

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES

Gabriel Lemes de Souza

**DESENHAR O FILME**

Belo Horizonte  
2021

Gabriel Lemes de Souza

## **DESENHAR O FILME**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de Pesquisa: Cinema.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Conde de Resende

Ficha catalográfica  
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

791.43 Souza, Gabriel Lemes de, 1988-  
S729d Desenhar o filme [manuscrito] / Gabriel Lemes de Souza. – 2021.  
2021 186 p. : il.

Orientador: Rafael Conde de Resende.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,  
Escola de Belas Artes.

Inclui bibliografia.

1. Cinema – História – Teses. 2. Narrativa no cinema – Teses.  
3. Imaginação – Teses. 4. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. I.  
Conde, Rafael, 1962- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola  
de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
COLEGIADO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Folha de Aprovação - Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de dissertação do aluno Gabriel Lemes de Souza - Número de Registro - **2019664822**.

Título: “**Desenhar o Filme**”.

Prof. Dr. Rafael Conde de Resende – Orientador – EBA/UFMG

Prof. Dr. Eduardo dos Santos Andrade – Titular – UFMG

Prof. Dr. Simon Pedro Brethe – Titular – UFMG

Belo Horizonte, 13 de setembro de 2021.



Documento assinado eletronicamente por **Eduardo dos Santos Andrade, Professor do Magistério Superior**, em 20/09/2021, às 14:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rafael Conde de Resende, Decano**, em 20/09/2021, às 15:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Simon Pedro Brethe, Professor do Magistério Superior**, em 25/09/2021, às 20:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site



[https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0)

[acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0947753** e o código CRC **DB8BA38A**.

---

Referência: Processo nº 23072.246853/2021-81

SEI nº 0947753

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família e ao professor Rafael Conde, por todo suporte e atenção.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes (PPG-Artes), da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio financeiro indispensável que me foi concedido.

## RESUMO

Este trabalho investiga alguns dos encadeamentos criativos utilizados para conceber uma proposta filmica, principalmente ficcional. Especificamente, são analisados os processos que envolvem a concepção de uma ideia, a elaboração e a inserção dos personagens e da espacialidade no contexto do filme, a construção e a estruturação de uma história e de uma narrativa cinematográfica. Para a análise, o estudo utiliza do conceito de desenhar: o gesto expressivo que vai sendo delineado traço a traço, que serve tanto para delimitar – um projeto, um controle, um planejamento – quanto para desvendar – uma imaginação, um acaso, um jeito de fazer.

**Palavras-chave:** Processo Criativo no Cinema. Ideia. Personagem. Espacialidade. História e Narrativa Cinematográfica.

## **ABSTRACT**

This work investigates some of the creative chains used to concept a film proposal, mainly fictional. Specifically, be analyzed the processes that involve the conception of an idea, the elaboration and the insertion of characters and of spatiality in the context of the movie, the construction and the structuring of a story and a cinematographic narrative. For the analysis, the study uses the concept of drawing: the expressive gesture that is outlined stroke by stroke, which serves both to delimit – a project, a control, a planning –, and to unravel – an imagination, a chance, a way to doing.

**Keywords:** Creative Process in Cinema. Idea. Character. Spatiality. Story and Cinematographic Narrative.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Linda do Rosário, de Adriana Varejão .....	22
Figura 2 – Imagem base de Ponyo, feito por Hayao Miyazaki .....	40
Figura 3 – Humores .....	61
Figura 4 – Janela de Johari .....	62
Figura 5 – Desenho de Federico Fellini para Gelsomina .....	180

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO: DESENHAR O FILME .....	8
2. IDEALIZAR.....	17
2.1 A realidade circundante .....	20
2.2 No rastro das ideias.....	26
2.3 Situação e imagem.....	34
2.4 Premissa, tema e assunto .....	42
2.5 A pesquisa .....	45
3. O PERSONAGEM FICCIONAL.....	48
3.1 Um delineamento para o personagem .....	59
3.2 O personagem cinematográfico .....	68
4. A ESPACIALIDADE .....	83
4.1 Entre a paisagem, o lugar e o território: uma geografia .....	93
4.2 As ambiências .....	105
5. TRAMAR.....	121
5.1 A reconciliação com a ideia .....	126
5.2 Situação e imagem, representação e acontecimento.....	132
5.3 O encadeamento narrativo .....	146
5.4 A escultura temporal .....	169
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	178
Referências .....	182

## 1. INTRODUÇÃO: DESENHAR O FILME

*“[...] podia fazer cinema no meio de milhares de pessoas, de máquinas, de gruas, com a mesma tranquilidade com que, na minha infância, eu fazia um pequeno desenho.”  
(Federico Fellini)*

Ler um livro, assistir a um filme, ver uma pintura, ouvir uma música, jogar um *game* ou qualquer outra expressão artística tem o poder de transportar o receptor para uma experiência dotada de estímulos sensoriais. Isso não vem da materialidade dos *pixels*, dos *bits*, da tinta ou da superfície do papel, mas de algo que está por trás do suporte, que faz o receptor “reinventar num ato de congenialidade com o autor” (ECO, 2015, p. 70) as percepções advindas da obra. Nesse sentido, devemos lembrar, como foi salientado por Ernst Gombrich, que “a história da arte como um todo não é uma história do progresso em termos de proficiência técnica, mas de ideias e demandas em transformação” (GOMBRICH, 2018, p. 42). Assim, a arte é feita de proposições que mudam de acordo com as épocas, sendo feita por “seres humanos para outros seres humanos” (GOMBRICH, 2018, p. 28). Especificamente, com isso, falar de arte não é falar sobre a exatidão da aplicação, por exemplo, do *pixel* ou da tinta, que dizem respeito apenas ao meio. Falar sobre a “força” da arte é pensar no diálogo e na comunicabilidade que o meio propicia, sobre a capacidade que uma obra tem de expressar, de tocar e de fazer pungir.

Devido à especificidade das diversas artes – como o livro, o filme, a música –, os meios de expressão utilizados serão também muito diferentes – como palavras, imagens e sons. Aqui há uma demanda material, inerente à produção e a uma aplicabilidade técnica: esse é o meio pelo qual é transmitida a “força” da obra, que, eventualmente, dialogará conosco (como receptores). Porém, como dado primário para haver um diálogo, é necessária uma composição do autor: a maneira que propõe e articula o seu material. Isso faz com que algumas combinações de letras, de imagens e de sons propiciem um experimentar satisfatório para alguns se comparada com outras combinações. Haverá uma “força”, por faltar uma palavra melhor, quando há esse diálogo – da obra proposta (composta) conosco (receptores) –, o que não quer dizer que aquilo que dialoga com um igualmente dialoga com outro. Na verdade, existem muitos acasos nesse processo que dependerão da nossa estrita relação com uma obra específi-

ca. Então, por mais que um autor tente controlar sua composição, o que realmente acontece é que, no final das contas, devemos considerar a nossa recepção. Isso não implica que um autor deva deixar todos os seus elementos compositivos ao acaso, nem significa que deva ter um controle absoluto de tudo. Na verdade, ao delinear suas letras, seus sons e/ou suas imagens, ele já está controlando aquilo que, para ele, dará uma “perfeita” recepção. Porém, ao aceitar o acaso, em igual medida, está aceitando a descoberta que virá com a obra: tanto para ele como para os outros. De certa forma, ao abraçar a descoberta e o acaso, está assimilando melhor a multiplicidade que representa os receptores: não há o público, mas os públicos – como leitores, observadores, ouvintes etc., cada qual composto de uma infinidade de pessoas e suas subjetividades. Portanto, quando um autor não concebe a obra em um controle rígido, de certa maneira, estará assimilando melhor as subjetividades que cercam esse fenômeno relacional.

Acreditamos que é, justamente, **nesse embate entre o controle e o acaso, entre o delimitar e o descobrir, que consolida a ideia primordial do “Desenhar o Filme”**. Controlar implica compor as peças da obra a partir de um projeto, de uma delimitação e de um planejamento, selecionando e agrupando tudo em um devido lugar, segundo uma premissa compositiva. Mais diretamente, o controle será a ação de exercer um poder decisório e consciente, sabendo o “como” e o “porquê” de estar dispondo um elemento de determinada forma, em vez de outra. Concomitantemente, nesse processo, um autor defrontará com o acaso e precisará assimilar as novas necessidades, imprevistas, que surgirão ao longo do caminho compositivo. A obra, em suma, demandará novas soluções e invenções ao longo da sua construção: mesmo que, com isso, seja necessário subverter um projeto (um controle) previamente delineado. Aceitar tais demandas é aceitar esse acaso e a necessidade da constante imaginação, pois compor é também descobrir. Paralelamente, não podemos nos iludir e acreditar que o processo criativo é sempre cerceado pela rigidez de um planejamento. Como salienta o roteirista Jean-Claude Carrière:

[...] a ilusão mais séria e mais perniciosa – e neste caso as trajetórias do ator e do autor convergem, tanto no cinema como no palco – é quando nós nos convencemos de que a abordagem intelectual é suficiente, de que a análise inteligente dará conta de qualquer contingência. Tudo o que é necessário, imaginamos, é o autor saber o que quer dizer, preparar um plano preciso, definir suas estruturas – e o resto virá por si mesmo. E, assim, a performance do ator, também, seria simplesmente a tradução, em palavras e gestos, de uma ideia que a mente já ruminou. (CARRIÈRE, 2006, p. 156)

Exatamente pelo fato de o processo criativo não acontecer como uma tradução, de um planejamento previamente delimitado – como apontado por Carrière – que a produção da arte demanda o percurso. Um autor não traduz, ele faz. E, ao fazer, ele precisa “ver e ouvir” a obra, “sentindo” as suas necessidades. No percurso, novos delineamentos serão pedidos e novos traços agregarão. **Traço a traço, com isso, essa arte (esse filme) se faz e é feita por nós (como autores) para os outros (os receptores).** Nesse contexto, às vezes, um planejamento anterior já garantirá um bom percurso. Contudo, em outras vezes, precisaremos escolher novas rotas, “vendo e ouvindo” o que os traços anteriores demandaram, para podermos elaborar os posteriores. É dessa maneira que o filme vai sendo “desenhado”, corporificando as ideias anteriores em posteriores: deixando, aos poucos, de ser uma ideia para se tornar audiovisual. Em tal trajeto, igualmente como quando desenhamos, então, as linhas vão sendo entrelaçadas, abarcando tanto o gestual do nosso traçado como a reflexão, de onde colocaremos os novos traçados. Somos guiados, desse modo, pela delimitação – do que foi anteriormente planejado – e pela descoberta – do que posteriormente será delimitado.

Assim, vamos desenhando esse filme. Ele poderá partir, exemplificando, de uma ideia (um esboço), de onde tiraremos uma história e uma narrativa (um contorno), com os personagens e as espacialidades (um tratamento). Às vezes, já no esboço prévio – na ideia inicial –, teremos um corpo mais consistente para os novos traços, que serão adicionados: controlaremos melhor o trajeto do desenhar. Em outras vezes, subverteremos o esboço, pois uma linha pedirá a próxima, e nossa imaginação controlará, ao acaso, o nosso gesto: a sensação falará mais alto do que o planejamento, e poderemos subverter nossa ideia, nossa história e nossa narrativa, nossos personagens e nossas espacialidades. Com isso, em um percurso mais ou menos acidentado, ao “ver e ouvir” nosso desenho, que cresce, tentamos sentir as soluções demandadas: e o filme, como o desenho, se constrói e é construído. No trajeto menos acidentado, encontramos, nos traçados anteriores, um caminho mais consistente para a feitura dos posteriores. No acidentado, pelo contrário, não seriam mais que um guia. É nesse jogo que desenhamos o filme: ora com delimitações mais rígidas e outras menos, ora tendo maior controle ou convidando o acaso para controlar nossa vontade de controle. Em todos os casos, esse jogo implicará a adição de novos traços, ou camadas, que são descobertos a partir dos anteriormente delimitados. Podemos, por exemplo, da nossa ideia inicial já ter uma história e uma narrativa coesa, com personagens e espacialidades ricamente delineados. Em contraponto,

quem sabe, ao conhecermos melhor nossos personagens e nossas espacialidades, tenhamos que rever nossa ideia inicial, nossa história e nossa narrativa. Tudo dependerá do gesto que adotamos para fazer esse desenho e o que dele conseguiremos abstrair. Estaremos, nesse percurso, aceitando mais ou menos os ventos fortes ou fracos, que nos sopram e que poderão nos desviar das rotas previamente planejadas, orientando para um novo percurso.

Para o cineasta Andrei Tarkovski, o fazer implica, justamente, esse gesto de agir e de reagir, entre causas e efeitos, que são mutuamente dependentes:

[...] tanto no sentido de sua projeção para o futuro quanto no de seu caráter retrospectivo. Um gera o outro, em função de uma necessidade inexoravelmente determinada, constituída de conexões que nos seriam fatais, caso fôssemos capazes de descobri-las todas de uma só vez. O vínculo de causa e efeito, ou, dito de outro modo, a transição de um estado para outro, constitui também a forma de existência do tempo, o meio através do qual ele se materializa na prática cotidiana. No entanto, após ter provocado seu efeito, a causa não é descartada como se fosse o estágio usado de um foguete espacial. Em presença de qualquer efeito, remontamos constantemente à sua fonte, às suas causas — em outras palavras, poder-se-ia dizer que fazemos o tempo retroceder através da consciência. (TARKOVSKI, 1998, p. 66)

Com isso exposto, precisamos dizer que a palavra “desenho” deriva do italiano *disegno*. Desde sua origem, refere-se “não só a um procedimento, um ato de produção de uma marca, de um signo (de-signo), como também, e principalmente, ao pensamento, ao desígnio que essa marca projetava” (MARTINS, 2007, p. 1). Dentro dessa concepção, vemos explicitada a relação entre o “desenhar” e o “designar”: “o desígnio projetado”. Não por acaso, uma origem mais remota vem do latim: *designare* – a atividade atrelada ao marcar, ao traçar, ao dispor, ao ordenar e, principalmente, ao designar. Com tal embasamento etimológico, podemos afirmar que “desenhar” remeterá, de maneira geral, ao procedimento:

[...] de projetar, prefigurar, conceber, imaginar, definir, designar, determinar, explicar, fazer conhecer, fazer saber, significar, supor, testemunhar, tornar visível, tornar sensível, esquematizar, descobrir, demonstrar, explicar, fazer ver, instruir, colocar um fenômeno em evidência, relatar, simular, simbolizar, evocar. (MARTINS, 2007, p. 9)

Como conseguimos observar, o “desenhar” compreende, desde sua origem mais remota, o ato de designar: que “faz ver” e “torna visível” um signo, através da produção de um “de-signo” – conceitos que, em suma, abarcam o gesto de projetar e de imaginar. Assim, **ao estarmos desenhando um filme, estaremos, ao mesmo tempo, delimitando (projetando) e descobrindo (imaginando) o que será “visto e ouvido”**. Para complementar, destacamos que a subjetividade de um autor é muito importante nesse processo. Nas palavras de Tarkovski: “sem uma ligação orgânica entre as impressões subjetivas do autor e a sua representação

objetiva da realidade, ser-lhe-á impossível obter alguma credibilidade, ainda que superficial, e muito menos autenticidade e verdade interior” (TARKOVSKI, 1998, p. 19).

