

POÉTICAS DA (DES)CONSTRUÇÃO: O LUGAR DO ICONOCLASMO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

Luciana Andrade Gomes*

Resumo

A linguagem cinematográfica, concebida como um meio de expressão tem sido altamente influenciada pelas novas tecnologias. No entanto, apesar das constantes modificações no campo artístico, o cinema ainda permanece edificado sobre o modelo narrativo de Griffith, servindo de suporte para contar histórias. Assim, pensando na potencialidade do meio, o cineasta Peter Greenaway propõe a ruptura com as formas literárias, buscando reconstruir o cinema através da imagem.

Palavras-chave

Cinema - Novas Tecnologias - Narrativa Cinematográfica

Abstract

The cinematographic language, conceived as a way of expression, has been highly influenced by the new technologies. However, in spite of the frequent modifications in the artistic field, cinema is still based on Griffith's narrative model, used as a support in storytelling. So, thinking about potentializing this means, the movie director Peter Greenaway proposes the breaking with literary structures, in an attempt to reconstruct the cinema through the image.

Key Words

Cinema - New Technologies - Cinematographic Narrative

A CONSOLIDAÇÃO DA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA

O surgimento das novas tecnologias criou um cenário favorável à hibridação, consolidando assim, novas linguagens, associadas às atuais formas de comunicação. Sendo assim, utilizo o conceito de linguagem, elaborado por Lúcia Santaella (1999), para caracterizar o cinema como tal. Segundo a autora, o cinema é o resultado da mistura das linguagens puras: sonoro, verbal e visual. Como toda linguagem está ligada à percepção, os meios híbridos, por misturarem duas ou mais linguagens, também estimulam ou promovem mudanças na posição relativa dos sentidos.

No início, o cinema ainda era um espetáculo circense e o francês Georges Méliès encantava a platéia utilizando técnicas de animação que interagiam com os personagens reais. A grande contribuição de Méliès para o campo do cinema foram as trucagens, uma forma de transição e fusão brusca de objetos e personagens. Além disso, ele foi o primeiro a utilizar as maquetes e as tomadas através de um aquário.

Em Montreuil, os adereços e o mobiliário podiam ser reais, recortados numa tábua ou pintados na tela do cenário. Para unificar estas dife-

renças, Méliès pintou tudo em perspectiva, modelando as sombras e as luzes, de forma que é difícil distinguir o verdadeiro do falso. Esta indistinção contribuiu muito para criar o ambiente fantástico que caracteriza suas obras.

Porém, foi David Wark Griffith que edificou a estrutura do cinema e deu vida às técnicas utilizadas, ainda hoje, por muitos filmes.

Entre 1908 e 1912, Griffith tomou nas mãos a matéria bruta do cinema, da forma que havia evoluído até então e, sozinho, transformou-a em meio de expressão mais íntimo do que o teatro, mais vívido do que a literatura, mais comovente do que a poesia. Criou a arte, a linguagem e a sintaxe do cinema. (Knight: 1970).

Griffith lançou mão de algumas técnicas, já utilizadas no cinema, e as aprimorou, como os sistemas de planos (*close-up*, plano americano, etc.), os cortes, que antes eram montagens grosseiras, o posicionamento de câmera, os ângulos e a narrativa.

Ele percebeu que a câmera deveria focar mais a ação, aproximar a cena do público, criar maior dinamismo para a trama. Para isso, ele bus-

cou novas composições e iluminação em cena. Além disso, ele percebeu que o espaço de tempo que uma imagem permanecia na tela poderia gerar tensões psicológicas muito reais no público, pois quanto mais curta a cena, maior a excitação. Outra descoberta interessante é que o *close-up* servia para salientar o inanimado, tornar as coisas mais destacadas e eliminar todo o resto. E, através disso, era possível revelar cinematograficamente os pensamentos e emoções mais íntimas dos personagens.

Para a historiografia clássica, a montagem “verdadeiramente cinematográfica” só foi conquistada quando o cinema conseguiu representar a continuidade do fluxo narrativo, criando uma sensação de fluência para o espectador. Assim, nem as trucagens, nem a mera junção de planos, comuns nos primeiros filmes, seriam verdadeiras montagens.

O individualismo, a subjetividade, a valorização da trama e o uso de situações próximas ao cotidiano são as principais características dessa transposição. O drama romântico, em geral, põe em conflito o herói e o vilão, toma como modelo os dramas amorosos e as lendas heróicas medievais e deforma a realidade que, antes de ser exposta, passa pelo crivo da emoção.

Assim, a linguagem cinematográfica clássica, que ainda se faz presente nos dias atuais, é tida como originária no cinema feito por Griffith. Ele buscou na literatura e na Arte Romântica do século XIX os elementos para criar a narrativa clássica que impera na maioria das criações em Hollywood.

O sistema narrativo criado por Griffith deu origem a uma sistematização dessa linguagem. Umberto Eco (2001) se refere ao texto narrativo através da palavra “bosque”, sendo uma metáfora não só na literatura, mas também no audiovisual.

Um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha, decidindo ir para a esquerda ou para a direita de determinada árvore e, a cada árvore que encontrar, optando por está ou aquela direção (Eco, 2001: 12).

Segundo Eco (1986), cinema e narrativa textual são dois gêneros artísticos dos quais se pode assinalar uma espécie de *homologia estrutural*, uma vez que ambas são artes de ação.

