



Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



Arzok

de Ian SBF (2019)

por Luiz Fernando Valente Roveran¹

Arzok é um curta-metragem dirigido pelo carioca Ian SBF, mais conhecido por seu trabalho com os canais humorísticos *Anões em Chamas* e *Porta dos Fundos*, na plataforma YouTube. Produzido de forma independente pela Neebla, empresa do próprio SBF, o filme apresenta um outro lado da carreira do jovem roteirista e diretor, visto que pouco se aparenta com seu corpo de obra, eminentemente composto por comédias. Um flerte com o fantástico, contudo, já havia se insinuado no longa-metragem *Entre Abelhas* (2015), em que, após uma série de intempéries pessoais, um editor de filme (Fábio Porchat) começa a não enxergar as pessoas ao seu redor.

O curta, disponibilizado no *DUST*, canal *on-line* especializado em produções de ficção científica, acompanha a jornada de um protagonista sem nome ou fala articulada (Vinícius Melo). Trata-se de um homem primitivo que, em meio aos sons da densa floresta onde vive, tem vagas lembranças oníricas: melodias sintetizadas e luzes difusas que o guiam a um lugar estranho à sua vivência. Na parede da caverna que lhe serve como lar, a pintura de um espectro sinistro parece lembrar-lhe de um perigo a ser enfrentado. Ele, de lança em punho, parte rumo ao seu destino – uma base científica, de metais e eletricidade, incrustada no coração da mata. O Homem, como iremos nos referir ao protagonista a partir daqui, descobre uma zona perigosa a si e a seus semelhantes, onde experimentos invasivos são conduzidos com os habitantes da floresta.

¹ Luiz Roveran é aluno do Programa de Pós-graduação em Música (Doutorado) do Instituto de Artes da Unicamp, onde desenvolve pesquisa sobre processos de escuta em espaços interativos. É professor de *sound design* e criação de vídeos no Curso Superior (Tecnólogo) em Jogos Digitais da Faculdade de Informática e Administração Paulista (FIAP). Atua também como compositor e desenhista de som em produções audiovisuais.



Ao site *Film Freeway*², o diretor do curta afirma que “a história de nossa sociedade se prova cíclica e estúpida em cada período nebuloso da humanidade. A impressão que tenho é de que nunca aprenderemos com os erros do passado” (SBF, 2019, tradução nossa). Não se trata, exatamente, de uma reflexão original, tanto em conteúdo quanto em práxis. A máxima de Marx sobre a repetição da história enquanto tragédia e farsa nos rememora, desde 1852, quando seu *18 de Brumário de Luís Bonaparte* foi publicado, de nossa própria leviandade. Sequer pensamos que fosse a intenção de Ian SBF chegar a um ineditismo com suas considerações em filme. Ao invés, seu argumento encontra legitimidade, justamente, no tempo em que se insere, no final da década de 2010 – um tempo de ressurgimento e metamorfose do discurso nazi-fascista nas ruas e nas redes sociais, da exploração hiper-lucrativa do meio ambiente em detrimento de sua preservação, da supressão de direitos e cerceamento de liberdades conquistadas ao longo de outros ciclos de violência que nos antecederam.

A repetição de temática e método em *Arzok* nos serve para erigir uma ponte com a intertextualidade que o curta traz consigo. O arco principal traçado pelo filme é permeado por um embate entre o primitivo e o moderno. É impossível não remeter à montagem do osso sucedido por um satélite em *2001: Uma Odisséia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968) – a conta no *Instagram* do curta, dedicada a registrar seu processo de elaboração em todos seus estágios, tem o computador HAL 9000 como foto de perfil. Entretanto, se na Montagem Intelectual de Kubrick o osso e a tecnologia espacial se chocam como uma representação dos milhares de anos de evolução dos instrumentos de coerção, em *Arzok* há estranhamento e hostilidade entre esses elementos.

Estranhamento porque a base científica não deixa de transmitir uma impressão de despertencimento ao ecossistema em que se insere. Mais do que isso, o fato dessa instalação se situar nas entranhas de uma caverna nos remete a uma ferida íntima, primordial: uma invasão do lugar de acolhimento do protagonista. Gilbert Durand, filósofo francês que contribuiu ao desenvolvimento do campo teórico do imaginário, nos lembra de que “a gruta é considerada pelo folclore como matriz

² Disponível em: <https://filmfreeway.com/ARZOK>. Acesso em 02/05/2021.

universal e aparenta-se aos grandes símbolos de maturação e da intimidade tais como o ovo, a crisálida e o túmulo” (DURAND, 2012, p. 242). Há também uma náusea profunda na experiência de adentrar nossa morada e encontrá-la diferente daquilo que se lembrava – algo familiar à primeira vista, que em seguida se percebe errado, fora de lugar ou diferente.