Com esse desenho, portanto, desvendamos algo que habita o nosso inconsciente, sendo uma ferramenta da imaginação, rico em subjetividades. Ele permite a livre fruição do pensamento, que faz brotar o traço original e inusitado, sempre carregado de seu próprio movimento, expressando uma persona e sua filosofia. Também, o desenho é construído através de camadas sobrepostas, delimitadas por um jogo entre forma-conteúdo. No final do processo, surge, então, uma imagem: que sempre será diferente daquela inicialmente imaginada, pois, no percurso, o traço adquire “vida própria” e pede novas soluções. Nesse encadeamento criativo, de traço a traço, de um esboço apreendemos um contorno, que vai sendo preenchido por um tratamento, até conseguirmos a imagem final. Essa última estará tanto ligada ao núcleo duro, que foi primeiro desenhado, quanto aos outros elementos, que foram agregados ao longo do processo. É assim, sobrepondo camadas compositivas, que os traçados anteriores pedirão os que estão em curso e os posteriores: e eles vão sendo montados. Aliás, não que sejam propriamente montados, no sentido da edição cinematográfica, mas, na acepção mais ampla, de justapor os elementos integrantes da obra. Isso poderá ocorrer tanto a partir do percurso que delineamos – de uma ideia, que dá uma história e uma narrativa, com personagens e espacialidades – como em um procedimento mais livre – quando os fragmentos filmados são engendrados já na ilha de edição, com os personagens e as especialidades definidos. Em ambos, observaremos o mesmo gesto: de delimitar (projetar) e de descobrir (imaginar) o filme, que vai crescendo em camadas “desenhadas” sobrepostas. Nesse contexto, para complementar, como afirma Rafael Conde:

A realização do filme é um longo processo, uma sucessão de etapas, “camadas” de criação que vão se sobrepondo a partir de várias escolhas artísticas, da sobreposição de vários atributos e gestos conscientes, e não menos de alguns imprevistos assimilados. (CONDE, 2019, p. 52)

Existem autores que preferem “desenhar” o filme de maneira bastante controlada, prevenindo todas as minúcias e o deixando detalhadamente decupado. Outros gostam de mantê-lo mais aberto, armando uma situação que será registrada, onde as coisas aparecerão de maneira mais natural. Para os dois casos, será preciso “refinar” o “desenho”, como em uma ourivesaria. Os elementos compositivos não surgem e encaixam de uma só vez, novas propriedades sempre precisarão ser acrescentadas, e haverá subcamadas agregadoras que aparecerão para

delinear melhor um personagem ou uma espacialidade por exemplo. Como salienta Federico Fellini, o filme vai sendo, desse modo, consolidado por um estado de disponibilidade:

[...] é necessário ficar disponível para a coisa que está nascendo e que ainda é informe, magnética, não definida, e que o criador, que é chamado para materializar, definir, propor um mundo confuso, um certo sentimento que pertence a uma certa dimensão, que é chamado a pintar esse quadro, a compor essa ópera, a escrever esse livro, a fazer esse filme, deve conservar uma certa disponibilidade. Eis a palavra. Ficar disponível para tudo que esse fantasma, essa criatura que começa a aparecer sugere. (FELLINI; PETTIGREW, 1995, p. 75-76)

Agora, tendo definido esse diálogo entre o desenhar e o filme, entraremos em outras questões do nosso estudo. O primeiro ponto é que ele estará centrado, principalmente, no filme ficcional narrativo (seja em captação direta ou em animação). Isso não exclui a possibilidade de, hora ou outra, trazermos uma abordagem que sirva para os documentários ou para os filmes não narrativos. Aliás, nossa pesquisa preza por olhar para o cinema como uma manifestação mais ampla, inserida dentro do fenômeno artístico como um todo. Acreditamos que o cinema seja a arte que tem um pouco de todas as artes, surgindo, assim, a sua especificidade. No próprio título do nosso trabalho – apesar de subvertermos o sentido estreito do desenho e utilizarmos o seu conceito –, já trouxemos esse diálogo: o “desenho”, comumente, seria empregado no contexto das artes visuais. Ao longo de todo o texto, porém, será visto esse diálogo do cinema com as outras artes: como a música, a literatura, as artes plásticas, a arquitetura e o teatro. Elas emprestarão ao texto esse entendimento: do cinematográfico atrelado com às manifestações artísticas gerais, não como um fenômeno isolado.

Isso posto, salientamos que o foco deste trabalho está em analisar parte do processo criativo no cinema. Nesse ínterim, veremos o conceito do “desenhar o filme” delineando a própria divisão dos nossos capítulos: **de traço a traço, teremos um idealizar de onde poderemos tirar uma história, desencadeando a elaboração dos personagens e da espacialidade que inseriremos em uma trama narrativa.** Aí está o percurso principal deste texto. Ademais, apesar do gesto do desenho, igualmente, contemplar a construção da imagem propriamente dita – ou seja, a composição plástica do quadro fílmico, como os movimentos de câmera, planos etc. –, nosso foco está concentrado na construção da narrativa cinematográfica – na idealização, na criação dos personagens e da espacialidade, na história e na trama. Contudo, isso não excluirá a possibilidade de que, em alguns momentos, recorramos aos quesitos plásticos que colocaremos em relação com os narrativos.



Para explorar outra abordagem, explicitamos que, como pesquisadores, envolvidos por nossa subjetividade, estamos igualmente “delimitando” e “descobrimo” os processos que circundam o nosso processo criativo – logicamente, embasados por toda a série de autores que nos dão suporte. É um jeito de olhar a concepção cinematográfica, principalmente da narrativa ficcional a partir da nossa subjetividade. Portanto, esse gesto expressivo, que vai sendo desenhado, de traço a traço, também é nosso: é assim que ocorre na nossa experiência, pois tanto delimitamos – um projeto, um controle, um planejamento – quanto descobrimos – uma imaginação, um acaso, um jeito de fazer. Mas o estudo não deixa de ser, paralelamente, uma forma de refletir sobre os encadeamentos criativos utilizados para conceber as propostas filmicas gerais. Todo filme narrativo abarca, para mais ou para menos, a necessidade de conceber uma ideia para a obra, de elaborar personagens e espacialidades, de construir e estruturar uma história e uma narrativa.

Outro ponto que devemos destacar é que sempre será evocada, ao longo do texto, a questão da autoria. Aqui um autor poderá ser, exemplificando, um diretor-roteirista: que cria a ideia para a história do filme, com um delineamento inicial dos personagens, das espacialidades e de uma narrativa. Mas haverá outros autores nesse “desenhar”. Podemos conjecturar que os personagens nascerão, efetivamente, dos artistas (como atores e/ou animadores) que lhes darão vida. Igualmente, outro autor criará a espacialidade do nosso filme, “desenhando” os cenários. Em paralelo, haverá outro autor que proporá o enquadramento da cena, emoldurando a *mise-en-scène* (ou encenação) dos personagens e da especialidade em um mesmo quadro, em um *mise-en-cadre* (ou enquadramento). Além dos citados, haverá um editor que montará tudo em um *mise-en-chaîne* (ou encadeamento), agrupando as encenações e os enquadramentos no fluxo narrativo efetivo, que estará no filme.

Mas, perpassando todos os autores, supracitados, teremos um principal: o “grande imagista” – o realizador audiovisual. Conforme André Gaudreault e François Jost, ao citarem Laffay, o “grande imagista” é aquele “que, nas nossas costas, folheia para nós as páginas do álbum e dirige nossa atenção apontando com um dedo discreto” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 58). Nos termos do próprio Gaudreault, esse será o meganarrador: o responsável pela meganarrativa do filme. Em síntese, ele será aquele que orquestra as diversas operações que cercam a feitura: a encenação, o enquadramento e o encadeamento. As duas primeiras operações, encenação e enquadramento, fazem parte do que se chama de mostraçõ: “uma primei-

ra forma de articulação cinematográfica entre fotograma e fotograma, que é a base mesma do procedimento do cinematógrafo” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 74). A segunda, o encadeamento, que é a montagem, será a operação decisiva que dá origem à narração, ou seja, onde é feita uma linha de leitura daquilo que foi proposto pela encenação e pelo enquadramento: “uma segunda forma de articulação cinematográfica: a articulação entre plano e plano” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 74).

Portanto, o filme é originário de um discurso híbrido, fundado pela associação das diversas vozes (autores) que atuam na feitura, situadas em três grandes blocos (regidos por um “grande imagista”), que são: jogo de cena (encenação, animação ou *mise-en-scène*), jogo de câmera (enquadramento ou *mise-en-cadre*) e montagem (encadeamento ou *mise-en-chaîne*).

Com a abordagem anterior, conseguimos trazer a autoria filmica para o sentido plural: como autores. Alguns deles serão os responsáveis pelos elementos que consolidarão uma encenação e um enquadramento (a mostração: *mise-en-scène* e *mise-en-cadre*), outros, um encadeamento (*mise-en-chaîne*): processos que serão orquestrados pelo “grande imagista”, o nosso “desenhista” principal, o realizador audiovisual. Portanto, no nosso estudo, apesar de a palavra “autor”, na maioria das vezes, se referir ao diretor-roteirista de um filme (o “grande imagista”), também, em alguns momentos, poderemos nos referir aos outros autores, mantendo a mesma palavra (como o cenógrafo, o fotógrafo ou o montador). Isso estará atrelado ao contexto em que empregamos, e, em suma, **o autor será sempre “aquele que dá à inquietante linguagem da ficção suas unidades seus nós de coerência, sua inserção no real”** (FOUCAULT, 1996, p. 28, grifo nosso), estejam esses “nós” atrelados a qualquer uma das camadas que integrarão (encenação/animação, enquadramento e encadeamento).

Então, passamos para a descrição dos nossos capítulos. Nesse trajeto de desenhar, elaboramos quatro: que vão do idealizar até o estudo sobre a trama. É importante reafirmar que eles serão desenvolvidos a partir de nossa subjetividade: do nosso olhar para um filme, principalmente ficcional e narrativo. Nessa abordagem, estamos falando, portanto, de uma forma de encarar o fazer filmico e de como entendemos o seu processo: discernindo as sobreposições das camadas criativas, como já foi explicitado neste texto.

No primeiro capítulo, estaremos focados no **idealizar**. Mais especificamente, analisaremos o surgimento da ideia de um filme, seus desdobramentos e suas implicações.

No seguinte, o foco é o **personagem**. Olharemos para ele como um ser que surge de uma junção ou de uma colagem de fragmentos de muitos seres, cumprindo uma função em uma história e em uma narrativa.

Depois, teremos a **espacialidade**: a miniatura imensa. Propomos pensar o espaço no filme sob essa óptica, de elementos que miniaturizamos – as paisagens –, para os expandir – em lugares e territórios. Isso conversa com a própria presença da câmera, que enquadra uma parte pelo todo.

Enfim, no último capítulo, teremos a **trama**. Como em uma tecitura (uma trama), na narrativa tecemos (enredamos) os fios de uma história, para a elaboração de um encadeamento. Nesse tecer, a junção das representações e dos acontecimentos formarão as imagens e as situações do filme. Assim, conseguiremos ver como ocorre a simulação de uma história através de uma narrativa.

Com o exposto, delimitamos nossos capítulos. Ao trazer o conceito do desenhar, junto desses capítulos, buscamos refletir sobre o processo do fazer, no sentido de averiguar os caminhos, revelar percursos e abordagens que poderão ser tomados: para a idealização, para a criação dos personagens, das espacialidades e da trama. Desenhar o filme, nessa acepção, são os encadeamentos criativos para a elaboração de uma proposta audiovisual, **um gesto de delimitar e de descobrir o que será “visto e ouvido”, aquilo que estará impresso na obra**. Esse é o nosso ponto principal. Os capítulos, portanto, estarão divididos como em um processo criativo, presente no delineamento do filme: de uma ideia, que desdobra na criação de personagens e especialidades, para, dessa forma, podermos elaborar uma trama, com uma história e uma narrativa.

Vale frisar que nem todas as experiências, de outros autores e projetos, seguem esse percurso criativo. Mas, no nosso estudo, sim, é isso que acontecerá. Como em um desenho, esses serão os traços que serão subsequentemente feitos. Nenhum dos traços (as partes) é mais importante do que o outro, pois o conjunto (o todo) é que compõe a unidade, apesar de as partes participarem de uma mesma verdade.

## 2. IDEALIZAR

*“O pensamento mais fugaz obedece a um desenho invisível e pode coroar, ou inaugurar, uma forma secreta.”*  
(Jorge Luis Borges)

*A Biblioteca de Babel* (1999), que Jorge Luis Borges, nesse conto homônimo, também chama de Universo, é uma magnífica biblioteca metafórica que abriga o compilado de toda a informação gerada pela humanidade. Sua arquitetura, ainda que monumental, é modular e composta de uma infinidade de galerias hexagonais conectadas, onde estão estantes regulares, com vários livros. Cada estante “encerra trinta e dois livros de formato uniforme; cada livro é de quatrocentas e dez páginas; cada página, de quarenta linhas; cada linha, de umas oitenta letras de cor preta” (BORGES, 1999, p. 38). As letras do dorso, onde estaria o título, “não indicam ou prefiguram o que dirão as páginas” (BORGES, 1999, p. 38). Dessa maneira, como o autor afirma, os mesmos caracteres – como pontos, vírgulas e as vinte e seis letras do nosso alfabeto –, ao serem dispostos em diferentes configurações, formarão todas as combinações possíveis dos “símbolos ortográficos (número, ainda que vastíssimo, não infinito), ou seja, tudo o que é dado expressar: em todos os idiomas” (BORGES, 1999, p. 40). É assim que a *Biblioteca de Babel* abriga todas as histórias concebíveis! E, ainda que exista um limite probabilístico de combinações (ou “não infinito”) na biblioteca, de fato, tudo é praticamente imensurável: se as galerias são em número indefinido, imaginemos a quantidade de livros, de páginas ou de letras com as informações? Além disso, no meio de todos esses livros, Borges (1999, p. 41) ainda fala de um eventual “que seja a cifra e o compêndio perfeito de todos os demais”: o livro total. Mesmo esse livro seria como os demais, em relação à quantidade de páginas e ao formato, estando disperso entre a infinidade de outros, muitos deles praticamente idênticos: “praticamente”, pois não existem livros iguais na biblioteca, apesar de haver “centenas de milhares de fac-símiles imperfeitos: de obras que apenas diferem por uma letra ou por uma vírgula” (BORGES, 1999, p. 41). Mas, como não são idênticos, já que variam sutilmente em pequenos detalhes, podemos dizer que todos os livros são únicos: portanto, insubstituíveis.

Dá para sugerir, a partir dessa leitura, que a biblioteca é como uma metáfora para os meandros que engendram o pensamento humano. Suas galerias hexagonais (forma associada à

química dos compostos orgânicos) são como as diversas reentrâncias cerebrais, que, entre uma sinapse e outra, capta uma ou outra ideia. A ideia é um pensamento, um dos livros nas estantes dessa biblioteca poética, que faz o imaginável – que comporta uma quantidade quase infinita de possibilidades, mesmo tendo um limite probabilístico – virar a imagem mental de alguma coisa. Aí está a analogia com a ideia: a luz que acende, iluminando uma espécie de visão, fazendo pensar: “é isso! Como não tinha imaginado isso antes?”. Não por acaso, nas histórias em quadrinhos, as ideias costumam ser representadas como uma lâmpada que acende na cabeça dos personagens. É mesmo algo que ilumina, permitindo enxergar essa coisa especial, que toma forma a partir de um primeiro pensamento, de uma primeira ideia. De uma ideia inicial, então, originará uma relação em cadeia, quando novas são imaginadas ao redor de uma **ideia-base**, que é a peça principal de um quebra-cabeça. Essa base vai, assim, ganhando força a partir das componentes agregados, as **ideias componentes** que a estruturam, lhe dando forma. Nesse processo, a ideia pode deixar de ser apenas uma ideia, que ainda é algo abstrato, para transsubstanciar em outra coisa, mais material. Realmente, é um processo que poderá, ou não, dar resultados satisfatórios, seja em relação à ideia-base ou às ideias componentes. Ou mesmo no final, quando precisamos reformular ou abandonar o que havia sido pensado. Isso demandará novas ideias, quando pensamos: “é, talvez, elas não sejam tão originais assim”.

