

---

## Corporeidade e rememoração: estratégias do cinema de fluxo em *Aftersun*.<sup>1</sup>

João Pedro Fagundes de ALMEIDA<sup>2</sup>

Nilson Assunção ALVARENGA<sup>3</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

### RESUMO

O presente artigo busca, a partir do filme *Aftersun* (2022) da diretora escocesa Charlotte Wells, refletir sobre as questões de ficcionalização da memória e da corporeidade dentro das características do cinema de fluxo. Buscamos aqui pensar essas questões partindo da perspectiva da personagem Sophie sobre suas memórias com seu pai. Além disso, analisamos também como o corpo de seu pai é importante para a criação de uma narrativa sensorial que auxilia na rememoração de Sophie e na criação de intimidade com o espectador.

**PALAVRAS-CHAVE:** memória; sensorialidade; realismo.

### 1. Introdução:

*Aftersun* narra a trajetória de Sophie, uma jovem adulta que rememora as férias que compartilhou com seu pai, Calum, vinte anos atrás. Enquanto no passado se delineia um relacionamento afetuoso, por vezes conflituoso, mas sempre próximo entre a filha e o pai, no presente, a lembrança dele emerge em sua mente de maneira fragmentada e enigmática.

O filme de estreia da escocesa Charlotte Wells, *Aftersun* (2022), narra as lembranças de Sophie. Em uma premissa que parece simples, a protagonista, Sophie, constrói uma trama particular e muito sutil da sua própria memória e da forma como enxerga a figura oblíqua de seu pai. *Aftersun* é um filme que mostra a recuperação de uma memória que há muito parecia perdida. O ponto de partida para que a personagem principal, Sophie, começasse seu processo de rememoração é a data de seu aniversário, que é próxima à de seu pai.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ04 - Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XIX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Rádio Tv e Internet da Faculdade de Comunicação da UFJF (FACOM), bolsista PET-FACOM, email: jpfagundess@hotmail.com

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor da Faculdade de Comunicação da UFJF (FACOM), tutor do PET-FACOM, email: nilson.alvarenga@ufjf.br

---

Sophie possui uma filmadora. Com esse pequeno objeto, um de seus hobbies nas férias é registrar sua viagem com o pai. Desta forma ela toma uma posição ativa em relação ao registro e, futuramente, ao que ela poderá lembrar/revisitar.

Calum, pai de Sophie, é a figura central dessa lembrança das últimas férias juntos. Sophie agora é uma adulta. Lembrar-se de eventos de vinte anos atrás em sua vida é um tanto quanto obtuso. Em dados momentos - em uma das cenas iniciais, inclusive - Sophie é mostrada, adulta, em uma rave - as luzes estroboscópicas acendem na tela - esse é um lugar que se repete na narrativa. Ao longo da trama esse padrão de cena é subsequente de uma cena onde Calum “desaparece” da história/memória. Essa rave onde Sophie está funciona como um espaço de recuperação de sua memória. Nada fica claro nessas cenas, as luzes nos confundem, não a vemos direito, às vezes não vemos Calum, às vezes vemos. Essa confusão toda é a tentativa da Sophie adulta rememorar.

Quem é Calum para Sophie? Essa é uma pergunta que nos fazemos ao assistir ao filme. Além do fato de se tratar de uma memória, não fica muito claro quem ele era. Fossem suas esquivas de falar de si mesmo, seja pela câmera que às vezes o faz desaparecer do quadro, o que nos fica é o enigma Calum.

Essa figura, mesmo que enigmática, é muito presente ao longo de todo o filme. Além da câmera fugir dele em alguns momentos, existem outros em que ela se concentra nele. O corpo de Calum é muito marcante: ocupa, inteiro ou em partes, quase a tela inteira em alguns momentos. Esses planos podem ter o intuito de nos aproximar do personagem ou ainda nos fazer sentir o personagem e/ou o que ele sente.

