

Ludmila Ayres Machado



**DESIGN E
LINGUAGEM
CINEMATOGRÁFICA
NARRATIVA VISUAL
E PROJETO**

Como o design se insere no projeto visual do universo fílmico.

Blucher

Design e linguagem cinematográfica

Blucher

Coleção Pensando o Design

Coordenação

Carlos Zibel Costa

**Design e linguagem
cinematográfica**

Narrativa Visual e Projeto

Ludmila Ayres Machado

Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e projeto
2011 © Ludmila Ayres Machado
Editora Edgard Blücher Ltda.

Blucher

Publisher Edgard Blücher
Editor Eduardo Blücher
Editor de desenvolvimento Fernando Alves
Diagramação Join Bureau
Capa Lara Vollmer
Projeto gráfico Priscila Lena Farias

Rua Pedroso Alvarenga, 1245, 4º andar
04531-012 – São Paulo – SP – Brasil
Fax 55 11 3079 2707
Tel 55 11 3078 5366
editora@blucher.com.br
www.blucher.com.br

Segundo Novo Acordo Ortográfico, conforme 5. ed.
do *Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa*.
Academia Brasileira de Letras, março de 2009.

Todos os direitos reservados
pela Editora Edgard Blücher Ltda.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer
meios, sem autorização escrita da Editora.

Ficha Catalográfica

Machado, Ludmila Ayres
*Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e
projeto / Ludmila Ayres Machado. – São Paulo: Blucher,
2011. – (Coleção pensando o design / coordenação
Carlos Zibel Costa)*

Bibliografia
ISBN 978-85-212-0644-6

1. Cinema – Design 2. Cinema – Filosofia 3. Cinema –
Linguagem 4. Cinema – Projetos I. Costa, Carlos Zibel.
II. Título. III. Série.

11-14411

CDD-791.43014

Índices para catálogo sistemático:

1. Cinema: Design: Artes 791.43014
2. Cinema: Linguagem: Artes 791.43014
3. Cinema: Narrativa visual: Artes 791.43014
4. Cinema: Projetos: Artes 791.43014
5. Linguagem cinematográfica: Artes 791.43014

Apresentação

Design e Linguagem Cinematográfica, que Ludmila Ayres Machado apresenta tão oportunamente, nessa segunda fornada de títulos da Série Pensando o Design da Editora Blucher, representa, sem dúvida alguma, mais uma conquista de território profissional.

Claro que já existe esse campo de atuação na área do design, e tanto o presente volume quanto aquele sobre TV Digital do João Paulo Schlittler, que estão sendo lançados na mesma época, são uma clara comprovação disso. Entretanto se nota que os profissionais, os graduandos e, mais ainda, os pós-graduandos comprometidos com o modo “como o design se insere no projeto visual do universo fílmico”, na feliz designação de Ayres Machado, ou, diria eu mais genericamente, “no universo do design em movimento” representam ainda uma pequena parte entre os profissionais atuantes em design no Brasil.

Lembro que nossa época já foi muitas vezes associada à Era da Informação e, nela, sabemos bem da importância extraordinária atribuída às imagens e, cada vez mais, às imagens em movimento. Desse modo acho até mesmo surpreendente que os profissionais de *Motion Design* e, entre eles, os de *Production Design* sejam, hoje, em tão pequeno número.

Seria porque eles se apresentem excelentes e realizem muitos trabalhos, dispensando então colegas que de outro modo seriam necessários? Ou, então, seria uma característica da área que pode ser atendida por um número reduzido de profissionais, desde que altamente capacitados?

Bem, não me parece que tenhamos uma resposta fácil para tal fato, como esbocei acima, mas é certo que, à medida que outros designers entrem no campo e proponham seus serviços, como vem ocorrendo, inclusive, nas redes profissionais tipo LinkedIn, ou sociais tipo Facebook e Youtube, mais fortemente haverá incremento na demanda por profissionais designers para o audiovisual, o cinema e a TV.

Tive o privilégio acadêmico e o prazer no excelente trato pessoal de orientar a Ludmila durante seu mestrado na área Design e Arquitetura do Curso de Pós-Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, escola que hoje sedia o Curso de Design da Universidade de São Paulo, e posso atestar que o presente livro resume bem e adequadamente, para o público a que se destina, o cabedal de conhecimentos que a autora amalhou em seus anos de prática como designer do campo gráfico expandido.

Ainda mais, penso que é justamente a reflexão pessoal sobre a prática profissional no campo da imagem em movimento, especialmente as questões de linguagem que ela denomina como o diálogo entre “a narrativa visual e o projeto”, sua mais forte contribuição ao estado da arte nesse assunto.

Amparada em análises e exposições argutas e, até por isso, instigantes, sobre alguns dos trabalhos mais expressivos do mestre Alex McDowell, a autora nos introduz didaticamente no aprendizado de um olhar que desenha e reconhece desenhos, característico de um verdadeiro *production designer* como é o caso incontestado do autor de *O terminal* e de *A fantástica fábrica de chocolate*.

Carlos Zibel Costa
Coordenador

Para Francisco, Isabelle e Nina

Conteúdo

Introdução 11

1 Cinema 15

- 1.1 A modernidade 15
- 1.2 A origem do cinema 17
- 1.3 Decupagem 24
 - Enquadramento 26
 - Movimento 27
 - Montagem 28
- 1.4 Linguagem 30
- 1.5 Narrativa visual 38

2 Design 47

- 2.1 Artesanato e produção industrial 47
- 2.2 A Bauhaus 51
 - 2.2.1 Bauhaus expressionista 51
 - 2.2.2 Bauhaus construtivista 53
 - 2.2.3 Bauhaus arquitetural 59
- 2.3 Elementos fundamentais do design visual 62

3 A imagem 71

- 3.1 Linguagem visual: design + cinema 71
- 3.2 Alex McDowell – *production designer* 75

3.3	Método	79
3.4	Invasão de domicílio	83
3.4.1	Realismo contemporâneo ou filme documental	85
3.4.2	Metáforas visuais	90
3.5	O terminal	95
3.5.1	O cenário <i>studio system</i>	98
3.5.2	O processo de construção do terminal	99
3.5.3	Fotografia, design gráfico e objetos	105
3.6	Minority report	108
3.6.1	O discurso da imagem	111
3.6.2	O futuro de <i>Minority report</i>	113
3.7	A fantástica fábrica de chocolate	119
3.7.1	Personagens cenográficos	122
3.7.2	Cenários gráficos	127

Referências bibliográficas 135

Introdução

Cinema é imagem sonora. Quando se assiste a um filme, observa-se a narrativa que se desenvolve com som e imagem. No entanto, ao ver um filme, o objeto é a imagem. Ela constitui o espaço visual.

Este livro, oriundo de uma dissertação de Mestrado, tem como proposta investigar as estruturas que compõem o espaço visual do filme. Em outras palavras: ver e analisar os elementos que contam uma história.

A ótica utilizada aqui será a do designer. Isso porque é ele o principal responsável por criar esses espaços, a realidade paralela onde se constrói um filme e faz dele ser como é. O caminho traçado será o da discussão teórica como base; partindo posteriormente para a exemplificação e a análise de casos concretos.

No primeiro capítulo, o tema são as origens comuns do cinema e do design, no contexto do projeto da modernidade. Busca-se, assim, entender o papel que o artista moderno deve desempenhar nesse fluxo de transformações e ambiguidades, o qual teve início no século XIX. A pergunta a ser respondida é: “Como as novas formas de representação, consumo e entretenimento convergiram para o discurso visual da linguagem cinematográfica?”. Esse capítulo faz algumas considerações a respeito de recursos técnicos do cinema, a fim de tornar mais clara a discussão sobre narrativa visual.

O segundo capítulo é dedicado especificamente ao design. O texto localiza a fundação da Bauhaus como elemento estruturante do pensamento artístico em face da produção mecânica seriada. A Bauhaus seria o ponto de convergência da formulação teórica, da aplicação prática e do ato criativo que levariam ao desenvolvimento do design no século XX. O desenho como meio gráfico, pelo qual se abstrai a forma, transforma-se no sentido ativo de projeto: intuição de relações construtivas ou espaciais dentro da matéria.

Discutir o conceito de design dentro do projeto de uma realidade visual fílmica era, desde sempre, o objetivo maior desta pesquisa. A partir do entendimento das propriedades específicas do cinema e do design, a proposta do terceiro capítulo é trabalhar com os aspectos imagéticos e projetuais no universo fílmico, tendo como fio condutor parte da filmografia do *production designer* Alex McDowell.

A escolha e a apresentação dos filmes de McDowell não segue uma ordem cronológica, sendo, pois, orientada por critérios estéticos e narrativos. A linha traçada parte da representação da realidade contemporânea de *Invasão de domicílio*, passa pela experiência de *O terminal* – no qual parte de um aeroporto foi construída em estúdio –, é quebrada pela ficção científica *Minority report*, até chegar ao cinema de fantasia de *A fantástica fábrica de chocolate*.

Os trabalhos de McDowell não se restringem ao cinema; distribuem-se em áreas como videoclipes, filmes publicitários, longas-metragens e design gráfico. Preocupado tanto com aspectos da produção quanto da narrativa, sua experiência como designer gráfico lhe permitiu organizar a demanda estética e visual do universo fílmico. Defensor de um projeto de cinema progressivo, ele integra tecnologia digital e projeto tradicional, criando um desenho de produção que permite o controle único sobre a imagem do produto final.

