

**Hélder Paulo Cordeiro da
Nóbrega¹**

ORIGAMI: UM CINEMA DE DOBRADURAS

ORIGAMI: A FOLDING CINEMA

ORIGAMI: UN CINÉMA PLIANT

Resumo

Este texto versa sobre o processo criativo de *Origami* (2019), curta-metragem transcriado a partir do microconto *Devir*. O estudo de caso é subsidiado pela Crítica Genética (SALLES, 2008), na teoria da Transcrição (CAMPOS, 2011) e no pensamento de Deleuze acerca da Dobra. Amalgamando o conceito de origami do design para o cinema, obtém-se o *cinema de dobraduras*.

Palavras-chave: Cinema de dobraduras. Origami. Processo Criativo. Transcrição.

Abstract

This text addresses the creative process of the short film *Origami* (2019), transcreated of the micro tale *Devir*. The case study is subsidized by Genetic Criticism (SALLES, 2008), in theory of Transcription (CAMPOS, 2011) and in the thought of Deleuze about the Dobra. Amalgamating the concept of origami from design to cinema, *folding cinema* is obtained.

Keywords: Folding cinema. Origami. Creative process. Transcreation.

Résumé

Ce texte traite du processus créatif du court métrage *Origami* (2019), transcrit à partir du récit *Devir*. L'étude de cas est soutenue par la critique génétique (SALLES, 2008), dans la théorie de la transcréation (CAMPOS, 2011) et la réflexion de Deleuze sur le Pli. De la fusion du concept d'origami avec le cinéma, on obtient le *cinéma du pliage*.

Mots-clés: Cinéma pliant. Origami. Processus créatif. Transcréation.

¹ Pesquisa processos criativos, voltados para a produção que contemplem o liame entre linguagens artísticas em mídias diversificadas. Mestrando em Artes Visuais (PPGAV - UFPB/UFPE). Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/1926911987569403> Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6762-5801> E-mail: heldercinema@gmail.com

1. Introdução

Este artigo trata do processo de criação do curta-metragem *Origami*². O filme³ é resultado de um exercício prático referente à disciplina Realização, pertencente à matriz curricular do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB, ministrada pelo professor e cineasta Carlos Dowling que idealizou o Projeto Afagos. Na atividade trabalhou-se na adaptação de microcontos da obra *Afagos*, de autoria do artista plástico paraibano José Rufino (2015), para curtas-metragens. Dessa forma, foram escolhidos pelos alunos do curso sete microcontos que serviram de base à feitura de oito obras filmicas.

Origami (Brasil/Paraíba, 4' 50", 2019), de Hélder Nóbrega, escolhido para este estudo é um dos curtas-metragens contemplados pelo projeto. Ao assistir o filme, seguido de uma fala de seu realizador, houve a necessidade⁴ de dissertar acerca do seu processo de criação que consta na transcrição do microconto *Devir*. Tal processo criativo é denominado como um *cinema de dobraduras*, por englobar o conceito de origami vindo do design, e sua aplicabilidade no cinema.

Tendo como paradigma teórico uma perspectiva construcionista, este é um estudo de caso, que emprega no método de coleta e de análise, observações, documentos, registros e métodos visuais. Subsidiado pela Crítica Genética de Salles (2008); na teoria da transcrição de Campos (2011) e no conceito de Dobra, definido por Gilles Deleuze (2005; 2005b; 2008; 2013).

Este trabalho não trata de uma análise do produto fílmico finalizado, mas sim do itinerário de seu processo de criação. "A tendência de um percurso é o objeto de estudos de caso, nos quais o propósito da análise é acompanhar e compreender os mecanismos criativos utilizados por um artista específico, para a produção de uma determinada obra" (SALLES, 2007, p.37).

Campos (2011, p.75) relata que escrever quaisquer que seja o assunto, ao exigir uma reflexão, não se trata mais de uma mera inscrição automática e rápida, mas sim de um exercício tradutor idêntico às operações que transmutam um texto de um idioma ao outro.

Para esse autor, tudo o que está no campo das ideias, desde o nosso conhecimento de mundo, referências visuais acumuladas ao longo da vida, bem como as experiências literárias, todos esses elementos, ao se concretizarem em forma de uma escrita, que envolve uma linguagem, é um ato tanto de criação/recriação quanto de tradução, ou seja, uma transcrição.

Dessa forma, é possível compreender o processo de criação através desse conjunto de elucubrações, transportados de forma organizada, do âmbito do pensamento para a escrita, como sendo uma transcrição, justamente por incorporar atos de tradução e recriação. Corroborando com esse pensamento, Salles (2008), importante estudiosa sobre processos criativos, ao discorrer acerca da crítica genética afirma

2 Disponível em: <<https://youtu.be/0jQbkhCUPGo>> Acesso em: 19. Out 2019.

3 O filme supracitado foi realizado pelo autor deste texto, que procura distanciar-se para a efetivação do escrito acerca do objeto de suas pesquisas, processos criativos voltados para a produção, contemplando o liame entre linguagens artísticas, bem como seus possíveis imbricamentos com a diversidade de mídias.

