

**UFPE – UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
GRADUAÇÃO EM DESIGN**

ARTUR RODRIGUES DA SILVA

**MAD MAX: ESTRADA DA FÚRIA
INTERFACES ENTRE O DESIGN E A TEORIA DO IMAGINÁRIO**

**CARUARU
2018**

ARTUR RODRIGUES DA SILVA

**MAD MAX: ESTRADA DA FÚRIA
INTERFACES ENTRE O DESIGN E A TEORIA DO IMAGINÁRIO**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste UFPE-CAA, como requisito parcial para obtenção do título de Graduação em Design, sob orientação da Professora Doutora Daniella Rodrigues de Farias.

**CARUARU
2018**

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4-1242

S586m Silva, Artur Rodrigues da.
Mad Max: estada da fúria, interfaces entre o design e a teoria do imaginário. / Artur Rodrigues da Silva. – 2018.
72f. ; il. : 30 cm.

Orientadora: Daniella Rodrigues de Farias.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2018.
Inclui Referências.

1. Cinema. 2. Imaginário. 3. Design. 4. Mad Max (Filme). I. Farias, Daniella Rodrigues de (Orientadora). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2018-148)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

ARTUR RODRIGUES DA SILVA

**MAD MAX: ESTRADA DA FÚRIA
INTERFACES ENTRE O DESIGN E A TEORIA DO IMAGINÁRIO**

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera **ARTUR RODRIGUES DA SILVA**

APROVADO

Caruaru, 25 de julho de 2018

Profª. Daniella Rodrigues de Farias (orientadora)

Prof. Eduardo Romero Lopes Barbosa

Profª. Glenda Gomes Cabral

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais e ao meu irmão por sempre me incentivarem a continuar persistindo na busca por conhecimento, aos meus amigos e professores que fizeram parte desta etapa de minha vida.

Ao Prof. Eduardo Romero, por ter me apresentado aos fascínios do Imaginário.

A minha Professora Orientadora Daniella Farias, por acreditar em minha capacidade (mesmo quando eu não acreditava).

Resumo

Partindo da compreensão da Teoria do Imaginário de que os símbolos e os arquétipos revelam uma bacia semântica humana, composta de elementos universais e locais, procurou-se, neste trabalho, identificar as principais recorrências imagéticas ou simbólicas na Trilogia Mad Max, bem como na película Mad Max: estrada de fúria e o modo como o design contribuiu, graficamente, para a construção narrativa na concepção de fotografia deste filme - para tanto, usou-se como referência a obra Novos fundamentos do Design, de Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips. A pesquisa iniciou-se com uma análise aprofundada das recorrências imagéticas presentes na trilogia Mad Max para, em seguida, investir-se nos conceitos presentes no filme Mad Max: estrada fúria, tanto à luz de Gilbert Durand, quanto sob a perspectiva do design. Por fim, ao longo de uma discussão, vemos a importância de alternarmos teorias e metodologias, aproximando-nos, desse modo, da fecundidade de arcabouços não cartesianos para o trabalho com o design.

Palavras-chave: Cinema, Imaginário, Design.

Abstract

Based on the understanding of the Theory of the Imaginary, in which symbols and archetypes reveal a human semantic basin, which is made from universal and local elements, this work had the goal of identifying the main imagetic recurrences in the Mad Max trilogy, as well as in the standalone film Mad Max: Fury Road, endeavouring to understand how design contributed, graphically, to the narrative construction in the photography concept of this film. To achieve that goal, Ellen Lupton and Jennifer Cole Phillips's *Graphic Design: The New Basics* was used as reference. This research began with an in-depth analysis of the imagetic recurrences present in the Mad Max trilogy and, following that, focused in on the concepts present in Mad Max: Fury Road, having as basis both the teachings of Gilbert Durand, and a design perspective. In conclusion, throughout the discussion, we realize the importance of alternating theories and methodologies, thus getting closer to the richness of non-cartesian theoretical frameworks that can be used for work in design.

Keywords: Cinema, Imaginary, Design.

Lista de frames

Frame 01: Mad Max	31
Frame 02: Mad Max	33
Frame 03: Mad Max 2: a caçada continua	36
Frame 04: Mad Max 2: a caçada continua	38
Frame 05: Mad Max: além da cúpula do trovão	39
Frame 06: Mad Max: além da cúpula do trovão	40
Frame 07: Mad Max: estrada da fúria	45
Frame 08: Mad Max: estrada da fúria	46
Frame 09: Mad Max: estrada da fúria	47
Frame 10: Mad Max: estrada da fúria	48
Frames 11 a 14: Mad Max: estrada da fúria	49
Frame 15: Recorrência simbólica do deserto e da estrada	54
Frame 16: Recorrência simbólica do crânio	55
Frame 17: Recorrência simbólica da máscara	57
Frame 18: Recorrência simbólica da máscara e da caveira	59
Frame 19: Recorrência simbólica da luz	61
Frame 20: Recorrência simbólica da caveira	63
Frame 21: Recorrência simbólica da estrada e comboio guiado por um líder	65
Frame 22: Recorrência simbólica da estrada	67
Frame 23: Recorrência simbólica do crânio	68

Lista de quadro

Quadro 01: Quadro de recorrências _____ 51

Sumário

1	Introdução.....	09
2	A construção da imagem fílmica.....	11
3	A Teoria do Imaginário.....	19
4	Metodologia.....	24
5	As recorrências temáticas na trilogia Mad Max.....	27
6	O imaginário em Mad Max: estrada da fúria.....	40
7	As recorrências desde a trilogia até Mad Max: estrada da fúria.....	49
8	Estrada da fúria: as recorrências sob o olhar do design.....	51
9	Considerações Finais.....	69
	Referências.....	71

1 Introdução

O design não se constitui como uma área de conhecimento autônoma, por isso é necessário o uso da interdisciplinaridade com a qual dialoga com outras áreas e ciências diversas.

Essa interdisciplinaridade se reflete como, por exemplo, na constituição e estrutura do curso de design do Centro Acadêmico do Agreste da Universidade Federal de Pernambuco, em que os graduandos têm a possibilidade e liberdade de atuar em diferentes áreas do seu interesse no campo do Design (Moda, Produto, Gráfico), fazendo com que o estudante tenha uma gama maior de disciplinas oferecidas, podendo aprimorar seus conhecimentos em áreas variadas como Sociedade e Cultura, Ergonomia do Produto, Moda e Cinema, Fotografia, Linguagem das Cores, entre outros. Neste contexto, o designer poderá dialogar com os conhecimentos obtidos nestas interfaces para comunicar-se com o consumidor, seja direta ou indiretamente.

Tendo-se em vistas esta compreensão, o Design pode ser considerado como uma forma de comunicação, perspectiva que está, na modernidade tardia, inevitavelmente presente na manipulação da Forma, Cor, Superfície, Volume do produto (quando me refiro ao termo produto, estou me referindo ao produto de design como um todo, seja vestuário, ambientes, móveis, cartazes...), etc.

O Cinema, por exemplo, é uma forma de comunicação audiovisual que demanda a participação de profissionais do design para o auxílio da criação de suas películas, sendo necessário o trabalho destes profissionais para a elaboração do figurino, cenário, objetos utilizados em cenas, acessórios, animações, escolha e utilização de cores – o setor encarregado por este trabalho é o Design de Produção, antiga Direção de Arte, responsável por viabilizar a comunicação entre os profissionais da equipe constituinte dos objetos e peças que estarão em cena durante a gravação da película, assim como à criação e divulgação gráfica e pós-produção.

Partindo dessa interdisciplinaridade essencial do design e de seu diálogo com o cinema, o objetivo geral desse trabalho será abordar o tratamento gráfi-

co dado aos principais elementos simbólicos e arquetípicos utilizados pelo diretor cinematográfico George Miller na concepção de fotografia da película Mad Max: Estrada de Fúria.

Especificamente, os objetivos dessa pesquisa visam:

- (I.) discutir o simbolismo presente em Mad Max: Estrada de Fúria, apontando, a partir da Teoria do Imaginário, os arquétipos e os símbolos preponderantes na estruturação da obra;
- (II.) Analisar a construção gráfica do filme, abordando os fundamentos presentes na fotografia da película, tendo como base a obra Novos fundamentos do Design, de Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips;
- (III.) observar a reincidência dos aspectos simbólicos e arquetípicos oriundos e contidos na trilogia Mad Max, de George Miller, na película Mad Max: Estrada de Fúria.

Para alcançar estes objetivos será feito um apanhado, desde o estudo aprofundado dos conceitos fundantes da Teoria do Imaginário sobre a qual nos apoiaremos para compreender os sentidos atribuídos às imagens marcadoras do filme, até à presença do design gráfico na construção destes sentidos, objetos, conceitos e enquadramentos estruturantes à película Mad Max: Estrada da Fúria. Todo esse esquema subsidiará no diálogo entre cinema, imaginário cultural e design.

2 A construção da imagem fílmica

Um filme é constituído por diversas imagens fixas conhecidas como frames (fotogramas) dispostas em uma película que é projetada ao ritmo do projetor, criando, desse modo, a sensação de movimento – causada pelo fato das imagens forjarem uma sequência rítmica, que nos passa uma ideia de continuidade, como se não houvesse fragmentos na projeção.

Como Almont et al explica, há grandes diferenças entre o fotograma e a imagem que está sendo exibida na tela, a diferença maior é a sensação de movimento que a disposição das imagens projetadas nos passa, porém, ambas apresentam características em comum, apresentando-se sob a forma de imagens planas que são delimitadas por um quadro (ALMONT et al, 2012, p. 19) – por assim dizer, estas são as duas principais características materiais da imagem fílmica: a bidimensionalidade e sua delimitação (ALMONT et al, 2012, p. 19).

De acordo com Martin, a imagem constitui, de fato, o elemento de base da linguagem cinematográfica, sendo a matéria-prima da sétima arte e o objeto de uma realidade particularmente complexa (2005, p. 27).

Martin diz-nos ainda que a concepção da imagem nos oferece um efeito de ambivalência intensa:

A sua gênese é, com efeito, marcada por uma ambivalência profunda: é o produto da atividade automática de um aparelho técnico capaz de reproduzir exata e objetivamente a realidade que lhe é apresentada, mas ao mesmo tempo esta atividade é dirigida no sentido preciso desejado pelo realizador. (MARTIN, 2005, p. 27)

Dito de outro modo, a imagem fílmica nos apresenta de forma exata o que é oferecido à lente da câmera e, deste modo, o registro que ela faz da realidade tem uma conotação objetiva, assim, o valor de persuasão de uma captura fotográfica ou de um documento filmado é, em primeira instância, indiscutível, porém, a imagem fílmica é, como sabido, passível de trucagens (manipulação) para atribuir sentido ou inverter valores.

Segundo Martin (2005, p. 28), a imagem fílmica é, em sua essência, realística, ou quase realística, possuindo a aparência ou quase todas as aparências da realidade.

Em seu cerne a imagem fílmica apresenta algumas características que a envolvem nesta aura de realidade, além de sua apresentação visual estacionária, a imagem projetada cria movimento e é esse movimento que encarna o caráter mais específico da imagem fílmica; o som também se faz presente de forma igualmente decisiva na imagem pela forma com que acrescenta aos nossos sentidos uma ideia de vida, já que o som em sua grande maioria exprime o ambiente dos seres que se apresentam no campo da imagem ou fora dele; por sua vez, a cor é um elemento importante na criação da imagem, contudo, ela é dispensável em alguns casos para a criação do realismo, tendo em vista que o relevo existe de forma suficiente na imagem original.

Esses artifícios utilizados para a composição da imagem fílmica despertam no espectador um sentimento de realismo que é responsável por propiciar sua imersão na narrativa, provocando, assim, uma “crença” na existência do que é veiculado na tela.

A sensação de credibilidade em relação ao que é exibido, de acordo com Martin, se revela desde as reações mais elementares provocadas nos espectadores menos familiarizados, cinematograficamente falando, até fenômenos bem mais conhecidos, como a curiosa interação do público com a película, quando, por exemplo, o espectador avisa ao personagem sobre algum perigo iminente ou a própria identificação do espectador com os personagens (2005, p. 28).

Estas peculiaridades no entrosamento película *versus* espectador provêm da percepção da imagem capturada pela câmera como sendo, ela mesma, uma realidade objetiva e do fato da narrativa sempre se encontrar no presente, como se fosse o fragmento de uma realidade exterior e/ou continuidade de nosso próprio contexto.