Entendo “ação” no sentido que Aristóteles confere à palavra na poética: uma relação que se estabelece entre uma série de fatos, um desenrolar de acontecimentos reduzido à estrutura de base. Que esta ação seja no romance “contada” e no cinema “representada” (e aqui se estabelece à diferença na qual Chiarini justamente insiste) não elimina o fato de, em ambos os casos, ser estruturada uma ação, embora por meios diferentes (Eco, 1986: 191-192).

Deste modo, cinema e literatura possuem uma determinada e mesma ação que deve ser vista como diferenciada no sentido de poder ser estruturada em suportes técnicos diferentes, e de receber os mais diversos tipos de “tratamento”. No entanto, essencialmente, possuem os mesmos elementos comparáveis que se enquadram em uma abordagem analítica, podendo ser descritos e interpretados através de um determinado modelo, que possui uma convenção cultural que pode ser teorizada.

Bordwell (2005) vai além e utiliza as teorias do cognitivismo, que definem as atividades de “compreender e pensar” como “processos ativos com objetivos determinados”. Ele passa a defender o espectador como ativo e co-produtor da realidade fílmica que lhe é apresentada. Através do processo de inferência, o espectador passa a construir a realidade do filme de duas formas distintas, através dos estímulos da percepção e através de esquemas cognitivos constituídos por expectativas, conhecimentos pré-adquiridos, processos de resolução de problemas e outros.

A linguagem cinematográfica descrita por Ismail Xavier (2003) é duplamente determinada, primeiro pela história e depois pela narratividade. A narrativa é uma forma do discurso que pode ser examinada em um grau de generalidade que permite descrever o mundo narrado (esse espaço-tempo imaginário em que vivem as personagens) ou falar sobre muitas coisas que ocorrem no próprio ofício da narração sem que seja necessário considerar as particularidades de cada meio material (a comunicação oral, o texto escrito, o filme, a peça de teatro, os quadrinhos, a novela de TV).

Narrar é tramar, tecer. E há muitos modos de fazê-lo, em conexão com a mesma fábula. Xavier se refere à fábula como sendo a história contada em seqüência de acontecimentos que se sucedem num determinado lugar (ou lugares) num

intervalo de tempo que pode ser maior ou menor. Isso implica propor muitos sentidos diferentes, muitas interpretações diferentes a partir do mesmo material bruto extraído de uma sucessão de fatos, de um percurso de vida.

Xavier ainda afirma que as cenas na narração Hollywoodianas são lineares e claramente demarcadas por meio de critérios neoclássicos – unidade de tempo (duração contínua ou conscientemente intermitente), espaço (um local definido) e ação (uma fase distinta de causa e efeito). E os limites da seqüência são indicados por pontuações padronizadas. O cinema narrativo dispõe de todo um material visual que não é representativo: os escurecimentos e aberturas, a panorâmica corrida, os jogos “estéticos” de cor e de composição.

Segundo Bordwell (2005), o filme clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias extremas. O principal agente causal é, portanto, o personagem, um indivíduo distinto dotado de um conjunto evidente e consistente de traços, qualidades e comportamentos.

Assim, pode-se observar que a construção clássica de Griffith e que cunhou a marca de Hollywood está presente na maioria dos filmes contemporâneos. Há sempre um acompanhamento psicológico individual do herói. Além disso, existe o “bom” e o “mal” bem demarcado na trama e um apelo emocional forte que tem seu ápice no final da história, com o herói recebendo suas glórias.

O LEITOR-MODELO E O ESPECTADOR NO CINEMA CLÁSSICO

Na construção da narrativa cinematográfica, o cineasta propõe um pacto com o telespectador. “Diante de um texto narrativo, qualquer que seja sua linguagem, o receptor empírico desenvolve uma competência particular que lhe permite aderir às regras de um jogo, competência que tem a qualidade intrínseca dos textos narrativos por base” (Saraiva, 2003).

Então, é perceptível que a transformação do referencial teórico estabelece que os destinatários não recebem somente uma única mensagem, reconhecível e formulada com base em um determinado código, que será decodificada a partir dos códigos dos destinatários, mas sim recebem con-

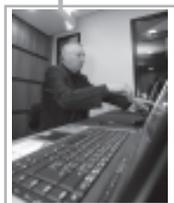
juntos de práticas textuais. Além disso, esta multiplicidade de mensagens que os destinatários emitem e recebem localiza-se não mais no âmbito interno de um “sistema fechado” hipotético, como nas categorias idealizadas pelos modelos precedentes, mas no complexo espaço polissêmico de uma determinada cultura, heterogênea, multifacetada e imprevisível.

Existe um trabalho interpretativo por parte do destinatário (produtor, no caso do cinema), pois é o próprio texto (ou filme) que fornece as instruções, a partir de um jogo de estratégias textuais, para a formação do seu leitor-modelo. Esse, por sua vez, aceita as convenções propostas pelo autor e deve estar disposto também a acatar como válidos certos níveis e subníveis nele contidos. Entretanto, Eco enfatiza que “a relação entre autor-modelo e leitor-modelo não é uma relação de fidelidade; pode ser até mesmo uma relação conflituosa. Devemos prever esta relação” (Eco, 1984: 100). Por ser modelo, o leitor ideal é aquele que coopera com o texto nas atualizações previstas e que se propõe a seguir os indicativos por ele fornecidos.