4 Essa foi uma proposta de diversos docentes/pesquisadores que sugeriram que escrevêssemos sobre a nossa experiência exposta neste texto.

que o crítico genético “ao acompanhar diferentes processos, observa-se, na intimidade da criação, um contínuo movimento tradutório (tradução intersemiótica), ou seja, passagem e uma linguagem para a outra” (SALLES, 2008, p. 44).

O cinema é uma arte pluralista, coletiva e interdisciplinar. Subdividido em fazes de planejamento, pesquisa, pré-produção, produção, pós-produção e finalização. Todos esses momentos envolvem, sobretudo, tomar decisões ao longo do processo criativo, em busca de uma totalidade coesa e harmônica. Como a montagem de uma colcha de retalhos, ou as dobras de um origami, uma vez que sua natureza exige uma flexibilidade precisa e inventiva, um dobrar-se e redobrar-se, como diria Deleuze, de forma aproximada ao da mecanicidade do pensamento em seu movimento.

Sendo assim, diante da multidisciplinaridade do fazer artístico que envolve várias etapas e setores criativos que caracterizam o cinema, é possível compreender o processo de criação do curta metragem aludido, amalgamado ao conceito atribuído ao origami pelo designer.

Este trabalho tem por objetivo contribuir com estudos acerca dos processos de criação voltados ao cinema, oriundos de textos criativos na especificidade do microconto, levando em consideração o contexto regional e sociocultural, no qual, tanto a obra transcriada quanto os escritos originais estão interpostos. Este texto discorre sobre um processo criativo definido como *cinema de dobraduras*.

2. A transcrição do microconto para o cinema

A transcrição, teorizada por Campos (2011), entende a tradução dos textos criativos como ações recriadoras. Para traduzir um texto criativo de um idioma para outro é necessário a reconstrução do texto, levando em consideração o contexto cultural no qual aquela escrita foi realizada e para onde será transmutada.

Em outras palavras, é preciso não apenas traduzir a semântica do texto, mas sua visualidade, tendo em mente a sua construção estética, as sonoridades e musicalidades, que propiciam o entendimento do texto como um todo, para o idioma ao qual se destina. Segundo Campos (2011, p.100), “na tradução de um poema, o essencial não é a reconstituição da mensagem, mas a reconstituição do sistema de signos em que está incorporada esta mensagem, da informação estética, não da informação meramente semântica”.

Quando falamos em poesia estamos nos referindo a arte enquanto linguagem em sua vasta gama de manifestações. A vista disso, temos a afirmativa de Dias e Irwin (2011), inspiradas em Sullivan (2000), na qual consta Aristóteles como o primeiro estudioso a tentar solucionar a aparente dicotomia entre arte e filosofia, este filósofo grego “articulou a existência de três tipos de pensamentos: saber (*theoria*), prática (*praxis*) e criação (*poesis*), sendo a poesia incluída no último inclui, assim como as outras maneiras de se fazer arte” (DIAS; IRWIN, 2013, p.126).

Desse modo, o mesmo procedimento transcriador ocorre ao transmutar o meio livro para o meio fílmico, identificando seus signos principais no texto base. Pode-se recriá-lo na linguagem cinematográfica, de maneira que suas informações visuais e sonantes estejam de acordo com a ideia fulcral contida no escrito originário.

Partindo do microconto *Devir*, de José Rufino, até chegar ao curta *Origami*, de

Hélder Nóbrega, observa-se um processo de transcrição da mídia escrita para a fílmica. Tal processo criativo foi subsidiado por outros estudos e conexões embasadas prioritariamente na teoria haroldiana da transcrição, como será demonstrado no transcorrer deste estudo.

3. Dobras deleuzianas

Ao falar sobre origami e/ou dobraduras, percorre-se os escritos de Gilles Deleuze, acerca da Dobra. O filósofo é conhecido pelos estudiosos em cinema devido a importantes contribuições de seu pensamento para a área cinematográfica. Cinema é a imagem em movimento. Todo o pensamento deleuziano é construído em cima do movimento.

No que se refere à transmutação do meio literário para o fílmico, Deleuze afirma que o que faz um cineasta ter vontade de transpor um conto para um filme tem haver com as “ideias em cinema que ressoam com o que o romance apresenta como ideias de um romance” (DELEUZE, 2016, 336). Ou seja, a forma de apresentar uma história no meio fílmico, tem a mesma maneira sedutora do meio literário. O autor complementa seu raciocínio ao dizer: “Tudo tem histórias. A filosofia também conta histórias. Histórias com conceitos. O cinema conta histórias com blocos de movimento e duração” (DELEUZE, 2016, p.334).

Deleuze estudou a Dobra no campo da filosofia. Revendo os escritos de Libinez e Foucault, estabeleceu um esclarecimento sobre o terceiro eixo, o dobramento, que se posiciona externo aos eixos do poder e do saber. Para Deleuze, essa envergadura externa, muito bem explicitada por Foucault, não é um ponto de fuga, mas sim um posicionamento para o enfretamento dos outros eixos.

Deleuze constrói um raciocínio filosófico entre a feitura de suas obras, tais livros são de extrema importância para a compreensão do que seria a Dobra e de como nos relacionamos com ela e através dela.

