

CORES, TRANSPARÊNCIA E OPACIDADE: OS LIMITES DA REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE EM *BLOW UP* E EM KRACAUER

Bruno Costa*

Resumo

Este artigo é uma reflexão sobre os limites da representação da realidade a partir do filme *Blow up* de Michelangelo Antonioni e da obra de Sigfried Kracauer, *Theory of film*. Conjuntamente, filme e livro oferecem diferentes perspectivas para a análise do uso das cores no cinema, o efeito de realidade e a relação dialética entre transparência e opacidade que marca a representação cinematográfica.

Palavras-chave

Cores – Representação - Transparência

Abstract

This article is a reflection on the limitation of the representation of reality, considered mainly from Michelangelo Antonioni's movie *Blow up* and Sigfried Kracauer's, *Theory of film*. Both movie and book offer different perspectives of analysis for the use of colors, the reality effect and the dialectical relation between opacity and transparency that characterizes the cinematographic representation.

Key Words

Colors – Representation - Transparency

As telas, hoje em dia, não podem ser tomadas como superfícies autônomas; torna-se cada vez mais difícil isolar o processo de representação da realidade e caracterizá-lo unicamente como uma esfera meramente alusiva e metafórica à sombra de um real que não pode ser, em última instância, totalmente representado. Em um cenário em que as telas invadem toda a experiência cotidiana, nossa vida torna-se cada vez mais vivenciada na tela, já não mais um local por excelência para a representação da realidade, mas um lugar aonde a própria realidade se desenvolve e se configura. Essa é uma das constatações mais significativas de um regime de visibilidade total e de supremacia do audiovisual, a tendência a indiferenciação ontológica entre a representação das coisas e as próprias coisas. Se existe qualquer supremacia para um dos lados, esta deriva para a representação, pois cada vez mais as coisas só são aceitas como reais quando tornadas visíveis e reapresentadas nas múltiplas telas. Pois efetivamente é disso que se trata, de uma reapresentação do mundo, deixando para trás a relação dialética entre mundo e mundo representado, aonde qualquer ganho representava uma conseqüente perda.

A supremacia das telas, de algum modo,

pode ser considerada como uma realização sinistra do desejo de captura da realidade em toda sua concretude e em seu movimento, como uma realização às avessas do mito do cinema total de Bazin. O desejo da fotografia e, especialmente, do cinema pela simultaneidade da presença e da ausência inicialmente se assemelhava a um pacto com o diabo pelo qual não comprometíamos nada, uma situação que parecia oferecer apenas ganhos. Através das telas, conseguiríamos vivenciar algo sem efetivamente estar lá, viver as experiências sem efetivamente vivenciá-las. Esse poder fausto do cinema, contudo, revelou seus limites e, contemporaneamente, a parte oculta do pacto torna-se cada vez mais evidente e a paga cada vez mais pesada. Comprometemos, sem saber, nosso próprio senso de real e de realidade.

O cinema foi também, por um tempo, o local por excelência das possibilidades demiúrgicas da criação de mundo e de realidade, no qual a história efetivamente poderia ser rescrita e reapresentada. Esse é o lado mais dramático de movimentos como o realismo soviético, no primeiro cinema de Eisenstein, por exemplo, surgia não só uma representação da realidade, mas uma nova versão da realidade em uma narrativa coerente e concatenada. Esse poder do cinema e

as possibilidades advindas deste poder foi o que fez com o próprio Eisenstein rompesse com o estado soviético. Contudo, foram necessárias mais algumas décadas para que o poder ilusório do cinema fosse apresentado não como um perigo ou efeito colateral, mas como a própria essência do cinema e da fotografia; para que ele surgisse dentro de uma narrativa cinematográfica que é uma revelação desse poder.

Raramente um filme consegue ser ao mesmo tempo uma narrativa cinematográfica e uma reflexão sobre o cinema, mais difícil ainda é produzir uma narrativa que é ela mesma, obliquamente, uma reflexão, pois quando se consegue entrelaçar a reflexão na narrativa, dificilmente se consegue unir tão habilmente os dois de modo e representar essa união na narrativa. Por isso, não é pequena a façanha realizada por Antonioni em *Blow up*, um feito que só poderia ser alcançado em um momento histórico específico do cinema e da representação por imagens como um todo. Somente quando o cinema preto-e-branco já estava consolidado como um modo de representação realista plenamente difundido e universal, pode-se questionar a *doxa* que ele criou, ou seja, a assunção de que um meio (e um sistema de cor) seja capaz de restaurar uma unidade de mundo, capaz, enfim, de redimir a realidade. O filme de Antonioni, lançado em 1966, pode ser analisado como uma reflexão sobre a transição do autor – e do cinema como um todo – do preto-e-branco para o colorido, transição que não é apenas uma mera troca de sistema de cores, mas implica novos códigos de realismo e novos modos de registrar e perceber a realidade. Até então, o filme em preto-e-branco largamente sustentava a representação dramática através de imagens e seus códigos de realismo tornavam-se um modo cada vez mais usado para se reencontrar com o real e com a realidade. Nesse ponto, o exemplo mais significativo era o neo-realismo italiano, talvez a estética realista mais bem sucedida do cinema¹.

