



Recebido em 05/08/2020

Aceito em 12/10/2020

DOI: 10.26512/emtempos.v1i37.33095

DOSSIÊ

Pink Floyd – The Wall: uma distopia do auto isolamento no longa-metragem de 1982

Pink Floyd – The Wall:
a dystopia of self-isolation in the
1982 feature film

Franco Santos Alves da Silva

Doutor em História pela Universidade Federal de Santa Catarina

orcid.org/0000-0003-1490-1451

alvesfranco@hotmail.com

RESUMO: *Pink Floyd The Wall* é um filme britânico lançado em 1982. Dirigido por Alan Parker, com roteiro do baixista Roger Waters e animações de Gerald Scarfe. O longa-metragem é baseado no disco conceitual *The Wall* (1979), Trata-se de uma distopia narrativa que flerta com o surrealismo. Cujo roteiro apresenta a jornada de Pink, um astro de rock que tem que lidar com diversos muros metafóricos e reais que a vida lhe impôs: um presente repleto de solidão, drogas e um casamento turbulento. O passado marcado por uma mãe superprotetora, um pai morto na guerra e uma escola opressora. O artigo faz uma aproximação teórica entre a historiografia, tais como Marc Ferro e Michele Lagny e o cinema, sobretudo linguagem cinematográfica e animação, como David Bordewell, Kristin Thompson, Jacques Autont, Michel Marie, Eduardo Peñuela Cañizal, Maria Prammaggiore e Tom Wallis.

PALAVRAS-CHAVE: Pink Floyd. Cinema. História.

ABSTRACT: *Pink Floyd The Wall* is a British film released in 1982. Directed by Alan Parker, with script by bassist Roger Waters and animations by Gerald Scarfe. The feature film is based on the conceptual disc *The Wall* (1979), It is a dystopic narrative with surrealist features. Whose script is about the journey of Pink, a rock star who has to deal with several metaphorical and real walls that life has imposed on him: one present full of loneliness, drugs and a turbulent marriage. The past marked by an overprotective mother, a father killed in the war and an oppressive school. The article makes a theoretical approach between historiography, such as Marc Ferro and Michele Lagny and cinema, especially cinematographic language and animation, such as David Bordewell, Kristin Thompson, Jacques Autont, Michel Marie, Eduardo Peñuela Cañizal, Maria Prammaggiore and Tom Wallis.

KEYWORDS: Pink Floyd. Movie. History.

O Pink Floyd surgiu em Londres, em 1965, com os amigos Roger Keith “Syd” Barrett (guitarra e vocal), George Roger Waters (contrabaixo e vocal), Richard “Rick” Wright (teclado, órgãos, piano e sintetizadores) e Nicholas “Nick” Mason (bateria). Todos

os membros originais eram remanescentes de outros grupos de rock, majoritariamente estudantes de Artes e Arquitetura de Cambridge.¹ A banda era então liderada por Barrett, que compunha as músicas e as letras, ambas com forte característica experimental e psicodélica. As longas peças que, quando apresentadas ao vivo, eram acompanhadas por um aparato de luz e projeções ainda amadoras, mas já consideradas vanguardistas para a época (POVEY, 2016, p. 37; BLAKE, 2012, p. 97; MASON, 2013, p. 62).

O disco *The Wall*, lançado em 20 de novembro de 1979, é o décimo primeiro álbum de estúdio e o último com a formação clássica do grupo. Já que no final da turnê, o músico Richard Wright foi demitido por Roger Waters e não participou das gravações de *The Final Cut*. O álbum alcançou o número um pela *Billboard Top LPs & Tape* no dia 19 de dezembro nos EUA e a terceira posição pelo “*Music Week “Top 75 Albums”* em 8 de dezembro no Reino Unido (POVEY, 2015, p. 278). Trata-se de um disco conceitual duplo, com vinte e seis músicas.

De modo resumido *The Wall* é a saga de Pink, uma estrela de rock muito bem-sucedida que está enfrentando uma dolorosa separação com sua esposa enquanto está em turnê. Ele começa a rever sua vida e perceber todas as pessoas que, de alguma maneira, o fizeram sofrer: a ausência do pai que morreu durante uma campanha na Segunda Guerra, a mãe superprotetora, um professor opressor - representante de uma educação antiquada e conservadora - a mulher letal e *groupies* estúpidas. Cada um responsável por isolá-lo do mundo. Em um delírio regado a drogas e medicamentos, Pink se vê como um ditador fascista que comanda uma legião de fãs obedientes. No clímax, o muro cai como metáfora do músico confrontando seus medos. Mas, lentamente, pequenos problemas erguem-se novamente, o que sugere a ideia cíclica dos percalços na vida do protagonista.

The Wall foi inicialmente pensado para ser um longa-metragem. É assertivo afirmar que o filme *Pink Floyd The Wall*, mesmo fazendo parte do projeto inicial é uma versão diferente da obra fonográfica. Inclusive parte do visual da película era a mesma dos bonecos infláveis utilizados na turnê. Isto porque as imagens, a interpretação dos atores, ou seja, a adaptação para o cinema permite mais riquezas e detalhes na dinâmica entre os personagens, em conjunto com um roteiro mais denso e profundo, e que gera mais dramaticidade e empatia por parte do público. Gilmour considera que a narrativa tanto no álbum de estúdio, quanto ao vivo, é melhor contada e resolvida que no filme - “o filme é uma narrativa menos bem sucedida da história” (BEHIND, 2000).

O filme foi produzido por Allan Marshall com direção de Alan Parker² e co-direção de Gerald Scarfe nas animações. O lançamento foi no dia 14 de julho de 1982 em

¹ O nome da banda mudava constantemente, flutuando entre The Tea Set, Megadeaths e The Abdabs, para The Pink Floyd Sound, nome inspirado nos músicos de *blues* estadunidenses Pink Anderson e Floyd Council, presentes na coleção de Barrett.

² Sir Alan William Parker nasceu em 1944 e faleceu 30 de julho 2020, foi produtor, cartunista, roteirista e diretor britânico. Até a direção do *Pink Floyd The Wall*, havia escrito roteiros, dirigido comerciais de televisão e curtas-metragens. Como exemplo da filmografia posterior de Parker, podemos citar *Mississippi em Chamas* (1988), *Bem-vindos ao Paraíso* (1990) e *Evita* (1996). Seus filmes receberam diversas premiações, como vinte BAFTA, dez Globos de Ouro e seis Oscars. Reconhecido com diversos prêmios dentro da indústria do cinema, *BAFTA Academy Fellowship Award*, maior prêmio da academia britânica,

Londres³. De acordo com o ranking mantido pela revista britânica *MOJO* e pelo IMDb o filme teve um custo de doze milhões de dólares e uma bilheteria com mais de 22 milhões de dólares. Em uma exibição do filme no festival de Cannes de 1982, o *Palais Du Festival* foi reforçado com caixas de som provenientes do estúdio do Pink Floyd, *Britannia Row*, mas a vibração fez cair partes do teto de gesso, criando uma nuvem de tinta e poeira (MASON, 2013, p.314).

O objetivo deste artigo é fazer uma análise fílmica do longa-metragem *Pink Floyd The Wall* com suporte de estudiosos e acadêmicos tanto do cinema quanto da historiografia. Nossa hipótese é de que o longa-metragem, que flerta com o surrealismo, através dos sonhos e delírios animados do protagonista, entra em um círculo de auto isolamento, em uma narrativa audiovisual, onde a música desenvolve um papel fundamental em uma narrativa distópica. Usaremos ainda suporte de diversas imagens – *frames* – para uma abordagem visual mais completa.

Uma distopia pode ser caracterizada como a criação ficcional, estabelecida no futuro ou realidade paralela, na qual as relações socioambientais são extremas e quase insuportáveis. São situações e circunstâncias que apresentam uma pena pessimista, exagerada e caótica por parte do autor ou autores com base numa projeção negativa da realidade na qual eles mesmos estão inseridos. As distopias podem se apresentar em diversas mídias, como literatura, cinema, música e jogos e eletrônicos e conter diversos elementos e cenários, como por exemplo superpopulação, escassez de recursos naturais, pós-apocalipse, Estado totalitário, controle de pensamento, ode à violência, vigilância extrema, controle de corpos, inteligência artificial, tecnocracia, desigualdade social exacerbada dentre outros. Apesar de que estas características serem facilmente encontradas no mundo contemporâneo, na distopia há um maior exagero de um ou mais destes elementos.

