

# A INVENÇÃO DE HUGO CABRET E A REINVENÇÃO DE SCORSESE!<sup>1</sup>

Alessandra Collaço da Silva<sup>2</sup>



Figura 1 – Hugo e Isabelle

Fonte: <[www.a invencaodehugocabret.com.br/](http://www.a invencaodehugocabret.com.br/)>

*A invenção de Hugo Cabret*, de Martin Scorsese, lançado em 2011, é um filme baseado no livro infanto-juvenil de mesmo título, do autor premiado Brian Selznick, e que une duas histórias: a do personagem fictício Hugo, um menino órfão e muito corajoso, que precisa lidar com a perda do pai e com um misterioso autômato; e a do personagem da vida real, o cineasta pioneiro Georges Méliès.

Hugo (Asa Butterfield) é um jovem inventor, que aprendeu a consertar engrenagens e relógios, com o seu pai relojoeiro. O último momento que passam juntos envolve a descoberta de um misterioso autômato, um boneco mecânico, que está quebrado e precisa de consertos. Antes de o mistério ser desvendado, o pai de Hugo morre

---

<sup>1</sup> A Invenção de Hugo Carbet. Aventura. Direção: Martin Scorsese. [c.l.]: EUA, 2011. 1 [DVD], 126min, color. Título Original: The Invention of Hugo Cabret.

<sup>2</sup> Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: [ally.collaco@gmail.com](mailto:ally.collaco@gmail.com)

em um incêndio e seu tio alcoólatra o leva para seu local de trabalho, uma estação de trem, o novo lar de Hugo.

É neste ambiente, na Paris de 1930 (ainda que os personagens falem inglês), que Hugo conhece o desanimado e inconformado Papa Georges (Ben Kingsley), dono de uma loja de brinquedos, e sua neta Isabelle (Chloe Moretz), devoradora de livros que nunca foi ao cinema.



Figura 2 e 3 – Hugo com o pai e com Papa Georges  
Fonte: <<http://www.ainvencaodehugocabret.com.br/>>

Obcecado pelo conserto do autômato, Hugo rouba peças da loja de Papa Georges (Méliès), até ser pego e ter seus pertences retidos pelo “velho rabugento”. O menino carrega consigo um caderno que contém todas as informações e desenhos sobre um boneco mecânico, o que deixa Papa Georges transtornado. É neste clima de mistério juvenil que a amizade de Isabelle e Hugo se fortalece, e que juntos, no decorrer da história, eles descobrem

quem Papa Georges realmente é: o grande cineasta pioneiro Georges Méliès.

Em certo momento do filme, Hugo conversa com Isabelle e acredita que tudo existe por uma razão, que qualquer artefato mecânico nunca contém peças extras e, por isso, acredita que cada ser humano tem uma função no mundo, uma vocação, um talento, um objetivo. “Ninguém é uma peça extra!” - diz ele. Isabelle e Hugo não sabem ao certo qual sua função, mas acreditam que a obra de Papa Georges precisa ser lembrada, pois ele parece tão ‘quebrado’ quanto o boneco mecânico.

Aí talvez resida uma grande mensagem do filme: encontrar sua paixão, sua função e vocação. Sentir-se parte do mundo, essencial! Nunca sentir-se alguém extra e descartável. E se observarmos o ciclo da natureza, tudo realmente cumpre uma função e se transforma. Se Méliès estava se sentindo assim, desiludido e esquecido, Hugo e Isabelle o ajudam a se lembrar de quem foi. E assim faz Scorsese com este filme, que nos ajuda a lembrar como o cinema surgiu e de como Méliès também foi importante!!



Figura 4 – Scorsese fazendo uma ‘ponta’ no filme  
Fonte: <[www.ainvencaodehugocabret.com.br/](http://www.ainvencaodehugocabret.com.br/)>

Com esta belíssima adaptação fílmica, Scorsese realiza uma grande homenagem à invenção do cinema e torna seu filme uma

**obra essencial**, não apenas para os estudantes de cinema, cinéfilos ou amantes da sétima arte, mas também para qualquer um interessado em apreciar uma bela história e compreender o surgimento do cinema e seus primeiros desdobramentos. Afinal, Georges Méliès é considerado o pai dos 'efeitos especiais' e do cinema de ficção, através de suas narrativas lúdicas e fantásticas, muitas delas inspiradas nos contos de Julio Verne, como o filme *Viagem à lua*, de 1902.