No livro *A dobra: Leibniz e o barroco*, o autor deixa claro já no início que o barroco não inventou a Dobra. “Ele não inventou essa coisa: há todas as dobras vindas do Oriente, dobras gregas, romanas, românicas, góticas, clássicas...” (DELEUZE, 2005, p.13). Tão pouco a Dobra foi uma invenção de Leibniz. “Mas vejamos: Leibniz mesmo não inventou a noção e a operação da dobra, que se conhecia anteriormente na ciência e nas artes. No entanto, foi o primeiro pensador a “liberar” a dobra, levando-a ao infinito” (DELEUZE, 2008, p.197).

Em termos metafóricos que envolvem sua fisicalidade, a Dobra de Leibniz enfatizada pelo pensamento deleuziano, interessa porque é uma reflexão subsidiada nas artes visuais. “Isso é visível na pintura, onde a autonomia conquistada pelas dobras da veste, que invadem toda a superfície, torna-se um signo simples, mas seguro de uma ruptura com o espaço” (DELEUZE, 2005, p.202).

Mesmo se tratando do barroco, tais reflexões acerca das visualidades possuem sua aplicabilidade aos construtos fotográficos e cinematográficos. Esses dobramentos são o que trazem profundidade, um teor de subjetividade e movimento ao pensamento criador. O conceito deleuziano da Dobra, como foi compreendido e atribuído às necessidades deste estudo, diz respeito aos processos de subjetivação iniciadas

em Libinez e embasadas no pensamento de Foucault. Verificamos isso numa afirmação de Deleuze (2008) sobre o assunto, “sim, essa dobradura da linha é exatamente o que Foucault chama, enfim de “processo de subjetivação”, quando se põe a estudá-la por si mesma” (DELEUZE, 2008, p.140).

No livro *Conversações* de Deleuze (2008) temos o capítulo IV Filosofia, no subcapítulo “Sobre Leibniz”, na quinta pergunta, Robert Maggiori, sugere que a definição da Dobra está no livro *Foucault*, escrito por Deleuze (2005b). Enquanto no livro sobre Leibniz *A Dobra: Leibniz e o barroco*, Deleuze (2005), relata mais a trajetória histórica da filosofia, a fim de entendermos a Dobra. Em resposta à pergunta de Maggiori, Deleuze (2008, p.199) deixa claro que acredita na premissa levantada por seu entrevistador. “Dobras e desdobras, é isso que Foucault descobre em seus últimos livros como sendo a operação própria a uma arte de viver” (DELEUZE, 2008, p.138).

Para Foucault, além da dubiedade do eixo do poder e do saber, existe um terceiro, exterior a esses dois eixos, uma linha, uma arqueadura, uma dobra. “A ideia fundamental de Foucault é a de uma dimensão da subjetividade que deriva do poder e do saber, mas que não depende deles” (DELEUZE, 2008, p.109).

Dessa forma, a Dobra situa-se fora do eixo do poder e do saber numa linha que propõe uma curvatura, é por meio da consciência que nos dobramos em nós mesmos. É nesse lugar situado no plano das subjetividades, que encontramos a área artística e seus profissionais, não num sentido pejorativo de comodismo ou válvula de escape, mas como uma linha de oposição, inclusive para que as outras linhas, ou eixos, possam coexistir.

O lugar da arte é de um eterno enfrentamento por meio de resistência a esses outros dois eixos de tensões. “Há uma afinidade fundamental entre obra de arte e o ato de resistência” (DELEUZE, 2016, p.341). A arte é a única coisa que resiste a morte.

Ao realizar o filme *Origami*, transcriado do microconto *Devir*, devido ao seu processo criativo envolver diversos dobramentos, o realizador relata que sentiu a necessidade de conceituar sua forma de fazer cinema, nesse projeto específico, como um *cinema de dobraduras*.

Compreendendo que tais dobramentos eram realizados com plena consciência de sua presença no mundo, com suas vivências, o seu processo artístico. Num dobrar-se em si mesmo, durante o percurso do processo criativo que objetivava a feitura de uma obra fílmica, como veremos na seção a seguir. “Certamente, os novos conceitos devem estar em relação com problemas que são nossos, com nossa história e sobre tudo com nossos devires” (DELEUZE; GUATTARI, 2013, p.36).

4. Um cinema de dobraduras

“Em primeiro lugar, o conceito não é um simples ser lógico, mas um ser metafísico; não é uma generalidade ou uma universalidade, mas um indivíduo; ele define-se não por um atributo, mas por predicados-acontecimentos” (DELEUZE, 2005, p.76). Tais acontecimentos são compreendidos, neste estudo, como processos que envolvem a criação de um produto artístico, com enfoque em sua conceitualização, levando em consideração as especificidades da composição fílmica em questão. Para Salles (2007) “a obra em criação é um sistema em formação que vai ganhando leis

próprias” (SALLES, 2007, p.20).

Ao ter contato com a obra *Afagos*, de José Rufino, o realizador de *Origami* diz ter se identificado com o microconto *Devir*. Nesse conto percebemos a existência das mãos de uma personagem dobrando o lençol em suaves movimentos que resultam em dobraduras. No Brasil o termo “dobradura é a tradicional técnica de dobrar papel de maneira sequencial a fim de criar figuras e estruturas diversas. O nome originou-se a partir da fusão do verbo *oru* (dobrar) e da palavra *kami* (papel) e foi criado em 1880” (YAMADA, 2017, p.130).