Distopia é um antônimo de utopia, palavra de origem que grega que significa “lugar que não existe”, criada em 1516 pelo humanista britânico Thomas More na obra de mesmo nome. A de então passou a designar a criação de um lugar imaginário, cuja a sociedade funcionaria de modo harmônico e ideal. Uma narrativa distópica é produto da falta de esperança no futuro da humanidade, enraizada em determinados contextos que faz com que o autor ou autora externe seus anseios e medo com propósito de evitar aquele mesmo futuro por eles arquiteturas. De modo que a literatura foi a pioneira com aparecimento de obras de caráter distópico. De acordo com Krishan Kumar “depois da Primeira Guerra, as utopias estão em retrocesso por toda parte. Os anos de 1920, 1930, 1940 foram a era clássica das “utopias em negativo”, das anti-utopias ou distopias. Essas

diretor BFI, *British Film Institute*, que ele doou seu acervo. É doutor *Honoris Causa* e duas condecorações da Coroa britânica: a Ordem do Império Britânico (1995). ALAN Parker Official Website. Disponível em: <<http://alanparker.com>> Acesso 02 ago. 2020.

³ A noite de estreia foi no Empire, tradicional cinema de Londres, dia 14 de julho de 1982. Estavam presentes, além do Pink Floyd, com excessão do tecladista Richard Wright, várias personalidades como Pete Townshend do The Who, Sting e Andy Summers ambos do The Police, Roger Taylor, baterista do Queen, entre outros; Além da equipe que colaborou na produção do filme como Bob Geldof, Gerald Scarfe e Alan Parker (MABBET, 1994).

são as “décadas diabólicas”, os anos do desemprego em massa das perseguições em massa, de ditadores brutais e das guerras mundiais” (KUMAR, 1987, p.224).

Para Keith Booker alguns livros formam o paradigma da literatura distópica, entre os quais *Nós* (1924), do russo Yevgeny *Zamyatin*; *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley; e *1984* (1949), de George Orwell, ambos britânicos. Descritos por Booker como “os grandes textos definidores da ficção distópica, todos vivamente engajados com questões sociais e políticas do mundo real e no âmbito de suas críticas às sociedades nas quais eles focam” (1994b, p.20-21). A

Literatura distópica é especificamente a literatura que se posiciona em direção oposta ao pensamento utópico, alertando contra as potenciais consequências negativas do utopismo. Ao mesmo tempo, a literatura distópica genericamente se constitui também por uma crítica às condições sociais ou sistemas políticos existentes, seja através de um exame crítico das premissas utópicas sobre os quais essas condições e sistemas são baseados ou através das possibilidades imaginativas dessas condições e sistemas dentro de diferentes contextos que revelam claramente suas falhas e contradições. (1994a, p. 3)

Seu interesse é perceber a “ficção distópica como crítica social” (p. 18), isto porque “nas melhores ficções distópicas sempre são altamente relevantes para questões e sociedades específicas do mundo real” (p.19).

O filósofo estadunidense Walter Fogg analisa a forma como as tecnologias são retratadas nas distopias e, baseadas nelas, descreve três categorias, “a destruição e transformação da natureza”, “a sociedade manipulada” e o “homem manipulado”, este último aborda temas como condicionamento do comportamento humano, psicologia comportamental, biogenética através de diversos modos de intervenção, tais como drogas, torturas ou implantes eletrônicos (FOGG, 1975, p.68). Mas como *Pink Floyd The Wall* se encaixa em uma distopia? A hipótese é de que o cenário distópico desenvolve-se no imaginário do protagonista.

Michele Lagny chama atenção para a necessidade de não abordar os filmes com questões pré-construídas, mas aceitar a complexidade desorientadora dessa massa aparentemente não essencial e o que dela “podemos extrair para tornar o mundo inteligível” (2009, p. 110). Assim, são defendidas análises precisas da história dos filmes em seus contextos, no intuito de perceber o significado de seu período e os modos de representação empregados.

Segundo Lagny os filmes

[...] examinados de maneiras crítica, seja procurando-se dados “autênticos”, seja desmontado os discursos enganadores, certos filmes utilizados como fontes primárias permitem confirmar ou, às vezes, modificar as análises provenientes de outras fontes. Se suas imagens não dizem grande coisa sobre a realidade dos fatos, elas testemunham, entretanto, sobre a percepção que dela temos, ou que queremos ou podemos lhes dar, em um momento preciso, datado e localizado (LAGNY, 2009, p. 102).

Já no artigo *Filme: uma contra-análise da sociedade*, publicado em 1971, Marc Ferro afirma ser necessário compreender a realidade retratada pelo filme, analisando seus diferentes substratos (imagens, imagens sonorizadas, não-sonorizadas),

questionando tanto a narrativa quanto o cenário e o roteiro. Deve-se também verificar as relações do filme com aquilo que não é filme, isto é, o autor, a produção, o público, a crítica, o regime de governo.

Assinalar tais lapsos, bem como suas concordâncias ou discordâncias com a ideologia, ajuda a descobrir o que está latente por trás do aparente, o não visível através do visível. Aí existe a matéria para uma outra história, que certamente não pretende constituir um belo conjunto ordenado e racional, como a História; mas contribuiria, antes disso, para refiná-la ou destruí-la (FERRO, 1992, p. 88).

Ferro defende que qualquer filme vai além do conteúdo exposto pelo roteiro, sendo possível atingir uma parte escondida da história, talvez de forma não-intencional, indireta, não-visível, que permite perceber uma realidade política mascarada. Para o autor, um filme vai além do seu conteúdo, além da história representada, permitindo atingir uma zona até então oculta, inapreensível, não-visível, como atos falhos dos profissionais envolvidos, aspectos falsificadores da tradição histórica, parte da realidade política mascarada.

Saber ler a estrutura fílmica, as diferentes formas que esta narrativa assume, bem como o modo da escrita cinematográfica, é essencial. A última parte que será analisada aqui vem de autores que trabalham com animação, formato que aparece nas obras do grupo por meio do cartunista e ilustrador Gerald Scarfe, responsável pelas artes de capa do disco *The Wall*. É um dos cartunistas políticos mais relevantes no mundo, autor de uma dezena de livros, conta com diversas exposições pelo mundo e ainda colabora no *The Sunday Times* e no *New Yorker*. Scarfe era um promissor desenhista quando Waters e Mason assistiram uma animação sua, *A Long Drawn Out Trip* (BBC, 1973), que marcava sua ácida impressão do *way of life* americano obtida numa viagem àquele país. Seduzidos pelos traços grotescos e pela crítica social inerente à sua obra, o Pink Floyd o convidou para fazer o programa da turnê norte-americana e britânica no ano de 1974, sendo que a parceria evoluiu depois para o videoclipe “*Welcome to the Machine*”, do disco *Wish You Here Here*. Vários curtas-metragens de animação foram produzidos e utilizados pela banda na turnê *In the Flesh*, de 1977, que promoveu o disco *Animals* e culminou na sua mais famosa parceria, *The Wall*.

A animação tem forte potencial na propagação de questões sociais, medos, tensões, inseguranças, sonhos e ideologias que permeiam a sociedade. Isto se deve, em parte, às diferentes possibilidades da linguagem, lúdica, colorida e dinâmica, que podem ser mais facilmente associadas por uma faixa etária mais ampla. De acordo com Paul Wells, a animação é uma arte que precede a gravação do filme, feita à mão por artistas pioneiros, quadro a quadro, possibilitando assim filmar imagens em movimento. As animações de Gerald Scarfe aproximam-se muito desse estilo artesanal a qual se referiu Wells.

Wells chama a atenção para a necessidade de compreender a animação e determinar as metodologias que legitimam sua análise, interrogando o que, em primeira instância, pode parecer uma história óbvia, auto evidente e feito meramente para entreter, despido de um significado mais profundo sobre arte e sociedade (2002, p.11). Assim, o autor considera a animação como uma linguagem de cinema, categorizando filme de arte como um modo mais sofisticado e mais flexível do que *live action* com atores

reais, oferecendo, portanto, uma grande oportunidade para os cineastas serem mais imaginativos (WELLS, 2002. p. 6). Rafael Hagemeyer afirmou que “as noções do belo e do obscuro, o apelo do grotesco ou do pitoresco, carregados de diferentes tipos de estranheza, são formas de classificação das imagens que denotam a maneira como elas são consideradas socialmente” (2012, p. 45).

As características de Scarfe são justamente estas: extrapolar o que há de notório e criar uma imagem que provoca estranheza. Não obstante, todos os minutos ilustrados no longa-metragem baseado no *The Wall* retratam cenas de desconforto, de pesadelos tortuosos ou bombardeios em Londres.