Geralmente, em um texto narrativo o leitor é obrigado a optar o tempo todo, quer através das sugestões do autor, quer através das instruções textuais. Deste modo, um texto não quer apenas a cooperação de um leitor qualquer, mas prevê que o desenvolvimento de um leitor-modelo siga uma série de alternativas interpretativas indicadas ou pressupostas pelo próprio texto, a partir de complexos procedimentos inferenciais, nos quais entra em cena toda uma competência enciclopédia intertextual deste leitor ideal, que lhe dará condições de posicionar-se conforme o desejado pelo texto.

Eco estabelece que as estratégias textuais previstas para este leitor ideal partem de um dicionário mínimo de significação, chamado de manifestação linear, que representa o plano denotativo que o leitor deve descobrir. Nesta aparente primeira camada do texto, o autor se expressa através de um código já existente, que justamente deverá ser decodificado pelo seu leitor. Entretanto, dispondo ou não do entendimento do código, haverá um leitor que decodificará este plano mínimo de significação.

Extravasando este primeiro plano, o leitor já está em condições de perceber no texto uma série de informações fundamentais para sua interpretação. As circunstâncias de enunciação, próxima etapa interpretativa, dizem respeito a tudo o



que é externo ao texto. Referem-se às condições de produção do discurso; condições em que o próprio texto foi emitido. As circunstâncias de enunciação representam o momento em que o leitor faz suas primeiras inferências interpretativas sobre o texto que está experimentando, “porque dificilmente nos aproximamos de um texto sem fazer previsões ou avançar suposições sobre a natureza do emissor e sobre as circunstâncias em que o texto foi emitido” (Eco, 1984: 109).

Apesar de existir uma série de percursos interpretativos que o leitor tem de atualizar, mesmo porque um texto pode ser lido em muitas direções, é o próprio texto que fornece as instruções que devem ser seguidas. Dentre as muitas estratégias de cooperação textual que um texto propõe ao seu leitor-modelo encontra-se o que Eco chamou de *passeios inferenciais*, que constituem as previsões do leitor sobre o desenrolar dos próximos acontecimentos textuais.

Esses *passeios inferenciais* correspondem, então, ao ponto de contato entre o que o leitor não conhece e aquilo que já conhece de narrativas anteriores, e que lhe são, portanto, familiares, como determinadas ações realizadas por alguns personagens, ou certos acontecimentos em que há grande probabilidade de se repetirem em outro momento da trama.

A habilidade do leitor em perceber este tipo de associação acarretará um melhor aproveitamento das regras de co-referência ou ao próprio contexto global que o texto quer que seja atualizado. Cabe ao leitor mais especializado seguir as indicações fornecidas pelo texto, caso queira descobrir quais as estratégias que o constituíram. O texto tanto poderia supor que o leitor os percebesse, quanto poderia contê-los explicitamente, sob a forma de “marcadores” ou “indicadores” de futuros momentos textuais. Essa discussão de Eco pode ser levada ao campo da narrativa cinematográfica e pontua as práticas intertextuais contidas no cinema e em outros produtos audiovisuais.

O CINEMA CONTEMPORÂNEO E A NECESSIDADE DA RUPTURA

No início do século XXI, alguns cineastas começaram a reivindicar a “verdadeira essência do cinema”, quebrando o pacto clássico entre leitor-modelo e autor-modelo. Segundo o diretor Peter Greenaway, talvez o teórico contemporâneo mais radical, a história do cinema é a história

do texto ilustrado. Para ele, salvo poucas exceções, o cinema tem sido utilizado apenas para ilustrar a literatura. “O caso é que sou primeiro um pintor e meu ponto de vista parcial é que a pintura é a arte visual por excelência e que a melhor pintura não é narrativa. (...) O cinema não é o melhor veículo para contar história”. (Greenaway, 2004: 12).

Com o surgimento da Arte Contemporânea, vários paradigmas foram extintos e o processo de hibridação tornou o campo artístico multifacetado. Os artistas não são qualificados como pintores, escultores, etc. Há um trânsito livre entre todas as áreas, inclusive cinematográfica. A arte passou a imperar ao lado da tecnologia e de novos recursos imagéticos.

Nesse contexto, é possível identificar uma Cultura Digital que passa pela interatividade, pela interconexão de mídias e pela inter-relação entre homens em escala planetária. A criação de novas ferramentas contribui para a quebra da linearidade conservada pelo cinema clássico. No entanto, que tipo de ruptura é possível dentro da Contemporaneidade?

As vanguardas, principalmente o Surrealismo e o Expressionismo, foram fundamentais para a modificação do pensamento, no início do século XX. O *Anémic Cinéma*, realizado por Marcel Duchamp, em 1926, transformou a linguagem cinematográfica, subvertendo a ordem e questionando a poeticidade do meio. Sua intenção era criar um filme estereoscópico, promovendo experiências com os discos óticos e espirais inscritas em uma perspectiva “ilusória” para obtenção de relevos em terceira e quarta dimensões.

Duchamp volta aos primórdios do cinema, utilizando a posição frontal e horizontal da câmera, criando efeitos óticos sutis. “A importância do cinema revela-se mais perceptiva do que narrativa: a imagem filmica vem confirmar a possibilidade de apreender o tempo e o espaço de modo inovador” (Arbex, 2001: 94). Porém, sua produção ainda está bem vinculada à oralidade. Começando pelo nome do filme, um anagrama produzido a partir da palavra cinema, a produção é repleta de jogos de palavras. São dez discos e cada um contendo uma inscrição. À medida que os discos giram é possível formar aliteraões, trocadilhos (com sentido burlesco ou malicioso) e acúmulos de parônimos.