A pretensão realista do cinema preto-e-branco se expressa ainda mais claramente no subtítulo do livro de Sigfried Kracauer, “redenção da realidade”, aonde fica mais evidente o pressuposto da centralidade do cinema na criação do imaginário e no processo de conformação da realidade. Em última instância, para o autor, é a própria conformação da realidade que estava em jogo, é ela que precisava ser reunificada pelo cinema e, bem de acordo com os códigos de

representação vigentes, especificamente pelo cinema ficcional em preto-e-branco. De algum modo, o filme de Antonioni funciona como uma contraparte perfeita para a teoria de Kracauer, no primeiro a revelação preto-e-branco não mais redime, mas somente confunde, e a realidade escapa de qualquer unidade. Contra qualquer pretensão de transparência, Antonioni parece nos advertir das presunções realistas do cinema e da fotografia e nos lembrar do caráter sempre subjetivo (e por vezes maquínico) da interpretação. Além dessa primeira oposição, *Blow up* também oferece material para a reflexão sobre temas centrais para o teórico alemão, como a proximidade e distância entre fotografia e cinema, as diferenças entre o registro colorido e preto-e-branco e, finalmente, sobre a transparência e as propriedades do meio.

A teoria de Kracauer, assim, torna-se mais clara e mostra suas limitações na contraposição com o filme de Antonioni. Lançado seis anos depois do livro, o filme tenta recuperar o poder dialético da própria representação ao nos alertar para as limitações da representação e da criação de realidade nas telas. O espectador, em *Blow up*, é alertado a todo o momento sobre o perigo da imersão na imagem, e por isso o filme permanece tão atual em sua reflexão sobre os sistemas de cores, sobre a realidade da representação e sobre os limites da imagem.

SISTEMAS DE COR

Os sistemas de cores foram analisados, muitas vezes, dentro de uma cronologia evolutiva reta, no qual a transparência – o apagamento da imagem como superfície mediadora – era sempre o objetivo maior. Assim, a passagem do preto-e-branco para o colorido seria fruto de uma evolução natural rumo à transparência, que contemporaneamente vai desembocar diretamente nos slogans das novas tecnologias e seus apelos cada vez mais difusos de transparência, pois agora não está em jogo somente uma transparência (alta definição, maior resolução, maior número de linhas horizontais), mas várias possibilidades de transparência (como por exemplo as televisões de plasma ou de LCD). Aqui, pelo contrário, os sistemas de cor vão ser analisados como característicos de um código específico que determina em algum grau o processo de mediação e uma linguagem. Nessa perspectiva, as escolhas de Kracauer tornam-se menos aleatórias e infundadas, por isso, podemos descobrir as razões que o levam a preferir o

cinema ficcional narrativo (em detrimento do documentário) e preto-e-branco (ao invés do colorido).

A importância dessas escolhas pode ser percebida no próprio texto e já no prefácio de seu *Theory of film* (1960), ele começa a desenhar as explicações. A primeira delas surge logo no segundo parágrafo do prefácio, quando ele revela como única preocupação (*concern*) os “normais filmes em preto-em-branco”, afirmação que nos permite situar claramente o período em que o livro foi publicado, um período em que o normal, isto é, o usual, era o filme preto-e-branco. Para além da simples obviedade dessa constatação, pode-se pensar em como o filme preto-e-branco, hoje tão claramente destacado em sua opacidade, já foi bem mais transparente. Stanley Cavell cita, em *The world viewed* (1980) uma curiosa e ao mesmo tempo reveladora anedota. Ainda em sua adolescência, ele ouviu um amigo a quem muito respeitava reclamar que não gostava dos filmes coloridos, pois eles eram irrealísticos. Ao ouvir esta declaração, ele logo refutou, dizendo ao seu amigo que ele estava equivocado e o mundo era, inapelavelmente, colorido e essa idéia errada se devia somente ao fato dele ter se acostumado a ver as representações dramáticas em preto-e-branco. Somente muito anos mais tarde, Cavell pode compreender a precariedade de sua própria resposta e com ela a essência da afirmação do amigo, que não estava falando dos ainda precários sistemas de cores ou da pobreza da dramaturgia produzida na primeira era do colorido.