Como supracitado, *The Wall* é um projeto audacioso e complexo e que permite ao espectador uma riqueza de releituras, formatos e mídias. Não cabe aqui medir qual é experiência narrativa mais completa, seja escutar o disco, ver as imagens, ir ao espetáculo, qual turnê e contexto for ou assistir ao filme. Entendemos que a recepção passa por diversos parâmetros como língua, faixa etária, gênero, posição geográfica e seus contextos. Outrossim, percebe-se como esta distopia pode ganhar novos sentidos, a partir de diferentes plataformas. Para alcançar tal objetivo, farei ressalvas a respeito destas diferenças narrativas.

Ressalta-se, de antemão, que não será uma análise linear baseada no roteiro, mas sim pinçar determinadas cenas e elementos para perceber como a linguagem cinematográfica possibilita novos olhares a respeito de uma narrativa distópica previamente conhecida pelo público em outro formato.

O longa tem poucos diálogos, de modo que a música guia a história. Mas ela tem a função mais complexa do que uma trilha sonora⁴. Do disco original, apenas “*Hey You*” e “*The Show Must Go On*”, não aparecem no filme⁵. A premissa do disco é mantida como o tema central do filme, trata-se do isolamento metafórico de Pink, mas que por vezes se torna concreto de diversas maneiras.

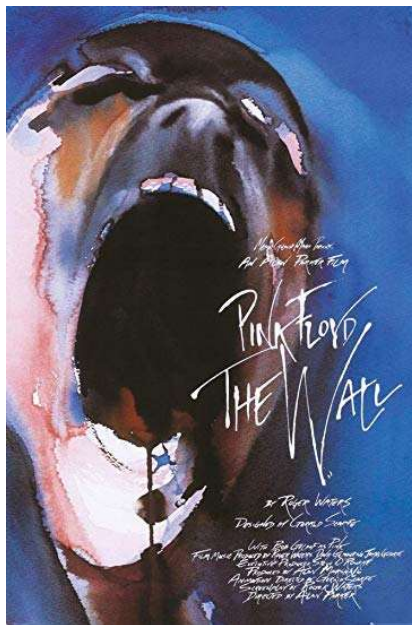
A película tem sequência de cenas perturbadoras, que beiram o surrealismo repletas de violência, sexo, todo este desconforto é proposto para dar sentido e profundidade para a perturbação mental do protagonista. Porque além de retratarem o subconsciente, que não é dotado de uma lógica narrativa, mistura pesadelos, rompantes emocionais e alucinações por remédios e drogas. É como se a câmera estivesse em primeira pessoa dentro da mente transtornada do protagonista. O próprio cartaz

⁴ O filme *Pink Floyd The Wall* recebeu dois BAFTA na edição de 1983: “Melhor Canção” por “*Another Brick in The Wall (Part 2)*” e “Melhor Som”. Bem como e um *Saturn Awards* (Prêmio da Academia de Filmes de Ficção Científica, Fantasia e Horror dos Estados Unidos) por “Melhor Arte em Pôster” para Gerald Scarfe.

⁵ No lado A do disco 1 “*In the Flesh?*”, “*The Tin Ice*”, “*Another Brick in the Wall (Part I)*”, “*The Happiest Days of Our Lives*”, “*Another Brick in the Wall (Part II)*” e “*Mother*”. Já no lado B “*Goodbye Blue Sky*”, “*Empty Spaces*”, “*Young Lust*”, “*One of My Turns*”, “*Don’t Leave Me Now*”, “*Another Brick in the Wall (Part III)*”, “*Goodbye Cruel World*”. No lado A do segundo disco seis músicas: “*Hey You*”, “*Is There Anybody Out There*”, “*Nobody Home*”, “*Vera*”, “*Bring the Boys Back Home*”, e a música mais famosa do disco, “*Comfortably Numb*”. No lado B “*The Show Must Go On*”, “*In the Flesh*”, “*Run Like Hell*”, “*Waiting for the Worms*”, “*Stop*”, “*The Trial*” e “*Outside the Wall*”. PINK FLOYD. *The Wall*. Londres: Harvest/Columbia, 1979. 2 discos. (81:09min).

premiado do disco é desconfortante, uma pintura em aquarela de Scarfe, que remete ao expressionismo alemão.

Figura 1: Cartaz *Pink Floyd The Wall*



Fonte: PINK Floyd The Wall. Arte: Gerald Scarfe, 1982.

Mas quais teorias utilizar para analisar *Pink Floyd The Wall*? Para Lagny “como regra geral, a consciência da potência manipuladora da imagem assim como da organização narrativa, conduziu a se fazer antes de tudo uma análise ideológica dos filmes e em particular, a propósito de sua função de propaganda, ligada aos efeitos especiais, mas, sobretudo ao enquadramento e à montagem das imagens (2009, p.101)”.

Para Marcel Martin “o cinema não é uma escrita, ele permite uma escrita; é por isso que definimos como uma linguagem que permite construir textos” (2005, p.71).

O único princípio de pertinência suscetível de definir atualmente a semiologia do filme é a vontade de tratar os filmes como textos, como unidades de discurso. Se afirmarmos que a semiologia estuda a forma dos filmes, não devemos esquecer que a forma não é aquilo que se opõe ao conteúdo e que existe uma forma de conteúdo, tão importante como a forma do significante. O filme – a mensagem – é um objeto ‘concreto’ porque suas fronteiras coincidem com as de um discurso preexistente à intervenção do analista. Cada movimento da câmera é uma mensagem (uma das numerosas mensagens) do código de movimentos de câmera. Um filme é suscetível a propor vários sistemas de interpretação, de admitir vários livros de leitura (MARTIN, 2005, p.71).

Assim, não pretendemos exaurir as análises de *Pink Floyd - The Wall*, mas pontualmente estabelecer conexões entre a linguagem cinematográfica proposta no filme como meio de estabelecer a narrativa distópica na película. Acredito que apenas uma análise filmica textual baseada unicamente no roteiro não seria suficiente para obter as respostas necessárias sobre os múltiplos significados da narrativa. Destarte, as

técnicas de filmagem e as opções do diretor a partir do roteiro, são fulcrais para a compreensão do filme. De acordo David Bordwell e Kristin Thompson:

Ao controlar a *mise-em-scène*, o cineasta encena um acontecimento a ser filmado. Contudo, uma descrição abrangente do cinema como veículo não pode se limitar simplesmente ao que é colocado diante da câmera. O plano não existe até que padrões sejam inscritos em uma tira de filme. O cineasta também controla as qualidades cinematográficas do plano – não apenas o *que é filmado*, mas também *como é filmado*. O fator “como” envolve três áreas: (1) os aspectos fotográficos do plano, (2) o enquadramento⁶ e (3) a duração do plano (2013, p.305).

Duas questões técnicas que dizem respeito à linguagem cinematográfica auxiliam na jornada ao interior de Pink: a fotografia e as técnicas de filmagem, com diversos enquadramentos, edições, cortes e percursos de câmera. A câmera vai de um primeiro plano, focando inicialmente em um detalhe cenográfico, até abrir para um grande quadro⁷, onde temos a dimensão maior do mundo ao redor de Pink. Esta técnica geralmente é utilizada para comparar as dimensões micro e macro no ambiente em que está o protagonista. Estas tomadas são exploradas em lugares fechados, como quando Pink organiza o quarto de hotel a partir das louças e instrumentos quebrados após o rompante com a *groupie*, ou quando ele depila as sobrancelhas, cena que remete à Syd Barrett, quando a câmera foca o sangue na pia. O movimento inverso da câmera também é feito, um exemplo é a ampliação do *zoom* com foco no olhar catatônico do protagonista até penetrar na sua íris, com a tela ficando preta em um instante, como se literalmente entrasse na mente de Pink. Não obstante, após um quadro completamente negro, há uma abertura, revelando uma fotografia iluminada e ampla, como por exemplo quando Pink tem recordações de sua infância, de estar correndo em um campo verde para prática de rugby. Quando quer emular uma vertigem, há uma troca de continua e vertiginosa de frames, em diferentes enquadramentos, com toques surreais, como quando Pink está banhado na piscina de sangue logo no começo.

É válida uma observação em razão da atuação de Bob Geldof. Isto pois boa parte da montagem do personagem Pink já estava presente no ator: a atitude punk de Bob, o corpo magro acrescido de uma pele pálida e olhar gélido, como se estivesse sem vida, ou melhor, sem vontade de viver. Martin enumeras algumas escolas e concepções de

⁶ Segundo Aumont e Marie: “a noção de quadro (moldura) era familiar à pintura, e a fotografia a havia prolongado, notadamente tornando manifesta a relação entre o quadro do instantâneo e o olhar (do fotógrafo) que a foto traduz. Mas as palavras “enquadrar” e “enquadramento” apareceram com o cinema, para designar o conjunto do processo, mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo ângulo. (O cinema inventou até mesmo a profissão do câmera [*cadreur* | *cameraman*]: aquele ou aquela que tem o olho na câmera e verifica o enquadramento (2006, p. 146).