Já o filme dadaísta “Entreato”, produzido dois anos antes por René Clair, possui uma estru-

tura desvinculada da narrativa e dos parâmetros literários. Para o movimento artístico, o cinema explorado, até então, seguia as convenções burguesas, pois era repleto de narrativas cotidianas. A idéia de Clair era romper com esses padrões, utilizando imagens desconumais e sem lógica aparente. O filme inova inclusive nos ângulos de filmagem, desconstruindo os planos tradicionais sistematizados por Griffith, buscando enquadrar partes de uma bailarina que se revela, mais tarde, uma figura dantesca, com barba e feições masculinas.

A mitologia dos super-heróis reflete bem a sociedade americana e o seu culto ao poder do indivíduo em manter a engrenagem social funcionando.

Além disso, o filme engloba ritmos frenéticos de um funeral, balões infláveis soltos no ar e imagens de Man Ray e Marcel Duchamp jogando xadrez (símbolo do Dadaísmo), com panorâmicas tão rápidas que se reduzem a manchas deformadas na tela. Por fim, os personagens são reduzidos a um ponto fúnebre e os objetos inanimados ganham vida. Portanto, não há marcas ou deixas textuais que conduzem o espectador, como nos filmes clássicos. Não existe um pacto entre autor e leitor-modelo. As seqüências de imagens são imprevisíveis, sem qualquer linearidade.

O mesmo ocorre no Surrealismo, potencializando a ruptura com os *Passeios Inferenciais*. Salvador Dalí se juntou a Luis Buñuel, produzindo, em conjunto, os filmes “Um Cão Andaluz”, de 1928, e “A Idade de Ouro”, de 1930. Para Buñuel o cinema deveria ser um meio de expressão do inconsciente e não de histórias.

Nas mãos de um espírito livre, o cinema é uma arma magnífica e perigosa. É o melhor instrumento para exprimir o mundo dos sonhos, das emoções, do instinto. O mecanismo produtor das imagens cinematográficas é, por seu funcionamento intrínseco, aquele que, de todos os meios de expressão humana, mais se assemelha à mente

humana, ou melhor, mais se aproxima do funcionamento da mente em estado de sonho (Bunuel apud Savernini, 2004).

O movimento artístico edificou seus princípios sobre a psicanálise. Como Freud, os adeptos da vanguarda buscavam romper os padrões estabelecidos, extravasando as manifestações do inconsciente. Além disso, as incertezas políticas, no início do século XX, criaram um clima favorável para o desenvolvimento de uma arte que criticava a cultura européia por sua rigidez e “moralidade”.

O automatismo e a interpretação dos sonhos, mecanismos utilizados na psicanálise, eram fundamentais para a construção das obras surrealistas. O automatismo era a livre associação de idéias sem o controle consciente. Imagens e textos eram transpostos e montados de forma não-linear para atingir uma outra realidade e significação.

“Um Cão Andaluz” é um filme denso, com imagens simultâneas, sem linearidade ou deixas textuais. Para combater a sociedade e seus valores hipócritas, Buñuel lançou mão de cenas fortes para impressionar e chocar os telespectadores. O filme foi realizado praticamente à mão, sem poucos recursos. A primeira cena é a mais impressionante e causa pavor, até hoje, em quem assiste: uma navalha cortando um globo ocular. Segundo o cineasta, a idéia surgiu quando visitou um contêrrâneo espanhol que lhe contou a respeito de um sonho no qual uma lua cortava uma nuvem ao meio.

Aproveitando a conversa, Dalí narrou um sonho em que uma mão brincava com formigas. Como uma colcha de retalhos, Buñuel e Dalí deram início ao filme. O ambiente é totalmente onírico e composto por colagens de cenas fragmentadas e sem conteúdo narrativo. A cena do corte do globo ocular humano, por exemplo, se revela um olho de bezerro ou porco, como muitos interpretam (2004).

A mão brincando com formigas dá vazão a uma série de imagens: um transformista em uma bicicleta, uma axila cabeluda, uma mão rígida numa calçada, uma bengala mexendo numa mão, um ataque sexual à moda do cinema mudo, uma mulher se protegendo de algo com uma raquete de tênis, um homem puxando um piano com uma bizarra carga, duas estátuas de areia aparentemente vivas do torso para cima e várias outras cenas que compõem essa “outra realidade”.

O filme não estabelece o seu leitor-modelo, nem determina o espaço-temporal da ação. Não existe um personagem pré-determinado e, portanto, não existe um conflito a ser explorado. De acordo com Comparato (1995), o personagem é a personalidade (humano ou antropomorfo) com caráter definido que aparece na narração. O autor cria o personagem para cumprir um determinado papel, desempenhar uma função, exercer sua vontade, sua liberdade, seu destino.