Segundo Martin, a nossa percepção das imagens está estritamente relacionada ao presente, um exemplo dessa relação imagética com esse espaço-

tempo é a construção de nossos sonhos que se manifestam de acordo com nosso estado físico e psíquico atual, sendo, também, o resultado de uma abstração do presente vivido:

(...) sabe-se, com efeito, que o principal trabalho da memória reside na localização precisa, no tempo e no espaço, dos esquemas dinâmicos que são as recordações; por outro lado, os sonhos estão estreitamente determinados (no seu aparecimento, mas não no seu conteúdo) pela atualidade do nosso estado físico e psíquico e o caso dos pesadelos mostra bem que o conteúdo dos nossos sonhos é, primeiramente, apreendido como presente. (MARTIN, 2005, p. 30).

Martin ainda discursa que o fato de estarmos ligados ao presente permite que compreendamos a facilidade com a qual o cinema exprime o universo onírico, mas, sobretudo, forneça o material preciso para constituir esse sonho na película.

Talvez tenhamos aqui uma das principais convergências entre o cinema e os sonhos que é, precisamente, o aspecto simbólico. Os sonhos, de acordo com a psicanálise, são majoritariamente estruturados sobre analogias e/ou metáforas e o cinema, por sua vez, também se organiza, mesmo que não exclusivamente, sob o auxílio destas.

Devido à constituição maciçamente imagética do cinema e sua narrativa como linguagem, por exemplo, é possível a utilização de toda a nossa rede, simultaneamente, subjetiva e cultural na interação com a imagem fílmica, o que conduz à imersão na “realidade” presente na obra exibida. Este mergulho, mediante o intercâmbio profundo entre nossas próprias imagens ou desejos internos e o cinema, proporciona-nos a permuta e o acesso a novos conceitos e abstrações para nosso próprio repertório imagético.

Muito embora a câmera capture a “realidade” que se pretende registrar, a apreensão propriamente objetiva do real se restringe a filmes documentais ou científicos didáticos, neste contexto a câmera torna-se um instrumento de captura que serve como meio para reter o conteúdo programado para a película, apesar disso, nos filmes, a realidade estará sempre *representada*, pois, a objetividade presente mesmo nestas produções fílmicas, por menor que seja, sofre-

rá algum tipo de intervenção em sua construção, seja para exemplificar alguma equação de forma gráfica ou para uma dramatização de algum fato ocorrido na realidade.

Desde que se intervenha em algum grau na imagem capturada, haverá a inserção de uma representação e/ou visão de mundo na película, não importa que isso ocorra de forma inconsciente ou não tão objetiva, porém se a finalidade é criar uma película artística, a construção imagética da obra sofrerá, mais visivelmente, uma influência direta do imaginário do diretor, deixando a câmera, portanto, de ser um aparelho de simples captura do real, para tornar-se um objeto de criação de uma realidade.

Ao sofrer intervenções para chegar a determinados resultados, a imagem fílmica deixa de nos apresentar uma realidade objetiva para nos oferecer uma realidade de ordem predominantemente subjetiva, passível de uma diversidade de interpretações.

De acordo com Martin, após assumir um teor artístico a realidade que aparece na imagem é o resultado de uma percepção subjetiva do mundo, a do realizador (2005, p. 31). Desse modo, o cinema nos oferece uma “realidade” artística, não real e reconstruída em função das intenções do cineasta e dos objetivos que ele pretende externalizar de forma estética e intelectual.

Ainda segundo Martin, sensorialmente, a imagem age com uma força considerável devido a todos os tratamentos purificadores e intensificadores que a câmera pode provocar no real (2005, p. 31). Em consequência desse “refinamento” da imagem, o cinema apresenta uma grande possibilidade de compactação da realidade, exercendo com esse artifício, um fascínio sobre o espectador. Martin ainda cita Henri Agel, como uma forma de demonstrar o poder do cinema e da imagem fílmica, atribuindo à sua construção características que explicam a força exercida pela imagem fílmica.

De acordo com essa perspectiva, o cinema é intensidade, intimidade e ubiqüidade:

(...) intensidade porque a imagem fílmica, particularmente, o grande plano, tem uma força quase mágica porque dá uma visão absolutamente específica do real e porque a música, pelo seu papel ao mesmo tempo sensorial e lírico, reforça o poder de penetração da imagem; intimidade porque a imagem (devido ainda ao grande plano) faz-nos literalmente penetrar nos seres (por intermédio dos rostos, livros abertos das almas) e nas coisas; ubiquidade porque o cinema transporta-nos livremente através do tempo e do espaço, porque densifica o tempo (tudo parece mais longo na tela) e, sobretudo, porque cria a própria duração, permitindo ao filme aderir, sem choque, à nossa corrente de consciência pessoal. (AGEL apud MARTIN, 2005, p. 31).

A imagem fílmica oferece-nos um realismo aparente que está, de fato, dinamizado pela visão do artista realizador (MARTIN, 2005, p. 32), com isso a imagem a qual somos apresentados reflete uma sofisticada construção dos princípios e conceitos do diretor para atingir a emoção do espectador, neste sentido, a imagem fílmica é, por assim dizer, uma realidade fruto das intenções do realizador – o cineasta busca tornar a percepção do espectador momentaneamente mais sensível aos acontecimentos da tela do que aos da vida real.

Martin explica que a imagem se encontra afetada por um coeficiente sensorial e emotivo que surge das próprias condições que transcrevem a realidade, apelando para um juízo de valor e não para o juízo de fato (2005, p. 32), em suma, nossa emoção e identificação com o que nos está sendo apresentado é mais intensa do que com os próprios acontecimentos.

Os fenômenos de identificação e sensibilidade à imagem fílmica é, dentre outros fatores, de ordem subjetiva e próprias ao espectador, fruto de fatores como o lirismo da imagem (seu aspecto poético) e a magia empregada na reprodução de uma “realidade” filmada que resultam em uma profunda dose de ambiguidade em seu sentido que dialogam incessantemente com o que Gilbert Durand denomina como trajeto antropológico – neste caso, o trajeto antropológico daquele que assiste, ou seja, de toda carga semântica que comporta dinamicamente em sua subjetividade e foi construída ao longo de sua história afetiva e social.

Em sua construção, o cineasta tem a possibilidade de atribuir um sentido específico à imagem capturada pela câmera ou nos apresentá-la de forma abstrata; ele pode atribuir um sentido exato do que para nós, à primeira vista, não passa de uma reprodução do real.

Martin cita alguns exemplos de sentidos que os cineastas atribuem comumente à imagem capturada, como a inferioridade de um adversário ou sentimentos diversos:

(...) visto entre as pernas de seu adversário, um pugilista aparece nitidamente em estado de inferioridade (...), um enquadramento picado significa o desespero moral, a imagem de um mendigo diante da montra de uma pastelaria tem um significado, que ultrapassa a simples representação. (MARTIN, 2005, p. 33).

O sentido da imagem construída pelo cineasta, além de se exprimir de forma interna com os elementos apresentados em cena, formando um sentido por aproximação, também é expresso de forma externa, construído com a relação das imagens entre si, da montagem da narrativa (edição) (MARTIN, 2005, p. 33) – um exemplo dessa relação entre as imagens é a forma como se pode intensificar um sentimento pretendido pelo diretor (cineasta); a fome de um mendigo pode ser intensificada em uma sequência que mostre ele em frente a um restaurante, os clientes do restaurante fazendo seus pedidos, planos, detalhes dos pratos dos clientes e uma nova imagem do mendigo com olhar desejoso para o interior do restaurante.

Apesar de todo esse delicado e complexo manejo das imagens, a significação que lhes é atribuída pode escapar ao espectador, sendo necessário ao mesmo aprender a ler o filme e decodificar o sentido da imagem tal qual se faz com o sentido das palavras e dos conceitos, o que, de certa forma, é orientado culturalmente.

Segundo Martin (2005), o sentido das imagens pode ser controverso tal qual o das palavras, podendo-se dizer que cada filme tem tantas possibilidades de interpretação quantos forem seus espectadores. Com isso, para a decodificação da imagem, é necessário que o espectador tenha um repertório imagéti-

co e simbólico, caso contrário a intenção do diretor pode passar despercebida pelo espectador.

É importante que tenhamos em mente que, assim como o espectador lê o filme através de seu trajeto antropológico, como dito anteriormente, do mesmo modo, o cineasta deixa o seu próprio trajeto antropológico registrado no filme: toda a sua trajetória afetiva (consciente e inconsciente) e cultural, seus valores e visões de mundo construídos através de suas vivências e relações sócio culturais.

Por outro lado, o diretor deve deixar de forma clara sua intenção com a imagem, caso seja seu intuito atribuir um sentido específico e único com a captura obtida ou o espectador pode atribuir um sentido diferente do que o pretendido pelo diretor ou ainda atentar-se a algo trivial e insignificante da cena.

Se o sentido da imagem existe em função do contexto fílmico criado pela montagem, ele também existe em função do contexto mental do espectador, cada um reagindo de acordo com seus gostos, a sua instrução, a sua cultura, as suas opiniões morais, políticas e sociais, os seus preconceitos e ignorâncias. Por outro lado, o espectador pode deixar escapar o essencial deixando atrair a sua atenção para um pormenor pitoresco, mas insignificante. (MARTIN, 2005, p. 34)

Com isso, apesar da imagem apresentar sua exatidão figurativa, a mesma se apresenta de forma totalmente maleável e ambígua em seu nível de interpretações (Martin, 2005, p. 34); tendo como um exemplo dessa maleabilidade a possibilidade de diversas interpretações ou a ausência delas, tudo dependerá do cruzamento daquilo que Gilbert Durand (1921) denomina, portanto, como trajeto antropológico e não apenas o do cineasta, que se revela na película, mas, do mesmo modo, dos trajetos antropológicos dos próprios espectadores, condição que complexifica, em muito, a recepção/ percepção simbólica das películas.

Deste modo a imagem reproduz o real, depois, num segundo grau e eventualmente, afeta os nossos sentimentos, e finalmente, num terceiro grau e sempre facultativamente, toma uma significação ideológica e moral. (MARTIN, 2005, p. 35).

Deste modo, a imagem que nos é apresentada na película, é um reflexo das intenções, preceitos, crenças e repertório de seu idealizador e é através dessa imagem que são atribuídos os simbolismos e conceitos com os quais o diretor se utiliza para comunicar-se com o público, seja de forma simples e objetiva ou através de metáforas e conceitos abstrato.

3 A Teoria do Imaginário

Após a introdução de como a câmera tem um papel criador e sua comunicação com o público, apresentaremos, a seguir, a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand, que nos subsidiará o levantamento de algumas das recorrências simbólicas presentes na trilogia Mad Max (1979, 1981, 1985) com vistas a uma posterior análise de suas reincidências no filme Mad Max: *Estrada da fúria* (2015), bem como do modo como estes conceitos são veiculados ou são atrelados aos princípios propostos por Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips.

Em sua obra *As Estruturas Antropológicas do Imaginário* (1921), Gilbert Durand nos mostra a construção do que hoje é conhecido como a *Teoria do Imaginário*.

Antes de deter-se em uma densa e erudita análise mítico simbólica de imagens recorrentes em culturas marcadas muitas vezes pela profunda diferença no tempo e no espaço, Durand faz um levantamento de tentativas realizadas por psicólogos, filósofos e estudiosos da mente e suas criações imagéticas fazendo um apanhado de teorias, estudos e obras literárias que tentavam classificar e estruturar as imagens e o imaginário enquanto fonte e/ou celeiro destas.

As incursões, neste sentido, suscitadas por Durand, impetradas por pensadores diferentes, abordavam, de formas distintas, a origem, assim como as finalidades e a relevância psíquico-filosófico-histórico-cultural destas imagens, ora classificando-as sob a denominação de “símbolos”, ora sob a alcunha de “signos”, alternâncias que denotavam construções epistemologicamente distintas e, além disso, métodos também variados para observar, abordar e analisar as imagens – para Durand, muitos desses autores convergiam em equívocos na compreensão destes elementos, a maioria deles, reducionismos que inviabilizam a percepção da verdadeira natureza do símbolo.