Porém, a terminologia utilizada neste estudo, não se refere apenas à ação de dobrar o tecido que cobre a cama de um leito hospitalar. Para além da nomenclatura, origami, trata-se de uma metalinguagem, na qual as ideias de dobraduras embasam o processo criativo do filme. “Uma ideia é muito simples. Não é um conceito, não é filosofia. Mesmo que talvez se possa tirar da ideia um conceito” (DELEUZE, 2016, p.337).

Na elaboração do quadro a seguir, a proposta é de uma sobreposição destacando o contraste entre dois componentes investigados: o microconto transcrito e um frame do filme digital, de maneira que o leitor possa, na figura criada, acessar tanto a mídia escrita, quanto à fílmica, obedecendo às normas da ABNT, adotadas por essa revista. Tal composição objetiva propiciar a compreensão do processo de transcrição acerca do liame entre cinema e literatura. Em vista disso há a afirmativa de Nascimento (2011) “as imagens constituem uma maneira própria de pensar, ver, agir e dizer” (NASCIMENTO, 2011, p.241). Foi usado aqui o frame digital de *Origami* e a transcrição do microconto *Devir*:

Desviou o rosto dos olhos semimortos da mãe sem conseguir disfarçar o constrangimento. Sentou-se à beira da cama e ficou alisando as dobras do lençol como se fossem as dobras de uma vida toda, tão prosaica quanto aquele tecido fraco. A enfermeira entrou e disse que precisava trocar a roupa de cama. (RUFINO, 2015, p.51).



Figura 1: Frame do filme *Origami* e o microconto *Devir*. Fonte: arquivos do autor.

O contraste entre o microconto transcrito e o frame do filme digital pode ser equivalente ao que no cinema denominamos por oposição, esse conceito é o elemento que propicia o avanço das narrativas na imagem em movimento. Por isso a criação de uma ilustração que passa a propiciar ao leitor a ocorrência do ato transcrito. Corroboram com esse pensamento Vitório Filho e Correia (2013) quando di-

zem que “as imagens não seriam a superfície dos contextos dos quais emergem, e sim, em muitos aspectos, o corpo do acontecimento” (VITÓRIO FILHO; CORREIA, 2013, p.51).

A fim de compor *Origami*, o seu roteirista/realizador utilizou vários procedimentos de pesquisa inerentes ao processo de criação. Tais elementos se imbricam em estratégias, característica do seu fazer artístico, trata-se de desenhos, fotografias artísticas, testagens e anotações diversas que foram reunidos em um suporte físico, algo nomeado como um tecido de sensações. “As linguagens que compõem esse tecido e as relações estabelecidas entre elas é um dos aspectos que dão unicidade a cada processo” (SALLES, 2007, p.115).

4.1 Um tecido de sensações

“Pintamos, esculpimos, compomos, escrevemos com sensações. Pintamos, esculpimos, compomos, escrevemos sensações” (DELEUZE; GUATARI, 2013, p.196). No que se refere às poéticas artísticas, não se separa o sujeito do objeto, ou seja, o artista de sua obra. Durante todo este texto foi abordado um processo criativo impregnado de experiências próprias do seu autor. Nesta subseção a questão abordada é a do processo de criação da obra filmica que está intrínseca à vivência pessoal do seu realizador.

Ao ler o conto *Devir*, de José Rufino, o diretor de *Origami* afirma ter sido afetado pelas memórias que possui de seu pai. Principalmente pelo fato do seu pai ter passado os últimos anos de vida inválido em uma cama, devido a uma série de oito acidentes vasculares cerebrais.

Os leitos de hospitais, assim como as camas adaptadas em nossa casa, para sua recuperação, em cada um desses momentos, moldavam as nossas vidas e nossa convivência. Lembro de como eu tinha de ser ágil quando acidentalmente os lençóis da cama se sujavam e lhe causavam um profundo silêncio. Eu substituía os jogos de cama numa rápida performance na qual constava a limpeza de seu corpo e a lavagem dos tecidos. Aprendi muito com a doença do meu pai. Naqueles dias difíceis, posso dizer, nós nos dobrávamos e redobrávamos em sentimentos que nos ligariam numa linha infinita (NÓBREGA⁵, 2019, online).

Esse breve relato pessoal do cineasta tem o intuito de contextualizar as afetações que simbolizam os tecidos de cama nesse nosso imprevisível devir, da mesma forma como relata o microconto de José Rufino. O lençol, em sua fisicalidade no filme, assim como no processo criativo, guarda sob as tramas de algodão, a síntese de muitas histórias de vida.

Segundo Salles (2007) para o artista, existe um projeto poético e seu itinerário criador estabelecendo diálogos entre essas instâncias. Dessa forma, “o percurso criador, ao gerar uma compreensão maior do projeto, leva o artista a um conhecimento de si mesmo. Desse modo, o percurso criador é para ele, também, um processo de

⁵ Na pesquisa foi estabelecida uma questão simples: Como ocorreu o processo criativo da obra? Dessa forma há uma distância da escrita e a resposta é: tendo em mente as práticas dos processos criativos.

autoconhecimento” (SALLES, 2007, p.131).