Em *Invasão de domicílio*, uma história original e contemporânea escrita e dirigida por Anthony Minghella, McDowell se debruçou sobre uma área de 50 acres de paisagens urbanas em Londres para conceber todo o projeto visual do filme. Definiu-se o distrito de King's Cross como espaço cênico. A ideia era fazer desse espaço um personagem do filme. Ao descrever Londres, Minghella assume o ponto de vista do cinema-verdade, lançando um olhar documental sobre os hábitos da cidade, seus habitantes e personagens, evitando mostrar os estereótipos, mas evocando sua essência. As relações entre esse realismo verdadeiro e a ilusão cinematográfica são as bases do discurso visual proposto por McDowell.

O terminal, de Steven Spielberg, enfoca um visitante da Europa Oriental, que se encontra preso em um mundo desconhecido quando desembarca no Aeroporto JFK, em Nova York. O interesse sobre esse filme está justamente no processo de construção desse terminal aeroportuário, o maior cenário arquitetônico projetado para um filme.

A partir de um conto de Philip K. Dick, mesmo autor de *Blade runner*, Steven Spielberg, Alex McDowell e os roteiristas Scott Frank e Jon Cohen conceberam simultaneamente a história e a visualidade de *Minority report*. O trabalho conjunto ofereceu uma experiência inédita e definitiva: o roteiro foi escrito a partir de aspectos visuais potencialmente interessantes apontados por McDowell. Essa mudança de estratégia fez do departamento de arte, desde a pré-produção, um centro de informações para todos os outros profissionais da equipe, e reafirmou que o design pode realmente influenciar um filme, possivelmente tanto quanto o roteiro. O longa-metragem de ficção científica traz novos dados ao debate aqui proposto.

Entre os filmes estudados, *A fantástica fábrica de chocolate*, de Tim Burton, é o que mais trabalha a questão da tradução do texto em imagem. McDowell se vale de muitos artifícios da sintaxe visual gráfica – levantados no Capítulo 2 – para conceber a narrativa visual do livro de Dahl, e faz uma transposição muito precisa da representação gráfica bidimensional ao plano tridimensional. Na construção deste universo fantástico, Burton e McDowell realizam uma simbiose entre cenários e personagens. Cada um dos tipos propostos pelo roteiro é apresentado ao espectador em um conjunto visualmente coerente e fantasticamente elaborado. Cenário, figurino e personagem são desenhados como um só elemento.

Em suma, fazendo uso desses exemplos, bem como aprofundando a discussão teórica a respeito do papel do design – e do designer – no processo fílmico, o objetivo deste estudo é trazer novos elementos ao debate que procura entender a relevância e como se dá a interação entre a imagem e sua construção na cinematografia. O caminho trilhado por Alex McDowell é, nesse sentido, fundamental para unir todos os pontos desta análise.

Cinema

1.1 A modernidade

A modernidade é o transitório, o fugidio, o contingente; é uma metade da arte, sendo a outra o eterno e o imutável.

Baudelaire, *The painter of modern life*, 1863.

A palavra “moderno”, cujo significado é “de há pouco”, esteve durante toda uma época ligada ao atual, ao recente, ao novo. Embora o termo “moderno” tenha uma história antiga, foi somente no século XVIII, com os pensadores iluministas, que o que se considera “projeto da modernidade” entrou em foco. Tal projeto visava o desenvolvimento da ciência, da moralidade, das leis universais e de uma arte autônoma, que ocorreria a partir do acúmulo de conhecimento gerado por muitas pessoas trabalhando livre e criativamente em busca da emancipação humana e do enriquecimento da vida diária. Somente por meio desse esforço, o eterno e o imutável poderiam se revelar.

O conhecimento científico apresentava-se como solução para a escassez e o controle das calamidades naturais. O desenvolvimento do racionalismo como forma de organização social e modo de pensamento prometia a libertação do ilógico e a recusa de todas as formas de dogmatismo, especialmente das doutrinas políticas e religiosas tradicionais.

O pensamento iluminista abraçou a ideia do progresso. David Harvey, no livro *Condição pós-moderna*, destaca que, à medida que eram incentivadas a criatividade humana, a descoberta científica e a busca da excelência individual em nome do progresso humano, os pensadores iluministas acolhiam o turbilhão da mudança e passavam a ver a transitoriedade, o fugidio e o fragmentário como condições necessárias para que o projeto modernizador pudesse ser realizado (HARVEY, 2008: cap. 2).

Há, portanto, a tensão entre a busca pelo eterno e imutável e sua condição efêmera, oriunda das contínuas mudanças presentes no pensamento moderno. O modernismo, como movimento estético, oscila entre esses dois extremos.

A Modernidade, assim como o Renascimento, é um capítulo da genealogia e da periodização. Um episódio que não poupou sequer o seu próprio passado ou qualquer ordem social pré-moderna. Seu aspecto transitório dificulta a preservação do sentido de continuidade histórica: as mudanças têm de ser percebidas dentro do próprio ciclo de transformações. Além disso, o projeto do Iluminismo considerava essencial a existência de uma única resposta possível a qualquer pergunta. Entendia-se que fosse possível apreender e representar o mundo de maneira correta. O mundo poderia ser controlado e organizado de modo racional.

Após 1848, a fixidez categórica do pensamento iluminista foi crescentemente contestada e acabou sendo substituída por uma ênfase em sistemas divergentes de representação. Tímida, a princípio, essa contestação expandiu-se a partir de 1890, gerando inúmeras correntes de pensamento e experimentação em diversos centros urbanos, chegando ao seu auge pouco antes da Primeira Guerra Mundial.

O modernismo estava intrinsecamente ligado ao conceito de “destruição criativa”, ou seja, destruir para criar (HARVEY, 2008: 26). A implementação do projeto modernista, no começo do século XX, foi fortemente associada a essa concepção. A exploração da experiência estética estabeleceu novas diretrizes para o “eterno e o imutável”. Nessa nova percepção do projeto modernista, aos artistas, escritores, arquitetos, compositores, poetas, pensadores e filósofos, estava reservada uma posição bem especial. Se o “eterno e o imutável” não mais podiam ser automaticamente pressupostos, o artista moderno tinha um papel criativo a desempenhar na definição da essência da humanidade.

Baudelaire já havia percebido que, se o fluxo e a mudança, a efemeridade e a fragmentação formavam a base material da vida moderna, então a definição de uma estética modernista dependia, de maneira crucial, do posicionamento do artista diante desses processos. O artista individual poderia contestá-los, aceitá-los, tentar dominá-los ou apenas circular entre eles, mas nunca ignorá-los. Por mais que os próprios artistas proclamassem uma aura de “arte pela arte”, o fluxo de

transformações, ambiguidades e contradições percebido na vida diária influenciou a sensibilidade estética.

Walter Benjamin menciona em *A obra de arte na era da reprodução mecânica* que “a capacidade técnica mutante de reproduzir, disseminar e vender livros e imagens aos públicos de massa, a invenção da fotografia e, depois, do filme mudaram radicalmente as condições materiais de existência dos artistas e, portanto, seu papel social e político. Paralelamente, surge um fascínio pela técnica, pela velocidade e pelo movimento, pela máquina e pelo sistema fabril, bem como pela cadeia de novas mercadorias que penetravam na vida cotidiana, que gera uma ampla gama de respostas estéticas sobre possibilidades utópicas, que iam da negação à especulação, passando pela imitação” (HARVEY, 2008: 32).

1.2 A origem do cinema

Consequências do projeto da modernidade, o racionalismo, o capitalismo e as novas tecnologias operaram uma profunda transformação da vida diária, como o crescimento urbano e mudanças nas formas de transporte e de comunicação. Entre os signos dessa modernidade estão: a expansão da rede de estradas de ferro, o advento do telégrafo, o desenvolvimento da navegação a vapor e os primórdios da comunicação pelo rádio. Tais avanços mudaram a experimentação do tempo e do espaço de maneira radical; alteraram as fronteiras da geografia, etnicidade, classes, religião e ideologia. A nova modalidade de experiência prometia aventura, poder, alegria, crescimento e transformação, mas paradoxalmente se realizava na desintegração, no hiperestímulo, na ambiguidade e na angústia.

Novos modos de ver espaço e movimento – derivados da fotografia e da exploração dos limites do perspectivismo – começaram a ser estudados e aplicados à produção do espaço urbano. As viagens de balão e a fotografia aérea mudaram a percepção da superfície da terra, ao mesmo tempo que novas formas de impressão e de reprodução mecânica permitiam a disseminação de notícias, informações e artefatos culturais em camadas cada vez mais amplas da população. Todo esse contexto de desenvolvimento urbano e tecnológico, o consumismo e o entretenimento convergiram para o discurso visual e para a velocidade do cinema.

Desde a Alta Antiguidade no Egito, já se conhecia o fenômeno da ação da luz sobre certas substâncias: reações fotosensíveis de certos materiais que registram, por si mesmos, as aparências visíveis geradas pela radiação luminosa. Entretanto, a fotografia, como conhecemos, só foi explorada quarenta séculos mais tarde.

Em muitos períodos, o homem se preocupou com as “máquinas de imagem”. As diversas espécies de câmara escura, as portinholas de Albrecht Dürer e a *tavoletta* de Brunelleschi eram construções ópticas do Renascimento com o modelo de perspectiva monocular. Eram máquinas para conceber e fabricar imagens. Esses inventos ajudavam a formar um modelo visual de figuração “mimética”, “tal como ele se dava à percepção humana” (DUBOIS, 2004: 36). Contudo, essas eram máquinas de pré-visualização que não atuavam na construção efetiva da imagem, mas que se colocavam como instrumentos intermediários entre o Sujeito e o Real.

A “invenção” da fotografia foi mais uma consequência do desejo de se produzir imagens, no começo do século XIX, do que uma descoberta científica. Assim, sua determinação mais direta deve ser lida no contexto de certas mudanças ideológicas maiores que afetaram a pintura em torno de 1800, e que conduziram ao movimento Impressionista.