⁷ Segundo Bordwell e Thompson “o quadro determina não apenas o espaço do lado de fora, mas também uma posição a partir do qual é visto o material da imagem. Muito frequentemente, tal posição é a da câmera que filma o acontecimento, mesmo em um filme de animação, os planos podem ser enquadrados em câmera alta ou baixa, em planos gerais ou em primeiro plano, os quais simplesmente resultam da perspectiva dos desenhos selecionados para serem fotografados” (2013, p.307). Já Wallis e Pramaggiore acrescentam que “o quadro nos posiciona em certo ângulo a partir do qual vemos a *mise-em-scène* do plano. O número de tais ângulos é infinito. Já que a câmera pode ser colocada em qualquer lugar. Na prática, geralmente distinguimos três categorias gerais: o ângulo horizontal (na altura do olho), a câmera alta (*plongée*) e a câmera baixa (*contraplongée*). O ângulo horizontal é o mais comum” (2011, p.308).

representação dentre as diversas diretrizes que a direção de atores pode seguir. A “hierárquica”, estilizada e teatral, voltada para o épico e sobre-humano. Já a “dinâmica” é característica dos filmes italianos. A “frenética”, caracteriza-se com a expressão gestual e verbal em excesso. Há ainda a “excêntrica”, estilo praticado nos anos 1920 pela escola soviética, que tinha o objetivo de exteriorizar a violência e o sentimento. Por fim a “estática”, a qual acredito ser a encenação de Bob Gedolf para Pink, baseada no peso físico do ator, - no caso a fragilidade de Gedolf e na sua presença inerte. Assim, “esta forma de representar é ditada por considerações dramáticas, pode aproximar-se de o estilo *Actor’s Studio*, simultaneamente usado no pormenor e maciço no conjunto” (MARTIN, 2005, p.92).

Figura 2 – Pink logo após depilar as sobrancelhas



Fonte: PINK Floyd The Wall. Dir. Alan Parker, 1982. .

Segundo Marcel Martin há diversos elementos fílmicos não específicos, assim chamados “porque não pertencem propriamente à arte cinematográfica, sendo utilizados por outras artes (teatro e pintura)” (2005, p. 71.) - como a iluminação, a cor e o figurino. Elementos que são decisivos na criação da expressividade da imagem. A iluminação, “serve para definir e moldar o contorno dos objetos, e também para criar a impressão de profundidade espacial, assim como para criar uma atmosfera emocional e até certos efeitos dramáticos” (LINDGREN, 2011, p.72). Elementos como exagero de luz e escuridão enaltecem a solidão (sombra), tal quando Pink está no quarto do hotel iluminado pela luz da tela da televisão pouco antes do rompante de raiva (Figura 3). Ou a luz e claridade que estão associados à infância, brincando no jardim com sua mãe e suas melhores lembranças em um campo verde e ensolarado, ou mesmo quando confronta sua versão mais jovem (Figura 4).

Figura 3 – Pink no quarto do hotel “*One of My Turns*”



Fonte: Fonte: PINK Floyd The Wall. Dir. Alan Parker, 1982.

Figura 4 – Pink dopado e sobre o efeito de drogas



Fonte: PINK Floyd The Wall. Dir. Alan Parker, 1982.

Enquanto a iluminação e a cor desenvolvem outro papel importante “sem se cair num simbolismo elementar, é evidente que a cor pode ter um eminente valor psicológico e dramático. Parece, portanto que sua utilização, bem compreendida. Pode não ser apenas uma fotocópia da realidade exterior, mas deverá preencher uma função expressiva e metafórica, tal como o preto e o branco dramatiza a luz” (MARTIN, 2005, p.89). A escolha da paleta de cores também é importante em estabelecer os caminhos da narrativa. Por exemplo a partir de “*Goodbye Blue Sky*” quando o muro já está totalmente erguido, as cores são mais escuras, bastante uso de preto e cinza, estabelecendo tanto a ausência de luz atrás do muro, quando a escuridão e solidão na alma do protagonista. Para Martin, “Quando a concepção do papel da cor seja de realismo, é natural, mas ela pode ser fruto de uma criação deliberada. Porque a percepção da cor pelo expectador [...] é um fenômeno afetivo: é necessário refletir o sentido da cor” (2005, p.89).

Outro elemento fílmico não-específico é o figurino. Seriam três tipos básicos de figurino: realistas, para-realistas e simbólicos. Segundo Martin, realistas “são conforme

a realidade histórica, pelo menos nos filmes em que o figurinista se refere a documentos de época e põe à frente das exigências de vestuário das vedetes a preocupação da exatidão”. Já os para-realistas “quando o figurinista se inspira na moda da época, mas procede a uma estilização”. E por fim os simbólicos quando a “exatidão histórica não tem importância e que o figurino tem como missão traduzir simbolicamente o caráter, os tipos sociais ou os estados de alma”. Acreditamos que a figurinista Penny Rose⁸, em concordância com a direção de arte e com Alan Parker, optou pelos três modelos. Como exemplo de figurino realista existem as cenas durante a campanha na Segunda Guerra ou os uniformes escolares durante a infância de Pink. Já a para-realista diz respeito aos trajes de Pink fascista e sua horda, em couro preto brilhoso. As simbólicas são bem recorrentes, dentre as quais as roupas pretas em momentos obscuros do protagonista atrás do muro metafórico ou quando saiu do rompante no quarto de hotel e entra em casulo. Nesse sentido, em “*Trial*”, quando Pink revisita todos que ajudaram-no a se isolar estão com roupas simbólicas e maquiagem exagerada, com contornos fortes nas sobrancelhas e olhos e coloridos nas faces, como palhaços assombrosos, frutos da mente de Pink, e aproximando-se da pena caricata de Scarfe, como na Figura 5.

Figura 5 – Comparação entre a maquiagem e a caricatura *Pink Floyd The Wall*



Fonte: SCARFE, 2010, p.164.

⁸ A figurinista britânica Penny Rose havia feito cinco filmes antes deste, mas começou a carreira nos teatros de Londres. Sua filmografia é composta de mais de quarenta trabalhos, entre os destaques estão os três figurinos nominados para o BAFTA: *Evita* (1996), *Os Piratas do Caribe: A maldição do Pérola Negra* (2003), *Piratas do Caribe: O Baú da Morte*. Além de uma nomeação ao Emmy pela série de televisão *The Pacific* (2010). ACADEMIA de Televisão, Artes & Ciências. <<https://www.emmys.com/bios/penny-rose>> Acesso de 03 de setembro de 2020.

Martin enumera uma série de convenções e técnicas da linguagem cinematográfica, com grande uso de exemplos, acerca de convenções audiovisuais para transmitir ao espectador as sensações de sonho, sonhar acordado, alucinações, vertigens, embriaguez. Chamados de “processos subjetivos [...] porque visam materializar no ecrã o conteúdo mental de uma personagem e porque o fazem atingindo a exatidão realista e a verossimilhança representativa da imagem ou do som. Em resumo recorrem a um conjunto de processos expressivos mais ou menos simbólicos da interioridade das personagens” (MARTIN, 2005, p.231).

Os processos subjetivos agrupam-se, de modo geral, em dois tipos, que exprimem o conteúdo mental ou o comportamento mental do personagem⁹. Dentre os exemplos citados por Martin, boa parte aparece em *Pink Floyd The Wall*, estão vertigem, (imagens desfocadas e distorcidas, nevoeiros de luz); a embriaguez (variações de som, de cor e efeitos cômicos), efeito de desmaio que “é dado, na maior parte das vezes, por um esbatido, terminando em desfocagem. Um homem sente-se mal pelo efeito da droga e a imagem do seu rosto torna-se cada vez mais desfocada à medida que ele vai perdendo a consciência” (2005, p. 237). Podendo ser tanto um desmaio simbólico e moral, quando uma personagem está desenganada pelo fracasso e decepção ou humilhação. Já a alucinação “trata-se de uma obsessão mental devido a um estado físico anormal”, também pode ser resultado de um estado emocional perturbado envolvendo paranoia, ciúme, obsessão e raiva. Ela se dá com “a transformação progressiva da iluminação do cenário, destinara a sugerir a passagem a um outro plano de realidade, permite efeitos poderosamente evocadores” (MARTIN, 2005, p. 239).