Figura 4 - *Viagem à lua* de Georges Méliès (1902)

Fonte: <<http://mis-sp.org.br/georges-melies-o-magico-do-cinema/>>

Além de tudo isso, o primeiro filme em 3D de Scorsese fortalece este momento importante da indústria cinematográfica, considerado, por alguns, o terceiro grande marco da história do cinema, após o som e a cor. Mas assim como em outras épocas, há muita resistência de cineastas renomados para aderir a uma nova tecnologia, como Chaplin também resistiu ao som, por exemplo. Quando estes mesmos grandes cineastas aderem a uma inovação tecnológica e a exploram ao máximo, como fez Scorsese, esta nova tendência do cinema tende a se fortalecer. Cada vez mais veremos filmes em 3D nas salas de cinema, de todos os gêneros, para todos os públicos, e a realização em 2D será meramente estética e não mais uma limitação técnica, como já acontece com filmes ainda

realizados em preto e branco, como os famosos suspenses de Alfred Hitchcock, na década de 60, ou até mudos, como foi o caso do atual e premiado *O artista*, de Michel Hazanavicius, França/Bélgica, 2011.

No filme *A invenção de Hugo Cabret*, Scorsese experimenta o 3D de forma genial, explorando a profundidade de campo de várias maneiras, com elementos se aproximando ou se afastando em relação à câmera, com planos fixos e móveis, favorecendo a sensação de imersão nas cenas, além do bom uso da sobreposição de elementos cênicos. Os enquadramentos parecem feitos de várias camadas e quase podemos ‘tocá-los’.

Na sequência inicial (e imperdível) do filme, quando a câmera desliza na estação e para diante dos olhos de Hugo, escondidos atrás de um relógio, percebemos que a experiência cinematográfica em 3D não será passageira, mas uma técnica que será cada vez mais explorada.

Além de fazer uma bela homenagem ao cinema, Scorsese soube explorar e **pensar em 3D** brilhantemente, ‘abrindo as portas’ para que outros grandes cineastas também se aventurem nas experiências cinematográficas tridimensionais. Dessa vez o 3D veio para ficar!



Figura 5 e 6 – Hugo e Isabelle pesquisando sobre Georges Méliès

Fonte: <[www.ainvencaodehugocabret.com.br/](http://www.ainvencaodehugocabret.com.br/)>

A direção de arte e o uso da cor e da luz (contraste claro e escuro) reforça a tridimensionalidade e profundidade de campo do



filme, mantendo um **ar lúdico e fantástico**, essencial em filmes infanto-juvenis, fortalecendo o deslumbramento dos pequenos espectadores diante de imagens vivas, com cores vibrantes e fortes.

Esta 'fórmula' de direção de arte/cor/luz é muito bem explorada pelo cineasta francês Jean-Pierre Jeunet, nos seus filmes *Delicatessen*, *Ladrão de Sonhos*, *O fabuloso destino de Amélie Poulain* e *Micmacs*. Jeunet acredita que o **cinema é o mundo da imaginação e dos sonhos** e, por isso, a direção de arte é fundamental em seus filmes.

Além disso, *A invenção de Hugo Cabret* é emocionante 'fora de campo', pois nos toca no lado mais sensível. Toca todos aqueles que acreditam em um cinema da imaginação. Nada de discursos ou posturas radicais, apenas a crença de que **o cinema é aquilo que queremos que ele seja para nós, realizadores e espectadores**. Ninguém é dono da verdade ou de uma definição específica, pois a experiência do cinema é única e passageira. Os filmes passam e se multiplicam, mas as sensações e as lembranças de cada experiência permanecem. Assim, se a construção de sentidos depende de cada um e da sua relação com o filme, os processos de mediação podem ajudar e muito a enriquecer esse processo.



Figura 7 – Cena de um filme de Méliès recriada em Hugo

Fonte: <<http://desconcertos.wordpress.com/2012/02/16/a-invencao-de-hugo-cabret-e-um-doce-de-coco/>>

Mais do que uma história infanto-juvenil, o filme traz uma mensagem de positividade, em uma trama misteriosa e lúdica, com uma belíssima direção de arte e experiência 3D. E ainda que apresente uma Paris estereotipada, um dos momentos mais tocantes é ver **trechos de filmes de Méliès restaurados em 3D**. É emocionante ver *A chegada do trem na estação*, dos Irmãos Lumière (1895) e as pessoas se jogando atrás das cadeiras durante sua primeira experiência cinematográfica. Ver o primeiro **estúdio de cinema**, feito de vidro para deixar entrar toda luz possível, e os bastidores dos primeiros filmes do cinema: cenários, figurinos, efeitos e peripécias. "**Aqui que inventamos os sonhos!**", diz Méliès no filme, o cineasta ilusionista que encantou o mundo com seus filmes fantásticos, pouco lembrados e valorizados nos dias de hoje. Talvez resida aí a importância de uma aula de cinema, que esclareça que os efeitos especiais começaram muito antes da trilogia *Star Wars*, de George Lucas, na década de 70.