Na cena em que Calum está tirando o gesso de seu braço, por exemplo, podemos sentir o desconforto, o estresse pela dificuldade causada pela ação. Outro exemplo é a elipse narrativa que ocorre quando mostra Calum em cima do anfiteatro de Kaunos - cidade na Turquia famosa por seu banhos de lama - olhando para todos, a pedido de Sophie, que estão cantando parabéns para ele. Aos poucos sua figura em pé na cena de Kaunos se dissolve em Calum chorando no quarto de hotel escuro. Sentado na cama, enxergamos as costas de Calum e escutamos seu choro abafado, como se ele estivesse segurando.

Essa cena é quase palpável, um dos momentos em que temos a noção real de que ele não está bem. É como se sentíssemos sua dor. Talvez o mais próximo que nós,

---

enquanto espectadores, cheguemos de nos aproximar do personagem de Paul Mescal seja através desses planos de seu corpo. Permitindo uma mínima intimidade, mais talvez do que Sophie e Calum tenham tido.

## 2. A ficcionalização da memória

Em seu texto *A Ficção Documental: Marker e a ficção da memória*, o filósofo francês Jacques Rancière. Parte do filme *O Túmulo de Alexandre*, de Chris Marker, para elaborar alguns conceitos acerca de memória e ficcionalização. O filme em questão é uma espécie de homenagem ao cineasta soviético Alexandre Medvedkine. Como dito por Rancière, a obra não pode ser considerada uma conservação da memória de Medvedkine, uma vez que poucas pessoas conheciam o trabalho do soviético. O que Marker faz é criar uma memória a partir de imagens da Rússia de seu próprio tempo, mesclando partes dos filmes do próprio Alexandre Medvedkine.

De acordo com Rancière, o que Marker realiza em seu filme é uma ficcionalização da memória, dado que “a memória é um certo conjunto, um certo arranjo de signos, de vestígios, de monumentos” (2010) para que assim ele consiga criar a memória de Alexandre Medvedkine. É importante entendermos os conceitos de memória e ficção para que possamos entender o que é a ficcionalização da memória. Para Rancière “uma memória não é um conjunto de lembranças da consciência” (2010). Ela é, na verdade, uma construção a partir da ligação “entre os dados, entre a evidência dos fatos e o vestígio das ações”. Tais vestígios das ações são o que compõem o inconsciente coletivo como mitos e fábulas. Sendo assim, a memória se torna uma obra de ficção. Entretanto, Rancière (2010, p. 180) complementa:

Mas a “ficção”, em geral, não é a bela história ou a vil mentira que se opõem à realidade ou que se querem fazer passar por ela. *Fingire* não significa inicialmente fingir, mas forjar. A ficção é a prática dos meios de arte para construir um “sistema” de ações representadas, de formas agregadas, de signos que se respondem.

Há dois modelos principais que, para Rancière, podem organizar os pedaços da história: o clássico aristotélico ou o romântico. O clássico se baseia na questão natural, não sendo uma mimese direta, mas mostrando os eventos da história segundo uma lógica fechada. É a busca de uma representação de verossimilhança. Uma tentativa

---

máxima de se aproximar do real sem ser uma simples cópia. Assim, o modelo aristotélico está ligado à causalidade dos fatos, o encadeamento de ações de forma linear para construir a história. Então o espectador é capaz de prever as ações, mantendo-o no mesmo caminho traçado e fazendo com que mantenha uma mesma perspectiva da obra.

Quando Rancière fala do romanesco, ele se baseia no regime estético das artes, que surge no final do século XVIII, estendendo-se ao longo de todo o século XX até hoje. Com isso, ele (RANCIÈRE, 2010, p.181) diz:

[...] a era romântica opôs uma poética dos signos: o que faz a história não é mais o encadeamento causal de ações “segundo a necessidade ou a verossimilhança” teorizada por Aristóteles, mas o poder de significação variável dos signos e dos conjuntos de signos que formam o tecido da obra.

Dessa maneira, o romantismo literário questiona a força da causalidade para a narrativa literária. Ele cria uma polissemia, fazendo com que a interpretação do espectador não possua apenas um sentido, mas possibilidades diversas.