O filme explora diversas cenas violentas e sanguinárias que beiram o cinema *gore*¹⁰. A câmera passeia por um campo de batalha repleto de soldados mutilados, faces ensanguentadas; ou quando o protagonista está em uma piscina de sangue; Pink rasgando a própria pele e saindo de casulo amorfo ou as imagens de uma série de vermes movendo-se freneticamente entre os quadros. Tudo serve, em certa medida, para acentuar o estado mental de Pink.

Segundo o acadêmico espanhol de cinema radicado no Brasil Eduardo Peña Cañizal:

O surrealismo como movimento de vanguarda que se desenvolve durante os primórdios da terceira década do século passado e alcança o apogeu por volta de 1933, baseia seus princípios na crença de que existe uma realidade superior, à

⁹ Os dois processos subjetivos são “1- Introdução de um plano ou de uma sequência não pertencendo diretamente à ação presente e representado o conteúdo do pensamento de uma personagem (recordação, alucinação, imaginação, etc.) [...] 2- modificação da aparência normal dos seres, das coisas ou do cenário, sob o efeito de uma perturbação psicológica ou física que se manifesta na personagem: a iluminação mais realista torna-se cada vez mais teatral e transforma o quadro real numa cena, à medida que a atmosfera se transforma em tragédia” (MARTIN, 2005, p.232).

¹⁰ *Gore* é uma “palavra inglesa, que se opõe a *blood*, para designar sangue derramado, coagulado, nauseabundo, ao passo que o segundo termo designa o sangue são, que corre nas veias. Desde *Blood feast* (Hershell Gordon Lewis, 1963), o termo designou uma categoria marginal de filmes de horror de pequeno orçamento, cujo objetivo era provocar uma reação violenta de repulsão e de nojo no espectador. [...] O subgênero contaminou, hoje, a produção de grandes estúdios e influenciou outros gêneros além do fantástico: os filmes policiais, os filmes de guerra, os filmes de artes marciais, todos tornados mais violentos e mais sangrentos” (AUMONT, MARIE, Michel, 2006. p. 146).

qual se chega por associações de coisas aparentemente desconexas ou, então, pelos chamados processos oníricos, ou seja, da decifração dos significados enigmáticos que se elaboram nos sonhos (2006, p. 143).

Não afirmo que *Pink Floyd The Wall* era um filme surrealista, no sentido de que fazia parte daquele movimento modernista de vanguarda. Isto porque muito mais do que um estilo ou estética, o surrealismo é um movimento circunscrito no seu tempo. Mas sim, que a produção optou por elementos que lembram o cinema surrealista, seja por meio de influência ou uma homenagem. Sobretudo através de uma linguagem não falada, desconexa, violenta e por vezes chocante presente na película.

Cañizal afirma que “parece coerente lidar com o pressuposto de que a principal subversão do Surrealismo recai sobre a linguagem, sempre considerada como estrutura constituinte do humano e, conseqüentemente, como sistema formador de um complexo campo simbólico, cuja sondagem propiciaria dados que permitissem o acesso a determinados domínios da realidade superior (2006, p.145). Isto posto, o movimento modernista francês preconizava a “Construção de textos visuais em que a organização de componente de vários códigos permitia, de um lado, a formação de mensagens originais e, de outro, moldar essas mensagens ao desejo de recuperar com elas parcelas da essência de relações humanas mais justas” (CAÑIZAL, 2006, p.145).

Nos primórdios do cinema surrealista vemos a colaboração do pintor espanhol Salvador Dalí com o cineasta Luis Buñuel. Segundo Cañizal “talvez tenha sido inicialmente a pintura surrealista – Dalí, Miró, Magritte e tantos outros – o meio comunicativo mais eficaz para fazer com que emergissem desses substratos” (2006, p.144). Isto porque “os grandes pintores surrealistas acreditavam que limitar a representação das coisas aos moldes formulados pela consciência era restringir de maneira intolerável a liberdade e, além disso, reduzir a um mínimo insignificante as riquezas e possibilidades significativas da existência” (CAÑIZAL, 2006, p.144).

Não foi a primeira vez que a arte ao redor do Pink Floyd flertou com o surrealismo, recordemos as artes da Hipgnosis para “*Wish You Were Here*”, baseadas na pintura de Magritte. Ademais, duas das grandes referências de Gerald Scarfe, Walt Disney e Salvador Dalí, também haviam trabalhados juntos na animação *Destino* em 1945, mas que somente foi finalizada e lançada ao público em 2003.

O produtor Bob Ezrin remodelou a ideia de Waters: “Em uma sessão que durou a noite toda, eu reescrevi *The Wall* em 40 páginas, como um livro, contando como as músicas se seguiram. Não foi tanto reescrever como redirecionar”¹¹. O roteiro de *The Wall* está exposto no *Rock and Roll Hall of Fame*, em Cleveland, Ohio. Houve problemas entre Waters e Alan Parker, na medida em que o músico não queria perder o controle do projeto. De modo que havia uma confusão entre a sua função e a do diretor (SCARFE, 1986).

Parker afirmava que não havia divergências criativas, mas sim de comando. Waters parecia ter receio sobre com quem os créditos ficariam, pois estava muito apegado ao projeto, “em um filme, a posse fica com o diretor. A posse com Roger é sempre

¹¹ “In an all-night session I re-wrote *The Wall* out in 40 pages, like a book, telling how the songs segued. It wasn't so much re-writing as re-directing” (BEHIND, 2000).

de Roger, não importa o que ele faça na vida” (BEHIND, 2000). Uma das questões era de que se tratava da história de Waters, que para ele deveria ser contada do seu jeito.

O roteiro de Roger Waters encontrou uma solução visual criativa para explorar os pesadelos, as digressões temporais e as alucinações de Pink: as animações de Gerald Scarfe no longa-metragem (SCHAFFNER, 1992, p. 246). Em outras palavras, as sequências animadas servem como paralelo para expressar a depressão e deterioração do estado mental de Pink. Podemos dizer que Pink é um conceito que ganhou múltiplas colaborações, como Waters, Geldof e o desenhista Scarfe: “Quando projetei *The Wall*, criei essa criatura aqui, que chamamos Pink, ele representa o lado vulnerável da alma”, afirmou em um documentário sobre si mesmo, em uma escada sobre um fundo em frente ao grande muro, e no seu colo o boneco Pink, em cor bege, sem expressão).¹²

São quinze minutos animados dentro de uma hora e trinta e cinco minutos do total do filme. De modo que a animação de Scarfe é composta de 12 desenhos por segundo, e a produção das animações do filme durou dois meses¹³. Percebe-se que cada um dos personagens de Scarfe tem características únicas. Apresentam formas, cores, detalhes e atributos totalmente desiguais um do outro. Isto porque eles são muito mais uma criação da mente do protagonista, baseado em suas malogradas experiências e traumas, do que uma tentativa de alegoria sobre o real. Assim, a pena caricata exagera justamente as partes que mais assombraram o protagonista ao longo da vida.

Uma distopia é baseada em uma determinada visão e posição política sobre o mundo. Segundo Scarfe, Roger Waters e ele tinham uma visão muito parecidas, cínicas e críticas do mundo, enquanto o músico expressava suas ideias em letras e música ele mostrava através de desenhos e arte (SCARFE, 1986). A decisão de Scarfe de trabalhar com o grupo foi quando estava assistindo a turnê *The Dark Side of the Moon*, e completamente distraído e absorto pelo palco, foi surpreendido pela pirotecnia com a explosão do avião bombardeiro. E percebeu que eles eram extremamente visuais. Sua fama de cartunista político combinava com a visão do grupo. Nascido em 1936, Scarfe também foi marcado pelas experiências traumáticas da Blitz: “Desde de um ano de infância eu sofria de asma crônica [...] Nós morávamos em Londres quando o ataque aéreo começou. As bombas começaram a cair e nos instalamos em um porão. Eu estava contente encontrando claustrofobia usando a máscara de gás do Mickey Mouse que às

¹² “When I designed the Wall, I created this creature here, we call Pink, he represents the vulnerable side of a soul”. (SCARFE, 1986).