A discussão sobre a originalidade de uma ideia é bastante relativa. Cada ideia, por menos original que seja, ainda varia sutilmente das outras. Como o próprio Borges coloca no conto: cada livro é único e insubstituível, pois, mesmo que sejam extremamente parecidos, ainda diferem na disposição dos caracteres ortográficos. Seria também uma tarefa extenuante ter uma ideia original, dizer que é única e que jamais foi formulada por ninguém. Além disso, é impossível saber se realmente a mesma ideia passou, ou não, pela cabeça de uma pessoa qualquer. O mais importante, nessa discussão, é afirmar que todas as ideias são originais e que, por mais semelhantes que sejam, ainda variam diante de uma ou de outra qualidade. Em complemento, como não existem pessoas iguais, por consequência, não é possível tomar como mentira essa afirmação: somos indivíduos dotados de determinada particularidade e tendemos a enxergar um fragmento do real sob uma óptica individual, e esse nosso olhar, por mais semelhante que seja ao do outro, ainda varia sutilmente em seus detalhes. No mais, como o livro total do conto de Borges, a ideia tão magnífica e única, que seria tão especial,

ainda viria semelhante a qualquer outra: um lampejo, uma imaginação qualquer, a lâmpada que acende sobre a cabeça. cremos, com isso, que o importante é a disposição para ter a ideia, depois, o que faremos dela, sendo preciso trilhar os caminhos que se desdobrarão.

Tudo o que falamos acima também valerá para a criação artística: **cada ideia apresentará demandas próprias, pedindo algumas necessidades que guiarão um percurso de ação e reação, necessárias para uma transubstanciação, durante um jogo de ideia-base e ideias componentes.**

Outro ponto que precisamos abordar é que os humanos variam, e muito, entre si. Seu pensamento é moldado e influenciado por diversos condicionantes, como período histórico, entorno social e cultural. A ideia está, conseqüentemente, relacionada às estruturas que circundam um indivíduo, que concebe essa representação mental diante dessas premissas. Portanto, essa lógica combinatória – de um indivíduo inserido num meio histórico, social e cultural – influencia a criação das ideias. Isso posto, a matéria-prima da ideia também é o próprio mundo, a **realidade circundante** desse indivíduo, que a lê diante de circunstâncias que o moldaram, capturando elementos de seu interesse. Com isso, podemos pontuar que a matéria-prima das ideias é a própria realidade e que, também, elas refletem essa realidade. Para a arte não é diferente, pois as ideias que fazem a criação artística, logicamente, estão relacionadas com os elementos de mundo que circundam um artista, que os absorve sob estruturas apriorísticas – como as sociais e culturais que o formaram –, tendo uma ideia que é lida e criada sob tais condicionantes, processando um material artístico qualquer junto disso, que refletirá igualmente esse entorno.

Mais uma consideração: nas sociedades e entre os indivíduos sempre existirá o fator da retroalimentação. Ocorre uma troca, um entrelaçamento, entre meio e indivíduo, quando consideramos que cada “eu”, inserido em uma sociedade, é, na verdade, um produto do “nós”, o conjunto que compõe essa sociedade. Com isso, as ideias também partem desse jogo, entre indivíduo *versus* meio. A macroestrutura impõe força e influência sobre o sujeito, que, através de sua inserção social, responde diante das necessidades impostas. Escrito de outra forma: a sociedade impõe uma demanda ao indivíduo, ao passo que, do embate de forças entre os indivíduos, inseridos em um tempo histórico, surgirão as demandas em pauta. Nesse sentido, haverá determinadas necessidades de ideias que estarão em evidência em uma sociedade. Para a arte, isso pode ser exemplificado nas correntes artísticas. Por exemplo, entre as décadas de 1960 e 1970, surgiu a *Arte Conceitual* pregando que os conceitos que criam uma obra de arte

são os elementos mais importantes, sobrepujando a estética ou os materiais utilizados. Muitos dos artistas desse período respondiam com obras que estivessem enquadradas nesse movimento. Vale lembrar que ele foi uma quebra de paradigmas anteriormente vigentes, dialogando com o período histórico em questão: da contra cultura, do movimento *hippie*...

## 2.1 A realidade circundante

É difícil sustentar a afirmação de que Pedro Almodóvar<sup>1</sup>, o cineasta espanhol, tenha tido uma ideia única e extremamente original, porém, não há dúvida de que soube fazer bom uso das que teve. Com isso exposto, Almodóvar fala que seu método de criação é simplesmente se manter atento às coisas ao redor. Ele diz que as suas ideias podem vir de qualquer canto, considerando sua matéria-prima a própria realidade, que lhe instiga a dar um primeiro passo, para escrever a primeira linha de um futuro filme. Caso tenha potencial, essa primeira linha dará origem a uma segunda e assim por diante. Almodóvar afirma que:

Posso dizer que a inspiração vem de todos os lados, posso dizer que a inspiração vem sempre da realidade, que proporciona, digamos, uma primeira linha. A partir dessa primeira linha, se você se interessa pelo que contém, você tem que escrever uma segunda linha, e, se segue gostando, tem que escrever a terceira, a quarta e a quinta.<sup>2</sup>

Nessa passagem, é possível observar duas considerações. A primeira é sobre a ideia artística provir de uma **realidade circundante**. A segunda é sobre a ideia artística carecer de um desenvolvimento, ao criarmos associações entre elementos principais e agregados: **as ideia-base e as componentes** (como aconteceu na primeira linha de Almodóvar, que dará uma segunda, uma terceira linha e assim por diante).

A realidade circundante é algo que existe para qualquer pessoa, e para o artista não poderia ser diferente. Contudo, ela pode ser transformada em matéria-prima para criação, quando é absorvida e reconfigurada em obra: o que ocorre a partir de elaborações compositivas diversas, que expressam graus maiores ou menores de sua assimilação. Conforme salientado, existem condicionantes sociais, culturais, históricas que moldam a leitura de um artista acerca da realidade, que ele processa em razão de um interesse pessoal: ou seja, há um motivo inspiratório que o instiga. Isso também varia de acordo com as épocas e as correntes artísticas

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LeLDH3yhan8&t>. Acesso em: 7 ago. 2020.

<sup>2</sup> Tradução nossa de uma entrevista concedida por Pedro Almodóvar para a *Escuela de Profesionales Artísticas*, em Madri, em janeiro de 2016.

que estão em vigor. Em todo caso, a realidade é apenas a inspiração para a ideia e, às vezes, pode realmente não ter nenhuma relação forte entre uma e outra coisa. Ela foi só o motivo inicial, o gatilho: como o interruptor que faz acender a lâmpada sobre a cabeça dos personagens, nas histórias em quadrinhos. Essa fagulha poderá vir de todos os cantos, seja uma conversa ouvida, uma notícia lida, uma pintura vista... Para servir de ilustração, vamos citar a ideia para a música *Conversa de Botas Batidas*, de 2003, da banda brasileira *Los Hermanos*, cuja letra transcorre como um diálogo imaginário entre um casal de amantes que cansou de esconder seu relacionamento justamente no momento em que veem sua vida terminar. Ela foi escrita por Marcelo Camelo, sendo inspirada no desabamento real do Hotel Linda do Rosário, ocorrido no Rio de Janeiro em 2002, quando, embaixo dos escombros, encontraram um casal abraçado, que vivia um romance escondido. Apesar de o porteiro do prédio ter batido no quarto, alertando os hóspedes sobre o eventual desabamento, o casal não abriu, seja porque estava dormindo seja porque, como é construído na letra, preferiu ficar assumindo esse amor velado ao padecerem juntos e abraçados. Marcelo Camelo, dessa maneira, preenchendo as lacunas da notícia triste publicada nos jornais da época, abstraiu a ideia para uma construção poética, que conjectura uma eventual conversa desse casal durante os últimos momentos de sua vida. Assim, fala sobre uma espécie de grande amor velado, possível de ser assumido apenas na morte, como um *Romeu e Julieta* (1597) contemporâneo. Segue a letra:

Veja você, onde é que o barco foi desaguar  
 A gente só queria um amor  
 Deus parece às vezes se esquecer  
 Ai, não fala isso, por favor  
 Esse é só o começo do fim da nossa vida  
 Deixa chegar o sonho, prepara uma avenida  
 Que a gente vai passar

Veja você, quando é que tudo foi desabar  
 A gente corre pra se esconder  
 E se amar, se amar até o fim  
 Sem saber que o fim já vai chegar

Deixa o moço bater  
 Que eu cansei da nossa fuga  
 Já não vejo motivos  
 Pra um amor de tantas rugas  
 Não ter o seu lugar

Abre a janela agora  
 Deixa que o Sol te veja  
 É só lembrar que o amor é tão maior  
 Que estamos sós no céu  
 Abre as cortinas pra mim  
 Que eu não me escondo de ninguém  
 O amor já desvendou nosso lugar



E agora está de bem

Deixa o moço bater  
Que eu cansei da nossa fuga  
Já não vejo motivos  
Pra um amor de tantas rugas  
Não ter o seu lugar

Diz, quem é maior que o amor?  
Me abraça forte agora, que é chegada a nossa hora  
Vem, vamos além  
Vão dizer, que a vida é passageira  
Sem notar que a nossa estrela vai cair (CAMELO, 2003)

Marcelo Camelo não foi o único artista que utilizou o fragmento da realidade como inspiração. Adriana Varejão também criou a escultura *Linda do Rosário* (FIGURA 1), em 2004: obra feita com duas faces de azulejos de paredes recuperadas dos escombros do desabamento, preenchidas com um material que parece carne.



Figura 1 – *Linda do Rosário*, de Adriana Varejão  
Fonte: Inhotim.<sup>3</sup>

Podemos dizer que a ideia, que serviu de mote para duas criações artísticas, inspiradas em um mesmo fragmento da realidade, originou obras que guardam alguma semelhança temática – sobre o amor escondido –, apesar de os produtos serem completamente diferentes. De um lado, a de Adriana Varejão simboliza o amor escondido naquilo que está entranhado, como carne, na parte que a arquitetura não mostra: no miolo da parede, que preserva o revestimento de azulejo e é mostrado como escombros. O conjunto, dessa forma, dá origem a um produto simbólico que explora o que restou do amor: temos o escombros como reminiscência, a ausência do casal e um momento posterior da sua morte. De outro lado, para os *Los Hermanos*, o

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.inhotim.org.br/blog/linda-do-rosario-uma-historia-de-amor/>. Acesso em: 7 ago. 2020.

amor é mostrado na vida que antecede a morte, sendo mais narrativo, trazendo o fator velado pela presença do casal: temos o diálogo imaginário, deixando de lado a memória para confabular um momento presente. Ademais, podemos sugerir que um mesmo fragmento referencial da realidade foi mais assimilado por Varejão do que por Camelo: tanto que foram utilizados pedaços do desabamento para compor a escultura, enquanto a letra o evidencia de forma bastante sutil. O processo criativo dos dois também foi diverso. A escultura é idealizada ao redor de uma **imagem** que provoca um efeito – dado pelo objeto destroçado e do contraponto dos materiais: a rigidez da cerâmica e a maleabilidade da carne. A música é mais de uma **situação** – que explora uma narrativa através do diálogo, fomentando a imaginação: temos os personagens amantes no espaço de um quarto, agindo em um intervalo de tempo. Nesse quesito, a especificidade das duas artes causa grande influência. Para a música, a temporalidade tem muito mais importância do que para as artes plásticas.

Para o cinema, que tem força tanto pelas imagens quanto pelas situações, que desdobram em um intervalo de tempo, as ideias de Varejão e de Camelo poderiam ser a ideia do filme. Aliás, é da associação de ambas que nasce o cinema narrativo: entre a situação – o desenho do drama – e a imagem – o desenho do quadro –, elementos associados e indissociáveis. Podemos afirmar, com isso, que o cineasta encontrará as situações e as imagens de interesse para o idealizar ao lidar com uma realidade circundante. Serão fragmentos do real potencialmente carregados para sofrer sua interferência e que serão manipulados para a criação. A manipulação ocorrerá de muitas formas, perpassando desde assimilações mais sutis, quando uma situação ou uma imagem obtida do mundo quase nem pode ser notada na obra, até mais intensas, quando a referência do real é trazida de modo mais explícito. Além disso, salientamos que as situações e as imagens, inicialmente idealizadas, serão convertidas em obra a partir de um lidar compositivo. O que acontece é que elas fomentarão a idealização e originarão novas situações e imagens agregadas: existirá um jogo de ideia-base e componentes.

Agora, vamos adentrar no que gostaríamos de abordar aqui: conjecturaremos determinados **níveis de assimilação de uma realidade referencial para idealização** (e feitura) de um filme.

Uma experiência que direciona para a assimilação de uma realidade referencial pertence ao cineasta mineiro Cao Guimarães. Ele sempre salientou que a realidade é a matéria-prima da sua atividade. Afirma também que nela procura um olhar e uma duração, necessárias

para ver situações e imagens, que são, aparentemente, triviais, porém que adquirem uma profundidade, que é particular nos seus filmes. A realidade, para Cao, é capaz de revelar outras realidades e microrrealidades, expondo a vida e o cotidiano. Para atingir esse objetivo, sobre o seu processo, elabora três conceitos, que são ilustrativos e poderão ser adicionados na discussão aqui apresentada. Ele compara a relação de um sujeito (o autor) com a superfície de um lago (o real):

Meu objeto de pesquisa e matéria-prima é a realidade e como me relaciono com ela. Meus filmes e trabalhos fotográficos podem ser pensados de acordo com uma metáfora que criei: se você pensar a realidade como a superfície de um lago, existem três maneiras de se relacionar com ele. Você pode sentar no barranco e ficar contemplando a realidade, e tenho alguns trabalhos que lidam com a captação do real através de um filtro – e mesmo do som – ou de como enquadrar o mundo por meio de uma ação subjetiva. Uma segunda maneira de você se relacionar com esse lago é você lançar uma pedra na água, uma pedra enquanto conceito, proposição. Este dispositivo, portanto, causará uma reverberação na superfície do lago-realidade. É a metáfora para os meus trabalhos mais propositivos como *Histórias do não ver* (2001). Existe uma proposição anterior, o embaralhamento de uma determinada realidade para que algo aconteça. É uma situação de causa e efeito, como acontece na videoinstalação *Rua de mão dupla* (2002), quando peço para pessoas que nunca se viram trocarem de casa por 24 horas. Finalmente, há a terceira maneira de se relacionar que é você se lançar ao lago. São os meus trabalhos mais imersivos, onde há um mergulho radical dentro de um universo qualquer, como é o caso de meus filmes *O andarilho*, *A alma do osso* (2004) e *O fim do sem fim* (2001). (GUIMARÃES apud SCOVINO, 2009, p. 45-46)

Conforme observado, sendo a realidade a matéria-prima, o autor lida com ela a partir das três analogias expostas: do **observador**, do **interventor** e do **mergulhador**. As três podem ser tomadas de empréstimo para este texto – fugindo um pouco da definição de Cao Guimarães – para a apresentação de uma análise que relacionará o grau de assimilação da realidade à ideia (e à feitura) do filme.

A postura do observador é aquela que assimila mais uma referência do real: assim, um fragmento obtido é simplesmente assumido de maneira mais literal na criação. Aqui, portanto, há maior verossimilhança entre obra/ideia com o fragmento que serviu de referência e adveio do mundo comum. Além disso, nesse caso, haverá menos interferências desconstrutivas: ou seja, o autor não inserirá novos elementos no fragmento-base que foi usado.

Já a postura do interventor seria aquela que faz uma maior elaboração se comparada com o observador. Nesse caso, no idealizar, observaremos um grau médio de confabulação: feita a partir do recorte obtido no real. Assim como no lago, da analogia de Cao Guimarães, serão adicionadas de pequenas até grandes (novas) proposições, como a pedra jogada no lago, que causarão re-

verberações. Essas novas proposições encaminharão a ideia do filme para determinados trajetos, já mais distanciados do fragmento do mundo comum que serviu de referência.