Assim como a literatura, o cinema pode seguir esse estilo narrativo. Aproximando-se do romance moderno, o cinema consegue diluir a força da causalidade ferrenha do clássico e gerar, à sua maneira, interpretações polissêmicas. Essa produção de polissemia no cinema pode ser encontrada nos tais filmes de fluxo que abordaremos mais à frente. Com a oposição à lógica representacional baseada na cadeia de eventos a interpretação da obra ganha um espaço maior de interpretação, fazendo com que o espectador não receba uma simples tese engessada do filme.

Assim como na construção romântica, *Aftersun* não se constrói a partir de uma narrativa de causalidade. As memórias da personagem principal fluem na tela, reivindicando-nos uma fruição mais sensorial da obra filmica, o que equivale a dizer que o processo de rememoração de Sophie baseia-se mais no fluxo de sensações do que no encadeamento lógico dos eventos lembrados.

### 3. Fluxo e sensorialidade

A arte de se fazer cinema, em sua origem, baseava-se na *mise en scène*: mostrar os dramas humanos esculpindo-os na própria matéria sensível do mundo (OLIVEIRA, 2013). Nesse contexto, os filmes são organizados, planejados a partir de uma

---

dramatização e a arte de se dirigir um filme consiste em uma sequência de regras que visa estabelecer uma narrativa linear e clara, que toma significado perante os objetos em cena, aos atores dirigidos e a decupagem. A crise imposta a *mise-en-scène* no início da década de 1960 fez com que outras formas de fazer filme surgissem. Para além do eixo europeu da *nouvelle vague*, surgia o cinema novo em diversos países, como Brasil e Japão. A forma de produzir um filme estava mudando, os modernistas agora possuíam uma série de experimentações e novas abordagens de atores e câmera (OLIVEIRA, 2013).

Para a última geração antes dos cineastas de fluxo, que irei abordar mais à frente, a resposta para fugir da *mise en scène* clássica se dá de forma ainda mais extrema: o maneirismo. Diretores como Coppola, De Palma e Argento complexificam a *mise en scène*, enchem os filmes com citações elaboradas e imagens trabalhadas, por exemplo. É desta forma, que, no meio dos anos 1990 uma nova onda de diretores surgem, trazendo um novo olhar para a forma como se narra uma história através do cinema.

“É no esgotamento destes últimos movimentos que surge o fluxo” (Oliveira Júnior 2013, p. 12). O cinema de fluxo se caracteriza na subversão dos planos clássicos da *mise en scène*: mais do que possuir uma função narrativa, eles existem por existir, são planos longos que podem aparecer esvaziados de significado pela subjetividade que carregam, mas possuem o intuito de criar uma suspensão dentro e fora do filme.

Segundo Erly Vieira Júnior, cinema de fluxo e realismo sensorial, embora se pareçam, não são a mesma coisa. O realismo sensorial em nada se baseia na construção direta dos planos enquanto encadeamento narrativo estrito, está mais preocupado com as afecções que causa no espectador. Não podemos considerar o realismo enquanto movimento cinematográfico “por se tratar de um conjunto de filmes realizados em diversas partes do planeta, por cineastas não necessariamente ligados entre si [...]” (VIEIRA, 2013, p 3 ). Vieira Júnior usa o realismo sensorial mais como uma estética do que como um movimento.

Dentro disso, o autor destaca a sonoridade como uma parte importante para a construção da sensorialidade, usando o termo acusmático que foi re-elaborado por Michel Chion em um âmbito mais criativo. A acusmática serve para explicar os sons que conseguimos ouvir mas não conseguimos identificar a sua origem. Desta forma

---

permite “afastar-nos gradualmente da sua causa e perceber melhor as suas características específicas” (CHION, 2008). Com isso ficamos imersos na sonoridade do filme. Essa imersão nos causa sensações diferentes a depender da trilha sonora. Em seu texto *Paisagens sonoras e realismo sensorial no cinema mundial contemporâneo* (2013), Vieira Júnior utiliza como exemplo a floresta tropical tailandesa do diretor Apichatpong Weerasethakul, ele descreve como os diversos sons de insetos, vento, água, etc colaboram para uma escuta háptica, ou seja, uma escuta “palpável”. Conectado ao som também há a ambientação sonora, a capacidade da trilha sonora de nos imergir na realidade do filme. Ainda usando o exemplo das obras de Apichatpong, é como se fôssemos transportados para aquele local que aparece na tela.