¹³ Segundo Jacques Aumont e Michel Marie “utiliza-se esse termo “animação” para designar formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de maneira diferente da simples tomada de cena analógica. A técnica mais frequente consiste em fotografar, um por um, desenhos cujo encadeamento produzirá automaticamente a impressão de movimento, em virtude do “efeito phi”. O grande problema da indústria do “desenho animado” é tornar esses encadeamentos tão maleáveis quanto os do cinema “fotográfico”, em uma perspectiva fundamentalmente realista. Para isso, diversas técnicas foram imaginadas, e a mais importante é a do desenho sobre folhas de celuloide superpostas (“*cel technique*”), que permite conservar certos elementos de um fotograma no seguinte e modificar apenas as partes móveis. Essa técnica foi geralmente rejeitada por artistas que realizam filmes de animação, pois é marcada demais no sentido do realismo; eles preferiram técnicas que salientam mais a passagem de uma imagem para a seguinte (cf. Robert Breer), ou que pedem um trabalho da mão mais essencial” (2006, p. 19).

vezes nós temos que usar”¹⁴. Esta lembrança serviu de inspiração para a criação dos humanoides quadrúpedes e esguios, cujas cabeças tem o formato de máscara de gás, e que buscam por abrigo subterrâneo das bombas, cujas cabeças são fundidas com máscaras de oxigênio, que eram distribuídas em kits de emergência divulgados em manuais de sobrevivência pelo governo inglês, cujos procedimentos de evacuação eram ensinados na escola.

Segundo Jacques Aumont e Michel Marie “O filme de animação foi com frequência considerado pelos teóricos, por um lado, uma espécie de laboratório figurativo, levando ao máximo as possibilidades da imagem em movimento; por um lado, um revelador ideológico do cinema em geral (uma vez que em particular o gênero “desenho animado” é reputado destinar-se às crianças) (2006, p.19). Enquanto que para Paul Wells o desenho opera com símbolos já conhecidos do público. Segundo o autor “a maioria dos cartuns apresentava ‘figuras’, pessoas identificáveis ou animais que correspondiam ao que o público entendia como um ser humano ortodoxo ou criatura, apesar de qualquer conceito de design colorido ou excêntrico relacionado a ele”¹⁵.

A distopia neste filme passa dentro da mente perturbada: não é um futuro ou lugar imaginado, mas um eu danificado pela vida. De modo que a animação é uma grande ponte para explorar o estado mental de Pink, sejam as memórias, os pesadelos ou medos. Assim, as mudanças de formatos dos objetos e a metamorfose dos seres corroboram para o visual surreal do longa. Como exemplo a cruz, símbolo cristão do sacrifício, que sangra e transforma-se nas listras da bandeira do Reino Unido, ou os aviões que viram uma águia que remete a símbolos nazistas.

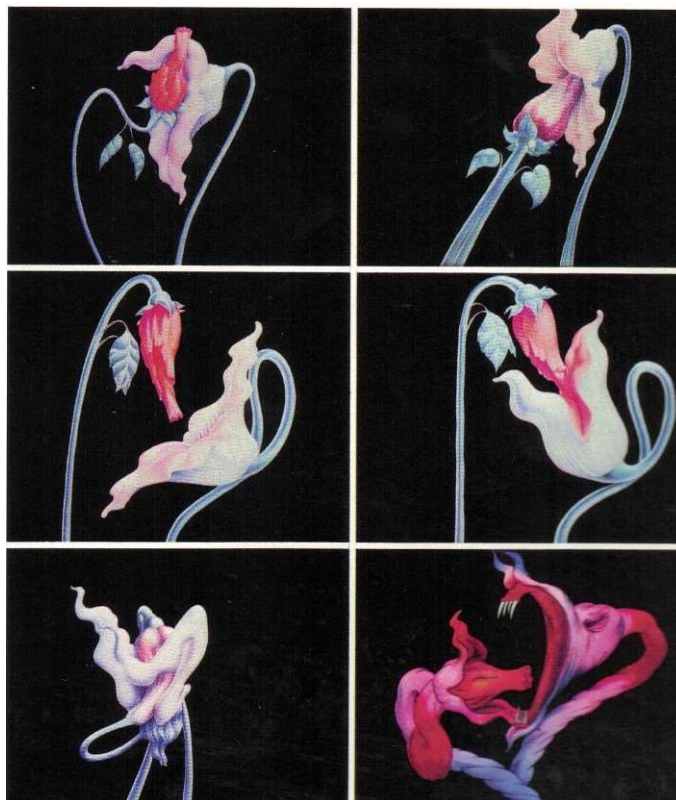
É possível afirmar que o longa-metragem consegue dar mais profundidade às histórias pessoais de cada personagem comparado ao disco *The Wall*. A edição entre as músicas e determinadas cenas pode, inclusive, propor outro sentido para a própria música. Mas como isso é possível, a letra não fala por si? Teoricamente sim, como vimos, cinema e música tem linguagens distintas, mas que se complementam. Darei o exemplo de “*Mother*”, cuja conclusão da análise da letra seria de que ela trata única e exclusivamente da relação de Pink com sua mãe na infância. Lembremos que a perda precoce do marido a deixou deprimida, excessivamente protetora e invasiva. Controlando e tratando Pink de modo infantil, mas não de modo afetivo. Para protegê-lo, ela não falava da morte do pai. De modo que Pink só descobriu a perda do pai na adolescência, quando encontrou em uma gaveta uma farda e um diploma assinado pelo Rei da Inglaterra. Esta cena, marca uma experiência profunda na vida de Pink. E denota mais dramaticidade que o disco. Isto por que no filme ela faz um constante retorno entre o passado e futuro, entre a mãe e a esposa de Pink, como se ele projetasse nela uma figura materna problemática.

¹⁴ “*From the age of one I suffered from chronic asthma [...] We were living in London when the air attack started. The bombs began to fall and we set in a cellar. I was frightened and found claustrophobia using the Mickey Mouse gas mask that sometimes we have to wear*” (SCARFE, 1986).

¹⁵ “*Most cartoons featured ‘figures’, identifiable people or animals who corresponded to what audiences would understand as an orthodox human being or creature despite whatever colourful or eccentric design concept was related to it, Donald was recognisable as a duck whether he wore a sailor’s suit or khaki togs and a pith helmet!*” (WELLS, 1998, p.36).

A continuação da traição de Pink e do paralelo entre a mãe e a esposa continuam. A sessão de animação das flores copulando foi desenhada com vinte e quatro quadros por segundo, por ser em câmera lenta (Figura 6). Podemos considerá-la como uma alegoria da traição da esposa de Pink. Entretanto, não é a traição em si, mas como Pink percebe que ela está acontecendo, e o efeito que ela tem dentro dele. Após tentativas frustradas de fazer uma ligação internacional para esposa, quem atende à ligação é o amante ao lado dela. A atmosfera estabelecida pelos teclados de Richard Wright e pela cadência da guitarra de Gilmour levam a este misto de sexo e batalha. Como é fruto de um amor ruim, os seres devoram-se, fundem-se até virarem um grande ser alado negro e assim é cortado pelo muro, que por sua vez apodrece tudo a sua volta, destrói ao meio uma catedral, local onde os matrimônios são concretizados, e apresenta uma paisagem urbana, de caos, carros, violência – com um bebê que vira um homem e explode o crânio de outro com um pedaço de pau – e desolação para o protagonista (Figura 7). Do amálgama em um colorido azul, do muro em cores neon, vira um animal feroz e por fim potentes armas de fogo. Essa metamorfose rápida está mixada com o vocal sem pausas de Waters.

Figura 6 – Sequência animada flores transando *Pink Floyd The Wall*



Fonte: SCARFE, 2010, p.193

O uso de repetições e paralelos pode fortalecer um discurso, assim, de que modo o isolamento de Pink é cimentado pela linguagem fílmica com a construção concreta do muro. O *motif* (tema em tradução literal) na linguagem cinematográfica é a repetição

que identifica um tema a um personagem. Como vimos que o *motif* do disco *The Wall* são as notas de “*Another Brick in the Wall*”. Com isso, *motif* identifica personagens, enquanto que a alegoria reforça um conceito ou ideia. Entretanto a alegoria por repetição não tem função de identificar ou mesmo comparar personagens, mas faz um espectador ter uma leitura simbólica ao insistir na relação de imagens. Como exemplo as cenas dos vermes, na “*Waiting for the Worms*” que reforçam a visão de Pink sobre os outros e dão um sentido de mente putrefata. Segundo Maria Pramaggiore e Tom Wallis: “Algumas vezes cineastas usam repetição de detalhes para criar paralelos. Um paralelo surge quando dois personagens, eventos ou locais são comparados através do uso de um elemento narrativo ou visual ou sonoro. Quando isso ocorre, espectadores são encorajados a considerar suas similaridades e diferenças”¹⁶.

