dentro da doutrina de uma religião, ou um conjunto delas, sugere um trabalho minucioso, levando-se em conta que a divergência dentro da narrativa do filme e os dogmas religiosos vão dar incredibilidade à obra. A construção entre o bem e o mal vem se confundido no cinema contemporâneo, onde o sujeito de duplo caráter ganha força, porém, dentro do cinema religioso a teoria de um indivíduo puro ou desgraçado não se deteriora. Aquele que tem em si a bondade se relaciona sempre com a figura do anjo, do santo ou dos deuses. Do outro lado, do lado sombrio do filme, o sujeito se relacionará com demônios e o próprio governador das profundezas.

Dentro da sobrenaturalidade relativa ao *folclore*, ganha força crenças alimentadas a longo tempo dentro de uma comunidade ou região do planeta. É comum que apareça a figura do elfo, do orc, do ogro, do zumbi, da bruxa, do feiticeiro, do gnomo, do druida. A literatura é total aliada no fomento desses seres na cultura de um local. No Brasil temos o fortalecimento da figura do *saci* e da *mula-sem-cabeça* dentro da obra do Monteiro Lobato. Tanto pode a criatura ter nascido em livro, tanto pode ter saído do imaginário popular de uma pequena vila no interior do nordeste brasileiro. Essas criaturas folclóricas são demasiadamente queridas dentro do cinema. Diferente dos filmes religiosos, aqui se cabe a dubiedade do caráter do ser, assim como *Shrek* é uma ogro mal educado e apaixonado por sua princesa, família e amigos em seu filme homônimo (Adamsom & Jenson, 2001).

A liberdade criativa ganha maiores proporções ao se criar um *mundo paralelo*. Aqui cabe inventar novas criaturas, novos dogmas, novas regras sociais, novas leis da física. Quase tudo. O público saberá que aquele mundo não é o dele, então não será tão desconfortável assistir a tanta subversão da sua realidade. É natural que se faça uma relação entre nosso mundo e esse mundo ficcional extra, atribuindo a eles uma semelhança. Ajuda na compreensão do espectador, mas não é uma regra dura.

Inferno

Inferno (2014) é um filme brasileiro de curta-metragem, dirigido conjuntamente por João Marciano e Jorge Bonny.

A crença da existência do inferno, bem como a do paraíso, é relacionada às diversas religiões praticadas ao redor do globo. Os conceitos de inferno diferem de culto para culto. É ligada à construção do bem e do mal essencialmente. Pessoas que se comprometerem a seguir piamente às doutrinas da sua religião, receberão como recompensa a honra de uma vida após a morte divina. Aos outros o sofrimento. No filme, provavelmente nosso personagem não se comportou. Mas como sabemos que o filme sugere que o personagem se encontra realmente no inferno, além da evidência do título e o letreiro de abertura citando a construção infernal de Dante Alighieri?

Em conversa com João Marciano, um dos diretores e roteirista do curta, ele compartilha que parte do pressuposto de que não se sabe como é o inferno. No filme, há uma construção inédita sobre como seria as dependências desse mundo: um cubículo com três portas ordinárias, semelhantes às que encontramos em qualquer casa. A personagem desperta sozinho, assustado e ao jogar o olhar pelo local não reconhece o ambiente. Sabemos aí que ele está num lugar diferente do seu. Perturbado com o som

produzido por um rádio no final do cubículo, anda até ele e o desliga. Seu andar é lento, assim como o *travelling* da câmera que acompanha seus passos. É o segundo movimento assim que é feito no filme nesse momento. Anteriormente, no início, a câmera passou assim ambientando-nos nesse local. Esse movimento de câmera posto devagar constrói um suspense, uma espera agoniada do telespectador dentro dos filmes de terror ou suspense.