Cavell busca o conceito de brilho para assinalar a distância marcada da coisa representada e a coisa real, assim como uma carga de dramaticidade que um sistema de cores pode carregar. Assim, o “brilho” do preto-e-branco remete à carga dramática de um estilo realista que pretende representar de modo mais transparente possível (mas não quer nunca se apagar) e de uma superfície que não quer deixar de ser um meio. Desse modo, o cinema colorido era muito menos realístico para o seu amigo porque ele era não-dramático, muito imediato, tinha pouco poder de representação e dramaticidade também porque os primeiros filmes coloridos pareciam sempre chamar a atenção para a sua cor (podemos pensar isso de modo inverso através do primeiro filme falado de Chaplin, *O grande ditador* que a todo tempo resiste e ironiza o cinema falado).

Assim, ele se aproxima de Kracauer ao declarar que os filmes preto-e-brancos podem ser

modos realistas de aceitar a realidade, pois já estávamos acostumadas a aceitar a realidade como realidade dramática (graças paradoxalmente aos estilos mais claramente abstratos), ou ainda, aceitar a realidade como uma realidade representada de um certo modo. O filme colorido, por outro lado, tenderia a neutralizar o poder subjetivo de nossas capacidades de interpretação do mundo ao apresentar os objetos de modo tão semelhante que não haveria espaço para a subjetividade. Apesar de não dedicar uma seção específica do seu livro ao colorido, Kracauer deixa escapar suas impressões sobre este sistema ao comentar a técnica de tingimento dos negativos criada nos primeiros filmes mudos. Para o autor, nesses filmes mudos, a cor funcionava como um modo de trazer vida às imagens, que “vitimadas pelo silêncio, muito facilmente assumiam um aspecto fantasmático.” (Kracauer, 1960, p. 136, tradução nossa). Assim, ele destaca a utilidade do recurso da cor, mas não sem antes fazer uma ressalva a sua perigosa sugestão de uma dimensão de total realidade, ou seja, a cor tenderia a acentuar um realismo ingênuo e enganador.

Em Antonioni, o cintilante brilho do preto-e-branco parece atingir seu ápice, somente, para momentos depois, revelar suas limitações, sua incapacidade de retratar fielmente os coloridos anos 60. A cor, em *Blow up*, não é uma escolha estética casual, ela parece ser o sistema correto para representar uma época em que o mundo deixava para trás os austeros tons cinzentos e o potencial dramático das cores começava a ser explorado cada vez mais, tanto nas próprias coisas quanto em sua representação televisiva, cinematográfica e publicitária. Os anos 60 eram essencialmente coloridos, nas diversas acepções do termo, seja pela diversidade de suas propostas, pela explosão criativa na cultura, pela revolução sexual e, finalmente, pelas manifestações políticas que culminariam, de algum modo, no colorido maio de 68.

A cor e seu fascínio luminoso, sua resplandecência rumo a confusão, já era na antiguidade, associada à paradoxal natureza do *pharmakon*, o remédio que é ele mesmo um veneno. Maria Cristina Franco Ferraz (1999) relata como, na filosofia platônica, a natureza intrinsecamente compósita das cores vai ser condenada conjuntamente com as outras artimanhas do fingimento, seja a *mimesis*, a sofisticada ou a retórica. Para caracterizar esse atributo da cor, os gregos tinham um adjetivo

poikilos, que remetia a tudo que seria multicor e heteróclito, impossível de ser reduzido a uma essência una.

Para os gregos, tanto a divindade que não cessa de brincar e de se divertir com os destinos dos homens, quanto a felicidade, que é em geral movente, escorregadia e inconstante, são ambas consideradas *poikilai*. [...] Também a raposa, a serpente e o polvo eram qualificados, pelos gregos, como animais *poikiloi*, pois, por meio de suas trapaças instintivas, conseguem atrair e capturar sua presença graças a armadilhas flexíveis e flutuantes (Ferraz, 1999, p. 78-79).



Os *poikiloi* anos 1960 resgatam esse poder desordenador das cores, e a explosão das cores, segundo Flusser (2007) iniciada no pós-guerra, marca ainda a ascensão das superfícies, pois as cores seriam o modo como as superfícies aparecem para nós. O uso de cores já é um indicativo da importância das superfícies (ou para usar outro termo, das telas), que gradativamente foram se tornando portadoras de mensagens adquirindo uma centralidade no processo comunicativo. Quanto mais são usadas, mais as superfícies substituem as linhas e, nesse proceder, as imagens passam a ser portadoras de mensagens que antes eram comunicadas pelo pensamento conceitual (em linha). O fotógrafo, nesse contexto, torna-se um exemplo ilustrativo da centralidade da comunicação por superfícies.