Entre essas mudanças ideológicas, Jacques Aumont resalta a mudança de paradigma na passagem, dentro do universo pictórico, do esboço – registro de uma realidade já modelada pelo projeto de um futuro quadro – para o estudo – registro da realidade tal como ela é. Nesse momento, o estudo torna-se um gênero reconhecido. Seu traço essencial, ao contrário do que sugere o fato de ele ser realizado diante do motivo, não é sua exatidão, mas sua rapidez. Jamais retocado, ele continuará a ser uma obra destinada a captar a primeira impressão, destinada a fixar o momento.

A capacidade de desenhar e reproduzir o ambiente tal como este lhe parece representa o último alicerce da exclusividade do artista. Em todas as suas formas, a câmera acabou com isso. A máquina fotográfica não se limita apenas a organizar a visão e prefigurar, mas produz a inscrição efetiva do real em um suporte específico. A fotografia constitui o último elo entre a capacidade inata de ver e a capacidade extrínseca de relatar, interpretar e expressar o que vemos, prescindindo

de um talento especial ou de um longo aprendizado que nos predisponha a efetuar o processo (DONDIS, 1997: 12).

Em 1838, o discurso do matemático e cientista François Arago na Câmara dos Deputados francesa já evocava o grau de realismo e exatidão da imagem fotográfica, bem como sua prontidão de procedimento, precisão dos detalhes, nitidez nos contornos, gradação fiel das cores e a verdade de suas formas.

Mais de um século depois, André Bazin retoma as implicações do realismo e da exatidão na imagem fotográfica:

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside em sua objetividade essencial. (...) Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação, nada se interpõe a não ser um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. A personalidade do fotógrafo entra em jogo somente pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenômeno; por mais visível que ela seja na obra acabada, já não figura nela como a do pintor. Todas as artes se fundam na presença do homem; unicamente na fotografia é que fruímos da sua ausência (DUBOIS, 2004: 41).

A imagem fotográfica é comumente vista ao mesmo tempo como um ícone e um índice em relação ao objeto representado. Segundo Maya Deren, no artigo “Cinema: o uso criativo da realidade” (1960):

O termo imagem (originalmente baseado em imitação) significa, em sua primeira acepção, algo visualmente semelhante a um objeto ou pessoa real; no próprio ato de especificar a semelhança, tal termo distingue e estabelece um tipo de experiência visual que não é a experiência de um objeto ou pessoa real. Neste sentido especificamente negativo – no sentido de que a fotografia de um cavalo não é o próprio cavalo – a fotografia é uma imagem.

Por esta descrição, de acordo com a classificação de Pierce (PIGNATARI, 2004: cap. 2), entende-se a fotografia como um ícone – a imagem denota alguma coisa pelo fato de, ao ser percebida visualmente, apresentar algumas propriedades em comum com a coisa denotada. Mas, voltando à formulação de Maya, a imagem fotográfica difere dos outros tipos de imagem,

A Semiótica ou Teoria Geral dos Signos é a indagação sobre a natureza dos signos e suas relações, entendendo-se por signo tudo aquilo que represente ou substitua alguma coisa, em certa medida e para certos efeitos. Fundada pelo filósofo e matemático americano Charles Sanders Peirce, classifica a ligação signo/objeto da seguinte forma: 1] ícone: mantém uma relação de analogia com seu objeto; um desenho, um som. 2] índice: mantém uma relação direta com seu objeto; pegadas na areia, perfuração de bala. 3] símbolo: relação convencional com o objeto ou referente; as palavras em geral. A partir desta classificação, a pesquisa semiótica desenvolveu uma série de investigações a respeito da percepção presente na leitura da imagem, tanto no campo da fotografia como no do cinema.

Décio Pignatari, *Semiótica & Literatura*, capítulo 2.

obtidas de acordo com processos distintos, como, por exemplo, a pintura. A pintura é algo semelhante ao conceito mental que se faz sobre determinado objeto real; a fotografia é um processo pelo qual um objeto cria sua própria imagem pela ação da luz sobre o material sensível. Logo, dado que a fotografia é a impressão luminosa da imagem em uma película ou chapa, essa imagem é também um índice – um signo que se refere ao objeto que ele denota, em virtude de ter sido realmente afetado por esse objeto.

Em 1870, a fotografia já fazia parte do cotidiano das grandes cidades. Entretanto, por razões técnicas, ela era extremamente estática e, muitas vezes, falsa. Só era possível registrar algo que estivesse parado ou, no caso de pessoas, posado diante da câmera. A fotografia de algo em movimento não passava de um borrão. Com base na sua propensão silenciosamente mecânica a contar a verdade, lidava com demandas relacionadas ao registro histórico e ao relato preciso do fato.

Sem se prender a características de semelhança ou indexalidade, a fotografia deve ser vista como um documento que aponta para a preexistência do elemento que ela denota. Pela via do registro dos objetos imóveis ou das personagens posadas, percebemos a limitação fundamental da narrativa fotográfica: sua incapacidade de extrair dos eventos o tempo contínuo. O signo indicial fotográfico perde força diante do fato temporal. Portanto, a indexação que a fotografia mantém com seu referente não se materializa diante da velocidade moderna.

Logo, a fotografia convergiu para a busca da representação do tempo e uniu definitivamente arte e tecnologia. Etienne-Jules Marey, cientista, e Eadweard Muybridge, cientista-artista, foram pioneiros na fotografia instantânea ou “cronofotografia”. Muybridge concebeu uma maneira de representar o movimento de um cavalo correndo por meio da ação de várias máquinas fotográficas. À medida que o cavalo passava correndo diante das máquinas fotográficas de Muybridge, seus movimentos acionavam um cordão preso aos obturadores das máquinas. As imagens resultantes, quando colocadas em sequência, mostravam o cavalo no que parecia ser uma ação rápida e contínua, e foram as primeiras a captar o que parecia ser a essência do movimento.

Em oposição ao pensamento de Muybridge, o fisiologista francês Marey – inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico, precursores da câmera cinematográfica – estava

muito mais interessado em decompor e congelar o movimento para depois estudá-lo. Marey não considerava a síntese do movimento por meio do aparelho projetor, porque o realismo da imagem cinematográfica o incomodava e era para ele um defeito.

Ele desenvolveu mecanismos a fim de tornar a cena o menos natural possível. Os atores, vestidos de preto, ficavam diante de um fundo da mesma cor; dessa forma, confundir-se-iam com o fundo. Para identificá-los, eram costurados em seus braços e pernas algumas fitas brancas refletoras e pontos metálicos nas articulações. Ao se locomoverem, o aparelho capturava apenas um traço feito por essas fitas e pontos. O resultado era uma espécie de gráfico, uma representação escrita do movimento. Dessa forma, seria possível tornar o intervalo entre os registros menor, inibir o “realismo fotográfico” e obter um diagrama que poderia ser cientificamente analisado.

Com a fotografia, o sujeito participa do tempo em si: capturando-o, reconfigurando-o e criando variações de intervalo: avanço rápido, câmera lenta. O desenvolvimento temporal da imagem tornou possível a reprodução de uma propriedade essencial do mundo visível: o movimento. A influência do filósofo francês Henri Bergson sobre fotógrafos, pintores, escritores, coreógrafos colocou o tempo no centro da metafísica. Para ele, a realidade consistia em fluxo, essencialmente o movimento do tempo. O presente era, em parte, passado e seu próprio futuro (RUSH, 2006: 6).

Sobre isso Ismail Xavier comenta:

O aumento do coeficiente de fidelidade e a multiplicação enorme do poder de ilusão estabelecidos graças à reprodução do movimento dos objetos suscitaram reações imediatas e reflexões detidas. Esta tem uma longa história, que se iniciou com a primeira projeção cinematográfica em 1895 e se estende até os nossos dias. Nos primeiros tempos são numerosas as crônicas que nos falam das reações de pânico ou de entusiasmo provocadas pela confusão entre imagem do acontecimento e realidade do acontecimento visto na tela (XAVIER, 2005: 18).

Em 1890, Thomas Edison e seu assistente Dickson desenvolveram uma máquina fotográfica de imagens animadas – o cinematógrafo – que, um ano depois, foi seguida por um visor cinetoscópio. Assim, as fotografias de imagens do movi-

mento, obtidas primeiro por Muybridge, evoluíram para a ilusão de movimento mecanicamente produzido. Depois das máquinas de pré-visualização – câmara escura – e do dispositivo fotográfico que realiza a inscrição da imagem propriamente dita, o cinematógrafo constitui um aparelho de visualização do fato captado.

Uma máquina de recepção do objeto visual: com efeito, só se pode ver as imagens do cinema por intermédio das máquinas, isto é, no e pelo fenômeno da projeção. Sem a máquina de projeção (e seu entorno), vemos somente a realidade-película do filme (o rolo, feito de imagens fixas), isto é, sua parte fotográfica. Para ascender à imagem mesma do filme (à imagem-movimento propriamente cinematográfica), precisamos passar pelo mecanismo particular do desenrolar das imagens e por todos os seus condicionantes: a sala escura, a tela grande, a comunidade silenciosa do público e a luz às suas costas, a postura de 'sobrepercepção' e 'submotricidade', do espectador etc (DUBOIS, 2004: 43).

O cinema constitui-se na nova forma de registro e entretenimento. Experiência coerente com a indústria de produção em massa, que substitui o *vaudeville* e os circos. As primeiras imagens em movimento do cinema trazem consigo o espírito do cartão postal: conhecer outros lugares, documentar viagens ou lugares distantes. Ou, ainda, a criação, por meio do recurso da fotografia trucada, de uma sucessão de transformações que deslocavam a identidade estável dos objetos e dos atores.