Na tentativa de explicar o funcionamento desses símbolos e arquétipos, os autores evocados por Durand em seu percurso teórico, classificavam as imagens como sendo, por exemplo, redutíveis à memória (Bergson) ou lhes atribuíam uma vazia intrínseco (Sartre), contudo, segundo Durand, estes auto-

res e suas teorias explicativas falharam, pois, não lograram definir as imagens como símbolos, deixando escapar a partir das perspectivas adotadas as funções hibridamente universais e locais, bem como, a importância do imaginário enquanto bacia semântica, berço de todas as imagens já evocadas e por evocar na história humana.

Segundo Durand, o pensamento crítico ocidental, fortemente ancorado na filosofia francesa, teria por tradição desvalorizar ontologicamente a imagem e psicologicamente a função da imaginação, que seria vista como fomentadora de “erros e falsidades” (DURAND, 2002, p. 21).

Sartre mostra que para os psicólogos clássicos a imagem é como uma duplicidade do que é percebido, um resquício, cópias de coisas objetivas, sendo reduzida a um limiar de imagem remanescente ou consecutiva (DURAND, 2002, p. 21).

Para Bergson a imaginação reduz-se à memória, uma espécie de contador da existência, que funciona mal no abandono dos sonhos, mas que volta a regular-se pela atenção perceptiva à vida (DURAND, 2002, p. 22), com esse pensamento Bergson não elimina o papel inferior da imagem, sendo subalterna ao tangível.

Contra-pondo-se a Bergson, de acordo com Durand, Sartre observava que não se poderia confundir o imaginado e o rememorado. Para analisar o valor da imagem, Sartre utilizou-se de um método fenomenológico, segundo esta abordagem, a primeira característica da imagem é que ela é uma consciência, sendo antes de mais nada transcendente; a segunda característica da imagem é que o objeto imaginado é dado imediatamente no que é, diferenciando a imaginação de outros modos de consciência, resultando uma terceira característica, que é a do objeto imaginado e concebido pela consciência imaginante como um nada, explicando deste modo sua espontaneidade (DURAND, 2002, p. 23).

Além de representá-la como um “nada” ou como algo vazio em sua essência, Sartre não consegue manter a ideia de imaginação como consciência,

rebaixando o papel da imagem ao estabelecê-la como fomentadora de erros, como os metafísicos clássicos pregavam.

O papel da imagem na vida psíquica é rebaixado ao de uma possessão quase demoníaca, o nada tomando uma espécie de consistência “mágica” pelo caráter “imperioso e infantil” da imagem que se impõe obstinada ao pensamento (DURAND, 2002, p. 23).

Para Durand, o que chama a atenção nessas teorias intelectualistas é o equívoco da concepção das imagens estreitamente empiristas tanto mais do que a querem desacreditar, tentando assim separar a imagem de um pensamento lógico (2002 p. 28) – a imagem, assim como o imaginário, além de abordados de modo reducionista, o que impede a visão do todo, são compreendidos sob a interpretação destes importantes filósofos da modernidade, como algo prejudicial à razão, irrelevante e perturbador.

De acordo com Durand (2002), Bachelard foi, apesar de oriundo das ciências da natureza, o primeiro pensador a atribuir sentido e coerência à idéia das imagens como símbolos.

Em sua construção, Bachelard divide as imagens em grupos que são representados pelos quatro elementos fundamentais (terra, água, fogo, ar), mas Bachelard não escreve quatro obras para explicar a respeito dos símbolos imagéticos, mas sim cinco obras, sendo que duas delas são dedicadas aos aspectos antitéticos terrestres, quebrando assim com a simetria quaternária extremamente objetiva causada em sua divisão dos símbolos.

Bachelard faz, desse modo, repousar a sua concepção geral do simbolismo imaginário sobre duas intuições: a imaginação é um dinamismo organizador e esse dinamismo é fator de homogeneidade na representação (DURAND, 2002, p. 30). Muito longe de ser uma faculdade formadora de imagens, a imaginação é uma potência deformadora de cópias pragmáticas fornecidas pela percepção (DURAND, 2002, p. 30).

A respeito dos símbolos e suas motivações, Durand nos apresenta uma explanação que confere aos símbolos os estímulos para seu surgimento. Segundo Durand, a maior parte dos analistas das motivações simbólicas fixou-se

numa classificação dos símbolos segundo os parentescos com uma das grandes epifanias cósmicas (2002, p. 34).

Devido a essa associação alguns teóricos subdividem os símbolos em grupos que permeiam essa áurea cósmica, Krappe em sua análise, subdivide os símbolos em símbolos celestes, e símbolos terrestres; Eliade integra os símbolos e mitos cataclísmicos, vulcânicos e atmosféricos em categorias mais gerais (DURAND, 2002, p. 34). Essas classificações inspiradas por normas de adaptação ao mundo objetivo, tanto sideral como telúrico e meteorológico, parecem levar a considerações menos objetivas (DURAND, 2002, p. 34).

Para uma melhor compreensão dos métodos de convergência e psicologismo metodológico, Durand nos leva à conotação de que é no domínio subjetivo que é necessário descobrir os eixos para uma classificação satisfatória (2002, p. 46).

Abordando duas dominantes observadas na reflexologia do recém-nascido, a primeira apresenta-se como uma dominante de posição que coordena ou inibe todos os outros reflexos; a segunda aparece como uma dominante de nutrição, que no recém-nascido se manifesta por meio de reflexos de sucção e orientação correspondente da cabeça (Durand, 2002, p. 48). Há ainda uma terceira dominante que foi estudada por J. M. Oufland, essa dominante se apresenta no animal macho adulto, essa dominante manifesta-se por meio de uma concentração das excitações no reforço do complexo braquial, sendo de origem interna, a qual é desencadeada por secreções hormonais quando o animal está no cio (DURAND, 2002, p. 49).

Estas disposições naturalmente dadas são classificadas como Schèmes ou gestos primordiais que originam os arquétipos que, por sua vez, são as matrizes, para a Teoria do Imaginário, de toda e qualquer imagem.

São os arquétipos, ideias universalmente compartilhadas, que atribuem conotações inteligíveis de modo também universal às imagens e o autor sobre o qual se inspirou Durand para incorporar esse conceito foi o psicanalista Carl G. Jung. Os arquétipos dão aos símbolos uma estrutura universal, algo como uma matriz que é preenchida e/ou “colorida” localmente, pelas culturas em que

emergem, neste sentido, temos, por exemplo, o arquétipo da grande mãe, universalmente encontrado, de acordo com essa teoria e que adquire conotações contextualizáveis tais como a da mãe de Cristo na mitologia cristã, de Iemanjá na mitologia de matriz africana ou de Avalokiteshvara, Buda da Compaixão, nas narrativas budistas.

Os símbolos, de acordo com Gilbert Durand, são lidos pelas pessoas a depender de seus trajetos antropológicos, ou seja, a partir do percurso simultaneamente individual e coletivo das pessoas, de aspectos peculiarmente relacionados ao seu desenvolvimento individual, como àqueles aspectos relacionados ao humano enquanto espécie e à cultura como algo local e particular.

Com essa introdução sobre a formação da teoria do imaginário Durand mostra a presença e a maleabilidade das estruturas constituintes dos símbolos e imagens, apesar disso, em sua abordagem, Durand atribui em sua divisão, não estruturas, mas sim regimes (diurno e noturno), não sendo esses regimes agrupamentos imutáveis, utilizando em sua construção uma autonomia relativa, baseando-se na realidade arquetipal desses regimes e estruturas, criando uma filosofia do imaginário que questiona a forma desses regimes heterogêneos e a significação dessa forma de imaginação e das estruturas e regimes que dela subsume.

4 Metodologia

Os estudos sobre o imaginário tiveram início com Gaston Bachelard (1884-1962), filósofo francês, o qual estabeleceu os princípios para um novo pensamento científico. De acordo com Danielle Pitta (2005), Bachelard prioriza o estudo da poesia como meio de conhecimento; a poesia que é território do simbólico, do sensível, do subjetivo (2005, p. 13).

Em sua base de pesquisa, Bachelard utilizava-se dos elementos fundantes da complexidade, elementos esses que são opostos por natureza (racionalismo e realismo), mostrando com isso um elo entre o pensamento objetivo e o subjetivo, em sua raiz estrutural as imagens poéticas de Bachelard encontram-se divididas através dos quatro elementos fundamentais da natureza: terra, fogo, água e ar. Esses elementos se apresentam como substâncias reguladoras do real e do inconsciente, que alimentam pensamentos e sonhos.

Em sua obra *A Poética do Devaneio* (1960), Bachelard nos diz que a abstração é a força motriz da consciência criante do poeta. Nessa pesquisa que se segue as imagens poéticas que se apresentam nas obras analisadas, nos guiam para o objeto de estudo.

É válido ressaltar que o levantamento das recorrências não será feito com toda a obra do diretor George Miller, mas sim a partir da construção da narrativa presente na trilogia e como esses elementos e símbolos se (re) apresentam na obra *Mad Max: estrada da fúria*.

Gilbert Durand (1921-2012), antropólogo francês e discípulo de Bachelard, estabeleceu *As Estruturas Antropológicas do Imaginário* (1997), obra em que ensaia um possível método para a compreensão de como se dá a dinâmica do imaginário enquanto bacia semântica, origem e fim de toda e qualquer imagem existente e/ou a ser criada pelo humano.

Nesta obra, Gilbert Durand estabelece uma divisão para a criação das imagens, sendo elas divididas pelo regime diurno e o regime noturno; segundo a concepção de Durand, o imaginário se estrutura mediante a angústia da temporalidade e finitude do ser humano, que busca criar símbolos a partir de arquétipi-

pos para re confortar-se e/ou sobreviver subjetivamente perante a morte, através das imagens busca-se negar, superar, subverter, dar sentido a esse destino.

Nota-se uma diferença do método do imaginário com relação à semiótica que tem como método de análise o objeto de forma isolada para uma leitura analítica e objetiva do mesmo, relacionando-o dentro de um determinado contexto, o imaginário, por sua vez, fenomenológico, transcende os aspectos estritamente culturais ao remeter à influência da universalidade dos arquétipos que são matrizes universais para os símbolos.

Tendo-se em vistas esta compreensão, serão feitas – a partir do arcabouço da Teoria do Imaginário – leituras das imagens recorrentes nos filmes das trilogias e em Mad Max: estrada de fúria, com o objetivo de verificar a recorrência de conceitos dos três primeiros filmes neste último.

Após a leitura atenta dos filmes, compreendida a narrativa como um texto, de posse da compreensão do método do Imaginário, forjado por Durand, partimos de nosso próprio trajeto antropológico para apreender sensivelmente e em oposição à separação entre sujeito e objeto, as significações dos símbolos e os arquétipos neles presentes.

A imersão subjetiva e o encharcar-se das imagens propicia-nos esse movimento de abstração das recorrências simbólicas, em pleno exercício dialógico entre subjetividade e objetividade.

De posse das principais recorrências imagéticas – simbólicas e/ou arquétípicas – dar-se-á a interpretação em acordo com a narrativa fílmica, uma a uma para a posterior análise do modo como as recorrências imagéticas destacadas serão representadas graficamente, ou seja, em relação com o design.

Dito de outro modo, iniciaremos com a observação, apreensão e análise dos arquétipos e símbolos mais significativos e/ou representativos da trilogia Mad Max para, em seguida, verificar a sua reincidência com o último filme do gênero, Mad Max: estrada de fúria, para, em seguida, executar a análise dos

elementos gráficos em acordo com a obra Novos fundamentos do Design, de Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips.

5 As recorrências temáticas na trilogia Mad Max

Na trilogia Mad Max temos a primeira película em que somos apresentados ao personagem Max Rockatansky e aos infortúnios que o levaram a ser um guerreiro da estrada.

No início da construção do mundo pós-apocalíptico de Mad Max, a narrativa ainda é um pouco crua e seu enredo gira em torno de como a persona do policial Max vai se transformando, ao decorrer das películas, entretanto, a narrativa torna-se mais profunda, embates são criados e somos definitivamente apresentados a um mundo pós-apocalíptico causado por guerras e em que a escassez de recursos naturais e combustível são os gatilhos para uma luta desenfreada pela sobrevivência.

Na construção da trama das películas temos a forte conotação de dualidade, própria dos conflitos existenciais humanos, presente como forma de opostos muitas vezes de difícil conciliação, contudo, estas contradições são postas de modo a se harmonizarem nessa mesma multiplicidade que está contida no uno humano e é ela que, de certa forma, confere o ritmo de toda a obra.

A dualidade aqui pode ser substituída por ambivalência sem que a mesma perca seu sentido semântico. De acordo com Ferreira a ambivalência se apresenta como opostos que se tocam e se aproximam graças aos sonhos e devaneios, criando assim uma harmonia (2013, p. 18).