Não parece ser por acaso, então, a escolha do fotógrafo como protagonista em *Blow up*, é através do artifício da produção de mensagens em superfície que somos conduzidos na narrativa do filme. É interessante notar que o fotógrafo do filme é ao mesmo tempo um fotógrafo de moda e um fotógrafo realista, assim o seu trabalho tem uma parte leve e colorida e outra densa e dramática e, não por acaso, os retratos realistas são produzidos em dramático preto-e-branco³. O preto-e-branco, e nisso talvez ele se difira do colorido, consegue tanto chamar a atenção para sua cintilante distância da realidade quanto se apresentar como um modo correto de representá-la. Nesse ponto, pode-se fazer um paralelo com a literatura realista, na qual o estilo conciso e pouco ornamentado quer se tornar um modo mais objetivo possível de representação, ao mesmo tempo em que o signo verbal nunca pode ser completamente apagado e

nem mesmo transparente. Tal qual o filme em preto-e-branco, o objetivo da escrita realista não é apresentar o objeto sem qualquer mediação, não é nos colocar diante do objeto em si, mas nos fazer sentir sua presença através de uma mediação mais objetiva e transparente possível que, contudo, esconde uma engenhosa e cuidadosa fabricação, um aparato ilusório que poderíamos chamar de estilo, na escritura realista, e de perfeição técnica, no cinema e na fotografia.

A REALIDADE CONSTRUÍDA NA REPRESENTAÇÃO

A perfeição técnica do cinema e seu aparato ilusório seriam, então, modos de constituir um estilo realista. Nunca é demais lembrar como o efeito de autenticidade e naturalidade é sempre fruto de uma fabricação cuidadosa, como os filmes realistas de Rossellini, por exemplo, (que tanto para Kracauer como para Bazin se aproximavam do ideal de cinema) eram fruto de meticuloso e cuidadoso planejamento para criar um efeito de realidade. O próprio Antonioni, em documentário produzido pela RAI, admitiu que teve de “adulterar” a cidade de Londres, tingir postes, casas e outros para atingir o efeito estético das cores. Os recursos para criar a realidade representada somente geram a impressão de uma mediação mínima, uma ilusão de naturalidade, que poderia então ser tomada como realista e como representação fiel da realidade. Atento a essa fabricação do efeito de realidade, Kracauer vê na ficcionalidade do filme de ficção um modo de prover a distância necessária de um estilo realista, pois eles apresentam (ao contrário do documentário) a ficção como ficção e não como realidade. Com essa distinção em mente, fica mais fácil compreender a teoria realista de Kracauer e sua declaração axiomática, que “todas as importantes declarações cinemáticas foram feitas em preto-e-branco e no formato tradicional”⁴. (Kracauer, 1960, p. vii, tradução nossa). É importante salientar que, para o autor, os filmes nem sempre são cinemáticos, ou seja, nem sempre exploram as potencialidades específicas do meio, principalmente quando se enveredam por um realismo ingênuo (uma outra pista sobre sua recusa aos documentários) ou por uma necessidade de afirmação como obras artísticas, que seria o “problema” de filmes declaradamente mais abstratos ou não-realistas, desde a escola expressionista alemã da década de vinte, passando pelas tentativas surrealistas de Buñuel e, finalmente, pelo cinema algo fantástico de alguns

filmes de Fellini. Em Kracauer, os filmes só são verdadeiros às capacidades e potencialidades do meio quando eles penetram no mundo perante nossos olhos, e é essa realidade física, material, perceptível que eles devem nos apresentar, ou ainda, nos rerepresentar, pois teríamos perdido o poder de compreendê-la como um todo significativo. E exatamente porque perdemos esse poder de constituir nossa realidade que ele apresenta os estilos abstratos do começo do século XX, como realistas, eles seriam “revelações realísticas de uma abstracionismo prevalecente”⁵. (Kracauer, 1960, p. 294, tradução nossa).

O homem moderno, para Kracauer, estava desalojado, abandonado e sem rumo, e só conseguia tocar a realidade com a ponta de seus dedos, constatação endossada e reforçada pelas obras de escritores como Joyce, Woolf ou Proust, e por isso ele se serve da análise de Auerbach⁶ sobre a escritora inglesa para prontamente condenar a vagueza e o simbolismo que resiste às interpretações de Virginia Woolf. Essa vagueza do mundo tornaria-se ainda mais dominante graças a ciência moderna que, embora mirasse sempre o mundo, tenderia a remover esse mesmo mundo do campo da visão devido a sua obsessão contínua em dividir indefinidamente, em fragmentar e analisar cada ínfimo pedaço. O abstracionismo dessas duas tendências acabaria por tornar a realidade física cada vez mais inapreensível e abstrata (*elusive*) e somente o cinema poderia reunificá-la, pois ao assistirmos os filmes “nós verdadeiramente redimimos o mundo de seu estado latente, seu estado de virtual não-existência, ao sermos forçados a vivenciá-lo através da câmera”⁷. (Kracauer, 1960, p. 300, tradução nossa).