A experiência moderna de tempo/espaço reduzidos era revisitada pela linguagem cinematográfica. A montagem permitia uma espécie de show. Na exibição do filme *The jungle*, de Upton Sinclair, os espectadores assistiam, perplexos, porcos sendo transformados em presunto pela ação concatenada de um grupo de trabalhadores. Nesses novos sistemas, os objetos eram transformados rapidamente à vista das pessoas e a identidade estável das coisas tornou-se tão incerta quanto a parafênalia de um mágico (CHARNEY, 2001: cap. 41).

A grande fidelidade da imagem em relação à natureza e ao movimento fazia com que o espectador acreditasse naquilo que estava sendo projetado e, logo, se assustasse. Além disso, a plateia subtraía do movimento a impressão da cor na projeção.

A estrada de ferro, signo da modernidade, está presente nas primeiras experiências de Lumière. Há relatos de espectadores

que na projeção de *A chegada de um trem à estação*, tocados por esses efeitos de realidade, viam as barras incandescentes, outros viam as cenas reproduzidas com “as cores da vida”. De todos, não há um que lamente ter visto tudo em cinza.

Lumière efetua uma tradução de modelos pictóricos para o registro do cinema: lugares representativos, o mundo do trabalho, as festas rituais. Segundo Godard, “Lumière via o extraordinário no ordinário”, com um efeito exacerbado da realidade mais banal, mais tranquila e cotidiana. Em filmes que mostravam a vida no campo, o que mais impressionava a plateia era o movimento do vento sobre a copa das árvores, o registro da ação de um agente que não se pode ver, mas apenas sentir.

É possível estabelecer uma relação direta entre a experiência de Lumière e a Pintura Impressionista. Não apenas por serem movimentos contemporâneos, mas principalmente por questões relativas ao enquadramento e a busca por efeitos de realidade. Assim como Cézanne, Monet e Renoir, Lumière constituía uma verdadeira iconografia da burguesia ascendente e escolhia seus enredos fora das referências pictóricas clássicas.

O Impressionismo nasceu da necessidade de se redefinir a essência e a finalidade da arte pictórica, visto que a questão da veracidade do objeto representado havia sido resolvida com o desenvolvimento da fotografia. Enquanto a fotografia capturava o objeto real e o reproduzia em preto e branco, a pintura buscava o mínimo detalhe e a cor perfeita para convencer como real.

A temática dos primórdios do cinema colocava-se entre o cinema de coleção –, aquele que mostra um aspecto da vida moderna, um lugar, um fato e o cinema de narrativa –, pequenas histórias de ficção baseadas no gosto pela vida real cotidiana. No entanto, mesmo antes da invenção real do cinema em 1890, fica clara a mudança das condições da percepção humana. O declínio do observador clássico pontual começou com o esboço no começo do século XIX. Esse observador ancorado dava lugar a um sujeito atento e instável. Trata-se de um sujeito competente, tanto para a sociedade moderna de consumo quanto para se tornar o objeto de todas as indústrias da imagem e do espetáculo do século XX.

O cinema, como arte de representação, precisava buscar o maior número de artifícios para atingir esse sujeito. O filme de Lumière impressionava e convencia, em grande parte, por ser uma novidade absoluta. Ver cores em uma projeção cinza era

uma ilusão psicológica que não duraria muito tempo. O cinema surgiu como uma linguagem consequente da revolução industrial e do desenvolvimento dos centros urbanos. E esse novo espectador queria a novidade na velocidade da sua nova realidade. Lumière chocou ao filmar o trem chegando à estação, mas, como disse Truffaut, “hoje, é preciso descarrilar o trem para poder impressionar” (AUMONT, 2004: 77). O trem de Lumière virou um TGV.

1.3 Decupagem

Em menos de um século, foi concluída a trajetória em torno da cadeia de produção da imagem: pré-visualização, inscrição e pós-contemplação. A tecnologia cinematográfica estava consolidada. O passo seguinte era direcionar todo esse conjunto para a produção de imaginário. A força do cinema reside não apenas na sua dimensão tecnológica, mas, primeiro e sobretudo, na simbólica; é tanto uma experiência psíquica quanto um fenômeno físico-perceptivo. O cinema se consolida como uma máquina produtora de imagens com fantástico poder sobre o imaginário dos espectadores.

Em *O cinema ou o homem imaginário* (1958), Edgar Morin fala sobre a transformação do cinematógrafo em cinema:

O primeiro seria simplesmente a técnica de duplicação e projeção da imagem em movimento; o segundo seria a constituição do mundo imaginário que vem transformar-se no lugar por excelência da manifestação dos desejos, sonhos e mitos do homem, graças à convergência entre as características da imagem cinematográfica e determinadas estruturas mentais de base (XAVIER, 2005: 23).

Na busca por uma impressão da realidade e identificação, desenvolveu-se uma série de conceitos técnicos. Inicialmente, a forma comum de cinema era o “teatro filmado”, onde uma câmera era posicionada de frente para o palco e captava, sem cortes, toda a ação que se passava nele. A transição do “teatro filmado” para o cinema que fazemos hoje está diretamente ligada a mecanismos de decomposição do filme em planos, uma das definições para decupagem.

A decupagem é um instrumento de trabalho. O estágio intermediário entre o roteiro e a filmagem propriamente

dita. Constitui-se de todas as indicações técnicas registradas no papel, que permitem a toda a equipe participar do projeto no plano técnico. É a definição da maneira como a narrativa verbal, apresentada no roteiro, será realizada em planos e sequências.

Noel Burch apresenta uma definição mais avançada para decupagem em que não se trata mais de uma ou outra fase de concepção prévia do filme, de uma ou outra operação técnica: trata-se, exatamente, da feitura mais íntima da obra acabada. Para ele, do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de espaços de tempo e de pedaços de espaço. A decupagem é, então, a resultante, a convergência de um corte no espaço (ou melhor de uma sequência de cortes), executado no momento da filmagem, e de uma decupagem no tempo, entrevista em parte na filmagem, mas arrematada apenas na montagem.

Um longa-metragem é usualmente constituído de sequências: unidades menores dentro dele, marcadas por sua função dramática e/ou pela sua posição na narrativa. A sequência, por sua vez, é constituída por cenas: cada uma das partes dotadas de unidade espaço-temporal. Cada tomada de cena corresponde a um plano, ou seja, à extensão de filme compreendida entre dois cortes, o que significa dizer que o plano é um segmento contínuo da imagem. A designação de um plano dentro da nomenclatura técnica é determinada pela distância e pelo ângulo inscrito entre a câmera e o objeto.

No chamado teatro filmado, toda a cena era captada em um único plano, e só se mudava de plano no momento da necessidade de outra cena em outro espaço. Teríamos aí uma montagem elementar em que a descontinuidade espaço-temporal no nível da diegese (tudo o que diz respeito ao mundo representado) motiva e solicita o corte. A plateia aceita essa sucessão não natural imediata de imagens porque essa sucessão caminha ao encontro de uma convenção de representação dramática perfeitamente assimilada.

A técnica cinematográfica corresponde basicamente a uma série finita de fotogramas impressos na película, nitidamente separados uns dos outros. A sua projeção é, a rigor, descontínua. A construção de um filme se baseia na relação imposta entre esses fotogramas pela filmagem e pela montagem. É por meio da noção dialética entre corte no espaço e corte no tempo que se pode definir ou analisar o resultado fílmico. A seguir, estão relacionados três conceitos funda-

mentais do fazer cinematográfico, definidos na decupagem: enquadramento, movimento, montagem.

Enquadramento

O enquadramento é, essencialmente, a decupagem no espaço. Constitui o primeiro aspecto da participação criadora da câmera no registro que faz da realidade exterior para transformá-la em matéria fílmica. Trata-se aqui da composição do conteúdo da imagem, isto é, da maneira como o diretor seleciona e, finalmente, organiza o fragmento de realidade espacial adequado à narrativa.

A escolha da matéria filmada é o estágio elementar do trabalho criador no cinema. O enquadramento é o mais imediato e mais necessário recurso da tomada de posse do real pela câmera. O imobilismo potencial criado pelo enquadramento será compensado, quando houver necessidade, por seu dinamismo interno, dos movimentos ou dos sentimentos; mas o enquadramento pode ser imóvel, sem que, com isso, perca seu valor de composição plástica.

Mesmo na cinematografia mais elementar, o teatro filmado, onde a câmera registra uma única sequência em *continuum* – em um espaço que corresponde à abertura de uma cena de teatro à italiana –, é possível constatar a existência de determinado limite para o quadro: a seleção de uma janela. Mas, ainda aqui, o retângulo da tela não define apenas o campo de visão efetivamente presente diante da câmera e impresso na película, ele também sugere o espaço que se estende além do campo imediato de visão. Noel Burch reafirma isso: “para entender o espaço cinemático, pode revelar-se útil considerá-lo como de fato constituído por dois tipos diferentes de espaço: aquele inscrito no interior do enquadramento e aquele exterior ao enquadramento” (BURCH, 1992: 30).

O quadro cinematográfico é um recorte, que permite ver uma parte da realidade. Bazin compara o quadro da pintura e a tela cinematográfica:

o quadro polariza o espaço em direção ao seu interior; tudo aquilo que a tela nos mostra, contrariamente, pode se prolongar indefinidamente no universo; o quadro é centrípeto, a tela é centrífuga (XAVIER, 2005: 20).

Ao espaço diretamente visado pela câmera, convencionou-se chamar de campo, e o espaço não diretamente visado, mas com alguma relação com algo dentro dos limites do quadro, de contracampo. Essa relação é constante, pois frequentemente são captados fragmentos de objetos ou de corpos; ou algo pode mover-se de dentro para fora do campo de visão e vice-versa; ou, ainda, um personagem que interage com algo “por trás” da câmera, a jogar com a terceira dimensão do espaço, a profundidade de campo. Esse movimento efetivo dos elementos visíveis afirma a presença do espaço “fora da tela”.