O lençol faz parte do processo de transcrição em *Origami*. Aliás, nesse trabalho em específico, ele é o seu próprio suporte. Por entre suas dobraduras há todo o processo criativo que consta em desenhos, fotografias autorais e pequenas notas feitas em vários momentos distintos, desde o início da idealização do filme até a sua produção. “É exatamente como a invaginação de um tecido na embriologia ou a feitura de um forro na costura: torcer, dobrar, cerzir...” (DELEUZE, 2005b, p.105).

Nessa lógica de feitura, foi possível situar os fundamentos no qual está o desenvolvimento de todo o projeto criativo de *Origami*, as ações que compuseram seu processo de criação desde a leitura do conto, passando para o ensaio com fotografia artística até chegar à sua produção e montagem. As várias dobras do pensar artístico. Para Deleuze (2005b), o pensamento é quem faz essas dobras. “Ora é a dobra do infinito, ora a prega da finitude que dá uma curvatura ao lado de fora que constitui o lado de dentro” (DELEUZE, 2005b, p.104).

No dentro e fora dessas dobraduras é possível compreender o ato criador artístico em si, em sua diversidade de etapas, ora dentro do artista, enquanto pensamento criativo embasado em diversos conceitos teóricos e técnicos, ora na exterioridade em que essa pluralidade de ideias se configura, na realização propriamente dita, ou seja, no ato transcriador que envolve a fisicalidade da obra, o que neste caso específico se trata da mídia fílmica *Origami*.



Figura 2: O lençol, suporte do processo criativo de Origami. Fonte: arquivos do autor.

Segundo Salles (2007), com a observação em seus estudos acerca da crítica genética nos procedimentos criativos, os artistas não registram ou fazem seus processos de criação na linguagem em que a obra será apresentada ao público. A autora destaca que em diferentes processos, “observa-se na intimidade da criação um contínuo movimento tradutório. Trata-se, portanto, de um movimento de tradução intersemiótica, que aqui significa conversões ocorridas ao longo do percurso criador,

de uma linguagem para outra” (SALLES, 2007, p. 115).

Como se deu o percurso para a formação de *Origami*, na especificidade da fotografia artística, é o que será analisado na próxima subseção. Salles (2007), ao citar Eisenstein, transcreve o pensamento do cineasta russo “a recompensa material seria o trabalho de manipulação de fontes e materiais. Seu pensamento é transformado em ação, que se move em direção a estrutura em formação. Momento no qual ocorre a urdidura do tecido do filme” (SALLES, 2007, p.52).

4.2 Dobramentos fotográficos

O projeto contou com outras construções, a exemplo da fotografia artística que faz parte do processo criativo, investigado. Atualmente, os dados que temos sobre a fotografia artística advém de vários estudos, um dos mais completos é de autoria de Cotton (2010), *A Fotografia como Arte Contemporânea*, no livro a autora classifica a fotografia artística contemporânea em oito categorias.

Na especificidade desse processo criativo verificamos duas tipologias defendidas pela autora: a segunda, que trata das narrativas apresentadas numa única imagem (COTTON, 2010, p.49). E a quarta, na qual consta a fotografia de assuntos que retratam objetos considerados ilegítimos a priori, dentro de um léxico artístico (COTTON, 2010, p.115).

Desse modo, percebe-se no processo criativo de *Origami*, através do uso da fotografia, que seu realizador considera tudo que está no mundo como uma temática em potencial, mensurando aspectos que envolvem cores, formas, linhas, texturas e profundidade.

Objetivando encontrar imagens por meio de testagens, o artista realizou um ensaio fotográfico, a fim de identificar possíveis marcas de uma solidão evidenciada pela ausência materna, num cotidiano comum, interrompido por uma enfermidade, assim como está descrito no microconto que originou o filme. Na busca pelas imagens, na primeira sequência desse ensaio, o artista encontrou uma cadeira de ferro amado, com um design dos anos 70, do século passado. A geometria dos losangos vazados da cadeira lembra as formas de um origami em suas dobras, linhas e curvaturas.

A fotografia, enquanto expressão de arte pode subsidiar processos de criação em cinema e audiovisual. “Um artista, por exemplo, pode fazer uso de uma ferramenta ligada a uma matéria ao lidar com outra ou criar instrumentos em nome daquilo que ele busca” (SALLES, 2007, p.108).



Figura 3: série cadeira, fotografias de Hélder Nóbrega. Fonte: arquivos do autor.

Naquele momento, a cadeira substituiu toda a noção estética do filme, dessa forma o artista pode experimentá-la em várias planificações, angulações que possibilitavam compreender a composição das cenas. “Ao fragmentá-la em planos abertos e fechados, ângulos plongées e contra-plongées, verifiquei que a ideia de uma “linha infinita” não poderia ser rompida” (NÓBREGA, 2019, online). De maneira que esse estudo propiciou ao diretor tomar a decisão em utilizar um plano sequência para o filme. Uma dessas fotografias, a terceira do quadro acima, foi escolhida para ser o cartaz da obra.