Ver *A invenção de Hugo Cabret* é uma experiência tocante, emocionante e apaixonante, pois homenageia o começo de algo que se tornou a grande paixão de muitos espectadores, cinéfilos, realizadores e/ou professores: o cinema!

### **Para trabalhar em sala de aula – cinco possibilidades:**

Como possibilidade de enriquecer a apreciação do filme *A invenção de Hugo Cabret*, em contextos formativos, elencamos algumas sugestões para abordar o filme na escola:

#### **i) História do Cinema**

O filme por si só já ilustra brilhantemente as primeiras experiências cinematográficas. Exibir o filme para os alunos e debater com eles as características desse 'primeiro cinema' já seria

uma atividade rica e interessante. E, se possível, exercitar alguns truques com câmera fotográfica ou filmadora, como observamos nas cenas de gravação e edição do personagem Méliès.

**Objetivo:** introduzir os alunos à história do cinema

**Conteúdo:** o início da história do cinema, introdução à técnica *stop motion*.

**Trecho:** filme inteiro ou parte que revela quem é Papa Georges.

**Atividade:** análise das características do primeiro cinema; experiências com trucagens em foto e/ou vídeo.

**Avaliação:** acompanhar/conduzir o debate; solicitar descrição de características debatidas por escrito; empenho e participação no debate e experiências de realização.

## ii) Linguagem cinematográfica

A partir de trechos do filme, é possível estabelecer uma relação entre os filmes de Méliès e o próprio filme de Scorsese, que pode servir para um exercício de análise (e se possível, exercício prático) dos diferentes tipos de movimentação de câmera, profundidade de campo, composição de planos cinematográficos e uso da cor e luz. Além disso, os alunos podem observar a caracterização dos personagens, a importância da produção de figurinos, cenários, objetos de cena e maquiagem, com a sequência das gravações dos filmes de Méliès.

**Objetivo:** introduzir os alunos à linguagem cinematográfica; sensibilização do olhar para a arte e para o cinema.

**Conteúdo:** introdução à linguagem cinematográfica através de elementos principais: profundidade de campo, planos, enquadramentos, direção de arte, fotografia, etc.



**Trecho:** selecionar trechos iniciais com os filmes de Méliès para destacar diferenças.

**Atividade:** análise das características da linguagem cinematográfica; experiências com foto e/ou vídeo para cada tema (enquadramento, profundidade, etc.).

**Avaliação:** acompanhar/conduzir o debate; solicitar descrição de características debatidas por escrito; empenho e participação no debate e experiências de realização.

### iii) *Stop Motion* e trucagens

Com as trucagens simples de Méliès é possível explorar a técnica *stop motion* e o desaparecer de elementos de cena (objetos/pessoas), sendo uma excelente e simples opção para exercitar a produção de vídeos ou pequenas experiências com cinema. Além disso, pode ser uma introdução para falar do cinema de animação e das diferentes técnicas (desenho animado, *stop motion* e computação gráfica).

**Objetivo:** aprender como é feita a técnica *stop motion* e as trucagens simples

**Conteúdo:** técnica *stop motion* e trucagens simples

**Trecho:** selecionar trechos dos filmes de Méliès para destacar características das trucagens e da técnica *stop motion*.

**Atividade:** análise das características da técnica *stop motion*; experiências com foto e/ou vídeo

**Avaliação:** acompanhar/conduzir o debate/análise; solicitar descrição de características debatidas por escrito; empenho e participação no debate e experiências de realização.

### iv) Desdobramentos para a história de Hugo

Utilizando a história do filme *A invenção de Hugo Cabret*, alguns trechos poderiam ser usados como ponto de partida para atividades de criação textuais ou plásticas. Exemplo: se eles fossem o roteirista do filme, o que o autômato iria escrever ou desenhar?! Os alunos poderiam dar um novo destino ou resposta, criando histórias ou desenhos.

**Objetivo:** estimular a imaginação e a criação através de novos desdobramentos para a história.

**Conteúdo:** expressão escrita ou plástica

**Trecho:** selecionar trecho em que o autômato finalmente volta a funcionar.

**Atividade:** trabalhos escritos ou plásticos

**Avaliação:** empenho e participação nas experiências de realização.

#### v) 'Ninguém é uma peça extra!'

A mensagem do filme fala sobre a relação das pessoas com o mundo, suas paixões e objetivos e do desejo de encontrar o seu lugar. Este debate poderia ser levantado com os alunos, sobre quais seriam suas paixões, objetivos e habilidades. Eles poderiam descrever oralmente, textualmente ou visualmente, utilizando desenhos, fotos ou vídeo.