No campo das imagens poéticas, a ambivalência é mais ativa, sutil e mais ampla do que a antítese das ideias, devido à indeterminação propiciada pela imaginação.

Os polos da ambivalência tocam-se, harmonizam-se, aproximam-se, “contraem-se” no instante poético. Isso não acontecendo, “a ambivalência se reduz a uma antítese, o simultâneo ao sucessivo”. (FERREIRA, 2013, p. 18).

A ambivalência presente nas películas promove a dinâmica em seu ritmo. Opostos como dever e desejo, vida e morte, justiça e vingança, componentes mesmo do humano e sua diversidade, se fazem presentes permeando e atribuindo uma maior densidade e complexidade às tramas. Vejamos, portanto,

cada uma das películas constituintes da trilogia que antecede Mad Max: estrada de fúria.

MAD MAX (1979)

Em Mad Max (1979), o policial Max Rockatansky tem sua vida transformada depois que uma gangue de motociclistas invade a cidade atrás de vingança pela morte de um de seus integrantes.

Após alguns infortúnios como o atentado e morte de um amigo seu, Max abandona a corporação e decide viajar com sua esposa e filho, essa viagem é uma tentativa dele não ceder aos delírios de vingar o seu amigo – sua luta interna dá-se entre o dever como cidadão e policial e a busca por vingança –, porém, após a morte de esposa e filho, vítimas desta mesma gangue, Max tem um único objetivo, liquidar a gangue e vingar sua família e amigo.

Em sua apresentação anterior a estes eventos tão marcadamente negativos, Max aparece como um policial solitário à beira da estrada. Esta apresentação de Max é utilizada nos filmes seguintes, como forma de exacerbar a impressão de exílio no mundo.

Frame 01: Mad Max.



Fonte: Miller, 1979.

Ferreira diz que o ser humano, que vai ao fundo das coisas, aproximando-se de sua natureza no silêncio e na solidão e, nesse contato consigo, jamais estará só, pois, lhe será dada a possibilidade de sonhar (2013, p. 183).

É na experiência desta solidão que Max conecta-se ao seu carro, seu instrumento de sobrevivência, uma espécie de arma e escudo que o acompanhará no decorrer da narrativa.

O carro, por analogia, um símbolo que remete ao teriomorfismo: retrata a luta contra a morte, por analogia, símbolo teriomórfico em acordo com o isomorfismo da função, com o cavalo, corcel – o meio de locomoção, de mudança, rápida e ruidosa, no tempo e espaço para os modernos, dito de outro modo, substituto histórico e cultural ao elemento do bestiário imagético.

Os símbolos eqüestres remetem, assim como os taurinos, à angústia com a mudança, com a passagem do tempo, o devir da morte: “O cavalo é isomorfo das trevas e do inferno” (Gilbert Durand, 2002, p. 75). O corcel, cavalo de Apolo representa, segundo este autor, “as trevas domadas” (Idem, p. 78) ou a “angústia diante da mudança, a partida sem retorno e a morte” (Ibidem, p. 77).

O carro, que emite sons às vezes possantes e assustadores, representa na modernidade, os corcéis de outrora, instrumento de sobrevivência, arma e escudo dos cavaleiros errantes modernos, cujos antepassados andavam pelas planícies solitárias a cavalo – podemos perceber projetada em Max, a errância e a encarnação, talvez mesmo a loucura e o sonho, de uma espécie de cavaleiro sob a égide pós-moderna.

Embora o carro utilizado pelo personagem venha a se transformar, a ligação com o veículo continua presente por toda a trama, não apenas por ser um meio de transporte e um objeto que o ligue ao seu passado, mas, também por tornar-se uma peça de grande valor nas películas posteriores.

Ferreira nos diz que:

Nesse espaço, onde reina a plenitude e a tranquilidade, o poeta cria a todo instante mundos que, por um instante, são só seus. Sua obra é

uma realização, é um bem que sempre o acompanha. O poeta nunca está só. (FERREIRA, 2013, p. 183).

Ferreira ainda cita Bachelard:

Essas horas de total solidão são automaticamente horas de universo. O ser humano, que abandona os homens e vai até o fundo de seus devaneios, olha enfim as coisas. Devolvido assim à natureza, o homem é devolvido às suas potências transformadoras, à sua função de transformação material [...]. (BACHELARD apud FERREIRA, 2013, p. 183).

A solidão, portanto, nunca é o espaço vazio, pois, é nela que nos conectamos com o nosso mundo interior, é nela que criamos o nosso próprio universo ou que o preenchemos de nós mesmos.

Ao nos conectarmos com a poesia que há em nosso imaginário, estaremos, então, vinculados e, conseqüentemente, imersos em um espaço constitutivo, fecundo, ao qual nos entregamos ao poder do devaneio e é nesse espaço que Max constrói sua persona, seu poeta interior.

Sua poesia é marcada pela voz possante do ronco do motor e seus versos são escritos nas estradas.

Como a solidão nos propicia, dentre outras coisas, entrarmos em contato com o nosso eu imaginante, criador, a metamorfose faz parte de nosso devir, da constante mudança, da transformação a cada instante, de onde emergem as imagens poéticas.

Segundo Ferreira a transformação, a deformação ou a transfiguração da realidade deve ser uma constante no espaço da arte (2013, p. 127).

Para Ferreira:

A imaginação com sua potência de devir faz as coisas mudarem e transformarem-se a cada instante. Por isso, não há de que se surpreender com os “relógios moles” de Salvador Dalí, nem com as monstruosidades apresentadas em *Lautréamont*. Tudo está em ato nessa força que essencializa todos os poderes do imaginário, mundo que é

detectado numa imagem poética ou numa obra de arte. (FERREIRA, 2013, p. 127).

Frame 02: Mad Max.



Fonte: Miller, 1979.

Na película, a estrada se torna o símbolo, a materialização da solidão como sentimento dominante em Max e, da mesma forma, símbolo da transformação sofrida por ele.

A estrada – espaço tempo do devir, representação da mudança, da passagem do tempo, transformação, dos deslocamentos objetivos e subjetivos, rota do trajeto antropológico humano. Símbolo catamórfico, quando, metaforicamente, se “cai na estrada”, num percurso que remete ao schéme da descida, labiríntica, rota da transformação dos alimentos.

É na estrada – numa metáfora eufemizada da passagem de um tempo que não tem volta e, portanto, irreversível, assim como os ocorridos à sua família e ao seu amigo – que, paradoxalmente, Max encontra um refúgio e onde seus devaneios afloram, sua persona e seu constante devir encontram, enfim, sua materialidade.

A estrada, como a vida que se percorre, é, em sua essência, o caminho que conduz o poeta ao eu próprio eu, ao seu íntimo, às ambivalências que, com dito anteriormente, constituem o humano, desse modo, a estrada representa desde a poesia do encontro com o seu eu ao temor do que há de pior em si, neste sentido, o catamorfismo da queda moral no desejo de vingança.

A estrada é, além disso, de maneira nictomórfica, a tela em que se projeta sua consciência e sua inconsciência, sua vida, o portal ou o espelho por intermédio do qual Max segue ao encontro de seus embates, de sua busca, de sua redenção, rota que o conduz, portanto, a outras realidades, a diferentes realizações em seu próprio trajeto antropológico.

Em suma, a estrada varia entre o catamorfismo e o nictomorfismo, congregando, em densa trama, elementos de um e outro, neste sentido, é símbolo não somente da passagem do tempo, mas, como todo símbolo e a miríade de diferentes significados que pode vir a comportar, podemos percebê-la não somente como o lugar de queda moral pela busca da realização dos sentimentos mais toscos como a vingança, mas, do mesmo modo, como um portal – para Max, um espelho de si e para si, neste sentido, temos um símbolo do gênero nictomórfico que remete ainda para aos contextos trevosos e às angústias de morte.

É na estrada que Max é forjado e é nela, portanto, que se é materializada, a sua metamorfose, nela sua vida, sua narrativa, seu mito individual, sua poesia é escrita e reescrita continuamente, o que confere perenidade ao processo de transformação interior.

Porém, é necessário ter cuidado quando há a entrega ao poder imaginativo da metamorfose, monstros podem surgir se não há uma ruptura com as divagações. E mesmo no surgimento desses monstros, a entrega à sua essência agressiva e destrutiva é bem vinda, posto ser necessário viver o monstro em si, encará-lo de maneira a transcendê-lo.

No decorrer da trilogia, aspectos simbólicos são abordados em um nível elementar. O encontro do eu interior e sua magnitude se faz presente no trans-

correr das películas, a busca e imersão na magnitude do devir é abordada como forma que materializa o nosso mundo interior.

Mad Max: A caçada continua (1981)

Em Mad Max: A caçada continua (1981), embates são criados com uma maior complexidade, neste sentido, somos apresentados a um grupo que luta constantemente para manter sua refinaria de petróleo, cujo combustível, um grupo de nômades tenta apossar-se.

A utilização da máscara como um dos principais símbolos da película, faz-se presente como símbolo nictomórfico, por criar – assim como o espelho – um duplo terrificante em que uma subjetividade desconhecida e, com ela, suas sombras, jogam entre si, a esconder-se e revelar-se simultaneamente.

A máscara faz parte da caracterização do personagem Humungus, líder da tribo nômade que tenta invadir a refinaria de petróleo.

Frame 03: Mad Max: a caçada continua.



Fonte: Miller, 1981.

No oriente o simbolismo da máscara varia de acordo com seus usos. Os principais tipos são a máscara de teatro, a máscara carnavalesca e a máscara funerária, esta utilizada principalmente pelos egípcios. As máscaras teatrais

são relacionadas às danças sagradas, sendo também uma manifestação do eu universal.

As máscaras carnavalescas apresentam um aspecto, mais satânico, operando uma catarse em quem a utiliza, as máscaras funerárias, por sua vez, são um arquétipo imutável ao qual o morto tem que se reintegrar. De acordo com a cultura em que se apresentam, as máscaras podem assumir capacidades e significados diferentes.

A personalidade do mascarado não sofre uma modificação drástica, o que significa que o eu é imutável, todavia, com ela, surge um duplo ou ainda uma nova persona, algo novo, daí seu isomorfismo com o espelho, neste caso, a revelar, escondendo, algo anteriormente omitido, desse modo, o isomorfismo como a simbologia nictomórfica.

Segundo Chevalier:

As máscaras, às vezes se revestem de um poder mágico: protegem aqueles que as usam contra malfeitores e bruxos; inversamente, servem também aos membros de sociedades secretas para impor sua vontade assustando. (CHEVALIER, 1986, p. 697, tradução nossa).

Não apenas isso, mas Chevalier nos diz ainda que a máscara também é um instrumento de possessão – tendo a capacidade de capturar a força vital de um ser humano ou animal no momento de sua morte (1986, p. 697). Relacionada ao teatro, a máscara serve como um meio interpretativo, tendo em vista que seu intuito é a elaboração da persona.

A dualidade, a ambivalência mais uma vez materializa-se na narrativa fílmica, evidenciando-se sob o recurso da máscara – artifício metaforicamente usado no convívio social: ao intercalarmos nossas personas, de certa forma, mudamos nossas máscaras.

Para Humungus a máscara comunica o mistério já que sua feição não é revelada em nenhum momento ao longo da película – sua persona está estritamente ligada à máscara, que vem a se tornar parte do seu Eu.

Quando não revela seu rosto suas intenções não estão explícitas, a máscara é, assim, um escudo e um meio de viabilizar a exteriorização de seus demônios interiores, o que reforça ainda mais o seu aspecto nictomórfico e suas afinidades com a morte e o terror.

Outro elemento recorrente é o crânio, símbolo catamórfico, como representação da queda moral e da morte aterrorizante que é sua consequência, neste sentido, apresenta-se como a personificação da morte e algumas vezes como representação do diabo. Na alquimia é o símbolo da putrefação, da decomposição, das cores e operações que são prelúdio das transmutações (CHEVALIER, 1986, p. 481).

Frame 04: Mad Max: a caçada continua.



Fonte: Miller, 1981.

Na imagem em questão, o crânio aparece como ornamento no capô do carro de Max, servindo tanto como elemento que o liga às mortes em seu passado, como também é um elemento que representa o renascimento do seu Eu para a vida nas estradas.