A imagem para o cinema sensorial possui uma função para além da narrativa, ela pode ser responsável por nos gerar intimidade. Em *O Efeito Ozu*, Denilson Lopes elabora a ligação entre a intimidade e o jogo de planos de uma cena. Os “planos de tempos mortos em que os objetos e espaços não ocupam um sentido muito explícito no desenrolar da ação não funcionam tanto como contextualização da cena, nem são apenas momentos de suspensão” (2012) não nos dizem nada, apenas estão lá. “A maior intimidade, [...] pode estar não na sexualidade, cada vez mais hoje em dia banalizada e espetacularizada, mas no compartilhamento de um momento, de uma imagem, de uma visão que pode” (2012) como por exemplo em *Aftersun*: planos onde vemos roupas molhadas secando nas grades da varanda do quarto de hotel, o céu azul ao fundo e as roupas balançando levemente com o vento; os livros de Sophie empilhados na horizontal, ao lado de uma televisão desligada; os balões de ar quente pequenos no céu azul. Esses planos servem para a criação dessa intimidade do espectador com a história sendo contada, como se fizéssemos parte daquele universo. Com isso Lopes argumenta sobre o neutro, que “seria a base de um drama desdramatizado” (2012), algo que vai contra a poética aristotélica e do excesso.

Outra característica marcante deste tipo de cinema, de acordo com Luiz Carlos de Oliveira Júnior, é a corporeidade dos personagens. Eles não são meros corpos no enquadramento, são mecanismos sensoriais e narrativos. Ao tratar de *Gerry* (2002), Luiz Carlos (2013) elucida a importância do corpo para a estética de fluxo:

O estar-no-mundo, no regime afetivo do corpo, adquire um sentido mais enigmático, mais sutil. Falta, ao corpo-afecção, a cicatriz interior do drama. Ele se guia – ou se perde – pelo mundo por meio

---

unicamente da bússola de seu afeto. O único “objetivo”, o único “drama” das personagens é continuar sendo corpos, ou seja, não se tornar manchas de tinta numa tela abstrata.

O corpo se torna objeto cênico, passando a ser uma peça importante nesse novo estilo de narrativa. Com a abstração das regras clássicas, o corpo ganha mais espaço, o cineasta possui agora mais tempo para explorar tudo que o corpo do personagem e, conseqüentemente o trabalho do ator, tem para oferecer, “testar até a exaustão a hipótese de uma mineralidade do corpo [...]” (Oliveira Júnior, 2013, p 173).

Em seu texto *Estéticas da corporeidade e espectralidades à flor da pele no cinema contemporâneo do corpo*, Erly Vieira Júnior busca explicar como o corpo no cinema, tanto o corpo dentro da tela quanto o do espectador pode ser “capaz de afetar diretamente o espectador, inclusive ao emular determinadas sensações para além do estímulo sonoro/visual” (2021).

Câmera-corpo - conceito elaborado para explicar o jogo e movimentos de câmera que ocorre no cinema contemporâneo - tem como objetivo criar um senso de intimidade, sensualidade e espectralidade. Vieira Júnior utiliza como exemplo *Beau Travail*, longa da diretora francesa Claire Denis, em que a repetição de movimentos dos personagens é capturado pela câmera

Ao falar do corpo de um personagem, estamos falando também do trabalho que o ator emprega para dar vida ao papel. A estética de fluxo muitas vezes não exige atuações exageradas. Isso não quer dizer que sejam menos elaboradas. Nesse contexto o minimalismo funciona “como um despojamento e empobrecimento formais, na redução de elementos em cena sem que isso implique uma superestimação da presença do ator” (Lopes, 2012, p. 108).