No filme em questão não há um roteiro e sim uma bricolagem de imagens e ações não conectadas entre si e que nos remete a uma compreensão subjetiva e mais sinestésica da obra. Apesar de dar início com a frase clássica “Era uma vez”, o filme deixa claro que se trata de uma ironia ao modelo tradicional de se contar histórias. O tempo estabelecido também se torna parte dessa ironia. Durante as seqüências de imagens, aparece uma tela preta indicando o tempo hipotético da ação. No primeiro está escrito: “Oito anos depois”, logo se revela outra tela com a inscrição: “Dezesseis anos antes”, outra diz: “Três da madrugada”, ou seja, não há linearidade alguma e nem enredo.

A questão de o espectador entender o filme, participar da história, prever ou até mesmo se identificar com os personagens, através da narrativa utilizada, está ligada ao enredo. O enredo permite descortinar seqüências de acontecimentos e tramas na evolução de um filme, sendo imprescindível ter um fato para iniciar o molde. Assim, só é possível construir uma narrativa quando existe algo para se contar. Ele é o responsável pelo rumo que a história irá seguir com sua evolução, continuidade de fatos e personagens inseridos, ou seja, é um conjunto de acontecimentos que constituem a ação de uma narrativa; tramas, intrigas, desfechos, entre outros. Além disso, ele regula o tempo e as ações dentro do conteúdo, amarrando as cenas e criando um sentido.

Como no “Um Cão Andaluz” não há um enredo, apesar de haver fatos como se fossem pequenos fragmentos do inconsciente, o espectador não se relaciona com a obra da mesma forma que nos filmes clássicos. Nesses termos, o modelo semiótico-textual coloca o processo comunicativo como o lugar privilegiado em que melhor se percebe o caráter negociável da significação. A produção de sentido, neste caso, não pode ser encarada como algo que já está determinado, a priori, por uma univocidade comunicativa concreta, que não aceita “desvios” interpretativos da

fonte emissora à fonte receptora. A produção de sentido está justamente no espectador e na sua experiência sensorial com o filme.

Levando em consideração as novas interações, descritas por Thompson, e o advento da tecnologia digital, criaram-se outras formas de relação entre o filme e seu espectador, na Contemporaneidade. Assim, como o cinema surrealista não estabelece seu leitor-modelo, o cinema contemporâneo busca uma percepção mais sensorial da obra cinematográfica, reivindicando o lugar da imagem dentro dessa estrutura, sem preceder de um texto fechado e narrativo.

Um dos cineastas que tem utilizado essas novas concepções cinematográficas é David Lynch, que busca a ruptura com a linguagem clássica dentro da própria produção Hollywoodiana. Apesar de utilizar personagens, ações, a princípio conectadas, e tensões dramáticas, seus filmes não são lineares e não sublinham um herói ou vilão.

No cinema tradicional, o personagem tem que ter suas próprias impressões digitais como qualquer outro ser humano e deve mesclar referências sociais, psicológicas e físicas. De acordo com o sistema social existe sempre a figura de um herói que tece a trama. Kothe (1987) lembra que “rastrear o percurso e a tipologia do herói é procurar as pegadas do sistema social no sistema das obras”.

A mitologia dos super-heróis reflete bem a sociedade americana e o seu culto ao poder do indivíduo em manter a engrenagem social funcionando. No entanto, Lynch busca subverter esse sistema e construir personagens dúbios, misteriosos e muitas vezes irreais. Ele utiliza os diálogos e as ações dos personagens para criar um ambiente lúdico e sensorial.

Em “Cidade dos Sonhos” (*Mulholland Drive*, 2001), ele extrapola os princípios do Surrealismo e segue mais a fundo na psicanálise. Freud sublinha o fato de que o conflito que atravessa a personalidade de uma pessoa, opondo os impulsos do *Id*, os ideais do Superego e os esforços adaptativos do “Ego consciente”, pode se complicar devido ao caráter conflitual das próprias pulsões.

É o que ocorre na cena em que a personagem se vê na cozinha da sua casa, sozinha, e, depois de se masturbar com violência para realizar seus instintos, se depara com ela mesma, como se fosse um indivíduo distinto. Ou em outro momento, em que duas mulheres se relacionam, de maneira culposa, parecendo reprimidas pelo

Superego. Existe um conflito forte, principalmente entre o que é real ou não. Da mesma forma, há a busca incessante por um objeto de desejo, para aliviar as pulsões.

Outro ponto interessante é a representação do grotesco para ilustrar o ambiente onírico. Para Albertino Gonçalves (2002), a utilização de imagens grotescas excede a todos os níveis, por todos os canais e em todos os sentidos. A sua atividade inverte as hierarquias, as práticas e os valores vigentes. O autor afirma que, habitualmente, as iniciativas de índole grotesca não se assumem como alternativas efetivas ao poder estabelecido. “Antes pelo contrário, revigoram a ordem e o poder, soltando as rédeas à desordem e à contestação” (Gonçalves, 2002: 02).

A vida e a morte, o sagrado e o profano, o princípio e o fim, o interior e o exterior, o belo e o feio, os mundos físicos, vegetal, animal, humano e divino, tudo se enlaça e se mistura. Qualquer elemento à parte, alienado ou abstrato, carece de imersão na turbulência grotesca. Isso é bem visualizado na cena de um cadáver em cima da cama, que está em plena decomposição. Ou pelo monstro que habita o fundo de uma lanchonete.

Em um certo momento da trama, os personagens mudam, a teia se desconecta e parece transformar-se em outro filme. Isso provoca um desconforto no telespectador, pois as cenas se tornam interruptas, como em um sonho. Em alguns momentos, ele dialoga com as obras de Buñuel, trazendo os princípios Surrealistas para a atualidade.