Por último, a analogia com o mergulhador seria aquele gesto que apresenta uma maior confabulação e uma maior desconstrução. O fragmento da realidade, que serviu de inspiração, nem poderá ser notado na obra: terá sido apenas um mote. O que acontece é que, nesse caso, o fragmento será interpretado pelo autor e sintetizado de forma completamente diferente. Há uma leitura que transforma a referência em algo original: havendo, de fato, um mergulho em uma realidade.

Assim, através das três analogias acima descritas (observador, interventor e mergulhador), temos três níveis de grandeza, entre assimilação da realidade circundante na ideia (e feitura) da obra: que poderão ser utilizados na criação de uma base e das componentes que integrarão o filme. Dessa maneira, conseguimos ver **uma forma de lidar com a realidade que comporá a obra e uma forma de explorar o recorte do mundo comum que será utilizado**. Lembremos que **o observador trará a referência de modo mais explícito; o interventor trará de modo relativo; e o mergulhador assumirá a referência de maneira mais remota**.

A analogia entre observador, interventor e mergulhador pode ser tomada como definição abrangente que contempla categorias de assimilação da realidade na ideia do filme, abordando níveis. Contudo, precisamos dizer que não existe um procedimento para todas as experiências: reina algo de deriva no processo criativo e o autor vai contando com sua intuição para guiar as decisões compositivas que farão a obra. Os fragmentos da realidade, em alguns casos, surgirão de um diálogo confuso entre inconsciente e consciente. Em outros, serão retirados de um lugar, ou de outro, e deixados maturando: seja na memória ou em uma forma de anotação – até que possam ser utilizados (de maneira mais explícita ou implícita na obra). Por isso, a criação demanda o processo. Os elementos não surgem e se encaixam todos de uma vez. É um percurso. Afinal, como afirmavam Fellini e Pettigrew (1995, p. 172): o artista é “um simulacro destinado a ser habitado por um tipo de sonho, de fantasia, por uma ideia, por um sentimento, tudo isso que se transforma em seguida em personagens, em situações e numa história”.

Na direção da citação de Fellini, Cao Guimarães tem uma definição complementar: ele aponta que vira um “cavalo de santo” durante o seu processo. Ou seja, vira um receptor, que recebe uma entidade de outra ordem, que vai guiando e dando forma em uma “coisa” (o fil-

me) que vai crescendo. Mais especificamente, compara a “coisa” com a pedra do escultor, que, em sua forma bruta, já revela uma escultura em potencial:

Acho que foi Merleau-Ponty quem disse o seguinte: Não é o escultor quem esculpe a escultura, mas a escultura que esculpe o escultor. Podemos falar o mesmo dos filmes. Os filmes vão se fazendo e nos fazendo meio à deriva de nossas melhores intenções ou “mensagens”. Adoro a falta de controle quando entro em um projeto. Sou apenas uma espécie de “cavalo de santo” como se diz no candomblé sobre aqueles que “recebem”. Dou apenas forma a algo mais incontrolável e misterioso, algo que está além do que sou capaz de entender. Mas posso sentir este algo e é isso o que interessa. E mais importante – somos todos “cavalos de santo”, um filme só se completa no espectador que é um “cavalo de santo” por excelência! Portanto, um filme na realidade são vários filmes, cada um que o assiste cria um novo filme, impregna-se de impressões variadas, renova-se em uma espécie de transe. (GUIMARÃES, 2005, n.p.)<sup>4</sup>

Para complementar a citação de Cao, salientamos que a sua experiência diz mais respeito ao processo do que a uma elaboração anterior, sendo guiado mais pela feitura do que pela rigidez de um planejamento prévio, um controle. Assim, o que ronda as suas ideias sobrepuja o roteirizado. Inclusive, comenta que o material que filma dá origem à ideia do filme somente no momento que revê os registros e efetivamente arquiteta uma conexão. Trata-se de um procedimento mais livre. Contudo, para outros autores, ou projetos, agregar tais métodos é inviável, seja porque existem estruturas econômicas por trás, que demandam determinada previsibilidade de um conteúdo audiovisual, seja, simplesmente, por ser um jeito de trabalhar. Com isso exposto, é preciso dizer que para os dois casos (mais e menos controlado) encontraremos um mesmo tipo de procedimento. Veremos que as ideias anteriores serão retrabalhadas diante das posteriores. Isso poderá ocorrer em um período prévio ao preparar o filme: através de um roteiro ou anotação. E também ocorrerá na hora da filmagem ou da animação: ao propor a encenação das cenas. E, principalmente, será necessária na hora montagem, quando existe uma demanda, inerente a qualquer projeto, para o surgimento de novas ideias: só assim o filme virará filme e conseguiremos encontrar um norte, que guiará a junção dos fragmentos.

## 2.2 No rastro das ideias

Para o cinema, as ideias surgirão durante todo o longo trajeto de se fazer um filme. Contudo, existirá determinado encadeamento entre **pensamentos embrionários** – a fagulha que desencadeia o surgimento dos demais –, e **os seus derivados** – os produtos obtidos dessa

---

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/revista-de-cinema-agosto-2005.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2021.

fagulha inicial. Tal distinção ainda será diferenciada daquilo que chamamos de **ideia-base** e **componentes**. O que acontece é que pensamentos embrionários levarão à criação de associações imaginativas, dando origem aos pensamentos derivados: aí está um primeiro processo do idealizar. Porém, serão os pensamentos derivados que consolidarão, de fato, uma ideia-base. A base que será, então, explorada com a finalidade de encontrar as ideias componentes: que, como o nome sugere, serão os ingredientes do todo, imbricadas com a base. Nesse conjunto, a ideia-base será peça principal de um grande quebra-cabeça, que orientará a adição das demais peças. Conforme salientado por David Lynch (2008, p. 23): é um fragmento que “é como a Pedra de Roseta. É a peça do quebra-cabeça que orienta todo o resto”. Teremos, dessa maneira, um entrelaçamento de ideias, que se desdobram em uma espécie de jogo (uma cadeia de ação e reação, de alimentação e retroalimentação). As ideias vêm umas sobre as outras, tanto em sentido longitudinal quanto transversal, já que as posteriores solicitarão a revisão das anteriores e vice-versa, o que criará um complexo conjunto cheio de ramificações.

Para sintetizar o conceito que descrevemos acima, é possível criar uma analogia com uma árvore que cresce. Os pensamentos embrionários serão como uma semente, que é jogada na terra e brota raízes, que serão os nossos pensamentos derivados. É deles que frutificará um tronco: a ideia-base, nossa matéria bruta e essencial, que ramificará em galhos adjacentes: os componentes. Esses componentes, assim como ideias componentes, estarão inquestionavelmente conectados à base: se ela cair, os galhos cairão junto. Mas essas ramificações prosseguirão até chegarmos às folhas, às flores e aos frutos: que também são ideias componentes, estas não estão desconectadas da árvore, porém são hierarquicamente menos essenciais. Elas podem ser mais facilmente descartadas/trocadas. Portanto, teremos no engendrar descrito, resumidamente, um pensamento embrionário (uma semente) que ramificará em derivados (as raízes). Dos dois brotará um tronco (a ideia-base), e desse tronco, galhos, folhas, flores e frutos (as nossas ideias componentes). Algumas componentes serão mais primordiais para essa árvore: como os galhos. Outras menos como folhas, flores e frutos, que podem ser mais facilmente trocados. Com isso, durante o percurso da ideia, precisaremos percorrer, aos poucos, as conexões dessa árvore, tendo em vista sempre uma base, que uma hora ou outra é obtida. Como afirmamos, ela será a matéria sólida que dará sustentação ao conjunto. A partir dela, seguiremos um processo parecido com o desenvolvimento de uma árvore: entre base e componentes. Novas ramificações vão surgindo, sendo trocadas e adicionadas, e, paulatinamente,

teremos a unidade completa da árvore desenvolvida, compondo uma totalidade. Lembremos que todos os elementos estarão ali por algum motivo, seja qual for, dando uma **ideia global**.

Em alguns projetos de filme, a ideia-base poderá ser chamada de premissa ou de tema, as componentes, seus personagens e espacialidades. Em outros, a base é o engendramento tomado como norte para criação de uma montagem, cujas componentes serão as passagens que lhe darão fundamentação. Ainda, a base poderá ser a trama, as componentes, os fios que estarão entrelaçados nesse tramar. Dessa forma, trazemos algumas aproximações, criando uma analogia que sirva para o processo de idealizar. Porém, o que tratamos não é uma verdade absoluta que funciona para todas as experiências. É, sim, uma forma de conjecturar o idealizar, em suas múltiplas abordagens. É, sobretudo, um jeito de encarar um encadeamento nesse processo. Ademais, esse jogo de ideias pode vir e ser desenvolvido sem, propriamente, haver uma reflexão processual de um autor, mas sim intuitiva. Nem é possível dizer que todos racionalizem durante o processo e digam: “olha, essa foi minha ideia-base e agora desenvolverei as ideias componentes”. Vemos mais como um gesto criativo, que se mostra presente nas nossas análises.

Para desenvolvermos o que foi exposto, Paul Valéry (1991, p. 203) coloca a necessidade de “acompanhar o impulso da ideia que constrói, por si mesma, sua expressão”. Por isso, para o idealizador (o artista, o autor), o que desemboca de um pensamento embrionário é importante, já que é uma espécie de chamado, que o coloca em um estado de alerta. A partir dele começaremos a idealização da obra. Desse pensamento, surgirá uma aproximação de ideias, provindas dessa fagulha inicial: “como o toque de uma trombeta de caça no interior de uma floresta faz com que se preste atenção e orienta virtualmente todos os nossos músculos, que se sentem coordenados em direção a algum ponto do espaço e da profundidade das folhagens” (VALÉRY, 1991, p. 204). Essa perturbação inicial, então, poderá virar instrumento para as construções subsequentes. Dela virão os demais elementos agregadores, que serão combinados: ocorrendo uma composição, uma junção inter-relacional. Dessa forma, desdobrará um jogo de ideias: entre pensamentos embrionários e derivados, ideais base e componentes. Será, justamente, no percurso desse idealizar que encontraremos uma propriedade intrínseca da ideia:

[...] todos os objetos possíveis do mundo comum, externo ou interno, os seres, os acontecimentos, os sentimentos e os atos, permanecendo o que são normalmente quanto às suas aparências, encontram-se de repente em uma relação indefinível, mas

maravilhosamente ajustada ao gosto de nossa sensibilidade geral. Isso significa que as coisas e esses seres conhecidos – ou melhor, as ideias que os representam – transformam-se em algum tipo de valor. Eles chamam entre si, associam-se de forma completamente diferente da dos meios normais; acham-se (permitam-me esta expressão) musicalizados, tendo se tornado ressonantes um pelo outro e como que harmonicamente correspondentes. (VALÉRY, 1991, p. 205)

Na idealização, juntando pensamentos iniciais com posteriores, notaremos uma hierarquia geral: como em uma música, teremos uma base – um ritmo – que servirá de sustentação para as componentes – os instrumentos que acompanham o ritmo. Dessa forma, notaremos que há uma regra compositiva manifestada: tanto para geral quanto para as partes. E, ao adicionarmos novas camadas, consolidaremos um jogo compositivo entre base e componentes. Para citar um exemplo de tal jogo, podemos pensar que, em uma primeira instância, um autor criará uma história (uma ideia-base) e, a partir dela, delineará um personagem (uma ideia componente dessa base). Em uma segunda instância, tendo criado esse personagem, o autor poderá pensar no seu perfil psicológico (base) para poder conceber o perfil físico (componente) – olhados à luz de uma história, antes delimitada. Para citar outro exemplo, veremos um encadeamento similar de ideias, na organização de uma cena, que é montada a partir de uma tônica narrativa (uma base), configurada pela justaposição de determinados planos (as componentes). Ou, ainda, notaremos o mesmo encadeamento hierárquico de ideias na conversão de um roteiro para uma imagem: teremos uma situação cênica planejada (uma ideia-base), que precisará ser composta em um pensamento imagético (uma ideia componente). Os exemplos são diversos, presentes em várias camadas do filme, sempre seguindo essa lógica: **uma ideia-base que dará origem às componentes. Assim, as ideias são delineadas em um rastro em comum**, que é o percurso que vem sendo estabelecido no idealizar.

Ademais, na composição do todo e das partes (entre base e componentes), poderemos ter um **motivo** ou **efeito** visado que direcionará o idealizar. Ele poderá ser, exemplificando, certa sensação e/ou sentido que queremos dar ao espectador: ao pensarmos em uma história, na tônica narrativa de uma cena, na composição de um enquadramento, na criação de um personagem etc. Nesse caso, as ideias serão engendradas ao redor desse motivo (estético, narrativo e/ou conceitual). É ele que fomentará o surgimento e o desenvolvimento das ideias (como um norte), e, a partir dele, saberemos o que, eventualmente, cabe ou não em uma ideia-base, ao adicionarmos as componentes integrantes. O motivo, portanto, estabelecerá um norte para a nossa composição. Assim, junto dele, poderemos iniciar nossa “pescaria”: “pescaremos ideias”. Nessa pescaria, ao encontrarmos um “peixe” (um fragmento idealizado), munidos do



motivo, saberemos se ele serve, ou não, para o percurso que vem sendo delineado. Como David Lynch salienta:

O desejo por uma ideia é como uma pescaria. Quando se pesca, é preciso ter paciência. Você coloca a isca no anzol e depois espera. O desejo é a isca do anzol que atrai o peixe, ou seja, as ideias.