Na acepção de Burch, o espaço fora do quadro divide-se em seis segmentos: os limites imediatos dos quatro primeiros segmentos são determinados pelos quatro cantos da tela; o quinto é o espaço atrás da câmera; e o sexto é o espaço que se encontra atrás do cenário ou atrás de um elemento do cenário. A dialética entre quadro e o que está fora dele é como um jogo de palavras, não se pode “ver” o espaço fora do quadro, e muitas vezes esse segmento de espaço é apenas sugerido ou imaginado.

Movimento

Durante os primeiros registros de Lumière e Méliès, a câmera permaneceu fixa, numa imobilidade correspondente ao ponto de vista de “regente da orquestra”. A câmera é o agente ativo de registro da realidade material e da criação da realidade fílmica. A emancipação da câmera da posição de “regente da orquestra” no teatro filmado marca o nascimento do cinema como forma de arte.

Numa primeira análise, é o movimento de câmera que transforma o espaço fora da tela em espaços de tela e vice-versa. Ainda que essa relação não seja a razão de todos os movimentos de câmera, é a sua condição fundamental. A partir daí, a linguagem cinematográfica acresceu muitas outras particularidades ao movimento de câmera. Mas essa propriedade da constante abertura a um novo campo de visão reforça a tese de Bazin, segundo a qual o quadro cinematográfico é centrífugo, e o movimento reforça sua tendência à expansão.

Inicialmente, a câmera estava a serviço de um estudo objetivo da ação ou do cenário; mas logo ela passou a exprimir pontos de vista cada vez mais subjetivos. A câmera assumiu uma posição ativa diante da narrativa, abandonando seu *status* de observador estático e passivo.

Ismail Xavier chama atenção para a relação entre o movimento de câmera e a concepção subjetiva da linguagem cinematográfica.

As metáforas que propõem a lente da câmera como uma espécie de olho de um observador astuto apoiam-se muito no movimento da câmera para legitimar sua validade, pois são as mudanças de direção, os avanços e recuos, que permitem as associações entre o comportamento do aparelho e os diferentes momentos de um olhar intencionado (XAVIER, 2005: 22).

Montagem

A montagem constitui efetivamente o fundamento mais específico da linguagem fílmica. É a organização estrutural dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração. A conquista do movimento de câmera não esgota as possibilidades do fluxo contínuo de imagens na expressividade fílmica. Ela está relacionada também à multiplicidade de pontos de vista para focalizar os acontecimentos, permitida pela montagem.

Partindo do registro elementar do teatro filmado – enquadramento pelo ponto de vista do regente da orquestra e câmera fixa –, chegamos à situação que implica a instauração de uma descontinuidade na percepção das imagens. O salto estabelecido pelo corte da imagem e sua substituição brusca por outra imagem é um momento em que pode ser posta em xeque a “semelhança” da representação frente ao mundo visível; mais decisivamente ainda, é o momento do lapso da “objetividade” contida na imagem.

Cada imagem em particular foi impressa na película como consequência de um processo físico “objetivo”, mas a justaposição de duas imagens é fruto da intervenção inegavelmente humana, e, em princípio, não indica nada senão o ato de manipulação. Para os mais radicais na admissão de uma pretensa objetividade do registro cinematográfico, tendentes a minimizar o papel do sujeito no registro, a montagem será o lugar por excelência da perda da inocência. Por outro lado, a descontinuidade do corte poderá ser encarada como um afastamento frente a uma suposta continuidade de nossa percepção do espaço e do tempo na vida real.

A invenção e os progressos da montagem estão diretamente ligados ao processo de libertação da câmara. O primeiro passo no sentido da montagem foi a “intercalação” de primeiros planos, justificados pelo tema, nos planos médios ou gerais: trata-se de uma montagem, no sentido próprio do termo, por haver mudança de ponto de vista.

A partir daí, foi implementado um dos grandes recursos do cinema: a alternância de ações desenvolvendo-se, ao mesmo, tempo em dois lugares distintos. Era a utilização de uma narrativa baseada numa continuidade temporal, em espaços diferentes, mas contíguos. Trata-se da montagem paralela, focalizando acontecimentos simultâneos, cujo modelo clássico é a montagem de perseguições. Ismail Xavier ressalta:

Desde os primeiros anos do século, este foi um procedimento capital nas narrativas de aventura, extremamente populares, dada a carga de emoções que caracteriza os desfechos na base da corrida contra o tempo, onde o bem persegue o mal e a figura do herói luta contra obstáculos para salvar a heroína, prestes a ser vítima de algum acidente ou cruel ataque (XAVIER, 2005: 31).

Convencionou-se distinguir basicamente estes dois conceitos de montagem: a narrativa e a expressiva. A montagem narrativa representa o aspecto mais simples e imediato da montagem, que consiste em reunir numa sequência lógica ou cronológica, tendo em vista contar uma história, planos que possuem, individualmente, um conteúdo fatural; contribui, assim, para que a ação progrida do ponto de vista dramático e psicológico.

A montagem expressiva é aquela baseada na justaposição de planos, cujo objetivo é produzir um efeito direto e preciso pelo choque de duas imagens. Neste caso, a montagem busca exprimir por si mesma um sentimento ou uma ideia; já não é mais um meio, mas um fim; longe de ter como ideal apagar-se diante da continuidade, facilitando ao máximo as ligações de um plano a outro, procura, ao contrário, produzir constantemente efeitos de ruptura no pensamento do espectador.

Nesse sentido, o avanço decisivo na linguagem fílmica coube a D. W. Griffith. Mitry observa:

Desde 1911, em *The lonedale operator*, e depois em *The Musketeers of Pig Alley*, ele pratica com destreza a montagem alternada e

utiliza toda a gama de planos, inclusive os primeiros planos de objetos (detalhes) e primeiros planos de rostos. (...) Se não foi ele o inventor da montagem nem do primeiro plano, pelo menos foi o primeiro que soube organizá-los e fazer deles um meio de expressão. (...) Griffith desdobrou plenamente, pela primeira vez, os recursos de seu estilo. A perseguição não tinha mais qualquer função nesse filme, mas o autor conservava um procedimento nascido da perseguição: a justaposição de cenas curtas passadas em lugares diferentes. O vínculo entre essas cenas não era mais constituído pela sucessão simultânea de tempo, nem pelo deslocamento do herói no espaço, mas por uma continuidade de pensamento, de ação dramática (XAVIER, 2005: 31).

Muitos teóricos, entre os quais André Malraux, em *Esboço de uma psicologia do cinema* (1946), apontam “o corte dentro de uma cena como o ato inaugural da arte cinematográfica” (XAVIER, 2005: 29). A partir do entendimento das relações enquadramento/movimento/montagem, todo um sistema de procedimentos especificamente cinematográficos foi desenvolvido.

Convencionou-se chamar esse sistema de decupagem clássica. Durante décadas, houve o predomínio absoluto dos métodos da decupagem clássica. A construção do método clássico permitiu ao cinema juntar-se a outros meios de representação, cujas regras já estavam definidas, e a se consolidar como uma forma de narração no nível da produção industrial e em escala mundial.

Visto que a filmagem de um longa-metragem é descontínua e, muitas vezes, caótica, a decupagem clássica – a montagem paralela e a mudança do ponto de vista, para mostrar de outro ângulo ou de outra distância o “mesmo fato” – constituiu uma alavanca no desenvolvimento da chamada linguagem cinematográfica.

1.4 Linguagem

Do cinematógrafo ao cinema, o que se observa é a passagem de uma técnica a uma arte moderna. Os mecanismos de decupagem são fundamentais ao entendimento da linguagem cinematográfica, mas não dão conta de toda a problemática

envolvida em fazer do cinema a um só tempo uma arte e um momento da modernidade.

Antes de conquistar autonomia, o cinema era visto apenas como uma forma de passatempo, uma prática alegre que se seguiu a outros inventos: o panorama, a exposição, a fantasmagoria, a fotografia. Até a Primeira Guerra Mundial o cinema era uma prática tola e psicologicamente perigosa. A modernidade estava nas mãos dos cientistas e artistas, e para eles era muito difícil perceber o ponto de junção entre arte, ciência e essa modesta técnica de aparências móveis.

Criticado por sua tolice, por ser “culturalmente pobre” ou ainda por seu caráter ilusionista, o cinema implantou-se de tal modo em nossos costumes e em nossa existência, que já não sabemos se as dores são verdadeiras e as alegrias reais, ou se elas não são apenas uma encenação espreitada pela objetiva (AUMONT, 2008: 18).

Todavia, sorrateiramente, foi conferido ao cinema um valor de pensamento.

À primeira vista, acreditava-se que o encadeamento das novas tecnologias da imagem conduziria para o aumento constante do grau de analogia, ou para a capacidade de reprodução mimética do mundo. A representação da realidade parecia ser o objetivo almejado pela tecnologia e pela linguagem primitiva do cinema.

Para Philippe Dubois, a ideia de mimese se revela enganosa:

de fato, a cada momento da história dos dispositivos, a tensão dialética entre semelhança e dessemelhança reaparece – independentemente dos dados tecnológicos, pois a questão em jogo é estética (DUBOIS, 2004: 49).

Desde a pintura e seus mecanismos e perspectivas, podemos perceber a busca por uma forma figurativa que representasse o mundo “tal como o homem pode vê-lo”. Ainda assim, o trabalho do artista imprimia um realismo subjetivo e interpretativo à imagem.

Bem antes de se configurar esteticamente, o cinema experimentou dois caminhos distintos: o do simbolismo e o da velocidade. Os primeiros cineastas acreditavam que a imagem em movimento poderia isoladamente constituir uma forma de linguagem cinematográfica. O cinema mudo via no simbolismo visual uma forma de comunicação universal.