Assim, quando algo é mencionado em um texto, é feito em resposta a outro algo que já foi referido em outros textos. Dessa forma, um texto é sempre fruto de outros (orais ou escritos). Um texto é a voz que dialoga com outros textos, mas também funciona como resposta aos eventos do seu tempo, da história de um grupo social, de seus valores, crenças, preconceitos, medos e esperanças.

Da mesma forma, o cinema utiliza dos recursos intertextuais para fazer referência à outras obras. Na observação das relações contextuais, duas linhas são seguidas nos modelos tradicionais: a da contextualização interna e a da contextualização externa. A primeira diz respeito à coerência entre as partes que compõem o texto e permitem ao leitor estabelecer contato com o mundo ali apresentado; a segunda prende-se à época em que foram escritos e revela ao leitor, à revelia do autor, muito de seus valores e dos valo-

res de seu tempo. As relações contextuais destacam-se para o leitor pelo universo que revelam.

As relações transtextuais estão a evidenciar que qualquer obra não se esgota em si mesmo: pluraliza seu espaço nos paratextos; multiplica-se em interfaces; projeta-se em outros textos; perpetua-se na crítica; estabelece tipologias; repete-se em alusões, plágios, paródias e citações. No entanto, essas inferências são independentes da narrativa.

No caso dos filmes de Lynch, apesar da utilização de paródias, alusões e outros recursos intertextuais não há linearidade nos fatos, mas existe um fio condutor. Para auxiliar nessa construção, diferente de Buñuel que “colava” as imagens, Lynch valida-se da montagem para justapor idéias e quebrar o espaço-temporal clássico.

Em seu novo trabalho, “O Império dos Sonhos” (*Inland Empire*, 2007), mais uma vez a oniricidade é desvelada pelo título nacional. O diretor parece ir mais a fundo nas questões Surrealistas. Sendo seu primeiro filme totalmente digital, ele utilizou vários recursos para conferir à obra um caráter misterioso e grotesco.

Lynch afirma que o filme é a “história” de uma mulher com problemas. Em uma das cenas, talvez a mais emblemática da obra, a mulher (atriz), que não consegue desvincular sua vida das de seus personagens, passa a ter visões com uma experiência fantástica: uma família de coelhos que agem como seres humanos. Mas será que apesar de incluir o absurdo em sua temática, ele consegue de fato romper com o sistema narrativo?

Retomando a questão inicial, qual será de fato o lugar do iconoclasmo dentro de uma estrutura cinematográfica já consolidada, na Contemporaneidade? Afinal, os espectadores já estão condicionados a uma determinada fórmula. No caso de Lynch, apesar de não fornecer um dicionário mínimo de significação, ele não rompe com a fábula. Não existe obediência aos critérios neoclássicos, caracterizados por Xavier, anteriormente, mas ele não desvincula a obra cinematográfica do texto, oferecendo apenas uma forma diferenciada de narrar.

Para Greenaway, essa resistência só existe no campo do cinema, pois as artes, no geral, já não estão mais inseridas dentro das convenções. Para ele, é impossível falar de um diretor de cinema ou roteirista. Existe uma virtualização de todas as artes e uma busca de “filmes que parecem com filmes”, mesmo que para isso necessite do figurativismo. Afinal, se a Arte Contemporânea

conseguiu se desfazer das amarras clássicas, por que o cinema, uma arte tão jovem, não conseguiria?

Existe uma poética pós-televisual (Bentes, 2004: 19) com novas propostas estéticas que deve ser considerada. Greenaway (que também é pintor, videasta, instalador, etc.) propõe, no final da década de 80, sua primeira experiência interdisciplinar no cinema, com o filme “O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher e o Amante”. Ainda sem romper com a narratividade, mas explorando, assim como Lynch, os devaneios e a capacidade sensorial do cinema, ele buscou no Barroco os elementos para potencializar a imagem.

Na busca por um cinema pós-narrativo, Greenaway e outros cineastas criam estratégias para reinventar a linguagem cinematográfica.

No filme, existe uma valorização do excesso, as cores estouram e traz uma plasticidade distinta dos filmes clássicos. Além disso, utiliza o palco do teatro para montar seu cenário, como se tudo fosse um grande espetáculo, e os diálogos são, algumas vezes, musicalizados, como em uma ópera.

Por outro lado, ele parece atribuir ao corpo um valor cinematográfico. Tudo se move, a câmera é instável e percorre os ambientes, sempre acompanhada pela luz artificial. Existe uma temática que tende ao grotesco, passando pela violência, cenas sexuais bizarras e chegando ao canibalismo.

No entanto, tudo é teatralizado como numa performance contemporânea. Existe um jogo metafórico repleto de inferências. Cada ambiente possui uma cor em destaque. O restaurante, campo do luxo e da perversão, é vermelho, denso, contrastando com o branco imaculado do banheiro. Todo esse campo cromático se torna uma extensão narrativa, como uma contingência do texto visual. A imagem produz o significado, sem precisar reduzi-la às palavras.

Já no filme “O Livro de Cabeceira”, de 1996, Greenaway aproveita a tecnologia disponível para trabalhar planos simultâneos na tela, pro-

cesso já iniciado em “A Última Tempestade”, de 1991. É como se fosse um mosaico, trazendo novas informações a cada momento. Suas diversas influências estéticas confluem em filme forte, complexo e processual, em que o uso destas matrizes não se encerra na soma de suas potencialidades e sim na geração de algo novo e “original”.