Parte desse poder unificador do cinema estava associada a experiência de ver filmes na sala de cinema, quando Kracauer escreve sua teoria, a fruição dos filmes estava intimamente ligada ao aparato ilusório da sala de cinema, ela mesma parcialmente responsável pelo efeito de imersão ou de transparência. Assim, o homem moderno fragmentado poderia entrar no cinema (e em certo grau na tela) para reencontrar um mundo unificado e com sentido, vivenciá-lo como realidade através de um meio ideal para a sua redenção, o cinema. O cinema, tal qual a fotografia, seria também capaz de providenciar uma liberdade cognitiva que permitisse a cada um constituir sua própria realidade, pois ele gravita (ou deveria idealisticamente gravitar) em torno de uma

realidade externa, um mundo sem fim definido, plural e potencialmente ilimitado, ao contrário do cosmos bem ordenado e definido estabelecido pela tragédia. Nota-se que apesar dessa bem-vinda liberdade propiciada pelo meio, ou ainda, pelos meios (pois essa seria também uma característica da fotografia), Kracauer não quer sugerir uma possibilidade interpretativa infinita e indefinível que acabaria por gerar mais abstracionismo.

Em um mundo cada vez mais representado por imagens, a visibilidade maquínica (que projeta a ilusão de totalidade) adquire precedência na construção do real e esta visibilidade passa a ter um valor de realidade.

A essa altura, pode-se perceber que uma das bases do cinema cinemático do autor seria uma fidelidade às potencialidades específicas de cada meio, especialmente as suas propriedades básicas. O surgimento do cinema, para Kracauer, fornece uma primeira pista sobre as propriedades, pois ele seria uma espécie de materialização de um desejo por um instrumento que pudesse capturar, simultaneamente, os menores e os maiores incidentes do mundo. A multidão, por ser ao mesmo tempo grande e com movimentos que se assemelham aos de folhas esvoaçantes, seria a síntese desse duplo requisito realizado graças às propriedades básicas (as mesmas da fotografia) e às propriedades técnicas, dentre as quais a edição seria a mais geral e indispensável. A montagem cinematográfica que, para Eisenstein, era a essência do cinema é ela também questionada nas sequências mais significativas do filme de Antonioni, a revelação e a ampliação (o *blow up* do título) dos negativos. Analisada de diversos modos⁸, essa sequência é também uma reflexão sobre os limites da representação e as diversas mediações envolvidas no processo de produção e de leitura de uma imagem, tanto daquele que produz quanto aquele que decodifica.

Antes de entrarmos propriamente na

análise da sequência, seria interessante algumas palavras sobre o desenvolvimento narrativo e a enunciação que se dá através do fotógrafo Thomas, pois é ele que nos conduz na narrativa e seguindo seus passos acompanhamos o desenrolar do enredo, embora esse enredo não seja propriamente desenrolado, não há propriamente o que Aristóteles (1973) chama de desenlace, o nó da narrativa resiste ao desembarçamento completo. Como observado por Machado (2007), apesar de acompanharmos a história de um filme pelos atos dos personagens, não há propriamente uma coincidência total de visão entre o personagem e o espectador (exceto por raros usos de câmera subjetiva sistemática) na maior parte das vezes, a enunciação cinematográfica dá-se pela câmera, ela nos permite espiar a ação que se desenvolve na tela.

Parece haver cada vez mais demanda por penetrar a realidade e conformar a própria realidade como uma realidade narrada e representada por imagens.

Assim, através da câmera nós conseguimos ver o personagem se deslocar a uma parte erma de parque da cidade de Londres para produzir algumas fotos. Nesse local calmo e com poucos estímulos, o fotógrafo – emblema da atitude *blasé* do homem das grandes metrópoles descrito por Simmel (1987) – busca apartar-se do tédio causado, ironicamente, pela hiperestimulação do seus sentidos. Na trilha de Simmel, Kracauer também retoma a questão da agitação mental da metrópole, focalizando o excesso de “vida” que intoxicava o *flâneur*, uma vida que aparecia e se dissolvia rapidamente tal qual o brilho intermitente do vaga-lume. Caberia ao cinema, então, organizar e direcionar o caótico fluxo da vida, rerepresentando a rua como um espaço em que a vida pode efetivamente se realizar. Na concepção de Kracauer, a palavra “rua” serve como um termo aglutinador para toda a espécie de local exterior, tudo que se opõe às ações mentais interiores; a rua seria o local onde a realidade física se desenrolaria, o local no qual a vida, na passagem

do pensamento à ação, se manifestaria como fenômeno.

É justamente em um local remoto do parque, livre da agitação caótica das ruas londrinas, que Thomas (e os espectadores) vislumbra um casal ao longe, envolvido no que parece, à primeira vista, uma rotineira briga de casais. Armado com a sua câmera, ele dispara várias fotos, meio que ao acaso, meio como que por estar com ela. Por sua reação (uma vez que não podemos efetivamente ver o que ele está vendo) percebemos que ele não focaliza algo muito inusitado. O seu interesse (e o nosso) pelas fotos só vai ser despertado pela tentativa patética e infantil da mulher fotografada de lhe tirar a câmera, essa ação confere significado a algo que não está na imagem, algo que nem nós e nem o fotógrafo vimos. É justamente a reação desproporcional na mulher que o motivará, na revelação, a procurar algo na imagem.