**Objetivo:** estimular a imaginação e a criação

**Conteúdo:** expressão escrita ou plástica

**Trecho:** selecionar trecho do diálogo entre Hugo e Isabelle.

**Atividade:** trabalhos escritos ou plásticos

**Avaliação:** empenho e participação nas experiências de realização.

## Glossário

**Campo:** aquilo que a câmera vê.

**Filme tridimensional:** processo que transmite a ilusão de profundidade nos filmes. Também chamado 3D.

**Frame:** termo em inglês para fotograma ou quadro (imagem estática, fotografia).

**Plano:** o enquadramento do objeto filmado, tendo dimensão humana como referência.

**Profundidade de campo:** a dimensão do campo, no sentido do eixo de visão. Em linguagem cinematográfica, refere-se à visão simultânea de ações que se desenrolam em diferentes distâncias a partir do ponto de vista.

**Stop Motion:** no cinema, é a técnica de produção e estilo de filme de animação onde o conteúdo visual de cada fotograma (*frame*) deve ser fisicamente montado, de forma que possa ser captado (fotografado). Atualmente qualquer objeto físico pode ser manipulado, animado e fotografado *frame a frame* para compor um filme de animação.

## Sugestão de sites

A invenção de Hugo Carbet. SITE OFICIAL. Disponível em:

<<http://www.ainvencaodehugocabret.com.br/>>

BENZAITEN. Glossário. Disponível em:

<<http://benzaitenglossario.blogspot.com.br/2007/07/stopmotion.html>>

CINEMA MUDO. Glossário. Disponível em:

<http://blogcinemamundo.blogspot.com.br/2009/05/glossario-de-cinema.html>

MENMO CINE. Glossário. Disponível em:

<[http://www.mnemocine.art.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=179:glossarioaudiovisual&catid=34:tecnica&Itemid=67](http://www.mnemocine.art.br/index.php?option=com_content&view=article&id=179:glossarioaudiovisual&catid=34:tecnica&Itemid=67)>

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. Instalação Méliès. Disponível em:

<<http://melies.mis-sp.org.br/instalacao.php>>

TELA BRASIL. Oficinas Virtuais. Disponível em:  
<<http://www.telabr.com.br/oficinas-virtuais>>

### **Sugestão de leitura complementar**

BERGALA, A. **A hipótese-cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola.** Trad. Mônica Costa Netto, Silvia Pimenta. Rio de Janeiro: Booklink; Cinead/LISE-FE/UFRJ: 2008.

CARRIÈRE, J.-C. **A linguagem secreta do cinema.** Trad. Fernando Albagli e Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

DENIS, S. **O cinema de animação.** Trad. Marcelo Félix. Lisboa: Texto & Grafia, 2010. (Coleção Mi-Mé-sis: Arte e Espetáculo, 7)

DUARTE, R. **Cinema e educação.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FANTIN, M. **Crianças, cinema e mídia-educação: olhares e experiências no Brasil e Itália.** Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

MORIN, E. **As estrelas: mito e sedução no cinema.** Trad. de Luciano Trigo. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

REVISTA NOVA ESCOLA. Edição Especial, **50 filmes para trabalhar em sala de aula**, São Paulo, Editora Abril, Fundação Victor Civita, n. 37, julho 2011.

SELZNICK, B. **A invenção de Hugo Cabret.** Texto e ilustr. Brian Selznick; trad. Marcos Bagno. São Paulo: Edições SM, 2007.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema.** Trad. Fernando Marcarello. Campinas, SP: Papirus, 2003.

SILVA, B. **No mundo fantástico do cinema.** Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Ed. Massangana, 2005.

SILVA, A. C. da. **Arte, Mídia e Cinema na Escola: um ensinar que (me) ensina!** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

TOULET, E. **O cinema, invenção do século.** Trad. Eduardo Brandão. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica.** Trad. Marina Appenzeller. 5. ed. Campinas: Papirus, 2008.

XAVIER, Ismail. Um cinema que “educa” é um cinema que (nos) faz pensar. **Educação & Realidade**, v. 33, n. 1, jan./jun. 2008. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/6683> Acesso em: 20 out. 2012

*Recebido em 26/09/2012*

*Aprovado em 16/11/2012*