Erly Vieira Júnior, dentre outros autores, utiliza do termo *realismo sensorial* para se referir ao tipo de cinema que se baseia em aspectos como a sensorialidade, a ambientação sonora, “adota-se aqui um certo tom de ambiguidade visual e textual que permite a apreensão de outros sentidos inerentes à imagem”.

#### 4. Análise do filme

O filme começa com Sophie filmando seu pai em uma câmera digital típica dos anos noventa. Nesse momento a menina toma um papel de entrevistadora, fazendo

---

perguntas sobre seu pai. Sophie questiona: Quando você tinha onze anos, onde achou que estaria agora? Neste momento a imagem congela na silhueta de Calum e vai se aproximando dele através de um zoom in.

Descobrimos, ao observar o canto direito superior, que essa filmagem faz parte do tempo da Sophie mais velha. Quase que imperceptível, nota-se o reflexo da mulher se levantando de seu sofá quando a imagem congela. Mais à frente no filme essa cena aparecerá da perspectiva do tempo futuro da história (o presente da personagem Sophie). Veremos a sala de Sophie, ela pegando o VHS original e o colocando para assistir na TV.

Essa imagem congelada começa a se desfazer, a pixelar, a fragmentar. Intercalado à essa profusão de imagens, vemos Sophie mais velha na *rave*, as luzes piscantes servem como *flashes* de recordação. A cada *flash* uma nova profusão de imagens, que olhando mais atentamente notamos se tratar de vários momentos que irão compor o filme, funcionando como a memória de Sophie. Desta forma, essa gravação, que somos apresentados logo no começo, é o pontapé para que o resto das memórias possam ser construídas ao longo da narrativa.

A personagem de Sophie toma um papel importante nessa construção. Tanto ela no presente quanto ela do passado são importantes para a organização dessas memórias. A Sophie do passado, com sua câmera, adotava um papel de historiografa, ou seja, ela registrava um momento que viria a ser importante em sua vida futura.

Não fica claro no filme, entretanto podemos presumir que Calum não é mais uma figura presente na vida de Sophie. Uma das cenas finais do filme demonstra isso muito bem: primeiro escutamos o som mecânico de uma filmadora, a tela está preta. Em seguida, do ponto de vista de Calum gravando com a filmadora de Sophie, vemos a filha se despedindo do pai na área de embarque do aeroporto. Calum diz “Eu te amo” e em seguida Sophie diz “Tchau!”, com isso a imagem congela, de forma semelhante ao começo do filme quando a filmagem congela em Calum. O plano muda para Sophie adulta segurando a filmadora e desligando a gravação. Ao fundo escutamos o choro do filho de Sophie. Enquanto o som do bebe acontece, o plano muda de novo. Dessa vez Calum está parado, sozinho, segurando a mesma filmadora, em um longo corredor. Calum desliga a gravadora e se vira de costas, caminhando na direção de duas portas.

---

Ao abrir as portas vemos a rave, Calum entra naquele ambiente sem olhar para trás, escutamos uma última vez o som de bebe e o filme acaba.

Ao longo de todo o filme há momentos em que conseguimos presumir essa falta de presença de Calum, porém esse é um dos momentos em que isso fica mais claro para o espectador. Dada essa ausência de Calum na vida de Sophie, ela do futuro assiste às gravações de suas férias com o pai numa tentativa de recuperar suas memórias.

Para Ranciére “a memória é uma obra de ficção”. Desta forma, o que a Sophie adulta assiste nada mais é do que a ficcionalização das suas próprias lembranças, que, como dito anteriormente, foram registradas por uma jovem Sophie, que não tinha como prever esse afastamento de seu pai. Para ela, no tempo passado, registrar suas férias era apenas um hobby, uma diversão. Com isso Sophie cria um arquivo pessoal. Podemos dizer, portanto, que Sophie adquire a função de ficcionalizar seu arquivo pessoal para construir suas memórias acerca da figura de seu pai.