Nas primeiras tentativas, a revelação mostra pouco mais do que um olhar assustado da mulher e ele acompanha a direção desse olhar até o local fotografado onde ela supostamente estaria olhando, busca outra foto, amplia até ver (ou achar que viu) uma arma e reconstitui a cena. Ampliando cada vez mais e usando várias fotos, ele age como um diretor de cinema e constrói um sentido na montagem, faz ele mesmo uma narrativa significativa, na qual sua ação de espectador não foi apenas contemplativa, ele impediu um crime. Esse pequeno filme dentro do filme, entretanto, é interrompido pela chegada de duas fãs. Nesse momento, faz-se um pequeno interlúdio, no qual sexo lúdico com as fãs marca a passagem de um estado pré-sexual, no qual a excitação fálica produzida pela câmera que penetra a realidade realiza-se no sexo. A consumação do sexo marcará um outro estágio da percepção do fotógrafo. A calma *post coitum* proverá um novo estágio perceptivo e ao retomar seu trabalho de ampliação e de montagem, um novo pequeno filme surgirá e, neste filme, ele não impede o crime, mas presencia um assassinato. Durante a sequência das revelações, por muitas vezes a visão do espectador coincide com a visão do fotógrafo, ambos em procura do *punctum* que permitirá compreender o sentido das fotos para além do que está sendo mostrado mais explicitamente. Mais do que isso, o processo de revelação parece nos devolver o olhar, de modo que somos nós, os espectadores, que somos revelados em toda nossa pulsão escopofílica, as fotografias ampliadas de

Blow up não são meras imagens, são também superfícies reflexivas que nos exibem como *voyeurs*. Espiamos através de um ponto de vista que não é nosso e, nesse sentido, o cinema é sempre um ato voyeurístico sem consequências e é também um ato pornográfico, assistir aquilo que não devíamos ver. Os filmes permitem uma mudança no nosso lugar de observador, nos tiram do nosso ponto de vista e o fazem de tal modo que esse ato desenraizante se torne natural.

OS LIMITES DA IMAGEM

O jogo de mostrar e esconder vai marcar o processo de ampliação em *Blow up*, brincando com a transparência e a opacidade da imagem fotográfica. Quanto mais ampliada e saturada fica a imagem revelada, mais aumenta seu grau de opacidade e as formas tornam-se menos nítidas e mais vagas. Por outro lado, a ampliação sempre vem acompanhada de uma promessa de visibilidade, de iluminação dos fantasmas de objetos que pareciam escondidos nos cantos e nas sombras das imagens. Assim, sem se remeter diretamente ao objeto, Antonioni propõe uma reflexão sobre os limites da representação e do realismo.

De algum modo, o crime (ou suposto crime)⁹ do filme não foi efetivamente visto e nem percebido – e portanto não se realizou, não se tornou “real” – nem para protagonista e nem para o espectador, somente a câmera parece ter presenciado a cena. Esse parece um bom exemplo de como, independentemente do olhar, a câmera contém ela mesma um discurso, ou nos termos de Flusser, um texto que vai orientar o nosso modo de representar e de decodificar não só uma imagem, mas a própria realidade. A câmera capta também o que ela quer captar, queiramos nós ou não, o que nos permite problematizar a relação entre ferramenta e usuário. Experimentamos, nesse filme, uma espécie de contra-golpe da alavanca, onde ao invés da ferramenta realizar um trabalho para nós, nós é que atendemos as demandas da ferramenta. Não é por outra razão senão porque a câmera tem esse poder de capturar aquilo que escapa da visão humana que o fotógrafo de *Blow up* tenta achar algo que estaria escondido.

Nesse ponto, podemos voltar a teoria realista de Kracauer e repensá-la, considerando que ao invés de unificar a nossa realidade, a narrativa cinematográfica estimula também uma procura infinita por um sentido e um apoio na imagem, como se aquela realidade representada pudesse nos mostrar outras facetas do real, como

se a fotografia e, especialmente, o cinema não nos apresentasse, como a pintura, a semelhança (“*likeness*”) das coisas, mas nos rerepresentasse aspectos ocultos das próprias coisas. (Cavell, 1980). Para Cavell, não estamos acostumados a ver as coisas que nos são invisíveis, devido ao nosso processo de constituição de visão de mundo que tende a colocar o invisível e o não-visível junto à imaginação, ao falso e ao meramente especulativo. Mas é precisamente o que parece acontecer nas fotografias ampliadas de *Blow up*, a dupla apresentação das coisas invisíveis, quando vemos as fotografias ampliadas, vemos as coisas que não estavam presentes nem para nós e nem para o protagonista do filme.