Questionando o uso sistemático do texto no cinema, Greenaway utiliza o corpo como forma de produção textual. No filme, o texto é levado ao limite, utilizando diversos idiomas falados e escritos (25 ao todo). Para provocar o telespectador ele questiona: O corpo é um suporte? O corpo é um alfabeto? Pele pode servir de papel?”. E de forma irônica justifica a utilização textual no filme: “Vocês querem texto? O cinema quer texto? O cinema tem a pretensão de prescindir de texto? Então tomem texto para zombar daquela impressão presunçosa de que o cinema é feito de imagens” (Greenaway, 2004: 15).

Por outro lado, ele propõe uma representação da imagem e do texto de forma indissociável, através da utilização dos ideogramas. A palavra não existe sem a imagem e não o contrário. A relação entre duas ou mais imagens pode gerar um conceito maior ou um texto que extrapole a simples união dos elementos iniciais. O corpo vira obra de arte, uma prefiguração de uma *body-art* eletrônica.

Yvana Fechine (2004) retoma, a partir da obra de Greenaway, a maneira como a escrita ideográfica se relaciona com a montagem intelectual, idéia que Eisenstein defendeu, em 1929 no artigo “Fora de quadro”. Não existe uma montagem onde os planos são interconectados por uma linha temporal. Mesmo a “estória” de Nagiko, personagem principal, sofre constantes interferências de outros campos estéticos e narrativos em sua continuidade.

Uma técnica utilizada por Greenaway é o efeito de sobreimpressão, uma forma de multiplicar a visão: “recobrir e ver através”, principalmente na manipulação de janelas entrecortadas na tela.

Se a sobreimpressão lidava com imagens globais associadas em camadas transparentes, totalidades “fundidas” (e encadeadas) na duração, as janelas operam mais por recortes e por fragmentos (sempre de porções de imagens) e por confrontações ou “agregados geométricos” destes segmen-

tos (ao sabor das formas-recortes da janela). Não mais um sobre o outro, mas um ao lado do outro (Dubois, 2004: 80).

Esse modelo foi muito utilizado pela videoarte, na década de 80, como fruto das experiências com as imagens eletrônicas. Greenaway reinventa a técnica como parte da construção da própria estória, embora também denuncie a influência das multi-tarefas computacionais. Seu pensamento permeia a utilização da informática na atualidade. A tela é um grande computador em que estão inseridas várias tarefas, como no *desktop*, com várias janelas sendo maximizadas e minimizadas, o tempo todo.

Cenas paralelas e *flash-back* acontecem de forma simultânea. Um exemplo claro é o casamento de Nagiko. Durante a cerimônia, ao mesmo tempo, abre-se uma janela com o casal já na cama. Ela casara contra sua vontade e, na outra janela, é possível ver a desarmonia da relação porque o marido se recusa a manter as tradições familiares da mulher. Ou seja, o espectador confere, ao mesmo tempo, o ápice e o crepúsculo do casamento. Duas ações se desenrolam no mesmo campo, quebrando a *diegese*.

Essa forma de construção estabelece um novo modelo de interação com o espectador, bem distinto do leitor-modelo clássico, pois, certamente não é possível olhar para todas as janelas do filme ao mesmo tempo. Opções terão que ser feitas. Isso resulta na construção de linhas de imagens distintas por diferentes espectadores. Não existe apenas um caminho, mas vários, estabelecidos a partir do olhar de cada um.

Segundo Greenaway (Greenaway, 2004: 183), o cinema é um espaço aberto à experimentação por ser um meio temporal. Para ele, o que interessa é a pós-narrativa, uma forma pós-cubista de organizar nosso artifício visual. “Multiplicidade de telas, nós já sugerimos. Nós tentamos e estes são só experimentos, é somente o começo, uma gota de água em um grande oceano de possibilidades”.

Outro ponto importante que Greenaway toca é a existência de um autor-modelo. A proposta do autor literário de Eco não cabe mais no cinema contemporâneo. Aquela concepção renascentista de criador é totalmente distinta do processo artístico atual. Assim, como o leitor-modelo clássico é impensado dentro de um cinema experimental. O artista compartilha o espaço e o tempo da imagem com o espectador.

Com a utilização de novas facetas tecnológicas, a relação com espectador se torna interativa e multilateral. Aproveitando a sistematização do ato comunicativo e as possibilidades de reinvenção do espaço e do tempo cinematográfico, principalmente com o uso da Internet e a TV Digital, o cinema vislumbra novos caminhos, tanto para os produtores quanto para o público.

Em 2003, Greenaway deu início às filmagens de um ousado trabalho intitulado “As malas de Tulse Luper”, dividido em três partes. Trata-se de um projeto enciclopédico que trabalha na convergência de várias mídias (cinema, televisão, Internet, CD-ROM e livro), pois segundo o diretor, o espectador demanda novas formas de apresentação. Antes da estréia, ele disponibilizou na Internet partes fragmentadas do filme, no aniversário de 1001 dias de vida do site pessoal, como menção às histórias de Scheherazade.

Este ano, durante o Videobrasil², Greenaway esteve no Brasil para apresentar sua instalação “Tulse Luper Suitcases” e ministrar uma palestra sobre o cinema contemporâneo e as novas tecnologias. O projeto, concluído em 2004, engloba 92 malas em que Tulse Luper, o personagem principal, acumulou coisas diversas das suas viagens pelo mundo.