Nessas mesmas construções visuais, há uma ausência que espera ser redimida a qualquer instante, pela cura da mãe enferma. Nesse sentido, outras fotografias foram feitas, pelo cineasta, dessa vez utilizando imagens contendo uma narrativa, a exemplo de pessoas solitárias em frente ao mar, contemplando seu horizonte que se perde numa dobra sem fim, numa linha infinita.

As embarcações e o homem são entregues “ao mar de mil caminhos, a essa grande incerteza exterior a tudo. É um prisioneiro no meio da mais livre, da mais aberta das estradas: solidamente acorrentado à infinita encruzilhada” (FOUCAULT, 1978, p.16).



Figura 4: fotografia *Infinita encruzilhada*, de Hélder Nóbrega. Fonte: arquivos do autor.

Sobre o mar, ao fundo, vemos barcos de pesca que devido ao ângulo os afasta do homem, colocando-os em segundo plano o que lhes dá um aspecto de fragilidade, escaleres que de tão frágeis mais parecem feitos de papel dobrado, como se os barcos foucaultianos “fossem uma dobra do mar” (DELEUZE, 2008, p.104).

As pessoas não precisam estar em hospitais para demonstrar sintomas de uma saúde fragilizada, seja no âmbito do corpóreo ou do emocional. Deleuze (2005b) numa apologia a Bichat, diz, “a vida consiste apenas em tomar seu lugar, todos os seus lugares, no cortejo de um “Morre-se” (DELEUZE, 2005b, p.102).

Na imagem seguinte, vemos uma flor branca caída entre os recortes de ferros afiados, colocados nos muros das casas, como forma de proteção. A imagem representa dobraduras que trazem a oposição entre as dobras da vida, em sua efemeridade, e as linhas pelas quais há o enfrentamento constante do humano. Com essa foto,

o artista decidiu pelo preto e branco em seu filme, a fim de ressaltar uma atmosfera semi-fúnebre.



Figura 5: fotografia *A dobra em choque com o poder*, de Hélder Nóbrega. Fonte: arquivos do autor.

Outra construção que destacamos nessa sondagem de mundo, feita pelo cineasta, retrata um banco de alvenaria coberto por azulejos que datam sua construção na década de setenta. O banco remete as sepulturas dos antigos cemitérios, e está situado num jardim de uma casa. Também simboliza a ausência materna que o artista buscara.

Devido a sua geometria assemelhar-se a de uma cama, o realizador utilizou essa imagem para subsidiar suas escolhas de figurino e objetos de cena, a exemplo das flores, um elemento que fez questão de levar para a cena filmica. "Sondar o mundo é uma forma de apreensão de informação, que são processadas e que ganham novas formas de organização" (SALLES, 2007, p.122).

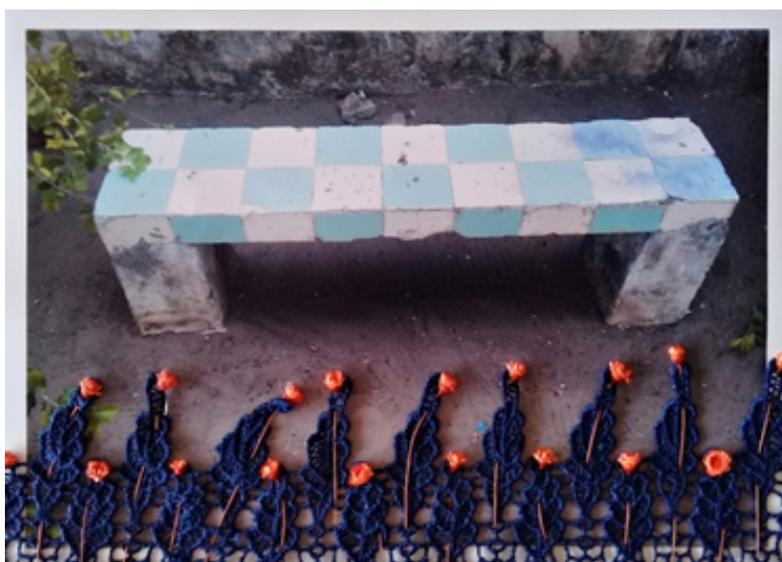


Figura 6: fotografia *Percurso e paisagem*, de Hélder Nóbrega. Fonte: arquivos do autor.

Segundo o artista, não foi necessário desenhar o figurino. Por meio das inferências no papel fotográfico, ele já tinha uma noção de como ficaria a textura da cena

devido aos componentes utilizados. De modo que tudo foi composto na imagem, diminuindo o orçamento, evitando o desperdício do tempo com pedidos de autorização para entrar em hospitais, nessa fase da elaboração do filme.

4.3 Origami

“A ciência da matéria tem como modelo o origami, diria o filósofo japonês, ou a arte de dobrar papéis” (DELEUZE, 2007, p.18). Os elementos estruturais do origami em sua composição estão presentes em todo o processo criativo do curta *Origami*. Segundo Yigit (2014), os componentes estruturais que compõem o origami são: unidade, totalidade, simplicidade, abstração, flexibilidade e modularidade (YIGIT, 2004, p.39-41).