As representações concretas do muro, para além de sua concepção e simbologia metafísica são feitas de diversas maneiras. A primeira vez que aparece é dentro do sonho surreal de Pink em idade escolar, em “*Another Brick in the Wall (part 2)*”, quando os alunos se rebelam em relação ao sistema escolar e quebram uma parede com marretas. A primeira vez que o muro é de fato erguido é através do uso da animação.

O muro não era uma estrutura passiva, pois, como colocou Gilmour, o grupo poderia fazer vários jogos com projeções entre eles. E Waters, junto com Scarfe, tornou-se o membro ativo em decidir o que deveria ser feito em termos de animação. Scarfe afirmou que “em *The Wall*, eu queria escapar da animação padrão da Disney e desenhar coisas de modo mais realista para ter mais impacto”. Alguns dos exemplos desta colaboração entre o músico e o ilustrador são as animações das “flores transando” e outra dos martelos em marcha. Para o desenhista o martelo era um símbolo “opressivo, feroz e implacável, uma das coisas mais ameaçadoras que podia pensar” (BEHIND, 2000).

A composição de imagens a seguir é um exemplo das animações da Gerald Scarfe extraídas de seu livro, são quadros que apontam as diferentes alegorias do isolamento de Pink. Incluindo os martelos marchando, símbolo do partido fascista de Pink, e funciona como um *motif* reaparecendo em diversas cenas.

Paul Wells buscou compreender a animação através de

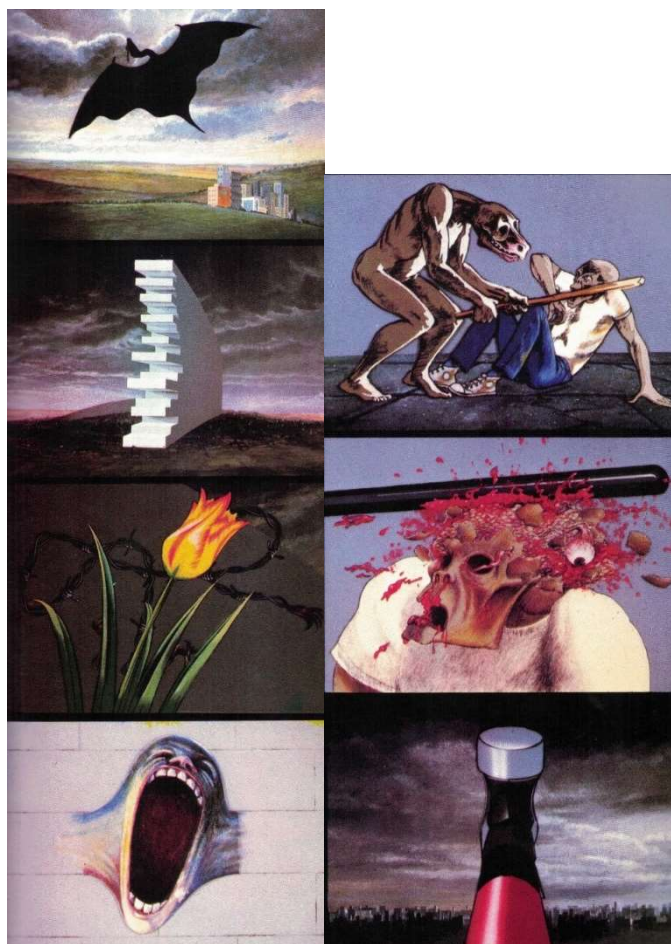
uma série de metodologias que legitimam a análise e a interrogação de que, em primeira instância, podem parecer textos óbvios feitos exclusivamente para entreter, e não ter significados expressivos sobre arte e sociedade. Além disso, é minha opinião que a animação como uma linguagem cinematográfica e cinema de arte é mais sofisticada e flexível do que um filme de ação ao vivo e, portanto, oferece uma maior oportunidade para os cineastas serem mais imaginativos e menos conservadores¹⁷.

¹⁶“*Filmmakers sometimes use the repetition of details to create parallels. A parallel arises when two characters, events, or locations are compared through the use of a narrative element or visual or sound device. When this happens viewers are encouraged to consider the similarities and differences*” (PRAMAGGIORE; WALLIS, 2011, p.13).

¹⁷“*It is my intention in Undertandig Animation to determine a number of methodologies which legitimise the analysis and interrogation of what , in the first instance, might seem to be self-evident texts made purely to entertain, and no to carry significant meanings about art and society. Further, it is my contention that animation as a film language and film art is more sophisticated and flexible medium than live-action*

Nesse sentido, acreditamos que a imaginação da criação de Scarfe é indispensável para criar o conjunto imagético, indissociável da música do Pink Floyd, a respeito de todo o projeto do *The Wall*, para além da música, passando por todas as suas mídias. Na figura 7 percebemos diversos dos elementos supracitados que podem aparecer em uma distopia: violência, medo e totalitarismo. Segundo o historiador estadunidense Gorman Beauchamp “a imaginação distópica oferece como sua imagem ameaçadora de futuro um estado totalitário avançado, que se mantém sobre um aparato tecnológico massivo – em resumo, uma tecnopia” (p. 54).

Figura 7 – Composição animações Gerald Scarfe *Pink Floyd The Wall*



Fonte: SCARFE, 2010, p.157.

Por fim é importante lembrar que outro elemento fílmico é a fotografia. O hiper-realismo durante as cenas de guerra procura causar espanto e familiaridade no

film, and thus offers a greater opportunity for film-makers to be more imaginative and less conservative (WELLS, 1998, p.6).

espectador. Vejamos as palavras de Scarfe, sobre a inspiração de Alan Parker acerca das cenas de batalha:

Lembro-me de Alan Parker dizendo que alguns de suas tomadas nas sequências de guerra foram baseadas nas famosas fotos de Robert Capa¹⁸, que tirou muitas fotos trabalhando com soldados na linha de frente na Segunda Guerra Mundial. Há um famoso conjunto de fotografias que ele tirou durante o desembarque do Dia D. Ele realmente chegou na praia antes de todo mundo e tirou fotos dos soldados quando eles pisavam na praia. E a história terrível é que quando ele os enviou para o laboratório na Inglaterra, o assistente de laboratório destruiu todos, exceto alguns quadros¹⁹.

Neste trecho a vida de Pink e de Roger Waters se misturam e se confundem: a morte do pai e a guerra. Segundo Alan Parker “os elementos sobre a morte do pai na guerra vieram de Roger. Toda a angústia, os gritos, a dor que permeiam o filme, saíram do interior e do passado dele”. O próprio músico afirmou, “em termos de conflitos internos, sobre Pink tornar-se se um porco fascista, tem a ver comigo. Mas se não fosse assim, eu não teria criado todas essas coisas, [por exemplo] a cena do julgamento, se não admitisse meu lado negro”. Se a distopia tem uma função de crítica social, como vimos com Keith Booker, aqui Waters critica as Duas Grandes Guerras e os conflitos que dilaceram as relações sociais e laços familiares.

Segundo Waters:

É óbvio que senti, extrema e intensamente, essa sensação de perda durante a minha infância. Assim que pude falar, perguntei onde estava o meu pai. E a minha mãe muitas vezes me disse que, quando eu tinha cerca de dois anos e meio, três, em 46, tornou-se muito agudo. Em 1946, todos ficaram desmobilizados. De repente, todos esses homens apareceram. Não havia nenhum homem em 44, 45. Agora eles estavam escolhendo seus filhos da escola maternal e eu fiquei extremamente agitado nessa época. E porque nenhum corpo foi encontrado, sempre houve um fraco “talvez” – “Talvez ele esteja vagando, com amnésia, pela Itália”. Ele só estava desaparecido, presumidamente morto. Então, entre os anos 44 e 45, eu assumo que minha mãe passou por um período de limbo emocional intenso, listas de varredura e esperança.²⁰

¹⁸ Robert Capa (1913-1954) foi um renomado fotógrafo húngaro que cobriu diversas guerras no século XX, entre as quais a Segunda Guerra Mundial, a Guerra Civil Espanhola, guerra entre China e Japão entre outras. Capa morreu ao pisar em uma mina terrestre quando cobria a Guerra da Indochina, junto com fotógrafos e jornalistas da revista *Time*, em 25 de maio de 1954. Tem mais de uma dezena de publicações: *Invasion!* (1944), *Heart of Spain: Robert Capa's Photographs of the Spanish Civil War* (1999), *Robert Capa: The Definitive Collection* (2001), *Robert Capa at Work: This is War!* (2009) Ver: (WHELAN, 1985; KERSHAW, 2013).