Além de remeter à morte e às trevas, o crânio também pode, de acordo com Gilbert Durand, ser lido como um símbolo ascensional já que o crânio é o

recipiente da razão, do conhecimento e, conseqüentemente, do poder. Não é à toa que determinadas culturas tinham como costume, guardar as cabeças/crânios daqueles que dominavam.

Mad Max: Além da cúpula do trovão (1985)

Em Mad Max: além da cúpula do trovão (1985), somos apresentados a uma nova perspectiva deste futuro pós-apocalíptico. Há neste mundo uma tentativa de reorganização da sociedade remanescente, em que a Aunty Entity (Titia) é a responsável por governar Bartertown e tenta consolidar seu poder a qualquer preço, neste sentido, visa obter o controle da fonte de energia da “cidade” que está sob a tutela de Master Blaster, dono do mundo subterrâneo de Batertown. Há ainda a inserção dos meninos perdidos, uma tribo de jovens que esperam a volta do capitão, que os levará para uma terra prometida.

Na construção da narrativa a população presente em Bartertown é, como nas películas anteriores, um reflexo caótico da humanidade remanescente. Apresentando-se sob o espectro do amontoado, a população assemelha-se a animais repugnantes, um caos do que já foi civilizado, remetendo, como anteriormente à simbologia teriomórfica. Como uma forma de entretenimento se tem a cúpula do trovão, uma institucionalização da violência, um local onde as desavenças são resolvidas em uma luta até a morte, tendo como a bestialização do ser humano uma forma de lazer, um pão e circo pós-apocalíptico.

Frame 05: Mad Max: além da cúpula do trovão.



Fonte: Miller, 1985.

Na busca por uma fuga de sua realidade a população anseia por embates na cúpula do trovão, tendo com o sofrimento alheio uma amenização do seu próprio sofrimento. Assim como larvas que se amontoam em algo podre, ou lobos famintos alimentando-se de sua presa, a população amontoa-se na cúpula, degustando com mordidas ferozes a morte de um semelhante.

Um outro componente simbólico a destacar é a utilização da luz como elemento místico na construção da trilogia. A luz é uma imagem arquetípica tem uma herança mística, religiosa, filosófica e hermética (FERREIRA, 2013, p. 118) e, de acordo com a Teoria do Imaginário, a luz é um símbolo ascensional e se contrapõe essencialmente às trevas, opondo-se do mesmo modo ao destino e à morte, neste sentido, a luz vincula-se à visão do alto que é, por excelência, o lugar dos bons, dos deuses, da sabedoria.

De acordo com Ferreira, a luz tem uma fonte dupla. Ela vem do mundo celestial para iluminar e fazer resplandecer todas as coisas e da “alma iluminante” do ser humano quando liberto de impurezas que obscurecem o seu ser (2013, p. 118). A luz se revela na dualidade, luz e escuridão, ou seja, são opostos, não se confundem, têm peculiaridades que as separam.

O uso da luz no frame seguinte sugere uma intervenção divina guiando os meninos perdidos para o cumprimento de uma profecia. A imagem nos mostra feixes de luz que incidem sobre o caminho que os levará para um mundo melhor e seguro.

Frame 06: Mad Max: além da cúpula do trovão.



Fonte: Miller, 1985.

A respeito da conotação religiosa da luz, Chevalier relata que:

A luz simboliza constantemente a vida, a salvação, a felicidade acordada por Deus, que é ele mesmo, luz. A lei de Deus é uma luz no caminho dos homens, assim como sua palavra. O Messias também traz luz e ele mesmo é luz. (CHEVALIER, 1986, p. 666, tradução nossa).

6 O imaginário em Mad Max: estrada da fúria

Ambientado em um cenário pós-apocalíptico, Mad Max: Fury Road (Mad Max: Estrada da fúria) retornou aos cinemas após 30 anos do lançamento do primeiro filme da franquia. Em sua trama, o filme nos apresenta um mundo devastado por guerras nucleares, onde o que sobrou da humanidade luta para conseguir o controle das tecnologias remanescentes e dos recursos naturais que ainda existem de forma escassa.

Ao contrário de muitos filmes de distopias, em que o futuro é apresentado normalmente como sendo o fim da humanidade pelo uso excessivo e irresponsável de tecnologias, levando, portanto, a questionamentos sobre os próprios conceitos em voga de humano e de tecnologia, Mad Max: estrada da fúria nos apresenta um futuro em que, muito embora tenha havido um mau uso da tecnologia pelo humano, o resultado é um mundo com condições de vida precárias. Há, neste contexto, a escassez de recursos naturais e também de máquinas que não são mais produzidas, tornando-se raras e objetos de grande valor para aqueles que as detém e controlam.

O domínio dessa tecnologia remanescente é tão importante quanto o domínio dos recursos naturais e é nesse ambiente caótico de luta pela sobrevivência, que a trama se desenrola mostrando-nos a destruição da civilização por ela mesma.

Como não pôde deixar de observar-se, a trama nos apresenta conceitos e críticas tanto à sociedade quanto aos seus governantes e é nesse meio que será feito um levantamento do imaginário à construção desta distopia, abordando a representação do feminino, tanto de forma passiva como ativa na trama; o abuso dos governantes e o comportamento de uma sociedade animalizada, sem recursos básicos e estruturas mínimas. Para tanto, faz-se necessário uma análise da película com o objetivo de decodificarmos seus simbolismos imaginários.

O ser humano é um ser que utiliza tanto a racionalidade quanto o seu inverso e, desse modo, faz uso de sua capacidade mental e de suas emoções para atribuir sentido ao meio ao seu redor, de posse dessa compreensão, o

conceito de imaginário valoriza os aspectos antagônicos à razão ao elogiar e investigar as imagens e a riqueza com que atribuem sentidos à vida e aos seus diferentes contextos.

As imagens, os símbolos, dão conta, ou seja, conseguem comportar, conter o que escorre por entre as mãos da razão, dito de outro modo, dizem, comunicam também o que a razão opta por não dizer, assim, as pessoas, em diferentes tempos e espaços modificaram e modificam a natureza e a si próprias como formas de atribuir sentidos diversos aos seus mundos e, para tanto, existe, segundo Durand, o suporte do imaginário como algo simultaneamente local e universal:

O ser humano, assim constituído, atribui significados que vão além da funcionalidade dos atos ou objetos. Desse modo, aquilo que poderia parecer absolutamente natural (árvores, água, fogo...), é transformado pelas diversas culturas para adquirir significado. (...) nada para o ser humano é insignificante. E dar significado implica entrar no plano do símbolo. PITTA, 2005, p.13.

Para Gilbert Durand, o imaginário pode ser considerado a essência do espírito, quando a criação é pertinente ao ser em sua total existência, sendo a essência do fenômeno humano, o seu íntimo (DURAND apud PITTA, 2005), dessa forma, para uma melhor compreensão de toda essa construção e simbologia do imaginário, alguns pontos serão abordados a seguir, tendo em vista a classificação e regimes das imagens estabelecidos por Durand.

Como é próprio das culturas, o mito sempre se fez presente no imaginário social servindo como um condutor de regras, valores e visões de mundo de uma sociedade, neste sentido, temos – se entendemos como Durand, toda grande narrativa com um mito – as narrativas religiosas a orientar os universos cristãos, judaicos, afro-brasileiros, etc., surgem sob a forma de relatos religiosos sobre as origens e finalidades da vida e, assim, servem como fio condutor para grande parte da sociedade.

Neste sentido, segundo Danielle Pitta, o mito é um relato fundante de uma cultura, fornecendo ainda modelos de comportamentos sociais e permitin-

do a construção individual e coletiva da identidade (PITTA, 2005, p. 18), consequentemente, o mito é um código de comportamento social.

Em *Mad Max: estrada da fúria*, a própria narrativa ou película, pode ser lida como um mito que se faz presente como um condutor de normas e valores, neste contexto, para a alienação dos “súditos” de Immortan Joe: a promessa de um paraíso para os guerreiros bravos e corajosos leva-nos a crer em “semelhanças” com narrativas religiosas existentes, tais como a islâmica, em que os heróis muçulmanos teriam um paraíso celestial com dezenas de virgens.

O paraíso ou o céu é, ele mesmo, um arquétipo em que o tempo e espaço denotam evasão, o lugar do transcendental, das essências, daquilo que “é”, dos deuses, dos mercedores, desse modo, o paraíso é um conceito, um arquétipo que parte das ideias ascensionais, do gesto da subida, ideias estas concebidas e erguidas contra o tempo e a morte como demonstra Durand.

Temos, portanto, aqui a presença do arquétipo do paraíso que é representado simbolicamente de diversas formas sob a égide das diferentes culturas. No filme em questão, o paraíso é a terra de Valhalla, reino prometido para os bravos homens de Immortan Joe, guerreiros que abraçam a morte como uma amiga e, consequentemente, como um descanso.

O mito narrado na película apresenta aos guerreiros a possibilidade de reconhecimento e glória somente destinados àqueles que atravessarem os portões do paraíso Valhalla, sendo assim, uma oportunidade de fuga da terra seca e sem vida, a qual eles têm contato diretamente.

Essa alienação provocada pelo mito reforça o poder exercido por Immortan Joe, criando, desse modo, uma legião de “meninos de guerra” dispostos a morrerem por ele. Seus meninos de guerra, seus heróis que lutam contra o destino e a morte.

O questionamento do poder de Immortan Joe revela a fragilidade e a loucura nesse líder – a loucura, ela também um arquétipo, o inverso absoluto da razão, que ganha sentidos diferentes a depender da cultura em que se expressa – provocadas com a fuga de suas parideiras, mulheres que são sua

propriedade e servem para reproduzir sua linhagem, mantendo, assim, o domínio em seu território.

Frame 7: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

Mesmo sendo um líder tirano, Immortan Joe é apresentado ao espectador como um decrépito velho, suas verrugas e feridas mostram sua fragilidade em contraponto com sua imagem de chefe – eis aqui um outro arquétipo, o do chefe, aquele que é percebido como o centro e a fonte das narrativas societais.

A loucura, de acordo com Durand, relacionada ao contexto nictomórfico, análogo à escuridão e às trevas, todavia, da razão, encarnada no arquétipo do Rei cego, análogo do Rei louco, caduco, enfermo da consciência, o louco, o degradado, o fantasma.

Com essa ambivalência imagética encarnada num líder decrépito, chefe e louco, dois arquétipos contraditórios num só personagem: o do chefe, que representa o líder, o “cabeça” e o do louco que se opõe àquele e expressa a escuridão e a perda da razão tão valorizada no chefe, Immortan se aproxima, em humanidade, do resto da população, sendo, dessa maneira, afetado pela radiação como todos os outros, porém, sua persona pública é o que o sobressai perante a população de sua cidadela.

Esta sua condição ambivalente, entre o poder e a loucura, é reforçada sob um outro arquétipo, o arquétipo do alto o que lhe confere soberania e tudo aquilo que está relacionado ao que é intangível, intocável, supostamente imortal, quase divino, ou seja, Immortan Joe, é simbolizado e percebido pelo povo que o segue, misticamente.

Frame 8: Mad Max: estrada da fúria.



Fonte: Miller, 2015.

Assumindo o papel de governante, sua superioridade mística fica evidente não só diante da população da cidadela, como também de seus guerreiros, sendo recebido com reverência e respeito, Immortan assume o papel de narrador do mito, um instrumento de controle e alienação: o rei, o sacerdote e o juiz em uma só pessoa, todas imagens ascensionais, relacionadas ao poder e à elevação, à demarcação da diferença dos “outros” abaixo dele.

A angústia presente na população, perante sua imagem, demarcando ainda mais esta oposição é expressa através de símbolos da animalização do ser humano, seja na forma de amontoação – o que parece aproximar-se de uma simbologia teriomórfica, em seu fervilhamento, como metáfora da pequenez e/ou insignificância dessas pessoas desprovidas, por estas condições, de sua humanidade – ou de ter sua essência reduzida às suas simples estruturas básicas.

Durand além de perceber uma polarização das imagens, nos mostra alguns semblantes na construção dos símbolos imagéticos, dentre eles, a animalidade, de forma angustiante, presente na película sob a forma como as pessoas, os sobreviventes pós-caos são representados.

A animalidade desse povo controlado por Immortan é retratada no fervilhamento visual da população – desumanizada e animalizada –, amontoadada de forma caótica em busca de suprimentos básicos como a água, a humanização se reduz a um amontoado de pessoas animalizadas em busca de um bem-estar temporário.

Frame 9: Mad Max: estrada da fúria.