Tais terminologias encontram sua aplicabilidade no cinema, consonantes com a realização do curta *Origami* e seu processo de criação, melhor dizendo, transcrição. Os itens em sua utilidade amalgamada nesse estudo ao cinema serão elencados a seguir:

Unidade: “na aplicação cotidiana, essa unidade pode ser compreendida como a união de vários elementos que compõe um todo de forma harmônica, íntegra e coesa” (YIGIT, 2004, p.39-40). O cinema é uma arte coletiva. Aliás, a mais democrática de todas as artes. Sua feitura é composta da fragmentação de diversos setores que trabalham num mesmo objetivo artístico coeso, dentro das variantes particularidades de suas áreas técnicas e artísticas.

No caso da realização de *Origami*, havia uma equipe composta pelo produtor, diretor geral, diretor de fotografia, diretor de som, diretora de arte, maquiadora, assistentes de set, montador e finalizador. Toda equipe trabalhou de forma harmônica, coesa e íntegra a fim de construir uma unidade, na especificidade do curta metragem a que se reporta este estudo.

Totalidade: “a totalidade compreende que partes ao se juntarem transformam-se numa estrutura completa, um todo” (YIGIT, 2004, p.40). A totalidade no cinema é a obra acabada, ou seja, depois da captação de som e imagem o filme passa pelo processo de montagem e finalização. Desta forma, temos um todo, um produto audiovisual que se caracteriza em sua finalização como uma estrutura completa na qual toda a equipe do filme tem participação. A totalidade é o filme finalizado.

Simplicidade: “a simplicidade não implica num processo simples, mas sim na simplificação de sua execução, sem uma complexidade excessiva priorizando a clareza de função e a racionalização dos materiais e das produções” (YIGIT, 2004, p.40). Em cinema essa simplificação configura-se em estratégias de planejamento, pesquisa, preparação e pré-produção, produção e pós-produção.

Abstração: “extração de uma essência levando em consideração a sua expressão na forma” (YIGIT, 2004, p.40). Para a realização do curta foi utilizada a teoria da transcrição. Ao transmutar os signos do texto base para a linguagem do cinema, houve a extração de sua essência com o cuidado de manter a expressão da forma, no que se refere à tradução e recriação de seus signos, o que caracteriza e endossa o ato transcriador de *Origami*.

Flexibilidade: é outro conceito que determina a incorporação de elementos dís-

pares por forças externas. “Os espaços suaves descritos por esses sistemas contínuos e diferenciados resultam da sensibilidade curvilínea que propiciam formas complexas em resposta a influências econômicas, estéticas, políticas e contextuais” (YIGIT, 2004, p.40).

Algo semelhante ocorre em *Origami*, fora de seu enredo e exterior a sua mise en scène. O cinema de dobraduras tem essa capacidade de adaptação maleável, referente aos fatos mais diversos, tendo potencial de ir desde sua contextualização sociocultural, que envolve a sua produção e finalização, sendo capaz de chegar à elaboração dos planos de distribuição e exibição.

Modularidade: “trata-se da utilização de módulos básicos para elaborar estruturas complexas” (YIGIT, 2004, p.40). A modularidade para o cinema está totalmente imbricada nas translações de seus mais variados e possíveis processos criativos, da mesma forma que o realizador trabalha com suas construções estéticas, o diretor de arte, o figurinista, o fotógrafo e o diretor de som trabalham em seus setores criativos a fim de construir, sob a regência do diretor geral, a estrutura complexa do filme.

Todos esses conceitos básicos, acima elencados, são os fundamentos definidores da estrutura do origami utilizados pelo designer e foram elencados em concordância com o processo de criação do curta metragem *Origami*.

Lang, citado por Rossi e Teixeira (2013) afirmam que o origami não está representado apenas na comunicação e na arte, podendo ser encontrado da microbiologia até a astronomia. “Uma das grandes inovações que o origami pôde fornecer para essas e tantas outras áreas do conhecimento é a facilidade com que as dobras podem ser mudadas de acordo com a situação” (ROSSI; TEIXEIRA, 2007, p.170).

Dessa forma, torna-se possível usar os mesmos conceitos da arte de dobrar papéis em outras linguagens, a exemplo do cinema e audiovisual, objetivando sobre tudo a sua exequibilidade, qualidade e democratização.

4.4 Redobras

As anotações feitas em guardanapos de papel de bares e lanchonetes, nos postiches, nos diversos pedaços de papéis das mais variadas formas, cores e tamanhos, são fragmentos de ideias oriundas de um devir artístico dentro do processo criativo. Dobradas e guardadas nos bolsos e mochilas, todas essas ideias transcritas para seus variados suportes temporários e transitórios fizeram parte do processo de criação em dobraduras. Segundo Salles (2007) “são pensamentos que, às vezes, são registrados em correspondências, anotações e diários” (SALLES, 2007, p.43).

Em *Origami*, o que está em cena é apenas um fragmento na vida de Marcília e Sílvia, mãe e filha, repleto dos vazios de uma comunicação não soada. No silêncio mútuo das protagonistas existe uma paisagem sonora criada a fim de evidenciar as ações do manuseio das dobraduras do origami têxtil.