Desta maneira criam-se lacunas de memória. Se o que Sophie tem acesso é o que está registrado, cabe a ela preencher o que ficou de fora. Acreditamos ser nessa necessidade de preenchimento que a rave é criada. Esse espaço escuro apenas com luzes piscantes, som difuso é onde Sophie tenta acessar ao que é opaco em suas lembranças. Retomando a primeira cena, quando vemos Sophie adulta parada na boate, podemos interpretar esse lugar como o espaço da memória. Um local metafórico que existe uma vez que as gravações não são o suficiente para montar o quebra cabeça das suas últimas férias com seu pai.

Quando essa coleção de memórias estão prestes a se tornarem mais vívidas elas escapam de Sophie, fazendo com que esse lugar metafórico surja. No decorrer do filme essa ação acaba se tornando um padrão narrativo. As cenas que se passam nesse ambiente confuso que simula uma festa são sempre subsequentes de cenas onde alguma coisa escapa da memória, na maioria das vezes é Calum.

Outro momento do filme que serve como base para elucidar essa questão do espaço de recuperação da memória é a cena que se passa no barco. Calum e Sophie estão fazendo mergulho turístico. Sophie pede ao pai que lhe entregue o snorkel ao que ele diz já ter entregue. O plano pega a parte debaixo d’água, vemos o mar azul e muito sutilmente a perna dos personagens. Ao fim da resposta de Calum, o snorkel entra na cena e, aos poucos, vai afundando no mar. Calum então mergulha para tentar recuperar

---

o equipamento. Esse plano tem uma velocidade reduzida, Calum ocupa quase que o quadro inteiro, ele nada para baixo sem parecer que irá voltar. O próximo plano é aberto e mostra o mar, com suas ondas tranquilas. É um shoot demorado, característico do fluxo, que cria um espaço para o espectador se imergir na cena. Uma impressão que fica é que Calum não conseguiu voltar à superfície. O plano seguinte é Sophie no barco olhando para o mar. Logo em seguida Calum aparece, primeiro com sua voz em off e depois aparecendo na tela. Ele está com dificuldades para vestir seu traje de mergulho. O instrutor do barco o ajuda enquanto eles conversam. Calum pergunta quantos anos ele tem, ao que o instrutor responde: quarenta anos, e estou esperando um filho! Um ar de desconforto recai em Calum, antes de encerrar a conversa ele diz; Não consigo me imaginar com quarenta. Estou surpreso que consegui chegar nos trinta. Calum está no canto esquerdo do quadro, o plano fica estável por alguns instantes, até que a câmera se move e retira Calum do quadro. Resgatando o conceito de câmera-corpo, o efeito que esse movimento da câmera realiza nos faz sentir a ausência de Calum em relação a sua própria vida e a Sophie, o decorrer da cena reforça essa falta dele em relação a filha.

A cena continua. Agora Sophie está se filmando, ela diz onde está e descreve um pouco da sua experiência mergulhando. Ao fundo vemos o mar. Sophie explica que seu pai foi fazer um mergulho mesmo sem prática, “ele contou uma mentirinha!”. Sophie vira a câmera na direção da água e fica repetindo “Tchauzinho, tchauzinho” enquanto dá zoom no mar. A próxima cena é novamente a rave. Não vemos Sophie agora e sim Calum, parecendo um pouco perdido na multidão da festa. No desprovemento de saber o que acontece com seu pai após o mergulho, Calum aparece na rave como uma forma de suprir uma abstinência da Sophie adulta em relação ao que não foi capturado pela filmadora vinte anos atrás.

O enigma Calum, como dito na introdução, não é gratuito. Como acabamos de descrever, Calum some dos planos e das memórias. Durante o filme há diversos momentos que mostram o corpo dele em detalhes, planos que mostram pedaços e planos também que retiram Calum do quadro, como a cena do barco descrita no parágrafo anterior.