Mas tal aspiração, a se expressar sem ou sob a linguagem falada, se esgotara logo após a Primeira Guerra Mundial, em virtude, inclusive, de seu próprio sucesso. A imagem comunicativa, exprime, vale tanto quanto a linguagem falada (a pintura demonstrou isso), mas em cinema não leva muito longe, pois não faz justiça à sensação: parecendo exaltá-la, ela a reduz a ser apenas o primeiro estágio de um processo de significação.

O cinema se aproximou, então, do conceito de velocidade, almejando a verdadeira modernidade. Ao espectador foi oferecido um verdadeiro desfile de imagens; o olhar passivo foi submetido a um novo ritmo visual. Contudo, em 1925, esse artifício já era banal.

Jean Epstein deu o passo seguinte do pensamento cinematográfico ao resgatar o antigo conceito de fotogenia – propriedade da luz de produzir efeitos sobre certos corpos. Apesar de vago, esse conceito tenta sintetizar, em uma só palavra, o simbolismo visual, o ritmo, a velocidade e a atmosfera artística. E, assim, se aproximar do moderno.

O cinema dos anos 1910 e 1920, mudo e depois falado, buscou, por várias vias, seu próprio meio de expressão e autonomia de linguagem. As vanguardas cinematográficas – pictóricas, ideológicas, cinegráficas e cenográficas – refletiram a tentativa de adaptação caótica e difícil ao novo meio, e a recusa de se tornar uma cópia do teatro ou de outras artes. Mas nem seu simbolismo visual, tampouco a velocidade e a fotogenia de suas imagens elucidaram definitivamente a problemática da emancipação do cinema.

Segundo Aumont:

O cinema propriamente dito existiria afastando-se de três taras (ou invertendo-as): seu caráter superficial de atração de feira, que lhe barrava o caminho da arte; mais sutilmente, sua lealdade tardia à ideologia simbolista de fim de século; e enfim, sua periculosidade ou, no melhor dos casos, sua inutilidade, que o condenava a ser apenas o registro do presente em vista de sua transformação do passado (AUMONT, 2008: 23).

O cinema de massa norte-americano, oposto aos movimentos de vanguarda, delineou uma trajetória mais clara no sentido do estabelecimento de uma linguagem propriamente cinematográfica.

A invenção e a instalação do cinema falado foram decisivas na consolidação desse “sistema industrial” de produção, que teve como maior representante o cinema de Hollywood. Já os intelectuais e estetas da época rejeitaram quase em unanimidade o cinema falado. Tentando, inclusive, fazer acreditar que tal invenção não mudava a linguagem esboçada até então. Afirmaram, contra as evidências, que, “em todos os filmes de alguma importância, o som e a palavra continuam a ser servidores da imagem” (AUMONT, 2008: 31).

O cinema de massa norte-americano se estruturou sobre um sistema de representação naturalista e sobre a aplicação sistemática dos princípios da montagem invisível, que conjugava a decupagem e uma normatividade técnica. De acordo com a concepção do objeto cinematográfico, Hollywood desenvolveu o *studio-system*, um modo de fazer cinema que tendia a controlar tudo com base em três pontos fundamentais:

1. decupagem clássica apta a produzir o ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação;
2. interpretação dos atores e cenários construídos em estúdio (preferencialmente) dentro de princípios naturalistas;
3. escolha de histórias pertencentes a gêneros narrativos comuns e de leitura fácil, populares.

Tudo convergia para um controle total da realidade criada pelas imagens, ao mesmo tempo que a realidade de produção era totalmente invisível ao espectador. Ismail Xavier comenta esse sentido de naturalismo norte-americano baseado na reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, assim como do comportamento humano.

O importante é que tal naturalismo de base servirá de ponte para conferir um peso de realidade aos mais diversos tipos de universo projetados na tela. A produção industrial dividida em gêneros vai apresentar uma ampla variedade de “universos ficcionais”, fornecendo concretude ao mito e, para considerar os extremos, oscilando entre seus produtos de declarada fantasia e suas incursões aos dramas declarados como verdadeiros. (...) Por meio desta ideia de precisão, detalhe correto, continuidade, é fornecida uma experiência convincente, que dá consistência ao mergulho num mundo de sonhos (XAVIER, 2005: 42).

Entre a Primeira e a Segunda Guerra Mundial, o cinema hollywoodiano se tornou o paradigma do cinema “normal”. O sistema de produção industrial norte-americano englobava não só os mecanismos de produção do filme, como todo o aparato discursivo (propaganda, crítica, literatura) apto a veicular os princípios e valores materializados na produção. O naturalismo do método, respaldado pelo complexo discursivo, projetava sobre a situação ficcional um coeficiente de verdade tendente a diluir tudo o que a história tem de convencional, de simplificação e de falsa representação.

Kulechov, teórico russo, foi o primeiro a investigar sistematicamente os fatores construtivos responsáveis pela eficiência da prática norte-americana: naturalismo, decupagem clássica e mecanismo de identificação. Numa comparação sintética, ele conclui que enquanto o cinema norte-americano imprime ritmo à sua montagem, o europeu era caracterizado pela lentidão. O cinema norte-americano procurou diminuir a extensão de cada parte componente do filme, buscando, por meio do posicionamento de câmera, encurtar a duração de cada plano. Conjugando o enquadramento ideal com a montagem levou o espectador a um entendimento mais simples e compreensível.

As teorias de Kulechov sobre o cinema norte-americano e o forte interesse pela montagem levaram a uma exploração deste campo por teóricos e cineastas russos. Definiu-se montagem como o elemento chave na compreensão semântica daquilo que se passa na tela, o momento da organização do material filmado, onde a justaposição e o relacionamento entre os vários planos expressam o que eles têm de essencial e produzem o significado do conjunto. Para eles, a montagem é responsável por um efeito de contiguidade espacial entre as imagens obtidas em espaços diferentes. E essas imagens devem ser planos curtos, onde a informação é estruturada em um signo claro e objetivo.

Pudovkin foi o principal seguidor das teorias de Kulechov dentro da estética russa. Construiu uma teoria da narrativa baseada no critério da continuidade, ritmo, equilíbrio da composição e sucessão lógica. Todavia, o cinema que ele propôs implica uma presença privilegiada da consciência humana. O eixo de sua teoria está em dar expressão visual a uma representação da consciência, que atentamente observa o mundo que a rodeia. A reorganização espaço-temporal e a

realidade especial construída no interior do filme são justamente os elementos discursivos que tornam possível a percepção daquilo que não é imediatamente visível na nossa experiência direta do mundo.

Para ele, naturalismo é a procura da representação fiel do fato imediato em todos os seus detalhes – a imagem desejando “parecer verdadeira”. Já o realismo é a procura de uma fidelidade ao que não é dado visível de imediato, ou seja, à própria lógica da situação representada em suas relações não visíveis ao processo global a que ela pertence.

Pudovkin propõe um respeito pelas aparências contidas na imagem realista e a uma série de regras de montagem, cuja finalidade é garantir a integridade do chamado mundo diegético.

Ainda no universo filmico russo, Eisenstein se contrapõe a esse pensamento e intervém deliberadamente no desenvolvimento das ações. Não se preocupa com a “integridade” dos fatos representados, mas com a integridade de um raciocínio feito por meio de imagens – seja na base de metáforas, de elementos simbólicos ou de diferentes conexões abstratas entre os planos.

Em seu discurso, frequentemente, interrompe o fluxo de acontecimentos e faz suas reflexões, dirigindo abertamente a leitura do espectador. A introdução de elementos não pertencentes ao espaço da ação, a intervenção aberta do narrador, a inserção de seqüências inteiras de discurso não narrativo e a montagem dos próprios acontecimentos totalmente fora das leis de continuidade são exemplos de seu método não realista de representação.

Vale aqui abrir um parêntese na linha de raciocínio, que traça as diferentes abordagens da linguagem cinematográfica em busca da representação do real, para falar de algumas estéticas que se contrapõem à proposição da arte como “imitação”. Para estas, a construção do “cinema poético”, compatível com as estéticas de vanguarda, implica trabalhar contra a reprodução “natural” e contra a ideia de mímese, por mais que as próprias técnicas e instrumentos cinematográficos pareçam ter sido criados para essa função.

O ataque frontal à aparência realista da imagem cinematográfica vem, inicialmente, de uma tendência específica marcada por uma ostensiva pré-estilização do material colocado em frente à câmera: a tendência expressionista. A mesma que ao longo da história do cinema receberia um ataque duplo,

sendo alvo dos defensores dos vários realismos e alvo dos teóricos da vanguarda. Os primeiros nunca estiveram dispostos a aceitar a “artificialidade” dos métodos de representação expressionistas ou a metafísica proposta por meio desses métodos; os segundos nunca perdoaram ao expressionismo sua “sacrílega” violação dos princípios da especificidade cinematográfica ao apelar para os recursos estilísticos que se tornaram célebres a partir de *O gabinete do doutor Caligari*, 1919.

Na direção da vanguarda ou na direção do realismo, pode-se dizer que sempre predominou uma frente única em defesa dos privilégios da câmera e da montagem como momentos de introdução do estilo na arte cinematográfica. A proposta de basear uma estética cinematográfica na elaboração artística do material a ser filmado, reduzindo a câmera ao simples papel do registro, e a montagem a praticamente nada, parecia totalmente ilegítima.

Não foi exatamente isso que o expressionismo fez, mas essa ficou sendo a sua etiqueta. O que não surpreende, uma vez que seu procedimento mais característico e evidente foi justamente a pré-estilização como forma de trair o realismo da imagem fotográfica. Sem dúvida, sua marca é a elaboração de um espaço dramático sintético, artificialmente construído por um trabalho cenográfico que procura os mais diversos efeitos, exceto a criação da ilusão de profundidade segundo leis da perspectiva.