Fonte: Miller, 2015.

Além dessas condições, há ainda a simbolização do pertencimento a Immortan, em que toda a sua propriedade tem sua marca, assim como um gado que é marcado a fogo com a marca do dono. Isso fica evidente quando a personagem Imperatriz Furiosa nos é apresentada; sua primeira imagem são suas costas mostrando a marca de Immortan, como sendo seu dono.

Frame 10: Mad Max: estrada da fúria.



Fonte: Miller, 2015.

Além do pertencimento a Immortan, fica evidente a posição de atividade da Imperatriz, mostrando um contraste entre ela e as outras personagens femininas. Enquanto as outras mulheres são utilizadas para a reprodução ou extração de leite de mãe (arquétipo da mãe), Furiosa é descrita como uma heroína (o herói é um arquétipo) que dirige a máquina de guerra, um caminhão tanque utilizado no transporte de suprimentos.

Com isso vemos um contraste na forma em que o feminino é abordado no filme, mostrando mulheres submissas e passivas diante do poder de seu líder, reduzidas à sua biologia e uma outra que questiona não só esse poder, como também todo o sistema político criado por seu líder, nos apresentando assim uma dualidade na forma como o feminino é trabalhado.

Essa dualidade na representação do feminino é reforçada na forma em que as personagens nos são apresentadas. Se por um lado temos uma passividade e “fragilidade” feminina oriunda das parideiras e das mães de leite – neste caso, a presença do arquétipo da mãe, universalmente tidas como representantes da doação, do acolhimento e do amor incondicional –, escravizadas, por outro, temos uma força e atividade provindas de uma mulher guerreira.

Esta diferenciação se reflete na caracterização de ambas as personagens; as parideiras são apresentadas de forma frágil e sublime em contraste

com o ambiente ao seu redor, como propriedades de reprodução, ficando evidente essa “atividade” nos cintos de castidades com a marca de Immortan; as mães de leite são meros seres que servem para a extração de leite, sendo caracterizadas como “objetos” básicos para o funcionamento de um sistema, contrastando com a fragilidade presente em suas posturas e o ambiente ao seu redor que é escuro e sombrio.

Como forma ativa de caracterização da Imperatriz Furiosa, temos a máquina de guerra como uma extensão de seu corpo, a fragilidade presente nos outros personagens femininos não se faz presente na Imperatriz, além de nos ser apresentada como uma personagem de posição mais ativa que as outras mulheres da cidadela, a Imperatriz nos mostra uma “máscara” que cobre suas verdadeiras intenções perante Immortan Joe.

Como forma sutil de representar e esconder suas intenções temos, em sua caracterização, seu rosto pintado com graxa, nos mostrando não só essa máscara como também mais uma forma de conectar a Imperatriz com seu veículo.

Frames 11 a 14: Mad Max: estrada da fúria.



Fonte: Miller, 2015.

Ações são tomadas a partir de ideias. Imaginar é um ato não só de criação, como também de rebeldia. Como nos foi apresentado na película, uma

simples ideia, pode derrubar um sistema, desde as frases na casa das parideiras, ao questionamento do mito de Valhalla, as ideias têm força, a imaginação cria um mundo e também o destrói.

7 As recorrências desde a trilogia até Mad Max: estrada da fúria

FILME	ELEMENTO	CLASSIFICAÇÃO
Mad Max	Carro Estrada	Símbolo Teriomórfico Símbolo Nictomórfico e Catamórfico
Mad Max 2: a caçada continua	Máscara Crânio	Símbolo Nictomórfico Símbolo Catamórfico e Ascensional
Mad Max: além da cúpula do trovão	População amontoadada Luz	Símbolo Teriomórfico Arquétipo
Mad Max: estrada da fúria	Paraíso Garotos de guerra Immortan Joe Alto População amontoadada Parideiras e amas de leite Imperatriz Furiosa	Arquétipo Arquétipo herói Arquétipo louco/chefe Arquétipo Símbolo Teriomórfico Arquétipo da mãe Arquétipo do herói.

O quadro acima traz as principais recorrências imagéticas desde a trilogia ao filme Mad Max: estrada de fúria. Todos os símbolos e arquétipos relacionados aos três primeiros filmes também constam da película “estrada de fúria”: o carro e a estrada; a máscara e o crânio; a população amontoadada e a luz – todos eles realçam a predominância da organização das imagens no Regime Diurno da Imagem, aquele que divide o universo em opostos, o regime da dualidade que resulta na estrutura heróica do imaginário, cuja maior peculiaridade é a angústia e a luta humana contra o destino e a morte.

Paraíso – arquétipo da simbologia ascensional

Guerreiros/ herói – arquétipo da simbologia diairética

Immortan – louco/ chefe – símbolo nictomórfico / arquétipo da espectro ascensional

Alto - arquétipo do espectro ascensional

População amontoadada – símbolo teriomórfico

Parideiras e amas de leite - arquétipo da mãe, regime noturno da imagem, estrutura mística.

Furiosa (mulher guerreira) – arquétipo do espectro diarético.

8 Estrada da fúria: as recorrências sob o olhar do design

Após o levantamento e análise do imaginário na película, o próximo passo é estudar a obra cinematográfica, procurando assim, ao longo deste capítulo fazer um levantamento gráfico das recorrências simbólicas presentes na obra.

Revisitaremos conceitos e abordagens utilizadas na trilogia Mad Max, com o intuito de apresentar neste capítulo a abordagem da simbologia presente na narrativa. Para tal, serão utilizados como arcabouço os novos fundamentos do design, propostos por Lupton e Phillips.

Em sua obra Novos Fundamentos do design, Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips propõem uma volta aos princípios fundamentais da escola Bauhaus, princípios estes que ajudaram a montar a estrutura intelectual do profissional de design na contemporaneidade:

A ideia de buscar um arcabouço comum no qual inventar e organizar conteúdo visual remonta às origens do design gráfico moderno. Nos anos 1920 instituições como a Bauhaus (...) exploravam o design como uma “linguagem da visão”, universal e baseada na percepção (...).(LUPTON e PHILLIPS, 2008, p. 08).

A Bauhaus inspirou novos pensadores do design que adaptaram suas ideias junto com os avanços que surgiam com as novas mídias e materiais (LUPTON e PHILLIPS, 2008, p. 08), neste sentido, a transparência e a utilização de camadas são exemplos dessas novas tecnologias, principalmente no âmbito da informática. Ressalte-se que esta análise se dará sob os conceitos desses novos fundamentos gráficos (visuais) transpondo entre o design gráfico e o design de produção.

As imagens apresentadas neste capítulo seguem a ordem cronológica da película.

Nesta película, como nas anteriores, Max é apresentado ao público a partir de um plano aberto, em que ele está em companhia de seu veículo – como foi observado no capítulo referente às recorrências da trilogia, esta forma

de apresentação do personagem está relacionada com o fato de Max ser uma espécie de cavaleiro errante, um guerreiro solitário.

Recorrência simbólica do deserto/estrada.

frame 15: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

O frame capturado nos mostra Max, a estrada e o carro que buscam denotar todas as angústias perante o destino e a morte vividas pelo herói, em catamorfismos, nictomorfismos e teriomorfismos, detalhados anteriormente.

O recorte é feito a partir de um plano aberto, em geral, o plano aberto é utilizado para mostrar cenas localizadas em exteriores ou interiores amplos, mostrando de uma só vez o espaço da ação (RODRIGUES, 2007, p. 28). Este tipo de enquadramento situa o espectador com relação ao contexto em que a cena se desenrola e a ação do personagem.

Na cena acima, Max é apresentado em um ambiente desértico, árido e sem vida -- nela, os elementos são dispostos de forma hierárquica, com o carro em primeiro plano, Max em segundo e as montanhas que delimitam os planos seguintes na imagem. Os contornos geográficos que compõem a imagem formam linhas sinuosas e ao mesmo tempo em que delimitam os planos apresen-

tados, revelam sutilmente a vastidão do espaço e, conseqüentemente, da empreitada que o herói da trama.

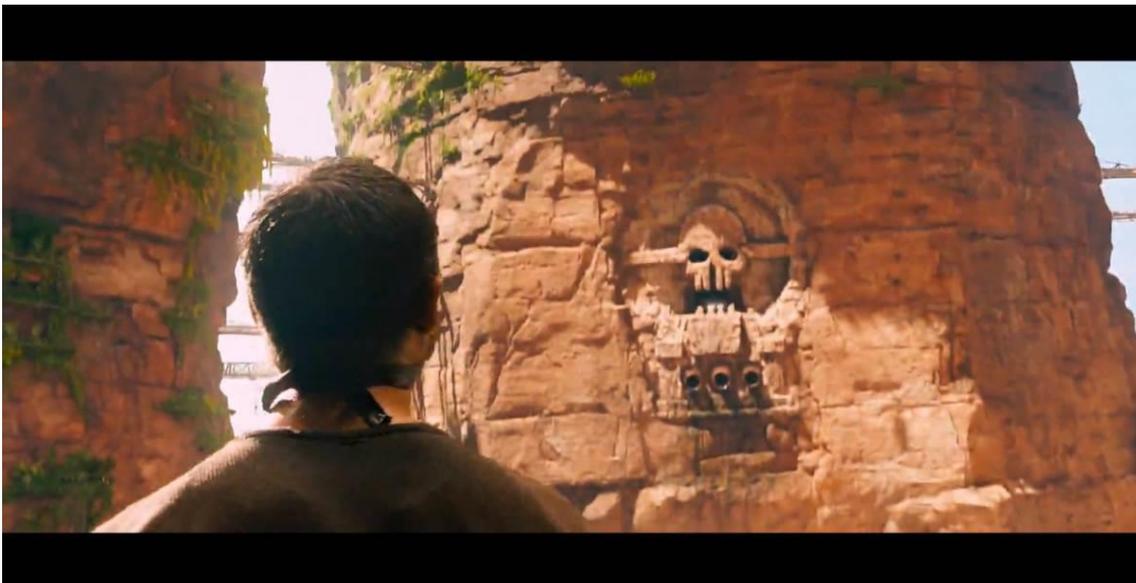
A linha é uma série infinita de pontos. Apresentando comprimento, mas não largura; graficamente existem em muitos pesos – a espessura e a textura, assim como o trajeto da marca, determinam sua presença visual, as linhas multiplicam-se para descrever volumes, planos e texturas (LUPTON e PHILLIPS, p. 16). O plano, por sua vez, é uma superfície contínua que se estende em altura e largura. Um plano é o trajeto de uma linha em movimento; ele é a linha com amplitude, formas são planos com limites. Um plano pode ser sólido ou perfurado, opaco ou transparente, rugoso ou liso (LUPTON e PHILLIPS, p. 18).

Fundamentos: **linha, plano**, hierarquia.

Após ser capturado pelos soldados de Immortan Joe, Max é levado à cidadela, local de domínio de Immortan onde sua lei prevalece e seus súditos se curvam perante ele.

Recorrência simbólica do crânio.

frame 16: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

Após ser levado à cidadela, Max é limpo e marcado com suas informações com relação ao tipo sanguíneo e outras informações básicas, porém, Max

foge quando tentam marcá-lo a fogo e, em sua fuga, ele se depara com a entrada dos aposentos de Immortan Joe, a qual leva sua marca: um crânio circundado que forma um volante.

Como visto, o crânio, é símbolo catamórfico (da queda e da morte) e ao mesmo tempo, ascensional, por conter o conhecimento, não é à toa, portanto, que, para Immortan Joe, essa entrada serve como palco para seus discursos, para Max, por outro lado, ela designa uma espécie de entrada ou portal dos infernos, do mundo inferior ou dos mortos.

A câmera sobre o ombro utilizada nesta imagem coloca o espectador em companhia de Max, possibilitando-lhe assim, o acesso a uma perspectiva subjetivamente aproximada a do personagem.

Graficamente falando, além dos tons terrosos, verdes e azuis na imagem, é observada a textura da montanha, que apresenta linhas horizontais, verticais e algumas diagonais, formando ao longo da montanha uma textura irregular a qual é obstruída pelo símbolo do crânio centralizado na imagem, símbolo este formado por um círculo dividido horizontalmente por uma reta que liga a caveira ao círculo, além de apresentar em sua construção pontos.