Em seguida, nosso personagem, um rapaz, tenta abrir as portas. Uma a uma por um determinado tempo sem ter sucesso algum. O *fade* que há o deslocando pelo cenário e o som desconexo de maçanetas tentando serem giradas, são indícios de que tentou diversas vezes abrir alguma porta. Subitamente a porta à direita se abre. Foi aberta por alguma força desconhecida, não revelada nessa sequencia, o que aumenta o suspense e começa a adicionar o teor sobrenatural no filme. Dentro da sala atrás da porta aberta, há apenas uma forca e uma cadeira. A banda sonora se intensifica com a aproximação do personagem dos objetos. Aparentemente cansado, sem pensar demais o personagem se enforca.

Novamente, o rapaz acorda deitado no chão diante das três portas. Mais eufórico, destrói o rádio no canto do cubículo. Pelo retorno ao ponto inicial após seu suicídio indica que esse não é um lugar comum. Suas regras divergem das do mundo real do espectador. Aumenta-se a carga de sobrenaturalidade. A partir desse momento o filme sugere que o público saia do seu lugar comum. Que ele comece a desenhar em sua cabeça a lógica daquele lugar e suas leis. Seguindo o roteiro do filme, mesmo com tanta euforia o personagem não consegue danificar as portas com suas investidas físicas. Tenta chutes, empurrões, mas sem sucesso. Ao parar de tentar destruí-las, se senta em martírio e outra porta se abre. É o indício de que as portas se abrem quando querem.

Mais uma sugestão de suicídio aceita pelo nosso anti-herói. Uma arma se mostra sobre um caixote. Seguindo a mesma dramaturgia anterior, novamente tira a própria vida com um tiro. Outra vez acorda no chão ao som do rádio. Nesse momento o espectador descontrói de vez suas esperanças de que aquele ambiente é um ambiente regular, se é que ainda o tinha. Temos até agora a noção de que ele está ali para sofrer eternamente nesse ciclo. E, de acordo com as teorias desenvolvidas desde os primórdios da humanidade, o lugar de sofrimento eterno é o inferno. Associamos então a ideia de inferno àquele conjunto de quartos dentro do filme, ignorado até o senso comum de que deveria ser vermelho e em chamas. Alguém, ou alguma força está brincando com o sujeito que tenta se matar. A vida após a morte é ali mesmo.

No último momento do filme, quando a provável terceira porta se abre e o som novamente se intensifica, pode-se esperar que houvesse um novo suicídio. Dessa vez, quando o rapaz entra e investiga o lugar com seus olhos confusos temos um “desfecho”. A luz se apaga e apenas reacende quando uma criatura aparece em suas costas. Cabelos ruivos, olhos vendados e garras enormes. A porta se fecha e ouve-se o grito. Atribuímos a essa criatura a essência do mal. A ela atribuímos o jogo feito com a vida do rapaz. Depois do fechar da porta, não sabemos se ele irá retornar àquele ponto onde sempre acorda, pois a câmera irá apresentar um plano detalhe do seu olho reabrindo após o *fade out*. Como dessa vez houve uma figura espetacular a lhe causar sofrimento, podemos pensar que: 1) o personagem voltou ao mesmo lugar e sempre voltará ao morrer; 2) o

lugar é somente o purgatório, outro local existente em crenças religiosas, e agora sim ele irá ao inferno; 3) o inferno é naquele quarto, com aquela figura demoníaca.

Pergunto a uma graduando em Gestão Pública (UFRB), doravante LL, sobre o que ela imagina ser o inferno. Ela parece buscar as informações dentro de sua cabeça, mostrando não ter certeza absoluta de sua concepção sobre como de fato é esse lugar. A explicação que ponho a seguir é o que me relata.

Cristã não praticante, LL não consegue me descrever o ambiente físico do inferno. Com muita instabilidade em sua fala, me passa a razão social da existência do lugar após a vida. Argumenta que deve ser diferente para cada um, que para cada indivíduo há um espaço reservado com seus maiores medos e defeitos. Adicionou que pode até ser que uma pessoa pode ir e voltar desse local e até transitar pelo inferno particular de outros. Iria prosseguir com outra pergunta, questionando-a se essa visão poderia ter sido também criada por alguma obra audiovisual, além da sua religião. Antes que eu pudesse prosseguir para a segunda pergunta, ela prosseguiu e me adiantou que tinha visto algo parecido numa série. Não se recordou qual foi a série. A presença de uma produção audiovisual interferiu diretamente em sua crença, mesmo depois de tê-la terminado de assistir “há muito tempo atrás”.