O bom disso é que, quando se pega um peixe do qual se gosta, mesmo que não passe de um peixinho – o fragmento de uma ideia –, ele atrai outros peixes, e todos acabam sendo pescados. E se está então no caminho certo. Logo haverá mais e mais fragmentos, fazendo emergir a ideia completa. (LYNCH, 2008, p. 25)

Ao pescar as ideias, Lynch (2008, p. 85) coloca que elas “surgem de maneiras estranhas quando estamos atentos”. Mas “uma coisa leva a outra, e, se você se solta, abre-se um leque de outras coisas” (LYNCH, 2008, p. 86). E, quando se pega um fragmento que se pode utilizar, ele atrai outros, dando origem ao todo. Nessa abordagem, tratamos de um jogo entre ação e reação, que tem início a partir do primeiro fragmento idealizado (uma base):

A ideia tem que ser suficiente para se começar; mesmo porque, para mim, tudo o que vem adiante é um processo de ação e reação. É sempre um processo de construção e destruição. E, após essa destruição, a descoberta de algo e sua elaboração. A natureza desempenha um papel nesse processo. Reunir materiais difíceis – como assar alguma coisa ao sol ou utilizar um material que se contrapõe a outro – termina por causar sua própria reação orgânica. O negócio é então se sentar e estudar e estudar e estudar; de repente se dá um salto da cadeira e se passa a fazer a próxima coisa. Isso é ação e reação. (LYNCH, 2008, p. 12)

Lynch (2008) coloca a necessidade de pescar as ideias em níveis profundos: onde está uma espécie de campo unificado. Isso implica a união do motivo inspiratório (um efeito compositivo visado), com uma força expressiva da ideia (o seu potencial dialógico, seu magnetismo). Ou seja, as ideias (os peixes pescados) deverão ir ao encontro do interesse pessoal do artista, pois são questões que lhe são caras e estão passíveis e potencialmente carregadas para receber sua intervenção. Paul Valéry colocará uma definição que poderá ser agregada à de Lynch. Ele diz que existe um jogo “entre o que denominamos o Mundo Externo, o que denominamos Nosso Corpo e o que denominamos Nosso Espírito – e solicita certa colaboração confusa dessas três grandes forças” (VALÉRY, 1991, p. 207). Nessa abordagem, o mundo externo é aquilo que chamamos de realidade circundante: que dá um motivo inspiratório. O nosso corpo é o esforço físico e intelectual feito pelo artista no entrelaçamento das ideias. O nosso espírito é a intuição, a emoção que, no seu âmago, é fomentada a partir das ideais: essas que serão, contudo, ponderadas, pois um artista sempre deve considerar a expressão da obra e antecipar sua impressão em um eventual espectador. Nesse trajeto, então, que une imaginação

e análise – ou seja, é preciso idealizar e ao mesmo tempo ponderar seu uso na obra —, o artista vira um agente, “que, a partir de um incidente, sofre uma transformação oculta. Ele se afasta de seu estado normal de disponibilidade geral e vejo construir-se nele um agente, um sistema vivo, produtor” (VALÉRY, 1991, p. 211). Esse agente/artista vai tateando, aos poucos, aquilo que, mais tarde, poderá ser entendido como a obra. Ele vai associando uma ideia com a outra e vai explorando essas ideias: compondo-as em um rastro comum. Para sintetizar tal definição, é possível sugerir uma analogia que compara o artista com uma criança, que primeiro aprende a andar, depois a correr, e, quem sabe, possa dançar:

Tendo aprendido a usar as pernas, descobrirá que pode não só andar, mas também correr; e não só andar e correr, mas também dançar. É um grande acontecimento. Ela inventou e descobriu ao mesmo tempo uma espécie de utilidade de segunda ordem para seus membros, uma generalização de sua fórmula de movimento. (VALÉRY, 1991, p. 211)

Assim, nessas etapas – que pela analogia de Valéry poderão dar origem à dança –, notamos uma evolução da ideia. Primeiro, o artista tateia fagulhas iniciais. Depois, começa a desenvolvê-las em algo mais sólido. E é assim que um caminho começa a ser aberto: nossas pernas podem dançar. Nesse sentido, o artista lança mão de um ferramental, conseguindo transformar ideias em outras ideais, que se desdobrarão em um estado de vigília: ele está acumulando aquilo que Lynch (2008, p. 72) chama de “lenha”. Não explora o ferramental visando encontrar soluções imediatas, o que acontece é que o artista está acumulando a “lenha” para acender uma espécie de fogueira, que será a expressão contida na sua obra (sua dança). Nesse processo, como dissemos, ele deverá contar com sua intuição, com um estado de vigília e de disponibilidade: aí saberá capturar eventuais acasos que surjam, ou fragmentos da realidade que lhe sirvam de alguma maneira. Para exemplificar, citaremos a experiência de Lynch ao criar um dos elementos principais da série *Twin Peaks* (1990): o quarto vermelho. Aqui, ele captura uma ideia-base, que, depois, começa a se desenvolver em componentes. A lógica compositiva é direcionada por um motivo (ou efeito): o clima, a sensação, a estética que Lynch imagina. Ele narra a sua experiência da seguinte maneira:

Era um dia típico de verão e eu estava no *Consolidated Film Industries*, um Laboratório cinematográfico em Los Angeles. Fazíamos a edição do piloto de *Twin Peaks* e já tínhamos encerrado o trabalho do dia. Eram mais ou menos seis e meia da tarde quando saí de lá. Havia carros no estacionamento. Coloquei as mãos no teto de um carro e ele estava muito, muito aquecido; ainda que não estivesse pegando fogo, estava bem quente. Fiquei apoiado ali e aí — *sssssst!* — o *Quarto Vermelho* apareceu. E o cenário surgiu, e depois, alguns diálogos.

Eu já tinha então a ideia, alguns fragmentos. E me apaixonei por isso.

É assim que começa. A ideia aparece e instiga a compor esse *Quarto Vermelho*. Depois, você pensa a respeito. “Espere um pouco”, você diz, “as paredes são vermelhas, mas não são pesadas”. Então, você pensa um pouco mais. “Estão cobertas pelas cortinas. Não são cortinas opacas e sim translúcidas”. Então, as cortinas são acrescentadas. “Mas, o assoalho... precisa de alguma coisa”. Você retrocede à ideia e se dá conta de que há alguma coisa no assoalho — está tudo lá. Então, você faz essa coisa no assoalho. E começa a recordar mais detalhes da ideia. Faz algumas tentativas e comete erros, mas tudo é de novo arrumado; adiciona outros itens até entrar em sintonia com a ideia original. (LYNCH, 2008, p. 89-90)

Esse exemplo ilustra uma ideia que vem como um lampejo, relacionado mais a uma espécie de disponibilidade do que à realidade circundante – ainda que seja possível aproximar o carro quente, que Lynch tocou, e a imagem de um quarto, especificamente vermelho (cor que está, notoriamente, associado ao calor). Porém, o fato essencial dessa história é que Lynch estava trabalhando em um corte da série naquele dia, assim, estava em uma posição de disponibilidade, atento para receber ideias que, porventura, surgissem e fossem necessárias para aquele projeto específico. E que, depois disso, passou a explorar esse lampejo com o intuito de conseguir transmitir um efeito desejado, ao utilizar um raciocínio lógico. No processo, foi colocando novos ingredientes (ideias componentes foram agregadas à ideia-base), que foram se sobrepondo, em camadas, à ideia básica do quarto vermelho (lhe dando força): como as cortinas e o assoalho. Para Lynch, esse mecanismo é engendrado mais pela busca de uma sensação que de uma história: que é o seu efeito, o seu motivo compositivo. Isso combina muito com o estilo de Lynch (2008, p. 18): “gosto de histórias impregnadas de abstração, e isso o cinema pode fazer”.

Portanto, quando vamos encontramos as peças de um quebra-cabeça, as coisas começam a se fechar e uma coisa vai atraindo a outra, tomando corpo a partir do trabalho que une imaginação (emoção) e análise (intelecto). Em adição, a ideia global do filme contemplará todos os elementos imaginados e analisados, e, dessa forma, teremos: o macro, a coisa que compreende o todo; passando pelo meso, as principais componentes que compõem esse macro; até chegar ao micro, que são os pequenos fragmentos. Conquanto, um pensamento embrionário poderá vir de uma imaginação das mais fugidias, que dê o menor ou o maior dos elementos que serão utilizados no filme. Nesse sentido, na abordagem aqui estudada, vale reforçar que esse fragmento inicial (embrionário) é explorado diante dos efeitos/motivos desejados: que não precisam ser narrativos, poderão ser estéticos e abstratos. Novas propriedades vão sendo adicionadas através da criação de elementos interligados (entre base e componen-

tes). Dessa maneira, nesse encadeamento imaginativo, não há pragmatismo, e cada ideia solicitará, naturalmente, um desenvolvimento – o que, inclusive, não precisa ser como comumente pregado no desenvolvimento audiovisual: uma ideia que dá um roteiro, que é filmado e montado. As ideias surgem durante todo o processo, assim como quando estamos terminando o último corte de um filme. Além do que, é possível que tenhamos a ideia de filmar determinados fragmentos cotidianos, que serão, somente depois, em um processo de montagem, conectados: dando a ideia global do filme. É a conexão efetiva, depois do processo de montagem, a responsável pela máxima, que diz: o todo deve ser maior que a soma das partes. É o conjunto que dá a ideia global. Mas, ao longo de todas as etapas, novas ideias sempre surgirão. E, caso a essência seja satisfatória, poderemos ter um norte sobre o qual organizaremos as novas ideias que surgirão. Assim, juntaremos tudo “em um mesmo rastro – o rastro indicado pelas ideias” (LYNCH, 2008, p. 78). E, caso dúvidas surjam, é possível fazer uso daquilo que David Lynch chama de perguntar à ideia:

A ideia é a coisa inteira. Mantendo-se fiel à ideia, você fica sabendo tudo o que quer saber, de verdade. Você só precisa continuar trabalhando para fazer com que a ideia se pareça com o que parece ser; sentir como ela sente, soar como ela soa e ser como ela é. Isso é muito estranho porque, quando se muda de rumo, logo se percebe. Você sabe quando faz alguma coisa inadequada; ela soa como inadequada. É como se essa coisa dissesse “não, não; isso não está como a ideia disse que era”. E quando se faz o certo, dá para sentir que está certo. É uma intuição: você sente e pensa durante o processo. Inicia-se alguma coisa e isso entra cada vez mais em sintonia à medida que se trabalha. Mas é a ideia que fala durante o tempo todo. A certa altura você sente que está no ponto. E sua expectativa é que essa sensação também seja sentida pelos outros. (LYNCH, 2008, p. 91-92)

Além disso, sempre existirá o fator do imponderável, do imprevisível, do acaso. Como complementa:

Durante o processo também surgem novas ideias. E um filme nunca está terminado até que termine, de modo que estamos sempre atentos. Algumas vezes ocorrem esses felizes acidentes. Acidentes que podem ser as últimas peças do quebra-cabeça, as peças que o completam. E você se sente muito agradecido: “como isso acabou acontecendo?”. (LYNCH, 2008, p. 92-93)

Conforme Rafael Conde (2019) salienta, o acaso é uma das bases fundamentais de qualquer cena. Ele cita uma passagem histórica, quando Georges Méliès, ao assistir a um dos primeiros filmes dos irmãos Lumière, comentou que aquilo que mais lhe impressionou não eram os personagens, em primeiro plano, mas a manifestação pungente da natureza, imprevisível, presente na paisagem: as folhas de uma árvore que balançavam com o vento, ao fundo.

Segundo Méliès, o que havia de novo, de fascinante na tela, não seria aquela simples encenação, aquele “teatro filmado” que ele e os homens da época conheciam bem, mas sim algo que acontecia logo atrás. O que havia lhe impressionado verdadeiramente eram as “folhas que se moviam” no fundo do enquadramento. (CONDE, 2019, p. 77-78)

De fato, acasos do tipo, como as folhas balançando ao vento, são elementos que não poderão ser idealizados previamente, mas agregados depois, podendo, quiçá, fomentarem a própria ideia-base do filme. Quem imagina que isso não ocorre nos filmes em animação está enganado. Na animação, o imprevisto pode surgir durante uma pesquisa, quando encontramos referências que não poderiam ser imaginadas; ou mesmo na produção, quando a temporalidade de um plano é achada de modo mais livre. Além disso, há o caso da animação feita sobre referências filmadas (a rotoscopia<sup>5</sup>), o que contará com a imprevisibilidade da atuação dos atores ou das forças da natureza que interferem em uma paisagem.

No mais, no percurso do idealizar, será possível associar a técnica – para escrita de um roteiro, construção de personagens, desenho de quadro etc. – a um controle: ou seja, tudo estará previamente idealizado e a feitura será uma mera formalidade. Ou, pelo contrário, poderemos associar a técnica a determinantes imprevistos que surjam no caminho, aí teremos pelo menos duas descobertas: (1) há a inicial, surgida na escrita do roteiro, na construção do personagem ou do quadro: nossa idealização solitária; (2) há a que aparecerá na feitura, quando o roteiro, os personagens e o quadro, previamente idealizados, serão colocados sob a luz de uma cena, ocorrendo uma idealização comunitária – essa envolverá outros profissionais (como atores, animadores, cenógrafo, fotógrafo etc.).

### 2.3 Situação e imagem

No filme narrativo, o processo de idealização poderá partir, pelo menos, de uma **situação** (caso mais propício para trazer, conjuntamente, uma história, uma ação e um personagem) e/ou de uma **imagem** (que favorece um clima, um tom e uma estética). Elas não são excludentes e uma hora ou outra irão se encontrar, porque, na verdade, é da associação de ambas que nasce a fábula do cinema, entre o **desenho do drama** e o **desenho do quadro**, elementos associados e indissociáveis:

---

<sup>5</sup> A rotoscopia é uma técnica cinematográfica que consiste em utilizar de referência a filmagem de uma ação real para feitura de uma animação. Para isso, um animador construirá a animação por cima dos *frames* previamente separados da filmagem: podendo desenhar integralmente as formas e os contornos das figuras e das espacialidades contidas nos *frames*, ou distorcer para mais ou para menos esses mesmos elementos.

Como colocado por Jacques Rancière, a partir de sua leitura sobre o conceito de fotogenia do teórico e realizador Jean Epstein, a fábula cinematográfica é nascida de uma **dramaturgia ficcional** e de uma **dramaturgia plástica** e opera no paradoxo das assimilações e negações da literatura, das formas plásticas e da voz teatral, que deram origem ao cinema – segundo o autor, uma fábula sempre impura e contrariada. Essa postura não é estranha. Ao posicionar meu olho no visor da câmera, eu, realizador, não estou apenas escolhendo determinado ou melhor ponto de vista da cena para o acesso do espectador. Ao estabelecer o quadro, o que se compõe visualmente é a soma de **questões plásticas da imagem** (antecipadas nos estudos da arte: cenário, cor, luz, figurino etc.) e as questões de deslocamento e relações dos **elementos dramáticos da ficção** (atores, cenário, movimento etc.). (CONDE, 2019, p. 26, grifo nosso)

O filme é constituído de **elementos plásticos** – as **imagens** que permanecem durante determinada temporalidade – e **dramáticos** – as **situações** que acontecem em um intervalo de tempo, com personagens e ações. Assim, é proposta essa análise que considera que, em um momento ou em outro, as ideias para o filme também esbarrarão nesses dois elementos: as situações e as imagens, que servirão de fagulha para o desenvolvimento do todo ou de algum elemento que será integrado.

Em uma definição geral, a situação é a ocorrência no filme que abarca uma ação (ou ações), em um lugar (ou lugares) e com uma duração. Com tal generalidade delimitada, podemos dizer que existirão dois níveis de situação no filme narrativo. De um lado, há uma **situação-base**, que é a história do filme: ela traça paralelos com a ideia-base que especificamos. De outro lado, as **situações componentes** (como as ideias componentes): que são as passagens dessa história, criadas ao redor dessa base. Mais especificamente, as situações componentes são os blocos concretos de ocorrências presentes nas cenas e nas sequências, capazes de sugerir a situação-base (a história) para o espectador, ao serem encadeadas em uma narrativa. Além disso, as situações componentes poderão ser articuladas em um nível macroscópico a partir de duas principais, criadas ao redor da grande situação-base: a que dá o início e o fechamento de uma história. Geralmente, é esse também o percurso presente no idealizar: o autor cria a história (a situação-base) e, junto dela (ou a partir dela), uma situação inicial e uma final (as componentes). A situação inicial é aquela que estabelece uma desordem narrativa, capaz de suscitar uma série de perguntas, que são respondidas ao longo da narração, até chegarmos a uma situação final. Essa situação final será, justamente, a que estabelece a ordem, resolvendo a inicial, dando um encerramento e estabelecendo um desfecho. Dessa maneira, podemos observar que ambas as situações, desse modelo, são as camadas macroscópicas de uma situação-base: o seu início e o seu desfecho. E, de uma maneira geral, com isso, elas são os vetores que movem os dois polos estruturais de um filme (o começo e o fim), con-

figurando uma disposição geral dramaturgica: delineando a ação desempenhada por um personagem, em um lugar e ao longo de uma duração.

Contudo, de uma maneira mais objetiva, a situação poderá ser simplesmente o “o quê?” de uma história narrada: em suma, uma ação que é desempenhada no espaço e no tempo. Salientamos que as situações não estão, necessariamente, relacionadas com a presença de uma intriga. Ou seja, não há a necessidade de haver uma estrutura orientada por uma óptica mais clássica, como no filme *hollywoodiano*, onde os condicionantes funcionam mais pelo porquê, do que o “como”, o “quando” e o “onde”. A situação poderá ser, simplesmente, uma coisa (ação) que acontece e se desenvolve ao longo de um intervalo espaço-temporal, sendo combinada com outras coisas (ações), sem, necessariamente, carecer de uma razão para acontecer. Ademais, quando tratamos de um fragmento idealizado, a situação será simplesmente uma passagem que, inerentemente, sugere mais o narrativo se comparada à imagem.