Hostilidade, pois em nenhum momento o invasor se pretende como algo diferente do que realmente é. Na entrada de seu território, um aviso de perigo é dado com a disposição de corpos de outros homens primitivos dependurados por cipós, enforcados. Nesse sentido, *Arzok* se insere como mais um exemplo da extensa tradição de ficção científica que imagina a invasão de uma determinada terra por um corpo estranho. Ela pode ser violenta (e aqui o é), como nos mostram os marcianos de H. G. Wells ou os turistas adoecidos de *Bacurau* (Kléber Mendonça Filho & Juliano Dornelles, 2019), mas pode ser benevolente, como sugere *A Chegada* (Denis Villeneuve, 2016). Tanto pode ser uma silenciosa infiltração, como em *O 5º Poder* (Alberto Pieralisi, 1962) ou *Eles Vivem* (John Carpenter, 1988), quanto pode ser estrondosa.

A temática geral do curta não é o único elemento que o identifica com a ficção científica. Deve-se notar que a construção dos sets do filme remete também a essa estética. Talvez, o caminho natural para reforçar a antítese entre o primitivo e o moderno fosse adotar uma cenografia ultratecnológica. Todavia, de forma interessante, o aparentar-se com algo científico de *Arzok* é muito mais analógico do que digital: ao invés de *displays* de cristal líquido, ponteiros enormes. Onde se espera *wi-fi*, acha-se um cabeamento aparente, grosso e desordenado. Ao contrário de telas finas, televisores de tubo parecem aguardar pela companhia de um Atari 2600. Os corredores da base científica são estreitos, suas escadarias e passadiços são feitos de um metal ora ocre, ora esverdeado. Há um quê de ruinoso e decadente que remete a certos tristes futuros imaginados, como os sets internos da zona de *Stalker* (Andrei Tarkovsky, 1979), ou todo o período de 2300 AD retratado no jogo digital *Chrono Trigger*, lançado pela empresa japonesa SquareSoft em 1995. A estratégia adotada funciona como um agente potencializador do estranhamento e temor sentidos pelo Homem: um fato constantemente reforçado pelas expressões faciais adotadas pelo ator Vinícius Melo. Se adentrar numa caverna escura e estranha pode ser uma experiência assustadora, para o Homem, a base científica só não é um labirinto alienígena porque sua memória meio obnubilada o leva exatamente para onde ele deve chegar. De outro modo, seria quase impraticável familiarizar-se com seus caminhos.



O responsável pelo desenho do set foi Diego Zimmermann que, em *Retrovírus* (André Duarte), projeto acadêmico desenvolvido na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, em 2011, já apontava para alguns elementos que podemos encontrar em *Arzok* – naturalmente, com orçamento e contexto diferentes em absoluto.

Se há esse descolamento entre a mata densa e o maquinário da base científica, uma amálgama é percebida quando abrimos nossos ouvidos mais atentamente aos sons da floresta e os demais elementos da trilha sonora - aqui, por trilha sonora, entendemos a totalidade dos elementos audíveis da obra. No curta, adota-se a estratégia de tornar difusa a fronteira que divide música e desenho de som. A produção audiovisual voltada para a ficção científica encontra exemplos notáveis de composições pensadas de forma similar. Nas temporadas originais do seriado *Além da Imaginação* (Rod Serling, 1959-1964), é possível encontrar alguns casos de substituição dos efeitos sonoros por gestos musicais que mimetizam a ação dramática (BONETTI, 2018). A título de um exemplo cinematográfico, os contos fantasmagóricos de *Kwaidan: As Quatro Faces do Medo* (Masaki Kobayashi, 1965) são permeados por uma *musique concrète*, composta por Toru Takemitsu, que se confunde com os efeitos sonoros do plano dramático³.