Deste modo, pode-se afirmar que os filmes (e este em particular) reproduzem magicamente o mundo, não apresentando o mundo em si, mas nos permitindo prestar atenção naquilo que é visível mas que continuamente não vemos. Assim, poderíamos tomar consciência daquilo que não veríamos, assumindo um ponto de vista diferente e o qual não precisamos assumir responsabilidade, não é nossa visão de mundo. O fotógrafo de *Blow up*, contudo, é apanhado diretamente nessa contradição, ao supostamente ver um crime, ele começa a se sentir responsável, aciona-se uma função raramente patente no cinema, a função testemunhal, função da qual os espectadores são liberados para poderem assistir pornograficamente aquilo que está sendo apresentado.

Contemporaneamente, esse ato pornográfico parece se alastrar por todos os lados, graças à multiplicação das câmaras. Parece haver cada vez mais demanda por penetrar a realidade e conformar a própria realidade como uma realidade narrada e representada por imagens. Essa narrativa da realidade se dá, muitas vezes, mediada pela câmera, que nós permitirá expandir a esfera do visível para além das limitações biológicas da nossa visão, fornecendo uma ilusão de totalidade que flerta com a possibilidade da expansão de nosso ponto de vista. A ilusão da totalidade oferecida pela câmera torna-se assim uma muleta sem a qual já não poderíamos construir a nossa realidade e por isso a representação da realidade em imagens passa a adquirir cada vez mais centralidade no modo em que organizamos a realidade, uma realidade doravante cada vez mais narrada e mediada pela câmera.

Em um mundo cada vez mais representado por imagens, a visibilidade maquínica

(que projeta a ilusão de totalidade) adquire precedência na construção do real e esta visibilidade passa a ter um valor de realidade, pois ela estaria menos sujeita a subjetividade do olhar humano. Isso por si só aponta para uma contradição, afinal a realidade só se concretiza na subjetividade que é, obviamente, subjetiva e nunca ubíqua. Essa contradição parece acentuar-se diante de filmes que apresentam a realidade mais explicitamente, ou para usar o termo correlato de Joel Black (2002), mais graficamente. Em certo sentido, os filmes mais explícitos seriam então os mais irrealísticos, pois neles o paradoxo fica mais claro, de um lado está o nosso descontínuo processo de conformação da realidade – que dá maior ou menor peso para um evento, que altera mesmo esses eventos seja na memória, na fantasia ou nos sentimentos – e de outro, a explicitude da realidade gráfica – na qual a subjetividade é suprimida para dar lugar a uma realidade plenamente visível.

A realidade visível, contrariamente ao que possa parecer, não é auto-evidente, gerando uma disputa pela representação mais autêntica (mais gráfica) da realidade. Isso se torna particularmente evidente em uma parcela da recente produção cinematográfica brasileira, em filmes como *Carandiru*, *Cidade de Deus*, *Amarelo Manga* e sua estética de “choque do real”, na qual as várias representações de real concorrem entre si por uma representação mais autêntica da realidade através da ênfase na intensidade e na descarga catártica. Esse direcionamento ao sensível permite marcar uma diferença entre esta estética e outros realismos. De modo geral, sobressai nesse novo realismo uma escolha pelo aspecto performático da linguagem, destacando o efeito afetivo e sensível em detrimento da questão representativa. Como bem destaca Scøhllhammer (2005), ao contrário dos outros realismos não há nada de vanguardista neste, pelo contrário, ele já foi apropriado pela indústria do realismo midiático.

No caso específico da literatura brasileira contemporânea, o autor vê a volta do “brutalismo”, estilo surgido nos anos 1970 como uma tentativa de aproximação entre o registro formal da língua e a oralidade dos centros urbanos, presente tanto em um tipo de prosa jornalística de vanguarda como na obra de autores como Rubem Fonseca. O que se perdeu nesse retorno (ou continuidade) foi a dimensão ética, que deixou de ser o centro da estrutura diegética, pois “a prosa contemporânea parece desenvolver novos formatos que colocam o leitor diante da narrativa

do imediato.” (Scøhllhammer, 2005, p. 225). Esta narrativa do imediato, o apelo pelo dramático, ilustra que, agora – retomando a origem do termo “diegese”, oriundo do verbo *diíemi* (de *diá* + *híemi*) “deixar passar” – a diegese está a serviço de uma aproximação afetiva com o leitor.

Se o realismo histórico é um realismo representativo, que vincula a mimesis, a criação da imagem verossímil, ao efeito chocante de sua ruptura, o *realismo afetivo*, por sua vez, se vincula à criação de efeitos sensuais de realidade que [...] nos permitem falar de uma verdadeira *volta do real*. (Scøhllhammer, 2005, p. 226).