Um exemplo de uma ideia de um filme que partiu de uma situação é o *1917* (2019), de Sam Mendes. O diretor comenta que a história foi criada a partir de um relato de seu avô, que lutou na Primeira Guerra Mundial, dizendo:

Havia uma história que era um fragmento do relato de meu avô, que lutou na Primeira Guerra. Era a história de um mensageiro que tinha um recado para levar. E isso era tudo que podia contar [...] Essa história, ou esse fragmento, permaneceu comigo e obviamente eu a ampliei e fiz mudanças enormes, mas a essência é a mesma.<sup>6</sup>

Explorando essa simples situação relatada por seu avô, de um mensageiro que tinha um recado para levar – ou seja, de um fragmento obtido de sua realidade circundante –, Sam Mendes desenvolve a história. Ele cria novos elementos a partir dessa base, como os personagens e uma narrativa, ao fragmentar essa situação macroscópica em pequenas e médias situações componentes, que acontecem ao longo do filme.

Outro exemplo é do cineasta Gabriel Martins, da produtora mineira Filmes de Plástico, que fala no *podcast Primeiro Tratamento*<sup>7</sup> sobre seu processo. Segundo Martins, as ideias para os seus filmes surgem mais do micro para o macro, partindo de uma simples passagem, aparentemente, não conectada com nada, mas que dá os desdobramentos sucessivos. Ele diz:

<sup>6</sup> Informação verbal. Sam Mendes, em 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-51108186>. Acessado em: 7 de ago. 2020.

<sup>7</sup> Primeiro Tratamento Gabriel Martins EP 102 (Roteiro). Entrevistadores: Bruno Bloch e Filippo Cordeiro. Entrevistado: Gabriel Martins. Primeiro Tratamento, 13 de nov. 2019. Podcast. Disponível em: <https://www.primeirotratamento.com.br/2019/11/13/primeiro-tratamento-gabriel-martins-ep-102-roteiro/>. Acesso em: 7 ago. 2020.

Acho que a maioria dos projetos, normalmente, vem uma ideia de uma cena específica, não vem, necessariamente, o todo de uma vez, não me vem uma imagem: “ah, vou fazer um filme sobre etc.” Não tem uma questão temática, ou uma questão global de início. Normalmente, me vem uma imagem de alguma cena e a partir disso começo a trabalhar como essa cena encaixa em algum filme específico. Então, é curioso porque vem do micro para o macro. Talvez, a partir da inspiração de alguma imagem que vi, ou de uma cena que vi ao vivo. [...] Vem de pequenas imagens assim.

[...] A partir dessa ideia, vem quem são os personagens, ou a personagem ou o personagem dessa história e aí começo a pensar esse personagem no mundo: qual é esse mundo, o que ele significa, o que esse universo proporciona, o que esse universo não proporciona e qual que é a situação?<sup>8</sup>

É interessante notar que Gabriel Martins explora uma imagem (do fragmento de uma cena) que fomenta a criação de uma situação. Uma pequena passagem, dessa forma, será responsável para a descoberta das demais: surgindo os personagens, uma ação e um universo que será retratado. Portanto, nesse caso, notamos a integração entre situação e imagem no processo do idealizar: o “como é” do imagético, fomenta o “o que é” da situação. Inevitavelmente, para o filme narrativo, teremos que fazer esse movimento. Estaremos combinando, assim, os **quesitos plásticos (da imagem), com os dramáticos (da situação)**. O que acontece é que uma imagem, para poder narrar, precisará ser convertida, necessariamente, em situação: o que engloba uma ação localizada no espaço e no tempo, como vimos anteriormente. E, paralelamente, uma situação, para virar filmica, precisará ser convertida em imagem. Filme e imagem estão substancialmente imbricados (“audiovisual”). Por outro lado, o filme e a situação não estão obrigatoriamente atrelados. Quando o filme contempla uma situação, estamos falando sempre de uma imagem narrativa.

O roteirista Jean-Claude Carrière, ao descrever o processo que circundou a idealização do *Gritos e Sussurros* (1972), de Ingmar Bergman, agregará ao que foi anteriormente falado que vimos no processo de Gabriel Martins:

Bergman contou também, um dia, durante uma entrevista coletiva, como lhe veio a ideia para o filme *Gritos e sussurros*. Várias vezes, estava pensando em outra coisa e inesperadamente lhe aparecia uma imagem. A princípio, bastante vaga: quatro figuras diante de um fundo vermelho. Ele a rejeitou, mas a imagem era persistente. Novamente, tentou dissipá-la, mas ela insistiu e ele teve que render-se. Então, descobriu que aquelas quatro figuras eram quatro mulheres vestidas de branco num quarto forrado de vermelho. [...] Baseado na primeira e quase obsessiva imagem que se havia imposto (pois, sem saber, ele estava à procura de um filme), pôs mãos à obra. Deu contornos bem-definidos àquelas figuras imprecisas, atribuiu-lhes rostos e nomes, criou relacionamentos entre elas. (CARRIÈRE, 2006, p. 36)

---

<sup>8</sup> Transcrição de entrevista concedida por Gabriel Martins para o *podcast Primeiro Tratamento*, em novembro de 2019.



Temos, na passagem acima, uma imagem base, que deu origem a um desdobramento, a um entrelaçamento de ideias. O autor abstraiu dessa imagem uma composição, criando componentes expressivos. Nota-se, sobretudo, que nela foram adicionadas situações. No caso de Bergman, a imagem base deu origem a uma situação existencial: que aborda o relacionamento das quatro mulheres que vivem em uma casa campestre. Nela vemos uma adoentada, Agnes, que está morrendo de câncer, com outras três, cada uma imersa em seu próprio drama. A situação existencial narrada transmite, também, uma sensação: a agonia e a angústia vividas naquela casa, passada, objetivamente, pelas outras situações e imagens componentes que desenrolam ao longo da obra. Ao assistirmos ao filme, notaremos que foi a transmissão dessa sensação um dos motivos compositivos principais empregados por Bergman, o que só foi possível por causa da criação das outras imagens e situações que foram elaboradas. Assim, no seu processo, notaremos que ele seguiu um jogo hierárquico, daquilo que abordamos, entre ideais base e componentes. A imagem, que fomentou as criações subsequentes, foi a base criativa de Bergman. Os demais elementos, agregados à base, foram os seus componentes. Dessa forma, de uma única imagem base (das quatro mulheres de branco no quarto vermelho), buscou seus outros elementos compositivos (as outras imagens e situações), capazes de sugerir as sensações visadas, como a angústia vivida naquela casa: a morte prementória de Agnes. Nesse processo, temos uma propriedade puramente sensorial, especialmente atrelada à imagem: que agrega mais um clima, um sentimento, um tom e uma estética, se comparada à situação.

Notoriamente, quando falamos de quatro mulheres de branco em um quarto vermelho (que fomentou a idealização de Bergman), estaremos observando mais uma construção estética do que dramática. Nesse caso, temos um tipo de ideia que está mais atrelada à visualidade, que poderia funcionar para uma arte visual, por exemplo. Em contraponto, quando falamos de um filme como o *1917*, que partiu de uma situação – sobre o mensageiro da Primeira Guerra Mundial –, observamos uma idealização que contempla mais os quesitos narrativos do que os estéticos. Nesse caso, essa ideia poderia funcionar, também, para uma arte literária por exemplo. Daí, com essas duas abordagens, podemos relembrar o exemplo que já demos da escultura *Linda do Rosário*, de Adriana Varejão, e da letra da música *Conversa de Botas Batidas*, de Marcelo Camelo. Como dito, o quesito imagético esteve mais presente na obra de Varejão em comparação com a de Camelo. Aqui temos um paralelismo com os dois filmes citados, pois o *1917* e o *Gritos e Sussurros* fazem um movimento similar. O quesito narrativo é mais proemi-

nente na idealização de Sam Mendes, enquanto o imagético na de Ingmar Bergman. De um lado, observamos uma proposta que privilegia as características sensoriais da imagem (de Bergman), de outro, o que privilegia as características dramáticas de uma narração (de Mendes).

Para complementar, precisamos dizer que o termo imagem, que tratamos acima, esteve concentrado em uma acepção primária. O termo, em sentido amplo, também remete ao imaginário: ou seja, às imagens mentais que podem ser formadas e exteriorizadas. Esse tipo de imagem esteve manifestada no início deste texto. Ao utilizarmos o conto *A Biblioteca de Babel*, de Jorge Luiz Borges, é fornecida uma imagem mental: a imagem da biblioteca foi capaz de fomentar o imaginário conceitual do que é uma ideia. Portanto, enquanto imaginário, a imagem está, inexoravelmente, atrelada à própria noção da ideia. Aliás, etimologicamente, a palavra ideia vem do grego *eidos*, que significa imagem.

Com isso delimitado, podemos dar prosseguimento e explorar outras abordagens. Lembremos que filme está, inerentemente, expresso nas imagens em movimento, abarquem elas, ou não, as formas narrativas (as situações). Assim, as imagens podem funcionar, também, como uma forma de linguagem, independentemente de uma narrativa ou da utilização de uma escrita. Em adição, para a idealização do filme, podemos trabalhar diretamente com elas: utilizando-as como dispositivo criativo, ao desenharmos os enquadramentos principais ou um *storyboard*<sup>9</sup>. Esse procedimento poderá ser um caminho mais prático, que não faça uso de um documento textual transitório, como um roteiro – que serve apenas como um guia, menos específico que o *storyboard*, para concretizar as imagens filmicas. Por isso, criar a obra através das imagens poderá ser um caminho preferível.

Alguns realizadores, de fato, não utilizam um documento textual para a criação do filme, seja um roteiro seja um argumento. Esse é o caso de Hayao Miyazaki, que, além de umas poucas linhas escritas, prefere conceber suas animações diretamente no imagético. Para o filme *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar* (2008), cujo processo criativo está registrado no documentário *10 Years with Hayao Miyazaki* (2019), o diretor parte de uma simples frase, que é mais ou menos assim: em uma praia, um peixe com cara de humano (Ponyo) é encontrado e resgatado por um garoto (Sosuke) e um passa a gostar do outro. Sem saber a continua-

---

<sup>9</sup> Em um *storyboard* um autor desenha sequencialmente (em pequenos quadros, já no formato de tela pensado para o filme) as passagens principais (situações e imagens) idealizadas para o filme, o que permite uma pré-visualização da história, da narrativa, além de servir de referência para a composição plástica dos planos, das cenas e sequências. Por conta disso, podemos considerar o *storyboard* como um roteiro desenhado.

ção da história, Miyazaki vai dessas poucas linhas escritas, contando com alguns estudos visuais para os personagens, diretamente para o desenho, em que busca a essência da obra através de uma imagem base. Sobre isso, conforme narrado no documentário *10 Years with Hayao Miyazaki*:

Ele [Miyazaki] começa com uma imagem. As animações normalmente começam com um roteiro, mas os filmes de Miyazaki começam com imagens. Esse é o segredo dos *animes* de Miyazaki. Nos painéis de imagens, Miyazaki testa os limites da imaginação em busca do melhor filme. Trabalhar sem *script* dá ao Miyazaki o máximo de liberdade criativa. Os painéis de imagens transmitem o seu gênio imaginativo para o conceito do seu filme. Criar, segundo ele, é como jogar um anzol no seu cérebro.<sup>10</sup>

Para *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar*, depois de várias aquarelas que não satisfizeram, Miyazaki conseguiu chegar a uma que representa um tsunami diferenciado: não é de água, mas um cardume que forma a onda que traz Ponyo (FIGURA 2). Miyazaki afirma que essa imagem é a essência do filme que está buscado (a sua base). Como relata: “a essência desse filme está nessa imagem [...] Finalmente, eu desenhei a imagem que define essa história. Isso desafia a imaginação. Essa é a primeira imagem do nosso filme”.<sup>11</sup>



Figura 2 – *Imagem base de Ponyo*, feito por Hayao Miyazaki  
Fonte: Captura de tela do documentário *10 Years with Hayao Miyazaki*.<sup>12</sup>

Essa imagem-base, então, passa a ser explorada analiticamente e imaginativamente: e uma narrativa começa a ser desenvolvida. Miyazaki engendra as situações que permeiam a imagem, estabelecendo quais ocorrências que anteciparam o tsunami e quais serão as con-

<sup>10</sup> Narração do diretor Kaku Arakawa, no documentário *10 Years with Hayao Miyazaki*, de 2019.

<sup>11</sup> Depoimento de Hayao Miyazaki para Kaku Arakawa, presente no documentário supracitado.

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/ondemand/video/3004569/>. Acesso em: 7 ago. 2020.

sequências advindas dele. Portanto, são os acontecimentos macroscópicos de uma história que são tramados a partir dela. E, nesse sentido, podemos observar que a imagem base, que sintetiza a animação, dá também o tom e o estilo do diretor: depois desse cardume-tsunami, a narrativa toma rumos bastante inusitados e característicos do trabalho de Miyazaki. O que ocorre é que dentro de uma realidade mais verossímil com a do mundo comum passam a ser inseridos elementos mais fantásticos e extraordinários.

No caminho criativo de Miyazaki, outro fato que podemos destacar é que a realidade circundante, igualmente, interfere e molda o seu processo. Essa manifestação da realidade, em *Vidas ao Vento* (2013) – um trabalho mais realista de Miyazaki, que é a cinebiografia de um projetista de aviões –, deu origem à passagem mais trabalhosa da produção, que é a sequência do terremoto de Tóquio de 1923 (outro fragmento relacionado com desastres ambientais). Acontece que, na época que fazia o filme, outro terremoto também atingiu o Japão, deixando vários mortos, o que implicou um cuidado muito maior do diretor na feitura dessa sequência. Ela passou a refletir tanto uma realidade circundante atual quanto uma histórica: havendo, assim, um intuito compositivo de relacionar o presente e o passado. Um dos planos da sequência, que tem menos de quatro segundos, demorou um ano e três meses para ser concluído, e Miyazaki teve um cuidado extremo para dar expressão para todos os figurantes que estivessem nesse plano, assim como nos demais planos que compõem essa sequência. A força dessa sequência, que sobressai no filme, expressa, ainda, a temática dessa animação: que reflete sobre o vento, que sopra um novo tempo, o que, por consequência, demandará uma nova forma de lidar com as mudanças presentes na realidade.

Assim, com essa exemplificação, conseguimos salientar o processo criativo de Miyazaki, que acontece essencialmente na idealização pelas imagens, que fomentam as situações (levando em conta a questão da realidade circundante, exposta acima). Com uma ideia básica de um enredo escrito, em linhas gerais, como a ocorrência principal de uma história, Miyazaki vai criando o filme através dos desenhos: primeiro com estudos conceituais dos personagens e dos planos principais e, posteriormente, com *storyboards*. Nesse processo, prefere encontrar uma imagem que sintetiza um clima, uma estética, uma essência. Essa imagem é como um anzol que Miyazaki lança para capturar as demais ideias para o filme: é como o “pescar ideias” de David Lynch, citado no item anterior. A partir

dessa chave (dessa base), Miyazaki vai conhecendo, aos poucos, as outras imagens, a situação narrada e o próprio filme.

#### 2.4 Premissa, tema e assunto

Durante todo o processo de realização, será possível fazer a pergunta: “**e se...?**”. Essa pergunta, conforme citado por McKee (2006, p. 116), é baseada no notório “se mágico” de Stanislavski, que o empregava como elemento importante para um ator construir um personagem e a sua verdade interior. Porém, em diversos sentidos, essa pergunta pode auxiliar na criação de ideias. Afinal, os três pontos, que vêm junto do “e se?”, são uma ideia. Para o cinema, pode ser uma ferramenta útil de ser empregada em todas as etapas de feitura do filme, fomentando as ideias que virão: desde o início do processo até o final da montagem. Podemos perguntar, por exemplo, “e se” criasse determinada situação para aquele personagem diante de tal finalidade? “E se” realocasse essa passagem da história para outro lugar buscando esse efeito? “E se” fizesse um cenário assim para transmitir aquela sensação? “E se” montasse essa cena antes daquela outra para conseguir uma conexão dessa qualidade?