O filme é ambientado com em um videogame, repleto de ações simultâneas e uma estética bem semelhante aos dos jogos eletrônicos. A exposição também segue a mesma linha e em cada ambiente montado uma mala é desvendada, com a ajuda de recursos multimídia. Além disso, o próprio Greenaway participa de uma performance, usando uma interface *touch screen*³ para reelaborar os filmes, em tempo real. Uma mistura de arte e tecnologia. Um recurso muito parecido com o primeiro cinema, no qual os planos dos filmes eram separados e o exibidor escolhia a ordem de apresentação.

Apesar das inovações no campo artístico, o cinema permanece uma arte conservadora. Por possuir uma multiplicidade de canais semióticos, a linguagem cinematográfica é favorável às experimentações estéticas. No entanto, a fórmula de sucesso da linha narrativa, mantida principalmente por Hollywood, reduziu o cinema à arte de contar histórias.

Enquanto a Arte Contemporânea passa por um período intenso de inovações artísticas, o cinema comercial não encontra meios para desenvolver novas práticas. As vanguardas européias foram fundamentais para transformar esse cená-

rio, no entanto, a linha narrativa de Griffith pode ter condicionado o espectador e privado o cinema de experiências ousadas e diferentes.

Na busca por um cinema pós-narrativo, Greenaway e outros cineastas criam estratégias para reinventar a linguagem cinematográfica. Porém, essa ruptura ainda encontra alguns obstáculos, como o próprio telespectador. Talvez o caminho mais eficaz não seja apenas a ruptura com a literatura, mas a edificação de uma estrutura própria, aproveitando as possibilidades do meio.

Além disso, é necessário um trabalho junto ao público para modificar o pensamento já enraizado. Não se trata de eliminar a linha narrativa, mas é imprescindível para o futuro do cinema buscar vários caminhos dentro de um mesmo filme, a fim de fornecer outras possibilidades ao espectador. Afinal, o cenário contemporâneo das artes é livre e não comporta mais a passividade e linearidade do cinema clássico. *“O cinema está morto. Vida longa para o cinema”* (GREENAWAY, 2004: 187).

NOTAS

* Luciana Andrade Gomes é bacharel em Comunicação Social e especialista em História da Cultura e da Arte, pelo Departamento de História da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG. É membro do Núcleo de Pesquisa CEIS (Centro Experimental em Imagem e Som), da PUC Minas.

lucianadrade2003@yahoo.com.br

¹ O Videobrasil, Festival Internacional de Arte Eletrônica, acontece todos os anos, entre setembro e outubro, e tem como objetivo promover o intercâmbio de produções cinematográficas nacionais e internacionais.

² Monitores sensíveis ao toque e muito usados em caixas de banco, quiosques multimídia, computadores de mão e vários outros equipamentos, principalmente pelos VJs (manipuladores de imagem e som).

REFERÊNCIAS

- ARBEX, Márcia. **Anémic Cinéma: uma experiência do avesso da linguagem**. In: Aletria. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.
- BENTES, Ivana. **Greenaway: a Estelização do caos**. In: MACIEL, Maria Esther. O cinema enciclopédico de Peter Greenaway. São Paulo, Unimarco Editora, 2004.
- BORDWELL, David. **O cinema clássico Hollywoodiano: normas e princípios narrativos**. In: RAMOS, Fernão Pessoa, Teoria contemporânea do cinema. São Paulo: Senac, 2005.
- BUÑUEL apud SAVERNINI, Érika. **Índices de um cinema de Poesia: Pier Paolo Pasolini, Luis Buñuel e Krzysztof Kieslowski**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosacnaify, 2004.
- EBERT, Roger. **A magia do cinema**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.
- ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ECO, Umberto. **Lector in fabula. A cooperação interpretativa nos textos narrativos**. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- FECHINE, Yvana. **Eisenstein como livro de cabeceira**. (Artigo Eletrônico), 2004.
- GONÇALVES, Albertino. **O delírio da disformidade: o corpo do imaginário**. Universidade do Minho, Largo do Paço, Braga Codex, 2002.
- GREENAWAY, Peter. **Cinema e Novas Tecnologias**. In: MACIEL, Maria Esther. O cinema enciclopédico de Peter Greenaway. São Paulo, Unimarco Editora, 2004.
- GREENAWAY, Peter. **Cinema: 105 anos de texto ilustrado**. In: MACIEL, Maria Esther. O cinema enciclopédico de Peter Greenaway. São Paulo, Unimarco Editora, 2004.
- KNIGHT, R. **The measurement and interpretation of genotype environment interactions**. Euphytica, Wageningen, 1970.
- KOTHE, Flávio R. **O Herói**. São Paulo: Ática, 1987.
- NACIMENTO, Evando. **Essas “coisas que fazem o coração bater mais forte”**. In: MACIEL, Maria Esther. O cinema enciclopédico de Peter Greenaway. São Paulo, Unimarco Editora, 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1999.
- SARAIVA, Juracy Assmann. **Narrativas verbais e visuais: Leituras refletidas**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.
- XAVIER, Ismail. **Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema**. In: Pellegrini, Tânia (Org.). Literatura, cinema e televisão. São Paulo: Senac, 2003.