A cena descrita na introdução, em que ocorre o dissolvimento do plano em Kaunos para o quarto de hotel com Calum chorando nu. A imagem do corpo dele, de costas para a câmera, quase imóvel - há apenas o balanço do corpo causado pelo choro -

---

pode parecer chocante em um primeiro momento. Entretanto, se vista com atenção, o efeito que o *shoot* causa na gente é quase de uma dor física. A imagem de Calum se torna háptica para o espectador que vêm acompanhando esse homem ao longo do filme. Todos os planos que mostram seu corpo serviram para criar uma certa intimidade com quem assiste. Com essa intimidade estabelecida somos capazes de sentir a sua dor nos engajando corporeamente com esse personagem.

Há outro momento que demonstra essa hapticidade a partir do corpo de Calum: quando ele retira o gesso de seu braço. Em um plano e contra plano de Sophie, que está sentada em uma poltrona no quarto lendo um livro, e Calum, sentado no vaso do banheiro, com um balde ao seus pés, eles conversam sobre o punho quebrado do pai e o fato de Sophie nunca ter quebrado um membro. Mudança de plano: Calum ocupa a tela mais uma vez. Com uma tesourinha de unha, Calum se esforça para tentar romper o gesso de seu braço, ele faz força contra o material e acaba se cortando, fazendo com que sangue escorra pelo seu braço. Suas coxas, antebraços, mãos ocupam o plano não de forma simbólica ou pragmática, mas como partes importantes para a construção sensorial da cena. Calum não demonstra sua dor como normalmente alguém faria. Não há choro ou grito, ele se limita a segurar a respiração por um breve momento e fazer uma careta. O minimalismo da atuação de Paul Mescal agrega mais sensorialidade à cena do que uma atuação dramática conseguiria

Um ponto em comum entre as duas cenas acima é como Calum reprime seus sentimentos, emoções e sensações. Essa repressão de Calum contribui para a interpretação de que ele lida com seu papel enquanto pai, o peso da vida adulta e sua própria existência.

Por este motivo Calum parece estar sempre escapando das memórias de Sophie. Ele tentava tanto esconder uma parte da sua vida, que acabou se escondendo da filha.

Uma das cenas finais do filme sintetiza e une os pontos analisados nas outras cenas. Calum e Sophie chegam em um bar, é a última noite de férias, ao fundo está tocando “*Under Pressure*”, Calum começa a dançar e chama Sophie. A menina declina o pedido do pai. Ela não gosta de dançar. Ele diz que a ama e que dançará com ou sem ela. Conforme Calum dança, as imagens mesclam com a *rave*. Nela vemos Sophie adulta e Calum dançando igual no passado. No passado, Sophie olha para o pai dançando até que cede aos seus pedidos e dança com ele. Assim que Calum pega

---

Sophie para dançar a imagem muda de novo. Agora na *rave*, Sophie se aproxima de seu pai. Em meio às luzes piscantes observamos que o espaço da *rave* se esvaziou, há apenas pai e filha. Calum continua dançando, câmera gira ao seu redor. Em meio a alguns flashes Sophie grita, sem som, há somente a música tocando, com o pai. Ela vai até ele e o agarra, como se quisesse interromper sua dança. Voltamos ao passado e eles dançam juntos alegremente. De volta a *rave* mais uma vez, as imagens ficam mais confusas, frenéticas. Entretanto conseguimos identificar que Calum tenta fugir de Sophie, porém a mulher o agarra em um abraço. Calum tem um olhar desesperado, ele se agarra da figura adulta da filha, seus dedos fincam nas costas da mulher, como se ele estivesse com medo de soltar. No passado, um plano bem próximo do rosto da Sophie de onze anos agarrada ao peito do pai. Seu rosto parece segurar um choro com a mesma intensidade que ela se segura ao pai.

Passado e *rave* se intercalam de novo. Em ambos os momentos pai e filha se desvencilham um do outro. Na *rave*, Sophie empurra Calum para a escuridão, Sophie olha para ele com certa indiferença. No passado Calum, ainda dançando, sorri para a filha. Sophie de onze anos aparece na *rave* rindo, contente. Sua versão adulta agora tem um olhar de desespero. A cena chega ao fim.