Em *Arzok*, esse efeito é obtido pelo uso de timbres de sintetizador que são encontrados tanto nos dispositivos eletrônicos em cena quanto na música. O resultado é uma gama sonora onde ação e comentário extra dramático se confundem, o que se mostra uma escolha fortuita por conversar com elementos do roteiro. Em uma determinada passagem, o Homem se lembra de uma sequência de notas musicais que, mais adiante, lhe servirão para abrir uma porta guardada por senha - os botões do teclado emitem bipes com alturas diferentes. Aqui, pode-se até pensar em uma referência à comunicação musical entre a humanidade e os alienígenas em *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (Steven Spielberg, 1977). Contudo, levando-se em conta o histórico humorístico de Ian SBF, é mais provável que a cena trace um paralelo com uma célebre passagem de um episódio da quinta temporada de *South Park* (Trey Parker &

³ Ao invés de diegese/não-diegese, optamos por empregar os termos plano dramático e plano narrativo.

Matt Stone, 2001), onde uma toalha antropomorfizada, tomada pelo efeito da maconha, tenta tocar a melodia de *Funkytown* em um teclado de segurança de uma base militar.

Outras relações sonoras mais sutis podem ser denotadas. A trilha musical é eminentemente composta por notas contínuas do sintetizador, com pouco uso de melodia e muitas camadas de textura e dissonância. Esse elemento é complementado por sons percussivos do próprio plano dramático, como o acender brusco das luzes da base científica, e outros sons de ataque menos perceptível, tal como o crepitar grave do fogo de uma tocha carregada pelo protagonista.

Faz-se mister mencionar que há uma intersecção entre diversos tropos dos cinemas de ficção científica e horror no curta. Os momentos de maior tensão são filmados em plano detalhe e câmera na mão, com sucessões de planos rápidos a fim de gerar maior apreensão. Em uma cena particularmente enervante, o Homem abre os pontos de uma incisão feita em sua própria coxa para tirar um dispositivo instalado por um cientista invasor. Há sequências de sangue pingando ou esguichando que nos lembram de Mario Bava e Dario Argento. Na porção final do filme, o resultado é uma potencialização de sua figura antagonista, fato que pode ser problemático.

Uma das discussões mais frutíferas e atuais acerca da ficção científica trata do risco do anticientificismo nas narrativas em que um cientista é colocado como antagonista. Em comentário supracitado sobre seu próprio filme, Ian SBF afirma que quis oferecer uma visão sobre a repetição de erros cometidos ao longo da história da humanidade. *Arzok* mostra experimentos invasivos sendo conduzidos com cobaias humanas, fato que nos remete, por exemplo, às atrocidades perpetradas pelo médico nazista Josef Mengele durante o Terceiro Reich. Por trás da boa intenção do diretor, há o risco de se criar uma imagem assustadora daquilo que se aparenta com o fazer científico. À data de lançamento do filme, talvez este comentário não fizesse tanto sentido quanto agora, em janeiro de 2021, quando o Brasil atravessa uma pandemia conduzida por um governo que repetidamente adotou posturas anticientíficas em diversas instâncias, responsáveis pela morte evitável de milhares de pessoas ao longo de 11 meses.

Como a arte permanece, é necessário ponderar sobre essas formas de representação da ciência, acerca de como elas podem apresentar a construção do conhecimento sob uma ótica distorcida. De fato, não podemos ignorar que discursos extremamente nocivos foram (e são) amparados pelo argumento a favor da inovação e da ciência, da teoria eugenista à precarização das condições de trabalho nas grandes corporações de tecnologia do século XXI, que justificou a concepção do termo *neofeudalismo*. Ao mesmo tempo, não se pode perder de vista que a prática de uma ciência ética, com benefícios acessíveis a todos, é um dos caminhos que a ficção científica utiliza para imaginar menos distopias e mais utopias. *Arzok* opta por mostrar um lado mais sombrio, ameaçador à Terra – e demais corpos celestes, por que não? –, em um momento em que precisamos olhar mais atentamente para os pontos luminosos, tanto no céu quanto entre nós.

Ficha técnica

Título original: *Arzok*

Ano de lançamento: 2019

Duração: 17 minutos

País: Brasil

Estado: Rio de Janeiro

Direção, Roteiro e Produção: Ian SBF

Elenco: Vinícius Melo, Maria Clara Dias, Camillo Borges

Referências

BONETTI, Lucas. *A noção de fronteira entre o sound design e a trilha musical no seriado The Twilight Zone (1959-1964)*. Opus, v.24, n.3, 2018.

DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

SBF, Ian. *Arzok* (notas sobre a obra). Disponível em: <https://filmfreeway.com/ARZOK>. Acesso em 02/05/2021.