Enquanto ideia-base para uma história, o “e se...?” pode ser sintetizado da seguinte forma: “**e se**” **nessa ou nessas “condições” houvesse esse ou esses “sujeitos”, “fazendo isso ou aquilo”?** Nesse caso, o “e se” está sendo empregado como uma **premissa**, ou seja, as linhas gerais que descrevem uma ideia (em uma frase). A “condição”, colocada no exemplo, remete ao ambiente, onde existe um espaço e um tempo narrativo. O “sujeito” é o personagem que está inserido na condição em uma determinada perspectiva e sob parâmetros diversos de caracterização e de caráter. O “fazendo isso ou aquilo” é a ação que se desenvolverá ao longo de uma duração, que amarra a condição e o sujeito entre um ponto inicial e final. Assim, notamos que houve a criação de um esboço daquilo que será explorado em termos gerais – ações, personagens e espaço-temporalidades –, que serão, então, trabalhados diante de uma tecitura: uma trama que será elaborada entre o fio principal e os fios agregados. Além disso, caso exista a prerrogativa de esse “e se...?” estar sendo usado com o intuito de refletir um significado profundo – que esteja nas entrelinhas como um conceito global –, essa premissa está sendo regida por um **tema**. E, conjuntamente com a premissa e o tema, poderemos também trabalhar um **assunto**, que é o “sobre o quê?” da obra, ou seja, a abordagem mais geral que dará sustentação para o desenvolvimento, direcionando uma pesquisa.

Esses três termos (premissa, tema e assunto) são comumente utilizados como força motriz para idealizar o filme, seguindo um processo que vai mais do geral para o mais específico. Exemplificando, podemos começar o processo delineando uma premissa, um tema e/ou um assunto, elaborando o restante ao redor. Comumente, basearemos no tema e no assunto para assimilarmos ou negarmos as novas ideias que surjam (vendo se encaixam nas prerrogativas) e utilizaremos a premissa como um primeiro rascunho para criação de uma história.

Considerando que os conceitos de tema, assunto e premissa poderão ser importantes para a criação cinematográfica, principalmente para um filme narrativo clássico, estes serão detalhados um pouco mais a seguir.

**Uma premissa, em linhas gerais, é uma proposição que estabelece as informações essenciais para embasarmos um raciocínio.** Para a elaboração de um filme, poderá ser formulada como uma pergunta que servirá para a criação dos demais elementos, e estes serão encontrados ao longo do processo. Dessa forma, será como o “se mágico” de Stanislavski, algo que fomenta a imaginação: “uma questão aberta: o que aconteceria se...?” (MCKEE, 2006, p. 116). Portanto, a premissa é um questionamento que fomenta as formulações subsequentes. Como exemplo, podemos perguntar: o que aconteceria com um personagem nessa situação? O que aconteceria se houvesse essa ação nesse lugar? Com isso, podemos buscar respostas para esses questionamentos iniciais, utilizados como um embasamento prévio para criar a história.

**O tema já é um elemento pouco objetivo e mais conceitual, sendo o significado expresso pela história e presente nas camadas mais profundas de uma narrativa.** No procedimento particular do filme narrativo clássico, é proposto que o autor, a partir de uma premissa, obtenha um tema, que será utilizado para a escrita de um roteiro. Porém, essa metodologia pode ser uma armadilha, no sentido de favorecer a criação de filmes que funcionam tanto para provar uma espécie de tese, delineada a partir da definição de uma condicionante temática, quanto pressupõe o uso de um documento textual, como um roteiro (onde serão delineados os argumentos conceituais que embasarão a temática). Além disso, o tema pode acabar abolindo determinadas subjetividades de criação, que não funciona como uma fórmula matemática: cujas frases (as sequências) embasaram parágrafos (os atos), trabalhados para transmitir uma noção humana profunda (o tema da história).

Pela definição de Robert McKee, o tema é condicionado pela história, preferindo chamá-lo de ideia governante, justamente pelo fato de o termo acabar sintetizando sua fun-

ção criativa: uma questão mais global, que direciona as escolhas compositivas. A ideia governante seria, então, o significado exposto através de uma sentença, não em uma palavra, organizada ao redor de uma única ideia, que descreve “como e por que a vida passa por mudanças de uma condição de existência no início à outra no final” (MCKEE, 2006, p. 119). Essa sentença expõe uma força de mudança principal que atuou sobre uma condição inicial e final: delineada ao longo da história. A compreensão da ideia governante apareceria, para o espectador, apenas no final do clímax do último ato (ou seja, no desfecho do filme), revelando o significado supremo da história, através das ações que culminaram nele. Isso dará origem à sensação que McKee chama de emoção estética, que é a fusão da ideia com um tipo de epifania, fazendo o espectador apreender uma revelação profunda que foi construída, passo a passo, nas entrelinhas da narrativa.

Um verdadeiro tema não é uma palavra e sim uma sentença – uma sentença clara e coerente que expresse o significado irreduzível da estória. Eu prefiro a frase *Ideia Governante*, pois, como o tema, ela nomeia a raiz de uma estória ou sua ideia central, mas também implica uma função: a *Ideia Governante* molda as escolhas estratégicas do escritor. É ainda outra *Disciplina Criativa* para guiar suas escolhas estéticas em direção ao que é apropriado ou inapropriado em sua estória, em direção ao que expressa sua *Ideia Governante* e pode ser mantido contra o que é irrelevante e tem de ser cortado. (MCKEE, 2006, p. 118)

Sobre a metodologia de McKee para delimitação da ideia governante, um ponto que chama atenção é o fato de que “a estória lhe diz seu significado; você não dita o significado da estória. Você não retira a ação da ideia, e sim a ideia da ação” (MCKEE, 2006, p. 121). Isso significa que a ideia governante só poderá ser apreendida em um momento posterior, quando um autor já acumula determinado material (já tendo engendrado as linhas gerais da história). A partir daí, a sua tarefa seguinte seria a revisão do material que foi escrito/montado, levando em consideração a condicionante temática.

O outro elemento que abordaremos é o **assunto**. Ele é, basicamente, o **“sobre o quê?” da história, ou seja, o recorte utilizado como pano de fundo para a criação**. Contudo, ele também extrapola a história, pois o assunto discorre sobre questões mais gerais, que permeiam sociedades e tempos históricos. Podemos citar como exemplos de assuntos o trabalho escravo, a igualdade de gêneros, o jornalismo no início do século XX, a vida em uma comunidade rural do interior de Minas Gerais. A partir de um desses assuntos, podemos elencar um deles, que será utilizado para a criação e direcionará uma pesquisa para o filme. Por exemplo, se o assunto for sobre a vida em uma comunidade rural do interior de Minas Gerais, podere-

mos pesquisar sobre a organização social desse lugar, seus costumes e festas populares. Inclusive, nesse processo, podemos encontrar, mesmo, a própria ideia para o filme. Muitas obras são criadas nesse procedimento: um assunto que dá uma ideia.

Para clarificar o que foi anteriormente exposto sobre o assunto, daremos um exemplo prático. Será a própria escultura *Linda do Rosário*, de Adriana Varejão, já citada neste texto. Ela afirma:

Para esses trabalhos tridimensionais, que são fragmentos de arquiteturas, parto muitas vezes de fotografias que tiro em canteiros de demolições onde encontro destroços de paredes ainda cobertas de azulejos. Enquanto preparava essa exposição, soube pelos jornais que um prédio desabara no centro do Rio. Era um hotel de encontros cujo nome era Linda do Rosário. O incidente aconteceu na hora do almoço. Sob os escombros, encontraram um casal que estava provavelmente fazendo amor e conhecendo uma pequena morte. De suas ruínas tirei o modelo para essas obras. (VAREJÃO, 2004, n.p.)<sup>13</sup>

É possível observar que a obra foi concebida através de uma pesquisa fotográfica, quando a artista buscava destroços de construção que utilizassem um material bastante característico do seu trabalho: o azulejo. Nesse caso, houve a delimitação de um assunto simbólico, pois, ao utilizar um material construtivo (o azulejo), que perpassa vários momentos da história brasileira, discorre sobre uma ressignificação: a recontextualização do azulejo (em um objeto artístico) funciona para simbolizar essa mesma história brasileira. Desse assunto abrangente, dessa maneira, a artista acaba encontrando um foco para um de seus trabalhos (que faz parte de uma série): o acidente do Hotel Linda de Rosário e os amantes encontrados no meio dos escombros. Então, na lida com um assunto, a artista obteve um recorte que incitou um motivo inspiratório: mesmo que, em um primeiro momento, não estejam delimitados os desdobramentos que efetivamente consolidarão a obra. O que acontece é que ela observou uma espécie de força no recorte encontrado, potencialmente carregado para receber a sua interferência, justamente por dialogar com um assunto de seu interesse, que ronda sua **pesquisa** e lhe é caro.

## 2.5 A pesquisa

O processo criativo transita com indeterminação entre a intuição – imaginação e ponderação das ideias –, e a conexão dos elementos idealizados – o que vem antes guia o que vem depois e eles se encaixam, sendo também revistos mutuamente. Esse jogo consolida a ideia e dá sustentação à obra. Algo válido, nesse caminho, é o artista se alimentar de referên-

<sup>13</sup> Disponível em: <http://www.adrianavarejao.net/br/textos/detalhe/6/varejao-adriana-chambre-dechos-camara-de-ecos-entrevista-com-helene-kelmachter-2004-in-adriana-varejao-chambre-dechos-camara-de-ecos-fondation-cartier-pour-lart-contemporain-actes-sud-2005>. Acesso em: 12 ago. 2021.



cias e de vivências, que, uma hora ou outra, poderão ajudar na criação. Alimentar-se de **referências** e de **vivências** é uma forma de pesquisa que dá conhecimento diverso, mesmo que seja de coisas afins e não exatamente aquilo que será utilizado na obra. Nesse trajeto, o autor estabelece contato com os elementos do mundo – sejam os lidos, ouvidos, vistos ou vividos –, de onde surgem experiências, das mais sutis até as mais intensas. Assim, a pesquisa é como um auxiliar para a inspiração, quebrando bloqueios criativos e ajudando na elaboração de novas ideias, gerando também envolvimento com uma que já foi delimitada. **Pela pesquisa, é possível encontrar questões para se abordar, tanto como uma ideia-base quanto para as componentes que a integram.** Também, direciona uma maneira de articular algo previamente confabulado, já que podemos comparar a ideia com outras obras que tenham alguma analogia com a nossa. Em suma, a pesquisa fomenta e alimenta a criação.

Nesse sentido, é proposta uma análise que coloca dois tipos de **pesquisa: a por referências** e a **por vivências**. Ambas proporcionam um acúmulo de conhecimento sobre os mais diversos assuntos, gerando, por consequência, um envolvimento maior com a ideia, que vai crescendo. É a partir dessa análise que serão feitas algumas considerações.

A **pesquisa por referência** é a mais convencional, relacionada com a busca por obras análogas à ideia, podendo acontecer através de materiais textuais, imagéticos, sonoros e cênicos, além de eventuais entrevistas de campo. A textual pode acontecer a partir de uma pesquisa literária, em publicações científicas e jornalísticas. Já a imagética é a busca por fotografias, pinturas, ilustrações, desenhos e instalações. A sonora é a pesquisa musical, em programas de rádio e em *podcasts*. A cênica é o próprio cinema, os programas de TV, séries, performances, peças de teatro e *games*. Por fim, a entrevista de campo é a ida aos locais e/ou estabelecimentos de diálogos com pessoas e lugares que estejam, de alguma forma, conectados com a ideia. Assim, o autor poderá adquirir um conhecimento vasto e diverso que incitará a criatividade e poderá servir para o filme. Além disso, a pesquisa por referências é aquela mais indicada para manuais de roteiro, conforme Syd Field coloca:

Fazendo pesquisa – seja em fontes escritas como livros, revistas e jornais, ou através de entrevistas pessoais – você adquire informação. A informação que você coleta permite-lhe operar numa posição de escolha e responsabilidade. Você pode escolher usar parte, tudo ou nada do material que recolheu; a escolha é sua, ditada pelos termos da história. (FIELD, 2001, p. 22)

Somada à pesquisa por referências, é possível apontar a **pesquisa por vivências**, que pode ser dividida em busca por **experiência** e na **memória**. A busca por experiência é o pro-

curar, o ir e o viver no mundo situações que estejam, de alguma forma, conectadas com a ideia (antes ou depois de ela aparecer). A própria entrevista de campo, enquanto ida aos locais que incitam a ideia, é um exemplo dessa pesquisa. Nesses lugares o autor relacionará com a realidade, que será transformada em filme: vivendo, vendo, ouvindo e sentindo as relações que permeiam determinada espacialidade, os modos e os fazeres, as pessoas, o seu cotidiano, a forma de falar e de agir. Já a pesquisa na memória está relacionada com experiências que foram outrora vividas pelo autor e que servem, de alguma maneira (seja para mais seja para menos), para dar vida aos personagens, às espacialidades, às situações e às imagens que estarão integradas e/ou ao próprio filme. Portanto, está atrelada a uma busca mental.

O conhecimento adquirido com a pesquisa por referências e por vivências favorece o envolvimento com o material que vem sendo trabalhado e dá “ideias, sensibilidade para as pessoas, situações e locais” e permite “que você adquira um grau de confiança” (FIELD, 2001, p. 24), proporcionando maior embasamento para criar as situações e as imagens, os personagens e as espacialidades do filme. Além disso, é possível conectar os materiais textuais, imagéticos, sonoros, cênicos e de entrevistas de campo acumulados com aquilo que foi vivenciado pela busca por experiências e na memória para juntar tudo em uma ideia original. Ou podemos pegar parte do conhecimento adquirido entre um e outro para elaborar algo novo. Assim, essas pesquisas favorecerão o acúmulo de conhecimento e de envolvimento com a ideia, proporcionando um embasamento conceitual, técnico e artístico, ajudando na criação do filme e de seus elementos, além de contribuir para a confabulação de novos. No mais, o envolvimento com a ideia é fruto desse acúmulo de informações, quando esse conhecimento adquirido é sintetizado, combinado, fundido com uma ideia anterior, para a criação de uma ideia posterior, agregando novas camadas. Tudo isso fomenta e alimenta a inspiração, pois a pesquisa “é carne para alimentar as bestas da imaginação e da invenção” (MCKEE, 2006, p. 82).