Fiz o mesmo questionário a uma segunda pessoa. Católico fiel. Estudante de jornalismo (UFRB), doravante IS. Suas primeiras palavras indicaram que o outro lugar é vermelho e quente. Essa é a construção mais clássica, encontrada em diversas obras de arte por toda a história da humanidade. Perguntei-lhe sobre sua influência de filmes e ficções. Negou que havia alguma interferência. Disse-me que essa visão era construída a partir de seu diálogo com a religião protestante. Costuma conversar com associados à doutrina Testemunhos de Jeová, e esses sempre abordam o inferno como um lugar quente e vermelho. Somente no final da sua fala tentou imaginar algum filme que tenha jogado essa ideia em sua cabeça. Não se lembrou de nenhum, mas não negou a possibilidade.

Conclusões

Um filme de ficção que tem em sua construção narrativa uma *verossimilhança interna* bem estruturada, segurando seus elementos bem amarrados, dialogando bem com a *verossimilhança externa* tende a ser uma ferramenta poderosa no prolongamento da ideia central da obra. Ela deve para isso apresentar uma *novidade*, ou terá tal efeito muito limitado ou nulo.

Porém, a interpretação da ideia central pode ser bifurcada pelo público, tendo dito que o cinema não traz um sentido literário. Ele é ambíguo. Trata-se do conceito de *conotação*. De toda forma, o que se vê em tela é irreal, pois não se trata do mundo exterior e não se deve haver uma confirmação da ficção no mundo exterior ao universo fílmico, e ao mesmo tempo ela é real, pois existe dentro da criação literária do roteirista, do diretor e da sua equipe de alguma forma.

Foi analisado o cinema que se apoia em argumentos sobrenaturais e seu diálogo com a crença do espectador. Os roteiros desses filmes partem de dogmas religiosos, de crenças de uma região e seu folclore, como pode também criar seu próprio universo

paralelo. Dentro desse âmbito, foi analisado o filme *Inferno*, que cria sua visão particular do inferno, sem se descuidar de aspectos pré-existentes de doutrinas religiosas, como a separação entre o bem e o mal.

Um filme, portanto, é bem mais do que seu tempo de duração. Especialmente quando seu cunho é religioso. Não há uma obrigatoriedade de acerto em cheio nas crenças do espectador. Ao vislumbrar uma obra, ele irá abrir mão da sua noção de realidade e imaginar que aquela trama poderia ou pode realmente acontecer. Mas nada garante que a ideia central da narrativa siga com ele de mãos dadas. De todo modo, aquele filme bem construído tem boas chances de seguir adiante na cabeça do seu público, criando novos conflitos na cabeça deste.

Referências bibliográficas e audiovisuais

D'ONOFRIO, Salvatore. *Teoria do texto I: Prolegômenos e teoria narrativa*. São Paulo: Ática, 1995. (p. 13-24 e 120-2)

LOBATO, Monteiro. *Reinações de Narizinho*. – 16ª reimpressão da 48ª edição de 1993. São Paulo: Brasiliense, 2005. – (Sítio do Picapau Amarelo)

INFERNO. João Marciano & Jorge Bonny. Brasil, 2014. (10 min), color.

AMNÉSIA. *Memento*. Christopher Nolan. EUA, 2001. (113 min), color.

GUERRA MUNDIAL Z. *World war Z*. Marc Forster, Inglaterra, 2013. (123 min), color.

MADRUGADA DOS MORTOS. *Dawn of the Dead*. Zack Snyder, EUA, 2004. (110 min), color.

SHREK. Vicky Jenson & Andrew Adamson, EUA, 2001. (95 min), color.

Fred Sá Teles

Graduando em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), bolsista e pesquisador do PET Cinema.