O ponto é uma das unidades mínimas para a composição de qualquer grafismo. O ponto geometricamente falando, é um par de coordenadas (x, y) , não possuindo massa alguma. De forma gráfica, um ponto torna-se visível como um sinal, uma marca (LUPTON e PHILLIPS, p. 14). Pontos são utilizados por designers na composição de texturas, ícones, gráficos, padrões, diagramas, animações, etc. e podem ser representados por um grafismo mínimo, como também por um agrupamento de elementos visuais. Em tipografia, o ponto representa uma parada, um elemento finito de uma série (LUPTON e PHILLIPS, p. 14).

Caracteres em uma página são pontos que se agrupam de forma horizontal para formar linhas, que por sua vez acabam se transformando em uma textura ao formar a mancha gráfica de uma folha. O agrupamento de pontos de diversos tamanhos acaba por formar uma textura visual, criando profundidade, tons mais escuros, ou ainda limites gráficos em um plano. Na imagem em

questão, os pontos se apresentam nos olhos da caveira, como também nos canos que jorram água para a população da cidadela.

Fundamentos: **ponto**, textura, cor, enquadramento.

Enquanto Immortan Joe caminha até a abertura na montanha, a câmera nos mostra o lago que há no interior da montanha, está água é utilizada por Immortan como uma forma de controlar a população, além de representar seu poder perante seus súditos. Com isso fica evidente o contraste presente entre a população da cidadela e Immortan Joe.

Em sua caracterização, Immortan apresenta uma máscara a qual serve como máscara de oxigênio, porém, em sua constituição, a máscara representa o crânio de uma caveira, além da máscara Immortan possui uma armadura que se assemelha a um exoesqueleto, a qual é adornada com medalhas de honraria militar. Sua palidez contrasta com os tons do ambiente e de seus servos, mostrando deste modo um distanciamento de sua figura em relação aos outros.

Recorrência simbólica da máscara.

frame 17: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

O frame capturado mostra Immortan Joe sendo escoltado por Rictus Erectus (seu filho), e dois servos. Immortan aparece ao centro como destaque

na imagem, Rictus apresenta-se como seu braço direito, e seus dois servos como uma espécie de escolta. Ao fundo, em segundo plano, temos o lago da cidadela e as engrenagens utilizadas para bombear a água.

Aqui Immortan representa toda a sua autoridade – o arquétipo do chefe – e toda a sua loucura – simbologia nictomórfica para a ausência de luz, como razão, insanidade esta endossada no uso da máscara que, como visto anteriormente, denota ambiguidades e um reflexo de intenções não reveladas, mais uma vez a expressão do espectro nictomórfico.

A disposição dos personagens cria uma hierarquia, realçando o poder, a autoridade na construção do frame, Immortan assume, deste modo, o papel de destaque, como líder e governante sendo posicionado ao centro da imagem, Rictus como braço direito ocupa uma posição próxima à sua e os seus servos apresentam-se à frente como um escudo, ou peões de xadrez.

Definido como uma ordem de importância dentro de um grupo social ou num corpo de texto (LUPTON e PHILLIPS, p. 115), a hierarquia se expressa através de um sistema nominal, mas, também pode ser expressa visualmente, por intermédio da variação de cor, escala, tonalidades, espaçamento ou posicionamento, desse modo, o designer pode expressar uma ordem visual, controlando a transmissão e o impacto da mensagem.

Sem a utilização da hierarquia, a comunicação gráfica fica confusa dificultando a navegação (LUPTON e PHILLIPS, p. 115). A hierarquia apresenta-se no design através da construção da ordem dos elementos visuais, sendo planejada pelo designer, ela pode ser simples ou complexa, rigorosa ou flexível; qualquer que seja a finalidade e abordagem, a hierarquia emprega de forma inequívoca, marcas visíveis de separação na mudança de um nível para o outro.

No design interativo (digital) essa hierarquia é construída através de links que guiam o usuário durante a navegação (LUPTON e PHILLIPS, p. 115).

Fundamentos: **hierarquia**, plano, cor.

Após o discurso de Immortan, a Imperatriz Furiosa sai em sua missão que tem como objetivo levar leite materno para a Vila Gasolina e trocar esse produto por combustível, porém, os planos de Furiosa são outros.

Recorrência simbólica da máscara e caveira.

frame 18: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

A imagem nos mostra a Imperatriz Furiosa a partir de um close, também conhecido como primeiríssimo plano, que mostra o rosto inteiro do personagem, do ombro para cima, definindo a carga dramática do ator (RODRIGUES, 2007, p. 30). Furiosa, guerreira, heroína, está preparada para a luta, personagem arquetípica na luta entre o bem e o mal.

Com este enquadramento, o diretor parece chamar o espectador à cumplicidade, aproximando-o da personagem, de modo que pode vir a observar sua feição e possíveis movimentos sutis que venham a denotar a sua subjetividade (emoções e afetos), indicando a intenção para a realização de alguma ação.

Na imagem acima, a Imperatriz olha diretamente para o espectador quebrando com isso a quarta parede da imagem, esse olhar sugere além de uma cumplicidade do espectador com relação à cena em desenvolvimento, uma

força da personagem que olha de forma incisiva para o público ao qual observa os abusos de Immortan Joe de forma passiva. É possível também observar que o interior da cabine da máquina de guerra apresenta em seu teto uma padronagem com a marca de Immortan.

A ornamentação sempre esteve presente na história da humanidade, gerando ao longo do tempo padronagens que são encontradas em diversas culturas.

Para a criação desses padrões, linhas, pontos, grids e faixas estruturam o esqueleto por trás de diversas possibilidades de desenhos (LUPTON e PHILLIPS, p. 185). Essas estruturas geométricas são utilizadas por designers para compor uma vasta gama de combinações, criando padrões visuais que evoluem de acordo com o tempo, cultura e intenção do desenvolvedor; sendo uma possibilidade de imersão em culturas diversificadas, dialogando através do tempo.

A padronagem tem uma forte ligação com as ornamentações do século XIX, porém foi renegada pelos designers do século XX, que abriram mão dessas ornamentações em prol da simplicidade. Com o avanço da tecnologia, trabalhos envolvendo padronagens têm sido mais frequentes, sendo utilizadas técnicas variadas que vão desde a elaboração da padronagem de forma digital até o desenvolvimento manual desses padrões.

Fundamentos: **padronagem**, textura, enquadramento.

Ao descobrir a fuga de suas parideiras, Immortan convoca seus guerreiros para uma perseguição à Imperatriz Furiosa, com o intuito de reaver suas esposas, mediante isso, os garotos de guerra preparam-se para a batalha.

Recorrência simbólica da luz.

frame 19: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

O frame capturado revela Slit indo pegar um volante junto com os outros garotos de guerra; nele, há um altar à Immortan Joe, formado por volantes que estão abaixo de sua marca. Os garotos de guerra são uma referência aos pilotos Kamikaze, pilotos suicidas. A disposição dos volantes de forma amontoada cria uma textura irregular, contrastando com a luz que ilumina o altar, contrastando com o ambiente escuro.

Com o feixe de luz, do espectro ascensional, cria-se a impressão de um contato ou uma comunicação com um plano espiritual elevado – com uma iluminação no volante maior, destacando os olhos da caveira, fazendo com que neste momento ela ganhe vida e observe os pilotos suicidas preparando-se para a batalha. Há ainda a disposição dos personagens na imagem de modo há criar um equilíbrio visual.

A transparência é utilizada por designers, para criar imagens densas e sedimentadas (LUPTON e PHILLIPS, p. 147) e pode ser entendida como uma opacidade que determinado material gráfico ou produto reproduz.

A transparência pode ser utilizada para enfatizar valores ou adicionar complexidade ao permitir que camadas se misturem e se confundam; quando utilizada de maneira consciente e bem planejada a transparência contribui para criar um fascínio visual em um trabalho gráfico (LUPTON e PHILLIPS, p. 147).

No cinema, a transparência geralmente surge ao se sobrepor imagens em uma troca de cenas, ou quando há um fade in ou fade out.

De acordo com Lupton e Phillips, a transparência assume a posição de um elemento ativo quando seu valor está entre zero e cem por cento (2008, p. 147), no frame em questão a transparência se dá através do feixe de luz, que adiciona ao ambiente uma camada translúcida.

De acordo com Lupton e Phillips, a textura é o elemento tátil das superfícies e substâncias (2008, p. 53). As texturas são uma porta de entrada para as sensações táteis e visuais – é através do toque que podemos distinguir materiais, superfícies, ambientes – e, assim, nos ajudam a entender o ambiente que nos cerca, realizando-se sob as formas visual e tátil.

No âmbito do design, as texturas, em sua grade maioria, se apresentam de forma gráfica (visual), sendo muitas vezes, não passível da experimentação física do observador, tendo apenas um teor ótico como representação (LUP-
TON e PHILLIPS, p. 53), desse modo, não se restringindo apenas à forma tátil, ou natural (plantas, pedras, etc.), as texturas podem ser obtidas pela mão, câmera, pelo computador ou códigos.

O designer utiliza as texturas para estabelecer uma aura específica, reforçando um ponto de vista ou expressando uma sensação de aparência física. Lupton e Phillips citam ainda que a beleza da textura no design se encontra, com frequência, na pregnância de sua justaposição ou contraste: espinhosa/lisa, pegajosa/seca, rugosa/macia, dentre outras (2008, p. 53), neste sentido, o designer tem uma grande liberdade de utilizar as texturas e suas combinações, criando contrastes ou trabalhando com hierarquias em sua composição.

Fundamentos: **transparência, textura**, equilíbrio.

Durante a perseguição à Imperatriz Furiosa, Immortan se utiliza de todo o seu poderio de guerra para tentar recuperar suas esposas, em um momento, nessa perseguição, a câmera aproxima-se de Immortan, revelando toda a insanidade do personagem.

Recorrência simbólica da caveira.

frame 20: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

A imagem nos mostra Immortan Joe através do para-brisa de seu veículo; com este posicionamento da câmera temos uma visão aproximada de seu rosto. Neste momento de frenesi e loucura, Immortan exibe um brilho em seu olhar – associado ao “sorriso” da máscara a face de Immortan revela seus afetos.

A imagem em si apresenta um equilíbrio devido ao enquadramento o qual posiciona Immortan Joe ao centro da imagem, o que causa uma proporção visual em relação à disposição dos outros elementos presentes no frame.

O equilíbrio, como componente visual, é uma condição humana fundamental, sendo um conforto estimado em nossa cultura, não surpreende que nossa relação com o equilíbrio tenha nos capacitado a observar e perceber o equilíbrio ou o desequilíbrio nas coisas à nossa volta (LUPTON e PHILLIPS, p. 29).

O designer faz uso deste elemento em suas composições, como uma forma de estabilizar e estimular os elementos em determinado espaço, isso faz com que percebamos se uma composição está mal organizada esteticamente,

com elementos próximos demais ou separados demais, fazendo com que a relação do ponto em questão esteja mal localizada com o espaço negativo da composição. De acordo com Lupton e Phillips, o equilíbrio visual acontece quando o peso de uma ou mais coisas está distribuído igualmente ou proporcionalmente no espaço (2008, p. 29).

O equilíbrio pode ser causado tanto pela simetria como pela assimetria. No frame em questão, o equilíbrio é provocado pelo uso da simetria que é exercida no eixo central da imagem que distribui de forma igualitária os pesos dos elementos visuais em ambos os lados, dispondo os elementos de uma forma espelhada.

O enquadramento é entendido com um limite e os limites estão intimamente ligados à nossa percepção visual e são praticamente impossíveis de serem anulados, seja em um outdoor à beira da estrada, que tem seu limite gerado pela natureza ao seu redor ou uma fotografia que apresenta uma margem de segurança, seja ainda por molduras de quadros ou o contorno de uma figura, telas de dispositivos móveis, janelas de uma casa, uma xícara posicionada sobre um pires, a mancha gráfica de uma página, todos são exemplos de limites cotidianos; os limites estão, portanto, presentes de diversas formas ao nosso redor. Recortes, contornos, margens e legendas são recursos essenciais do design gráfico (LUPTON e PHILLIPS, p. 101).

O enquadramento é, portanto, o que viabiliza o entendimento de determinada imagem ou objeto, essa “moldura” é sujeita ao conteúdo que envolve, sendo assim, uma parte que desaparece à medida que o foco passa para a obra que está sendo moldada.

De acordo com Lupton e Phillips, o enquadramento faz parte da constituição fundamental do design gráfico, sendo em seu íntimo um dos atos mais persistentes, inevitáveis e infinitamente variáveis efetuados pelo designer (2008, p. 101).