Em um primeiro momento temos a utilização da câmera-corpo no começo da cena. Assim como no longa de Claire Davis, *Beau Travail* (1999) que Erly Vieira Júnior usa como exemplo, Wells faz com que nos aproximemos de Calum através dos movimentos de sua dança. A câmera, além de coreografar os movimentos do personagem, se aproxima dele fisicamente. Sophie também se aproxima do pai e ele dela, e os dois se tocam, uma coisa quase que inédita no filme. Em nenhum momento anterior os dois desfrutam de tanta intimidade.

Esse instante se torna uma das últimas memórias do pai que Sophie tem. Nesse contexto a *rave* surge mais uma vez. É a partir dessa última dança que Sophie adulta tenta rememorar a figura do pai, de segurá-la uma última vez. A presença da jovem Sophie na *rave* representa o esgotamento de memórias. Tudo que sobrou é ela mesma. Sophie chegou ao fim das suas lembranças com a figura paterna. A única coisa que lhe resta agora é a filmagem onde Calum se despede dela no aeroporto.

## 5. Considerações finais

---

O fluxo do filme pode nos servir como ferramenta auxiliadora na construção da memória da personagem. Se os planos longos em *Aftersun* servem para que nos aproximemos da história, dentro dos espaços de interpretação que eles criam, podem servir também para que a memória de Sophie tenha espaço para se construir.

Sophie agora é mãe e uma mulher madura, através da recuperação de suas memórias ela pode perceber que suas férias na Turquia com o pai foram mais dolorosas para ele do que ela podia imaginar na época.

Os planos do corpo de Calum dentro de *Aftersun* funcionam como dispositivos que nos ajudam a entender as motivações, ou falta delas, desse personagem. Se o que Sophie busca, agora adulta, é entender quem foi seu pai, é na união entre o corpo dele e a ficcionalização que ela encontra a resposta. A análise que fizemos da perspectiva de como o corpo de seu pai é retratado e das razões para sua fuga dos planos e da memória ilustram como a recuperação que Sophie faz é essencial para o seu entendimento sobre o pai e sobre ela mesma. Desta forma, mesmo que Sophie tenha seus arquivos pessoais, o corpo de seu pai é o fio condutor para sua rememoração.

A sensorialidade em *Aftersun* é fruto de seu fluxo e dos corpos que estão em jogo aqui, principalmente o de Calum. É graças a ela também que podemos entender o porquê de Sophie querer rememorar essas férias com o pai. Ao sermos imergidos na narrativa nos tornamos parte dela, nos aproximamos de Sophie e somos levados a entender Calum.

Há uma cena onde Calum e Sophie entram em uma típica loja de tapetes da Turquia. Quando perguntam ao vendedor se os tapetes possuem algum significado ele diz: Cada um desses tapetes conta uma história diferente. O mesmo acontece com a memória e seus fragmentos, cada um deles conta uma história separada e diferente, entretanto, quando as organizamos em sequência, elas podem nos ajudar a construir a memória ficcionalizada.

## REFERÊNCIAS

AFTERSUN. Direção: Charlotte Wells. Reino Unido: 2022. 102 min.

JUNIOR, E. M. V. Paisagens sonoras e realismo sensorio no cinema mundial contemporâneo. *Contemporanea*, v. 11, n. 3, p. 489–503, 2 dez. 2013.

JUNIOR, E. M. V. Estéticas da corporeidade e espectralidades à flor da pele no cinema contemporâneo. *Revista Visuais*, v. 7, n. 2, p. 32–50, 16 dez. 2021.

LOPES, D. O Efeito Ozu. In *No Coração do Mundo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2012, [s.d.].

LOPES, D. Encenações Minimalistas e Pós-Dramáticas do Comum. In: *No Coração do Mundo: Paisagens Transculturais*. Rio de Janeiro: Rocco, 2012, [s.d.].

OLIVEIRA, C. *A mise en scène no cinema*. [s.l.] Papyrus Editora, 2013.

RANCIÈRE, Jacques. A ficção documental: Marker e a ficção da memória. *Arte & Ensaios*. *Revista do PPGAV/EBA/UFRJ*, N°21, dezembro de 2010.