Caligari é o extremo exemplo dessa metáfora. Utilizando superfícies, paredes e solos pintados num estilo marcado por distorções, linhas curvas e formas distantes daquelas encontradas em um espaço natural, o filme transporta para o âmbito cinematográfico estruturas espaciais e formas próprias do mundo do teatro não realista e do espaço pictórico da arte moderna. Nesse sentido, cria uma linha de associações que ainda hoje induz as pessoas a qualificar de expressionista qualquer distorção, exagero ou desproporção manifestados na tela do cinema.

Igualmente, outros filmes expressionistas, com seu característico jogo de sombras, criam uma tradição que associa ao expressionismo o estilo fotográfico marcado pela não definição da totalidade do quadro, num forte contraste entre zonas visíveis e zona das trevas. O que o expressionismo não associou a si é a desobediência às regras de continuidade e aos padrões de coerência espacial próprios à decupagem clássica.

Durante todo esse período, desde a invenção do aparato cinematográfico, cineastas e teóricos, norte-americanos e europeus, tentaram encontrar uma linguagem narrativa contemporânea a sua própria época, ora reafirmando o discurso realista da imagem cinematográfica, ora propondo a estetização dessa imagem. Essa fase é, por vezes, chamada de Primeiro Cinema.

Cidadão Kane, de Orson Welles, marca a entrada do cinema na idade adulta. Jacques Aumont comenta essa transformação:

depois do filme de Welles, continuará a fabricação de filmes normatizados, conforme as regras mais ou menos lógicas, mais ou menos universais, elaboradas por Hollywood, mas se saberá que existe uma outra possibilidade de cinema (AUMONT, 2008: 40).

Um cinema que abre espaço para a virtuosidade narrativa, em que tempos e vozes podem ser misturados.

Em uma entrevista a André Bazin, Welles se apresenta como um cineasta da sala de montagem, capaz de exercer um controle absoluto sobre seus filmes; declara prezar a forma do ensaio, “os filmes cheios de opiniões, expressão da personalidade e das ideias de seu autor”. Welles se insere no contexto cinematográfico como autor, como artista.

André Bazin, em um artigo para o *Cahiers du Cinéma*, em 1951, aponta as linhas dominantes de um novo fazer cinematográfico, onde *Cidadão Kane* é o ponto fundamental. Para ele, a evolução técnica dos aparelhos e da película tem reflexos nítidos no nível da linguagem. Também aponta a preferência do cinema moderno pelo uso de movimento de câmera e pela exploração da profundidade de campo, de modo a substituir os frequentes cortes do cinema clássico pelo fluxo contínuo da imagem.

O cinema de Welles se coloca como o paradigma da linguagem moderna. Todo o cinema anterior se configurou como um conjunto de normas, forjadas artificialmente a fim de consolidar uma linguagem cinematográfica. Agora, era possível ao cinema fazer o que se quisesse, sem limites. *Cidadão Kane* é a obra moderna que expressa seu próprio tempo e concilia a questão formal e a resolução da questão ideológica.

1.5 Narrativa visual

David Harvey comenta os limites da narrativa verbal no projeto da modernidade:

Como era possível, usando as estruturas narrativas do realismo, escrever senão um romance paroquialista e, portanto, em certa medida, “irrealista” diante de toda uma simultaneidade espacial? Afinal, essas estruturas narrativas supunham que era possível contar uma história como se esta se desenrolasse coerentemente, evento após evento, no tempo. Essas estruturas eram incompatíveis com uma realidade em que dois acontecimentos em lugares bem distintos ocorrendo ao mesmo tempo podiam se inter-relacionar a ponto de modificar o funcionamento do mundo (HARVEY, 2008: cap. 2).

O modernismo se preocupava com a linguagem, com a descoberta de alguma modalidade especial de representação de verdades eternas. A realização pessoal dependia da inovação na linguagem e nas formas de representação. A imagem se soma, portanto, à narrativa verbal, e se torna o elemento essencial da nova linguagem cinematográfica: a matéria-prima cuja realidade é particularmente complexa, orientada no sentido preciso do desejo do diretor, mas também resultado de uma conjunção de fatores técnicos. A imagem fílmica, ao contrário da pictórica, que tem por excelência um único artista, se conjuga a partir de uma grande quantidade de olhares sobre um mesmo argumento.

Ainda que sejam passíveis de truques ou manipulações, a expectativa é sempre de que o espectador “acredite” no que está vendo. É, portanto, uma imagem realista, ou melhor, dotada de todas as aparências da realidade. A capacidade da imagem fotográfica de ser o registro de um fato foi tema de um filme no começo do século passado de Louis Feuillade, *Une erre tragique* (CHARNEY, 2001: 71). Esse filme de dois rolos trabalhava com o conceito metalinguístico da infidelidade conjugal registrada na tela. O roteiro baseia-se no exame masculino minucioso da imagem da culpa feminina, que se desloca para os fotogramas reais. Em uma viagem, um recém-casado assiste a um filme cômico, mas surpreende-se com a imagem de sua mulher, de braços dados com um homem, passando na rua – na época em que era permitido filmar pessoas comuns na rua, antes dos “figurantes”. O marido detém-se na

imagem secundária em vez de simplesmente prestar atenção no fio da narrativa e no personagem principal.

Obcecado por essa evidência fotográfica de um caso secreto, o marido compra, de um exibidor, uma cópia do filme e examina freneticamente, com uma lente de aumento, os fotogramas que trazem a imagem da mulher. Embora seja o corpo da mulher que esteja em questão, o exame é do corpo do filme, que corresponde à prova visual do adultério.

A narrativa de ciúme e traição aparente no filme de Feuillade segue um caminho que não é o das farsas comuns de infidelidade ao revelar que o desconhecido fotografado com a esposa do protagonista é, na verdade, irmão dela, algo que o marido descobre somente depois de ter colocado em ação sua vingança e a punição da esposa. A chegada do homem que se anuncia como cunhado força o marido a examinar o fotograma mais uma vez, finalmente comparando a imagem do desconhecido com a da pessoa real. Essa descoberta levanta a questão essencial da necessidade de se interpretar a evidência oferecida por uma fotografia de maneira apropriada.

Dar ao espectador passivo do dispositivo fílmico o sentimento de realidade ou induzi-lo à crença na existência objetiva do que aparece na tela é a síntese do trabalho cinematográfico. Os elementos e ações mostrados na tela podem até não ser reais, mas têm de parecer reais, convencer o espectador e fazer com que ele se identifique com os personagens. O importante é pensar na informação que a imagem fílmica pretende passar. Na memória do espectador, há sempre um preconceito visual sobre aquilo que é mostrado na película. E o espectador só será, de fato, um refém da narrativa, se for convencido da veracidade das imagens.

O objeto fílmico proporciona, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente é, na verdade, dinamizado pela visão artística do diretor. A percepção do espectador torna-se aos poucos afetiva, à medida que o cinema lhe oferece uma imagem subjetiva, densa, e, portanto, passional da realidade. No cinema, o público se sensibiliza por cenas que, ao vivo, talvez nem notasse. A imagem está carregada de um coeficiente sensorial e emotivo que nasce das próprias condições com que ela transcreve a realidade.

Convém falar das relações da imagem com a palavra, à qual é frequentemente associada. Durante os séculos que precederam a invenção da imprensa, grande parte do conhe-

cimento era transmitida pela tradição oral. A fala era não só o meio de comunicação diário, como também o meio de preservação da sabedoria. Da vida cotidiana aos grandes temas históricos, tudo era passado de uma geração a outra pelo testemunho verbal.

O desenvolvimento da imprensa modificou essa realidade. Marshall McLuhan comenta que entre os séculos XIII e XVI, a ordenação das palavras substituiu a inflexão das palavras como princípio da sintaxe gramatical. A mesma tendência se deu com a formação das palavras. Com o surgimento da imprensa, ambas as tendências passaram por um processo de aceleração, e houve um deslocamento dos meios auditivos para os meios visuais da sintaxe (DONDIS, 1997: 3).

Entretanto, fosse por meio da tradição oral ou escrita, o relato de um fato ainda se dava apenas por meio de palavras, quase sem imagens. O campo das imagens estava aberto à imaginação do receptor. As imagens criadas do fato eram coerentes com o próprio conhecimento pessoal. Uma experiência muito semelhante à de ouvir rádio. Por mais que o locutor descreva algo em detalhes, a imagem que a narração produz é uma imagem mental.

Donis A. Dondis confirma esse pensamento:

Há poucas dúvidas de que o estilo de vida contemporâneo tenha sido influenciado pelas transformações que nele foram instauradas pelo advento da fotografia. Em textos impressos, a palavra é o elemento fundamental, enquanto os fatores visuais, como o cenário físico, o formato e a ilustração, são secundários e necessários apenas como apoio. Nos modernos meios de comunicação acontece justamente o contrário. O visual predomina, o verbal tem a função de acréscimo. Nossa cultura se deslocou para o campo icônico (DONDIS, 1997: 12).

Se pensarmos que a palavra, como conceito que ela designa, é um signo geral e genérico, a imagem tem uma significação precisa e limitada: o cinema jamais mostra uma casa ou uma árvore, mas tal casa e tal árvore identificadas com o lugar e o tempo da ação. Há um aspecto fundamental na defasagem da palavra em relação à imagem.

Em alguns casos, a imagem possui o simples valor figurativo de reprodução estritamente objetiva do real. Nos filmes

científicos ou documentais, a câmera é um simples instrumento de registro a serviço daquilo que ela está encarregada de fixar sobre a película. São registros de caráter informativo. Quando a questão da visão particular de alguém é colocada, o caráter do filme se transforma. O filme passa à esfera da ficção, pois considera o ponto de vista criador, a percepção subjetiva do diretor. O cinema, então, nos oferece uma interpretação artística da realidade. Uma ação não realista, reconstruída em função daquilo que o diretor pretende exprimir, estética ou intelectualmente.