A constante disputa pelo real percebida nas novas estéticas realistas enfatiza como cada vez mais está em curso uma ficcionalização da realidade que problematiza a auto-evidência do real. A defesa perante a ficcionalização do mundo também teria como efeito colateral uma resistência ao ficcional *per si* que seria, para Guttfreind (2006), uma das razões para o recente *boom* dos documentários. Os documentários ainda explorariam o descrédito do jornalismo como forma não-ficcional, ocupando o papel meio vago de legitimador da informação, embora sua pretensão de realidade seja questionável em um ambiente, como ressalta a autora, marcado pela grande penetração das câmeras na vida privada e pelo triunfo da tele-realidade como perversão do pacto documentário e em que, além disso, os sujeitos/objetos dos documentários já são conscientes de sua própria imagem e projetam assim uma imagem ficcionalizada de si mesmos.

Nesse ponto, fica claro a importância do uso de locações “reais” e temas “realísticos” como forma de acionar um “real concreto” completamente denotativo, recuperando, como destaca Barthes (2004) a antiga oposição mítica entre o vivido (vivo) e o inteligível, na qual a obsessiva referência ao concreto contemporânea torna-se uma defesa perante ao sentido “como se, por uma exclusão de direito, o que vive não pudesse significar – e reciprocamente.” (Barthes, 2004, p. 187). No caso brasileiro, Jaguaribe (2007) ressalta que uma das especificidades das recentes produções audiovisuais marcadas pela estética do “choque do real” é a escolha pelas paisagens urbanas degradadas das grandes metrópoles e pela violência como uma forma de anular o efeito de neutralização produzido pelas fabricações

televisivas do real e propor uma nova descoberta desse mesmo “real concreto” através de mecanismos catárticos. Nesse sentido, o novo efeito de real se manifesta duplamente tanto como um predicado do próprio texto (em sentido lato) – que quer ser ligado inexoravelmente à realidade – como um efeito *a posteriori* causado no espectador com objetivo de, nos termos de Kracauer, redimir a realidade de seu estado latente.

NOTAS

*Doutorando em Comunicação Social na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS. Email: brunoscosta@gmail.com

¹ Ver Bazin, O realismo cinematográfico e a escola italiana da libertação e Ladrões de Bicicleta in: **O que é cinema?**, Rio de Janeiro, 1991. Bazin chega a afirmar que o filme de De Sicca é o um dos primeiros exemplos de um cinema puro, a ilusão estética perfeita da realidade.

² “[...] victimized by the silence, all too easily assumed a ghost-like character.” (p. 136).

³ Aqui não há como fazer um paralelo com as cintilantes imagens de real que marcam o trabalho de Sebastião Salgado.

⁴ “[...] all important cinematic statements have been made in black and white and within the traditional format.” (p. vii).

⁵ “[...] a realistic revelation of the prevailing abstractness.” (p. 294).

⁶ Para uma análise mais detida, Auerbach, Eric. In the light house. In: *Mimesis, a representação da realidade na literatura ocidental*, São Paulo, 1994.

⁷ “We literally redeem this world from its dormant state, its state of virtual nonexistence, by endeavoring to experience through the camera.” (p. 300).

⁸ Para citar apenas duas, Jameson (1995) e Machado (2007).

⁹ Jameson (1995) afirma que o corpo descoberto pelo fotógrafo no parque é o objeto mais claramente artificial de todo o filme, assim o próprio crime seria apenas mais um dos truques de ilusão de Antonioni.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. Poética. In: **ARISTÓTELES**. São Paulo: Nova Cultural, 1973. (Os pensadores).

BAZIN, Andre. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Lisboa: 70, 1980.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BLACK, Joel. **The reality effect**: film culture and imperative graphic. New York: Routledge, 2002.

CAVELL, Stanley. **The world viewed**. Boston: Harvard University Press, 1980.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. **Platão**. As artimanhas do fingimento. Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 1999.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

GUTFREIND, Cristiane Freitas. **O filme e a representação do real**. Disponível em <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_430.pdf>. Acesso em 25 jun. 2009.

KRACAUER, Sigfried. **Theory of film**: the redemption of reality. New York: Oxford University Press, 1960.

JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real**: estética, mídia e cultura. São Paulo: Rocco, 2007.

JAMESON, Fredric. A existência da Itália. In: **Marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

SCØLLHAMMER, Karl Erik. À procura de um novo realismo. Teses sobre a realidade em texto e imagem hoje. In: **Literatura e Mídia**. Rio de Janeiro/São Paulo: Editora PUC/RIO-Edições Loyola, 2002.

_____. Os novos realismos na arte e na cultura contemporâneas. In: **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: Idéias e Letras, 2005.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: SIMMEL, Georg *et al.* **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

Blow up. Direção: Michelangelo Antonioni. Produção: Carlo Ponti. Intérpretes: David Hemmings, Vanessa Redgrave, Sarah Miles, John Castle e outros. Itália; Grã-Bretanha: Warner, 1966. 1 filme (117 min.)