De repente, a construção auditiva e visória evidenciada pelos gestos é interrompida por um procedimento costumeiro dos leitos hospitalares. Os hospitais que, por si só, carregam um devir constante e registram sentimentos humanos mais intensos, desde a alegria do nascer, até os momentos de maior angústia.

A maquiagem foi idealizada para um filme preto e branco em seus tons mais

amarelados na atriz que faz o papel de Marcília, a mãe enferma. Já para a filha Silvia, não houve maquiagem, apenas a retirada do excesso de suor do rosto, e seu cabelo não foi penteado, dando um ar de pressa antes de sua chegada para a visita. O vestido da filha, com rendas e guipir trouxe a textura especial para a cena, a fim de contrastar com o ambiente mais neutro e sisudo de um quarto hospitalar, o que fora explanado anteriormente (figura 6).

5. Considerações finais

As características pelas quais chamamos um curta-metragem de cinema de dobraduras referem-se ao processo criativo realizado para o filme, embasado nos conceitos apresentados. Com isso não se afirma que essa seja a forma correta, mas sim a maneira que o realizador encontrou para executar seu processo criativo.

Com as especificidades averiguadas, neste estudo, é possível perceber que seu processo de criação criativo não se encaixava em outras nomenclaturas existentes, a exemplo do cinema de brodagem, por conter no processo de criação as particularidades apresentadas. *Origami* contou com o subsídio do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB, por meio dos seus materiais para a captação das imagens e dos sons. Além da própria estrutura física, da instituição, na especificidade da Escola de Enfermagem que serviu como locação para o curta.

Foi possível verificar com esse estudo que o seu processo criativo está totalmente imbricado com as vivências e experiência pessoais do seu realizador, de forma que se pode compreender melhor o conceito acerca da crítica genética e de como funciona o pensamento criador, no que se refere aos momentos de tradução e recriação contínua em busca de uma comunicação completa com seus interlocutores.

Sendo assim, a transcrição surge como aporte teórico fundamental por esclarecer como os atos de tradução e recriação da arte, compreendida como formas de escritas poéticas, em suas respectivas mídias originárias, podem ser transcritas para outros formatos.

A Dobra, conceitualizada por Deleuze é fulcral para a compreensão do processo criativo investigado. O artista, em seu ato criador, está totalmente consciente de sua presença no mundo de forma que se dobra e redobra-se em si mesmo, e através da utilização de suas subjetivações encontra nessas dobraduras, compreendidas como elucubrações de um processo de criação, a própria arte de viver, bem como os seus devires.

Por fim, destaca-se que este texto tem a pretensão de contribuir com a área de processos criativos em cinema na especificidade da transcrição da literatura para o meio fílmico.

Referências:

CAMPOS, Haroldo. **Da transcrição – poética e semiótica da operação tradutora**. Belo Horizonte: Viva Voz, 2011.

COTTON, Charlotte. **A fotografia como arte contemporânea**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010.

DELEUZE, Gilles. **A dobra Leibniz e o Barroco**. Campinas: Papyrus, 2005.

DELEUZE, Gilles. **Conversações, 1972-1990**. São Paulo: Editora 34, 2008.

DELEUZE, Gilles. **Dois regimes de loucos**. São Paulo: Editora 34, 2016.

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2005b.

DELEUZE e GUATTARI. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 2013.

FOUCAULT, Michel. **A história da loucura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1978.

NASCIMENTO, Erinaldo Alves do. Singularidades da educação da cultura visual nos deslocamentos das imagens e das interpretações. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Org.) **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Editora UFSM, 2011.

NÓBREGA, Hélder P.C. **Questionário do Projeto Afagos**. Destinatário: Hélder P.C. Nóbrega. João Pessoa: 22. Out 2019. 1 e-mail.

ROSSI, Dorival Campos; TEIXEIRA, Samanta Aline. **Origami científico: a linguagem das dobraduras no design contemporâneo**. Bauru: Revista FAAC, 2013.

RUFINO, José. **Afagos**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

SALLES, Cecilia Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 2007.

SALLES, Cecilia Almeida. **Crítica Genética: Fundamento dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. São Paulo: Educ, Editora da PUC de São Paulo, 2008.

VITÓRIO FILHO, Aldo; CORREIA, Marcos Blaster Fiore. Ponderações sobre aspectos metodológicos da investigação na cultura visual: seria possível metodologizar o enfrentamento elucidativo das imagens? In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Processos & Práticas de Pesquisa em Cultura Visual & Educação**. Santa Maria: Ed. Da UFSM, 2013.

YAMADA, Tais Regina Ueno. Origami e design: a arte no desenvolvimento de produtos inovadores. In: BAMONTE, Joedy Luciana Barros Marins; Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro (orgs.) **Interstícios da pesquisa nas artes visuais**. Bauru, SP: Canal 6, 2017.

YIGIT, Nergiz. **Industrial Product Design by Using Two -Dimensional Material in the Context of Origamic Structure and Integrity.** Dissertação (Master of Industrial Design). Izmar (Turquia): Izmir Institute of Technology, 2004. Disponível em: <<http://library.iyte.edu.tr/tezler/master/endustriurunleritasarimi/T000457.pdf>>. Acesso em 22. Out 2019.