O frame em questão é, portanto, ocasionado por um enquadramento forçado, a partir de uma delimitação provocada pelos limites do para-brisa. Esse tipo de enquadramento direciona a visão do espectador diretamente para o

ambiente em que se desenrola a ação, colocando Immortan Joe como principal elemento visual da cena. Além desse limite, formado pela delimitação do parabrisa, há ainda o limite constituído pela tela do cinema, direcionando ainda mais o olhar do espectador para o que o diretor pretende evidenciar.

Fundamentos: **equilíbrio, simetria, enquadramento.**

Após a morte de uma de suas parideiras, Immortan continua sua perseguição à Imperatriz Furiosa, acompanhado por seu comboio de guerra.

Recorrência simbólica da estrada e comboio guiado por um chefe.

frame 21: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

Na captura obtida, vemos o comboio de Guerra que traz, ao centro, Immortan Joe em uma posição de destaque. Para simbolizar a passagem do tempo durante esta cena, foi realizado um time-lapse no movimento produzido pelas nuvens.

Segundo Lupton e Phillips, o tempo e o movimento são conceitos que estão fortemente conectados (2008, p. 2015). Por sua dependência do conceito de espaço, o tempo e o movimento se entrelaçam, o movimento é um tipo de mudança espacial e toda mudança é ocasionada através do tempo percorrido

especialmente. Qualquer imagem ou grafismo que se move está, portanto, operando tanto de forma espacial, como também temporal.

No âmbito do design, esse fundamento é trabalhado intensamente desde o cinema às animações, isso ocorre devido ao modo como os frames são dispostos de forma retilínea, fazendo com que as imagens, capturadas ao serem projetadas a uma determinada velocidade, criem a sensação de movimento, desse modo, temos a impressão que a guerra se aproxima.

Qualquer imagem estática possui um movimento implícito (LUPTON e PHILLIPS, p. 215), sendo assim, o design não faz uso apenas de imagens dinâmicas como suporte para transmitir a sensação de tempo e movimento; as imagens estáticas também transmitem essa ideia de movimento, sensação que é obtida através da sobreposição de imagens com certo estado de transparência, podendo indicar que o modelo está em movimento. Do mesmo modo, quando se é capturado o movimento em uma fotografia, seja de objetos ou pontos de luz, cria-se um grafismo que também corresponde ao movimento feito durante a captura.

O frame capturado transmite o conceito de tempo e movimento caracterizado por alguns fatores, como o time-lapse nas nuvens, a angulação da poeira produzida pelos veículos e, ainda, o posicionamento das bandeirolas do carro de Immortan Joe que, devido à aceleração do veículo, tem seu movimento produzido.

Fundamentos: **tempo e movimento**, ritmo, enquadramento.

Em sua busca pelo vale verde, Furiosa chega a um local infértil. Este local futuramente é descoberto como o vale verde uma terra antes fértil e habitada pelas mães, e que agora se encontra sem vida.

Recorrência simbólica da estrada.

frame 22: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

A cena se passa em um ambiente inóspito, durante a noite. O frame capturado nos mostra a Imperatriz Furiosa e as esposas no interior da máquina de guerra. O tom de azul presente na maior parte do frame contrasta fortemente com o tom alaranjado produzido pela lamparina que ilumina as parideiras.

A cor é um recurso que exprime diversas sensações ao espectador, além de sua função visual, a cor é relacionada ao sentido da audição, através de termos como escala cromática que exprime a sequência de tons e semitons; além do uso de expressões como tons vibrantes, gritantes. Por ser um recurso que transmite informação, o designer pode destacar um objeto ou um grafismo a partir das variações de tons, matizes e contrastes; como também disfarçar esse mesmo objeto, fazendo o uso de tons próximos em uma combinação do círculo cromático.

A cor envolve um fenômeno ótico, em que a luz incide sobre o objeto e o mesmo reflete essa luz. A quantidade de luz que atinge o objeto vai determinar a intensidade da cor a qual o objeto será percebido. As cores podem parecer diferentes ao lado de outras; um exemplo disso é o frame em questão, a utilização de cores em tons diferentes, faz com que haja um contraste de tons na imagem, porém, se a luz emitida pela lamparina apresentasse um tom mais

frio, o contraste não existiria da forma como nos é apresentado, ou seja, o peso do azul na cena teria um menor impacto visual.

Além das nuances visuais, é de grande importância o designer conhecer as diferentes conotações que as cores assumem em diferentes culturas. Como exemplos disso, temos o vermelho utilizado pelas noivas no Japão, que é considerado extravagante e erótico na Europa e Américas; ou o branco que representa virgindade e pureza no Ocidente, é utilizado como a cor que representa o luto em determinadas culturas orientais (LUPTON e PHILLIPS, p. 71).

Fundamentos: **cor**, enquadramento.

Ao derrotar Immortan Joe, Furiosa retorna à cidadela acompanhada das parideiras e Max. Com a morte de Immortan Joe, fica evidente o líder alegórico e fraco que ele era; ao qual usava o medo como artifício para controlar a população da cidadela e os seus servos.

Com a queda do regime imposto por Immortan, a cidadela vê uma centelha de esperança surgir e mudanças ocorrem imediatamente após esse acontecimento.

Recorrência simbólica do crânio.

frame 23: Mad Max: estrada da fúria



Fonte: Miller, 2015

O frame capturado mostra a cidadela em um grande plano geral, a água que antes era usada por Immortan Joe como forma de controlar a população, agora jorra de forma abundante para a população. A caveira que antes era um símbolo a se temer, e agouro de morte, agora passa a ser um símbolo de vida e renovação para a população da cidadela que se amontoa para conseguir um pouco do líquido precioso.

Devido ao grande plano geral, vemos a grandiosidade do território antes dominado por Immortan Joe, a população torna-se pequenos pontos diante da imensidão presente nas montanhas que compõem a cidadela.

Com diferentes definições, a escala pode modificar seu significado de acordo com a área de conhecimento que a está utilizando, para os músicos existe a escala tonal, para físicos existe uma escala para medição de grandezas, dentre outros, no desenho técnico a escala assume uma conotação de medida, de modo a representar objetos, prédios, estruturas preservando sua proporção.

No design, a escala pode atuar tanto objetivamente como subjetivamente referindo-se às dimensões exatas de um objeto físico ou à representação exata das dimensões de um objeto em relação ao que ela representa, a escala atua de modo objetivo, porém, subjetivamente, ela está relacionada com a impressão que alguém tem do tamanho do objeto (LUPTON e PHILLIPS, p. 41).

Na representação, portanto, de um objeto de modo em que suas medidas sejam proporcionalmente equivalentes ao objeto real, como por exemplo, mapas, a escala atua de forma objetiva; por outro lado, subjetivamente, a escala atua de forma a depender do contexto do objeto com o espectador, assim, um livro ou um ambiente podem parecer infinitamente grandes ou bastante pequenos, dependendo do contexto e da nossa relação com eles.

O designer pode fazer o uso da escala em uma composição gráfica, atraindo destaque ou não, dependendo de como vai trabalhar os elementos em sua composição. Elementos que apresentam o mesmo tamanho tendem a adquirir uma monotonia, devido à ausência de dinamismo na composição; assim

como elementos de diferentes medidas, podem vir a acrescentar dinamismo e profundidade à peça gráfica.

Segundo Lupton e Phillips, a escala pode depender do contexto ao qual está inserida; um pedaço de papel qualquer pode conter letras e imagens que pareçam extrapolar seus limites ou um ponto em uma superfície grande, pode roubar a atenção do espaço ao seu redor (2008, p. 41).

Objetos pequenos, que estão localizados próximos ao observador tendem a parecer maiores e objetos de medidas grandes que estão localizados distantes do espectador, parecem menores, gerando uma ilusão de ótica.

Fundamentos: **escala**, enquadramento, textura.

Diante desta análise, percebe-se como o cinema faz uso de fundamentos de design para a criação de sua estrutura gráfica e imagética (fotografia). Mostrando dessa forma, como o design se faz presente de forma ativa na construção de uma narrativa cinematográfica, atribuindo sentidos ao enredo.

9 Considerações finais

Os estudos em design, em sua grande maioria envolvem uma objetividade cuja origem e percurso metodológico é, tradicionalmente, a realização dos métodos cartesianos de análise, que isolam o objeto de estudo e o analisam, paradoxalmente, em destaque do contexto em que está inserido.

O método de análise da semiótica, mais comumente utilizado para o estudo dos signos em design, apesar de sua comprovada relevância histórica e científica, pode dar, sim, lugar a outras possibilidades como a Teoria do Imaginário caminho epistemológico e metodológico tão relevante e fecundo quanto.

Como exemplo disso, vimos, para a análise da trilogia Mad Max, bem como da película Mad Max: Estrada de fúria, que a Teoria do Imaginário se apresentou como uma forte ferramenta, a começar pela discussão da construção imagética e simbólica como um fator próprio do humano universal. Tendo-se em vista essa compreensão, em todas as imagens vê-se aspectos simultânea e hibridamente locais/ culturais e universais, além disso, podemos contemplar no exercício da leitura imagética, o cruzamento dos trajetos antropológicos do diretor e os nossos próprios trajetos, fator este que evidencia o posicionamento não cartesiano desta Teoria.

O ser humano se vale deste trajeto antropológico para atribuir significados a imagens e objetos, significados que vão, de fato, além da funcionalidade, isso se dá não somente pela subjetividade individual humana, mas, de acordo com a Teoria do Imaginário pela bacia semântica que dá suporte e alimenta tudo isso, bem como as intimações biológicas presentes nesse processo. Neste sentido, não considerar toda essa complexidade ao contemplar-se uma imagem seria mesmo como negar a condição criadora de sentidos do ser humano.

O cinema, assim como o imaginário é uma área que faz uso amplamente desta complexa criação para atribuir sentido às suas obras, remetendo a imagens que estão nesta bacia semântica universal e, certamente por isso, logra tanto sucesso ao tocar e emocionar pessoas de tão diferentes culturas e partes do planeta.

Por tudo isso, a interdisciplinaridade presente em ambas as áreas, o cinema e o Imaginário, podem e devem dialogar profundamente com o design, criando, assim, um ambiente propício para a evocação e a transmissão de conceitos e símbolos presentes na construção de uma narrativa.

Ao longo deste trabalho, procuramos aliar a Teoria do Imaginário e o Design como instrumentos teóricos e metodológicos complementares na leitura e no trabalho com o cinema, demonstrando não somente a viabilidade, mas, toda a fecundidade que este tipo de diálogo poderá vir a propiciar.

Por intermédio desse exercício, vimos como o criador da trilogia Mad Max e, mais recentemente, de Mad Max: estrada de fúria, utilizou-se, amplamente, mesmo que de modo inconsciente, de toda uma simbologia e arquetipologia ligadas, hegemonicamente, ao Regime Diurno da imagem, regime das dualidades e bem característico do modus operandi ocidental em que estamos inseridos. Desde a trilogia à película “estrada de fúria”, percebemos uma forte coerência nesta direção: as imagens convergiam fortemente para criar o contexto de confronto com o destino e a morte, percurso do herói, Max.

Mediante tudo isso e de posse dessa compreensão, ressaltamos que é oportuna e necessária uma abertura do design em relação a novos métodos de análise, como o desta Teoria, possibilitando-nos a utilização de métodos não lineares e não reducionistas, alternativos ao pensamento moderno.

Referências

- AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 9. ed. Campinas: Papirus Editora. 2012.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Devaneio**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1988.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Diccionario de los símbolos**. Barcelona: Editorial Herder, 1986.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora, 2002.
- FERREIRA, Agripina Encarnación Alvarez. **Dicionário de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos bachelardianos**. Livro digital. Londrina: Eduel, 2013.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.
- MILLER, George. **Mad Max**. Direção de George Miller. Produção de Byron Kennedy. Warner Bros, 1979.
- MILLER, George. **Mad Max 2: a caçada continua**. Direção de George Miller. Produção de Byron Kennedy. Kennedy Miller, para Warner Bros. Warner Bros, 1981.
- MILLER, George. **Mad Max: além da cúpula do trovão**. Direção de George Miller / George Ogilvie. Produção de George Miller. Kennedy Miller, para Warner Bros. Warner Bros, 1985.
- MILLER, George. **Mad Max: estrada da fúria**. Direção de George Miller. Produção de Doug Mitchell / George Miller / Pj Voeten. Kennedy Miller Mitchel Production, para Warner Bros. Warner Bros, 2015.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. 3. ed. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.