¹⁹ “I remember Alan Parker saying that some of his shots in the war sequences were based on the famous photographs by Robert Capa, who took a lot of fotos working with soldiers in the front line in the Second World War. There's a famous set of photographs that he took during the D-Day landings. He actually got on the beach before everybody else and took shots of the soldiers as they arrived on the beach. And the terrible story is that when he sent them to the lab in England, the lab assistant destroyed all but a few frames” (SCARFE, 2010, p.165).

²⁰ “It's pretty obvious that that sense of loss I felt extremely keenly through my infancy. As soon as I could talk, I was asking where my daddy was. And my mother's often told me that when I was about two and half, three years old in '46, it became really acute. In '46, everybody got demobbed. Suddenly, all these men appeared. There weren't any men around in '44, '45. Now they were picking their kids up from nursery school and I became extremely agitated at that point. And because no body was ever found, there was

Não por acaso que após os trâmites judiciais com a saída de Waters da banda, os direitos de *The Wall* nunca foram contestados: o músico teria total liberdade de regravá-lo e tocá-lo ao vivo.

Terminado este artigo, é basilar que se faça algumas observações acerca do longa-metragem *Pink Floyd The Wall* se enquadra dentro de uma classificação de uma narrativa distópica. Em que tempo e espaço ela se desenvolve? São duas frentes distintas que temos que pensar as possibilidades de um mundo distópico apontado no *The Wall*: o muro psicológico e individual de Pink e o mundo geopolítico e toda a relação de separação, cisão ou segregação entre os povos.

No primeiro caso a distopia se passa na mente de Pink, que projeta situações caóticas e conturbadas. Por esta razão, chamamos de distopia do autoisolamento. Porque ela funciona dentro da mente do indivíduo, de modo que não é uma fábula, embora a mente de Pink crie situações fantasiosas em diferentes níveis de profundidade. Nem tampouco se passa em um futuro.

Pensemos no Pink como uma matrioska, um brinquedo tradicional e artesanal da cultura russa, o qual se retira uma boneca de madeira de dentro da outra, revelando uma faceta mais profunda e diminuta da boneca. Assim é Pink, em cada nível mental seu há diferenças de personalidade que interferem em uma visão de mundo mais obscura. O primeiro, e mais raso deles, estabelece-se na primeira metade do primeiro disco, quando se criam as causas e circunstâncias e estabelece-se o mundo caótico de relações humanas frágeis na qual Pink cresceu, sua mãe, a morte do pai e a escola. Em seguida, a segunda camada, ele já é adulto, uma estrela de rock, envolto em traição e falta de comunicação com a esposa, o abuso de drogas e a luxúria. A primeira parte do lado B vai ainda mais fundo na viagem ao autoisolamento. Enquanto que a quarta e última sessão é a derradeira: a mais violenta, obscura e alucinante, quando então encarna um líder fascista discursando para o público e caça minorias. Mas nem por isso as etapas estão separadas em si. Dado que o Pink fascista é resultado de um acúmulo de sua própria vida, e que desconta no outro a raiva e o ódio que certa vez recebeu do professor, que por sua vez havia recebido de sua própria esposa. Vemos “*The Trial*” e “*Outside The Wall*” como o ponto de virada, onde o confronto de seus medos e traumas e quebra do muro operam como uma alegoria da esperança na narrativa distópica. A mensagem é novamente a necessidade de se estabelecerem laços humanos, de acreditar na vida em sociedade. São ainda nos níveis do inconsciente dopado e drogado de Pink que o grotesco, burlesco e fantástico mundo da pena de Gerald Scarfe se estabelece.

E em outro plano a distopia se desenvolve no mundo geopolítico contemporâneo. Onde o muro deixa de ser uma metáfora do autoisolamento mental de Pink e passa a ser uma realidade de separação entre as pessoas, culturas, países e povos. É uma espécie de discurso de alerta, comum à todas as distopias, sobre os perigos de uma sociedade contemporânea que vive tensões latentes em regiões de fronteira.

always just a faint “maybe” – “Maybe he’s wandering around Italy with amnesia.” He was only ever missing, presumed dead. So through ‘44 and ‘45, I assume my mother went through a period of intense emotional limbo, scanning lists, and hoping” (CLERK, 2003).

Enfim, trata-se de uma distopia que implica da dinâmica entre o macro: a sociedade, a família e a política com o micro: a pessoa, na figura de Pink e suas relações interpessoais. Das batalhas internas de cada ser humano marcado por traumas às guerras humanas que separam as civilizações.

Referências

- ALAN Parker Official Website. Disponível em: <<http://alanparker.com>> Acesso 02 ago. 2020.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Papirus Editora, 2006.
- BEAUCHAMP, Gorman. Zamiatin's We. In: GREENBERG, Martin, OLANDER, Joseph H. e RABKIN, Eric S. *No place else: explorations in utopia and dystopian fiction*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1983. pp. 56-77.
- BLAKE, Mark. *Nos Bastidores do Pink Floyd*. São Paulo: Generale, 2012.
- BOOKER, M. Keith. *Dystopian literature: a theory and research guide*. Westport: Greenwood, 1994a.
- BOOKER, M. Keith. *Dystopian impulse in modern literature: fiction as social criticism*. Westport: Greenwood, 1994b.
- BORDWELL, David; THOMPSON. Capítulo 5. O plano: Cinematografia. In: *A Arte do Cinema: Uma Introdução*. Campinas: Editora da Unicamp/Edusp, 2013.
- CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. 5. Surrealismo. MASCARELLO, Fernando (org). *História do Cinema Mundial*. Papirus Editora, 2006.
- CLERK, Carol. Pink Floyd: The Making of *The Final Cut*. Londres: *Uncut*, junho de 2003. <<http://www.rocksbackpages.com/Library/Article/over-the-wall-and-into-the-dumper-pink-floyds-ithe-final-cuti->> Acesso em 01 ago. 2020.
- FERRO, Marc. Filme: uma contra-análise da sociedade? In: *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 1992.
- FOGG, Walter L. Technology and dystopia. In: RICHTER, Peyton E. (Ed.), *Utopia/dystopia?* Cambridge: Schenkman, 1975, pp. 57-73.
- KUMAR, Krishan. *Utopia and anti-utopia in modern times*. Oxford: Basil Blackwell, 1987.
- LAGNY, Michele. O cinema como fonte de História. In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleno Biscouto; FEIGELSON, Kristian (Orgs.). *Cinematógrafo: um olhar sobre a História*. São Paulo: UNESP, 2009.
- LINDGREN, Ernest. *The Art of Film*. Londres: Collier Books, 1974.
- MABBET, Andy; MILES, Barry. *Pink Floyd The Visual Documentary*. Londres: Omnibus, 1994.

MARTIN, Marcel. 2005. *A Linguagem Cinematográfica*. 2ª edição. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MASON, Nick. *Inside Out: A verdadeira história do Pink Floyd*. São Paulo: Escrituras, 2013.

MABBETT, Andy. *The Complete Guide to the Music of Pink Floyd*. Londres: Omnibus, 1995.

MILES, Bary. *Pink Floyd – Primórdios*. São Paulo: Madras, 2010.

PINK FLOYD. *The Wall*. Londres: Harvest/Columbia, 1979. 2 discos. (81:09min).

PINK Floyd *The Wall*. Direção de Alan Parker. Produção de Alan Marshall. Música: Pink Floyd. Londres: MGM, 1982. (95 min.), DVD, son., color. Legendado.

PINK Floyd *Behind The Wall*. Direção de Sonia Anderson. Produção de Sonia Anderson, Brian Aabech. Música: Pink Floyd. Londres, 2000. DVD, color. Legendado.

POVEY, Glenn. *The Complete Pink Floyd*. . Londres: Carlton Books LTDA, 2016

POVEY, Glenn. *Echoes – The Complete History of Pink Floyd*. Omnibus, 2010

PRAMAGGIORE, Maria; WALLIS, Tom. *Film: a critical introduction*. Londres: Laraunce King. 2005.

SCHAFFNER, Nicholas. *A Saurcerful of Secrets: The Pink Floyd Odyssey*. Nova Iorque, 1991.

SCARFE, Gerald. *The Making of The Wall*. Londres: Da Capo Press, 2010.

Omnibus, 1995.

SCARFE on Scarfe. Documentário. Dir. Gerad Scarfe. Londres: BBC, 12 de dezembro de. 1986.

ROGER Waters *The Wall*. Direção Roger Waters, Sean Evans. Reino Unido: Rue 21 productions, 2014. (155 min) DVD, son., color. Legendado.

WELLS, Paul. *Animation and America*. Rutgers University Press: Nova Jersey, 2002.