A imagem fílmica atua com uma força considerável, resultante de todos os tratamentos ao mesmo tempo purificadores e intensificadores que a câmera pode impingir ao real bruto: a mudez do cinema outrora, o papel não realista da música e da iluminação artificial, os diversos tipos de planos ou enquadramentos, os movimentos de câmera, o retardamento e a aceleração, todos aspectos decisivos de estetização.

Seja qual for a intenção narrativa da cena – agradar, emocionar, chocar, impressionar – é preciso sempre levar em conta a experiência visual do espectador, considerando se ele irá ver algo que conhece, ou não. É importante considerar se, no mundo pessoal de imagens, existem pontos de contato entre o espectador e a projeção, para que a experiência narrativa tenha êxito, surpreendendo ou convencendo. Contudo, a imagem do acontecimento no cinema, de fato, não é localizável fora do sentido, está sempre comprometida com ele. O visual nunca está separado do discursivo, a força registrada no discurso e a plasticidade só atingem o espectador pelo conjunto. A imagem é a própria alma da poética do filme.

Na acepção de Donis A. Dondis:

expandir nossa capacidade de ver significa expandir nossa capacidade de entender uma mensagem visual, e, o que é ainda mais importante, de criar uma mensagem visual. A visão envolve algo mais do que o mero fato de ver ou de que algo nos seja mostrado. É parte integrante do processo de comunicação, que abrange todas as considerações relativas às belas-artes, às artes aplicadas, à expressão subjetiva e à resposta a um objetivo funcional (DONDIS, 1997: 16).

Não obstante, abre caminho para interpretações individuais sobre a experiência visual e sonora. A visualidade de uma

cena deve estar ligada ao sentimento que o roteiro pretende dela. Nem sempre as imagens são tão literais e objetivas quanto a teoria pretende esclarecer. Contar uma história visualmente não significa, e não deve ser, contar tudo. A magia da linguagem do cinema está em deixar perceber algo subjetivo.

Algumas ambiguidades do cinema de Antonioni, do qual *A aventura* talvez seja o paradigma, reforçam este conceito. Ismail Xavier, no livro *O discurso cinematográfico*, localiza a obra de Antonioni dentro do contexto da arte moderna:

Estaria ocorrendo uma inversão do esforço do artista, antes voltado para a minimização da ambiguidade inevitável, agora assumindo esta ambiguidade e trabalhando em favor dela. A obra aberta propriamente dita seria produto justamente desta nova atitude, uma obra tendente ao não acabamento, cheia de lacunas, convidando o espectador a participar de sua própria construção e completá-la. Conforme o meio de representação, ou melhor, o tipo de objeto artístico em questão, tal abertura e convite à participação podem atingir um sentido mais literal, ou podem atingir, diante de objetos fisicamente prontos, um grau sofisticado de participação no nível dos deciframentos e das próprias alternativas de estruturação deixadas a cargo do fruidor (XAVIER, 2005: 78).

Antonioni é considerado um dos mestres da narrativa visual. Na poesia, o uso do espaço em branco representa a pausa, a respiração, o silêncio. Os filmes de Antonioni estão repletos desse silêncio, de espaços de não ação, de não diálogo. Espaços visualmente montados para se entender o sutil significado daquilo que o homem diz, declara, vê ou sente. Na sua estética, este é o momento em que é mostrado que a ação não termina em si, mas permanece naquilo que não é mais ação, e sim sensação ou pensamento.

O significado desses momentos é aberto; o espectador pode criar o seu próprio significado. Essa é sua proposta para o cinema: encontrar imagens sobre as quais a experiência individual de cada espectador possa levar à interpretação própria do significado.

A obsessiva busca pela plasticidade ideal o levou a ser visto como demasiadamente esteta. O interessante é que a visualidade de seus filmes está diretamente ligada à narrativa, à história que está sendo contada e à psicologia visual de cada

personagem. Alguns deles trazem inclusive a imagem individual como argumento. A temática central são as relações humanas silenciosas, angústias, medos pessoais, necessidades em conflito e, situações que explicitam o drama moderno de se viver junto. E, afirmava Antonioni, “a forma não pode ser separada do conteúdo”.

A estrutura de seus filmes baseia-se em longas cenas, sem o recurso da edição entrecortada de planos, variando ângulos e posições de câmera. Ele retira da cena todas as convenções de leitura fácil, tal como imagens intercaladas, grandes planos e música de fundo. O interessante é que ao filmar a sequência inteira e montar como foi filmada, sem cortes, ele se permite mostrar todo o tempo da ação, deixando os espaços em branco, aqueles em que nada acontece na tela. Este é o tempo do pensamento do espectador. O tempo para Antonioni é um recurso de narrativa visual.

Sua obra visual é o resultado de seu olhar de diretor. A imagem final do filme é a soma muito bem orquestrada dos lugares escolhidos para se filmar, dos cenários, da fotografia e da atitude dos atores. Para Antonioni, a composição enquadrada era um fato plástico, um fato figurativo que tinha de ser visto em sua dimensão correta.

Em *Blow-up*, Antonioni também se vale do discurso metalinguístico para falar da força e da veracidade da imagem. O fotógrafo Thomas é um profissional de sucesso em Londres, nos anos 1960. Além das fotos de moda, ele está produzindo e organizando material para um livro de fotografias sobre a cidade. Em busca de um final para o livro, ele vai até um parque e tira algumas fotografias de uma mulher jovem abraçada a um homem mais velho. A mulher tenta ficar com o filme, mas ele vai embora. A mulher aparece em seu estúdio e ele dá outro filme a ela. Curioso, Thomas revela o filme para saber o que há nele. A partir da observação de algumas ampliações, ele imprime um caráter investigativo ao ato de olhar as imagens. Até descobrir um possível corpo estendido no chão e alguém com uma arma entre as folhagens. Thomas liga para seu empresário e fala sobre um crime. Volta ao parque e confirma a existência de um cadáver, mas está sem sua câmera. Quando volta para seu estúdio percebe que as fotos e os negativos foram roubados. Passa a noite em uma festa, e quando acorda na manhã seguinte volta ao parque e vê que não há nenhum corpo ali.

O filme trata do uso da ampliação fotográfica para se determinar uma verdade insuspeita. Por meio de um discurso visual, Antonioni discute o conceito de imagem e ilusão. Sua câmera em movimento captura as imagens da máquina fotográfica fixa do personagem e faz uma inspeção cuidadosa das imagens fotografadas. A tecnologia da fotografia faz com que Thomas saia da posição de *voyeur* e assuma a de detetive. No entanto, essa capacidade de ver é questionada pelo caráter fugaz das imagens super ampliadas e muito granuladas. Por meio da ampliação das suas fotografias, o fotógrafo pode ver mais do que o olho nu veria. Seu laboratório transforma-se em um microscópio. Enquanto Thomas olha as fotos e as ampliações, Antonioni olha Thomas e demonstra visualmente sua investigação. Por fim, todo o trabalho dos olhos e dedos de Thomas desaparece: a mulher, as fotografias, o negativo e o cadáver.

A cinematografia dos anos 1960 está repleta de filmes que experimentam os limites da narrativa visual, concebendo – por meio dos cenários, figurinos, fotografia e interpretação dos atores – um discurso imagético denso e elaborado. Em *Acosado*, de Godard, podemos identificar uma dialética semelhante àquela estabelecida por Antonioni em *Blow-up*.

O filme é um discurso nitidamente reflexivo e que repensa a narração cinematográfica, apesar do incrivelmente artificial, da montagem totalmente descontínua ou da paródia. Muitos o viram como realista: o estilo de Godard, que subverte as leis do equilíbrio e as regras da decupagem clássica, projeta verdades na tela; verdades sobre o homem moderno, a época, a desordem do mundo, a ambiguidade da vida; ele investe sobre coisas concretas.

A narrativa visual de Godard retoma o tema “cinema e pintura”. Em seus filmes dos anos 1960, a pintura se mostra no cinema; nos filmes dos anos 1980, é o cinema que brinca de pintura. Durante a Nouvelle Vague, Godard apresentou inúmeras referências pictóricas explícitas; buscava o cinematográfico na pintura: em *Acosado*, Patrícia tem coladas na parede as reproduções que ama e às quais se compara (Picasso, Renoir, Klee); em *O demônio das onze horas*, a passagem contínua de Velásquez a Nicolas de Staël, do *Pierrot* de Picasso a *La jeune fille* de Renoir, de Matisse a Braque, do Cubismo ao Fauvismo, do Impressionismo à arte Pop.

Nessa fase, Godard vale-se do artifício de citar essas imagens e de inscrever na ficção um efeito de assinatura, uma

espécie de comentário oblíquo sobre um elemento da narrativa. Esses comentários tomam uma imagem pictórica, instituída, reconhecida e assinada, para transformá-la em lugar de encontro ou de confrontação, além de fazer um jogo entre a imagem citada e a cena ou o ator em questão, um jogo de formas e de desejos.

Desconstruir e contar uma história: essa parece ser a base do fazer cinematográfico. O roteiro, como obra escrita, transmite em sua complexidade verbal a ideia da história, mas não sua poética. O filme é a soma poética de uma grande quantidade de elementos narrativos, sonoros e visuais, baseados no roteiro. A linguagem cinematográfica abre espaço para uma experiência artística na qual a imagem do filme preenche o espaço visual da narrativa. A imagem projetada na tela completa o processo que antes era mental. A pergunta que se forma neste instante é: que imagem é essa? E ainda: a quem cabe desenvolver esse discurso imagético dentro do contexto cinematográfico?