### 3. O PERSONAGEM FICCIONAL

“No retrato que me faço  
 – traço a traço –  
 Às vezes me pinto nuvem,  
 Às vezes me pinto árvore...” (Mario Quintana)

A quimera é uma criatura mítica, oriunda da combinação fantástica de um ou de mais seres, sejam somente animais ou com partes humanas, cuja principal característica é o hibridismo: ou seja, ela é um ser imaginário que provém da junção de fragmentos de seres. Por conta disso, o conceito da quimera, como composição, agrupamento de dois ou de mais organismos, acabou sendo empregado na genética, cujo fenômeno é denominado como *quimerismo genético*. Nesse sentido, já sem qualquer relação com a fantasia, é o nome que se dá para uma alteração rara, quando é verificada a presença de população de duas ou mais células geneticamente distintas em um mesmo organismo vivo. Em resumo, no *quimerismo*, há a ocorrência de um animal qualquer, ou mesmo um humano, apresentar células de dois (ou mais) indivíduos: dele e de um irmão que foi agregado durante o processo de formação, na gestação. Um filho desse organismo, ao ser submetido a um teste, poderá ser, estranhamente, filho do irmão quimérico e não dele próprio. Dessa forma, verificamos a manifestação do conceito da quimera na realidade, e, tanto para a mitologia quanto para a alteração genética, teremos um ser composto, fragmentário, fruto do agrupamento de indivíduos distintos em um único, **que deixa de ser, em essência, um para ser múltiplo.**

A explanação anterior foi utilizada para entendermos, em analogia, o conceito do **personagem ficcional**, que é, justamente, como uma quimera: **produto da junção de seres, que são pegos de um lugar ou de outro, incorporados por um ou outro.** Aliás, todo personagem, encarnado em um ator, já é, em si, fruto de uma mistura desse tipo. E poderemos dizer o mesmo de um autor, que cria um personagem ficcional. Como salienta Pier Paolo Pasolini (1982, p. 145): “Não tenho a possibilidade de citar casos de desaparecimento total de um autor no interior de uma personagem [...] sendo toda a história narrada através da personagem, numa interiorização absoluta do sistema de alusões do autor”. Para complementar, diremos que, dentro desse personagem, haverá outras camadas, advindas nem só de um autor e de um ator. Farão parte dele aqueles muitos seres, que, de uma maneira ou de outra, para mais ou

para menos, lhe emprestaram uma sutileza: como um gesto ou uma aparência, por exemplo. Em síntese, podemos afirmar que um personagem é sempre montado. Para explicar esse ponto, trazemos esse termo no seu sentido mais amplo: “montado” como **composição de partes, que são juntadas e dão origem a um todo**. Um personagem é criado, justamente, nesse gesto. No caso do autor, veremos que ele combina uma multiplicidade, juntando partes inventadas a partir da sua imaginação, e outras assimiladas, através de uma observação do real. Teremos, assim, o nascimento de um personagem ficcional que será fruto dessa composição montada (ou quimérica), que, conforme frisamos, **junta partes mais ou menos assimiladas da realidade, com outras mais ou menos inventadas a partir da realidade**. Apesar de entendermos menos do papel do ator nesse processo, diríamos que um procedimento parecido deve ocorrer ao incorporar um personagem.

Precisamos falar que o nosso estudo estará focado, principalmente, no papel do autor na criação de um personagem. O autor será aquele que criou um delineamento das suas características, um “desenho”. No caso do filme, ele poderá ser um roteirista ou um diretor, que estabelece uma delimitação inicial, que servirá de base para um ator, ou para um animador, dar a efetiva vida ao ser ficcional. Com essa pequena explicação, podemos pontuar algumas premissas que se referem aos graus de invenção ou de assimilação da realidade, na criação do personagem: elas serão importantes, pois, junto delas, consolidaremos o eixo principal deste subcapítulo. Uma primeira premissa é que os personagens sempre surgirão de alguma forma de pesquisa ou de uma memória ou de uma observação, e que, concomitantemente, haverá os níveis de assimilação ou de invenção a partir da realidade. Então, a segunda premissa é o que o personagem ficcional poderá ser completamente inventado: nesse caso, a sua criação não contemplará o emprego de referências do real, utilizadas conscientemente por um autor. Daí, indo para uma terceira premissa, há o caso de o ente ficcional ser baseado em assimilações, moderadas ou intensas, a partir da realidade e diante de graus de referências tomadas dessa realidade. Diremos que uma assimilação moderada é quando a pesquisa, a memória ou a observação servem apenas de gatilho para a criação do ser ficcional. Já uma assimilação intensa seria o caso de ele ser totalmente baseado em pessoas (ou seres da realidade) ou mesmo em outros personagens. Dentro desse amplo espectro, do inventado e do assimilado, todavia, não é possível afirmar que exista um grau de pureza, pois os personagens poderão ser mais ou menos assimilados ou inventados a partir da realidade, mas nunca em um estado pleno. Sem-

pre existirão determinados níveis de assimilação de referências e de criações sobrepostas. O que variará, isso sim, são as tonalidades da assimilação e o quanto foram condicionantes conscientes utilizadas pelo autor. Como afirma Antônio Candido: o personagem “oscila entre dois polos ideais: ou é uma transposição fiel de modelos, ou é uma invenção totalmente imaginária. São esses os dois limites da criação” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 70). Veremos mais considerações a respeito ao longo deste subcapítulo.

Lembremos, em paralelo, que pessoa e personagem, apesar de óbvio, nunca deverão ser confundidos. Aquilo que faz um personagem “é sempre limitado se os compararmos com o máximo de traços humanos que pululam, a cada instante, no modo-de-ser das pessoas” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 60). Por essa razão, o aspecto de realidade do personagem não vai além de uma aparência. Para o ser ficcional, diferentemente das pessoas, a “sua profundidade é um universo cujos dados estão todos à mostra, foram preestabelecidos pelo seu criador, que os selecionou e limitou em busca de lógica” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 59). Esse fato, contudo, não impede a possibilidade de pegarmos alguns atributos das pessoas, seja de maneira completa ou parcial, para utilizá-los na “composição quimérica”: isso poderá amplificar, inclusive, a verossimilhança do personagem com uma pessoa. Já em outros casos, podemos distorcer os atributos das pessoas, para, em contraponto, amplificarmos a distância entre os dois, trazendo a inverossimilhança. Nessa relação, haverá um diálogo entre uma necessidade compositiva e uma reprodução mais ou menos verossimilhante, se comparada ao mundo comum. Por verossimilhança chamamos a característica de uma arte de abarcar determinado nível de ilusão, o que dará ao receptor uma aparência de real. Ou seja, os elementos inseridos no objeto artístico, como os personagens, traçam similaridades mais claras com o mundo comum.

É a partir dessa dicotomia, entre obra e realidade, **verossimilhança e necessidade**, que Aristóteles desenvolve o seu conceito da *mimesis*. Salientamos que a *mimesis* vai além de uma definição mais simplista, de imitação da realidade, para contemplar a invenção. O que acontece é que um autor não somente pega elementos do real, que são trazidos pela óptica da pura reprodução, pois, ao mesmo tempo, ele cria, inventando novas qualidades em função da obra que elabora e diante de um intento compositivo (capaz de frutificar estímulos estéticos, conceituais e/ou narrativos, por exemplo). Dessa maneira, um personagem será proposto para um contexto, exercendo uma função estrutural nesse contexto: ele faz parte da regra compositiva da obra, da sua necessidade. Em suma, a natureza do personagem, sua função estrutural e

sua inserção no cosmo ficcional, que está imerso, estarão imbricados. Em decorrência dessas questões, o personagem ficcional é também um projeto, o que implica uma exploração criativa da realidade e não a reprodução integral dela. Às vezes, a necessidade poderá ser a de não quebrar o pacto ilusório, e o personagem poderá ser mais verossimilhante às pessoas. Em outras vezes, teremos a necessidade de mostrá-lo como um personagem, quebrando o pacto supracitado. Precisamos estabelecer, portanto, sempre “uma linha de coerência fixada [...], delimitando a curva da sua existência e a natureza do seu modo-de-ser” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 59). Diante do exposto, a criação do personagem contempla, aos moldes da *mimesis*, tanto uma necessidade, para exercer uma função na obra, quanto um grau de reprodução, ao traçar verossimilhança ou inverossimilhança com o mundo comum. Nesse procedimento, como na *mimesis*, há tanto um gesto imaginativo quanto um imitativo. Como Aristóteles afirma: “a função do poeta não é contar o que aconteceu, mas aquilo que poderia acontecer, o que é possível, de acordo com o princípio da **verossimilhança e da necessidade**” (ARISTÓTELES, 2015, p. 54, grifo nosso). Dessa forma, fica evidenciado

[...] o destaque dado por Aristóteles ao trabalho de seleção efetuado pelo poeta diante da realidade e aos modos que encontra de entrelaçar possibilidade, verossimilhança e necessidade. Portanto, **não cabe à narrativa poética reproduzir o que existe, mas compor as suas possibilidades**. Assim sendo, parece razoável estender essas concepções ao conceito de **personagem: ente composto** pelo poeta a partir de uma seleção do que a realidade lhe oferece, cuja natureza e unidade só podem ser conseguidas a partir dos recursos utilizados para a criação. (BRAIT, 1985, p. 31, grifo nosso)

Com essa definição da *mimesis*, de o personagem ficcional ser um ente composto a partir do que a realidade oferece e em razão de uma intenção ou necessidade, é possível voltar para a dicotomia de ele transitar entre a assimilação (imitação) e a invenção (necessidade). Conforme salientado, isso nunca ocorrerá em estado pleno, pois o “personagem é um ente reproduzido ou um ente inventado. Os casos variam muito, e as duas alternativas nunca existem em estado de pureza” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 66). **O personagem está situado, acreditamos, nos entres: nem totalmente assimilado nem completamente inventado**. Para o primeiro caso, do mais assimilado, a própria manipulação, feita pelo autor, já é um ato de transformar: inseri-lo em um contexto ficcional, em si, já contempla o segundo caso, o da invenção. Pensemos, então, em um exemplo: digamos que o nosso intuito será fazer uma biografia sobre uma personalidade histórica – a personalidade será o nosso protagonista (o nosso personagem principal). Nesse caso, apesar de sermos obrigados a trazer características reco-

nhecíveis e verossímeis da personalidade, para ela poder ser reconhecida no nosso personagem, ainda assim, haveria a necessidade de uma confabulação: seríamos obrigados a delinear a em uma coesão narrativa, selecionando partes de sua vida, por exemplo. Além disso, poderíamos distorcer algumas das características da personalidade. Nesse caso, poderíamos até, quem sabe, acentuar um pouco o seu gênio e o grau dramático das situações nas quais está imersa (se comparado com as reais, realmente vividas). Com isso exposto, no mais, sempre há a necessidade de compormos. Portanto, inevitavelmente, teríamos que selecionar e agrupar determinadas características da personalidade histórica, que exploraríamos na obra, e outras que deixaríamos de lado. Dessa forma, um filme, um livro ou qualquer outra arte jamais poderia recobrir a complexidade de uma vida, de uma pessoa. É possível trazer apenas um pedaço para expressar essa vida: e isso é tudo. Ao escolhermos um pedaço, necessariamente, já estamos compondo, precisando decidir entre maior ou menor verossimilhança, de acordo com a necessidade da obra. Ou seja, escolhemos o quanto nosso personagem será “idêntico” à personalidade (verossimilhante) e quanto essa reprodução de identidade poderá ser desvirtuada à luz do nosso intuito compositivo (necessidade). De fato, nessa obra de exemplo, estaríamos, no máximo, simulando a personalidade. O nosso personagem seria o seu simulacro, o elemento responsável por simular a pessoa. Diante dessa exposição, podemos delinear um fato: que em geral não imitamos a realidade, o que fazemos é utilizar mais ou menos de referências do mundo comum, pois criar já é inventar. Nesse processo, sim, é possível basearmos em uma pessoa e, a partir dela, agregarmos camadas de inventividade e de imaginação. Nosso personagem seria, então, como uma “fotografia”. Em outros casos, nosso personagem pode surgir de lugares obscuros da nossa memória e não saberíamos de onde veio. Ele seria, assim, como uma “pintura abstrata”. É nessa divagação que conseguimos ver os dois polos: da máxima invenção, através do real, e da máxima assimilação, a partir do real. Para nós, o real é um dado inerente: esteja ele mais ou menos sedimentado no nosso processo criativo. Estar mais ou menos sedimentado quer dizer aplicar as referências, da realidade, de modo mais ou menos conscientemente, pois é do real que parte qualquer criação. Nesse ínterim, como lembra Antonio Candido: o “princípio que rege o aproveitamento do real é o da modificação, seja por acréscimo, seja por deformação de pequenas sementes sugestivas” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 66-67).

Em adição, o personagem ficcional inventado também não é completamente inventado. As assimilações da realidade sempre ocorrerão, mesmo que elas tenham acontecido de modo inconsciente. Sempre é necessário trazer uma ou outra característica reconhecível para o personagem: é aí que a assimilação do real acontece. Traços de pessoas são pegos, como um jeito de falar ou de agir, uma aparência física ou um tipo de personalidade, por exemplo. Uma hora ou outra, o autor observou, no mundo comum, tais traços, que foram sedimentando na sua memória, até que servissem para a criação do ser ficcional. Assim, esse autor poderia nem saber direito de onde veio: o físico de um, o jeito de falar de outro, um trejeito de um terceiro. Além disso, para a criação dos personagens, é de valia lembrarmos que sempre aplicaremos atributos humanos: as obras de arte são feitas por e para humanos. Abarcar essa humanidade já é, de certo modo, assimilar uma realidade.

Diríamos que assim trouxemos os extremos. De um lado, um personagem que é completamente baseado em uma ou mais pessoas, de outro, aquele que é completamente inventado. Dessa maneira, abordamos essa definição de suma importância para a categorização do personagem ficcional: **ser que transita nos entres da assimilação e da invenção, ora tendendo mais para um lado ora para outro**. Dentro desse amplo recorte, algo não menos relevante é que os entres da invenção e da reprodução acontecem através de camadas: como as partes humanas e de animais que podem compor uma quimera. Deixamos o personagem com mais ou menos camadas reproduzidas, combinadas com as mais ou menos camadas inventadas. E é nesse gesto que delineamos o quanto um personagem é mais ou menos reconhecível para o espectador se comparado com pessoas ou seres do mundo comum. O **personagem mais reconhecível** será aquele que traçará paralelismo com características que podem ser mais facilmente transpostas para associações mais diretas e observáveis na realidade: eles parecerão mais ou menos com pessoas, animais, objetos que conhecemos ou que vimos em algum lugar, seja parcialmente ou integralmente. Já o **personagem menos reconhecível** é tanto aquele que não remete a nenhum ser conhecido quanto o que apresenta menos características humanas distinguíveis e claras: nesse caso, geralmente, pouco humanizado ou antropomorfizado. Esse é o caso mais comum em obras filmicas que recorram aos personagens menos convencionais, o que pode transitar desde objetos ou elementos da paisagem até formas plásticas, usadas em obras mais experimentais. Lembremos que um ser ou um objeto podem desempenhar o papel de personagem: basta que o tomemos como foco narrativo no filme.



Propomos, então, a partir da questão da assimilação e da invenção, uma categorização diante dos possíveis níveis *miméticos* entre o real e o ser ficcional. Eles estão agrupados em três eixos principais, que são os **personagens referenciais, fragmentários e inventados**. Vale salientar que encontraremos a característica mais intrínseca do personagem na categoria fragmentária – que está, justamente, entre a assimilação e a invenção – e que, no mais, fazemos os três enquadramentos para termos categorias de análise.

**Personagens referenciais são os que foram mais baseados em pessoas reais**, como ocorrem nas biografias. Eles poderão surgir da combinação de uma ou mais pessoas, sejam inspirados no próprio autor, em terceiros e/ou em outros personagens. As referências, que servem de base para a criação desse ser, provirão da observação, da memória, da vivência direta, da pesquisa de campo ou de referências – sejam textuais, imagéticas, cênicas ou sonoras (existentes nas artes e na cultura em geral). Além disso, é possível subdividi-los naqueles criados a partir de uma única referência; entre duas ou mais referências; com uma predominante ou nenhuma predominante; e o elaborado a partir de uma referência mais ou menos reconhecível para os espectadores em geral.

**Personagens fragmentários são aqueles concebidos a partir de uma assimilação provinda da realidade, mesclada com camadas mais claras de invenção**. Nesse caso, as considerações feitas para os personagens referenciais, para a parte que é assimilada do mundo comum, serão idênticas. Porém, aqui, há uma postura de maior liberdade compositiva, pois é empregada uma desconstrução das próprias referências, que acabam virando atributos da parte inventada. Esse é o personagem mais típico, situado entre os dois polos, e que recorre, de acordo com níveis de assimilação, tanto para referência quanto para invenção. Acreditamos que a essência do ser ficcional está situada mais aqui do que nas outras duas categorias. Vemos nela a ação de pegar pedaços – de algo que veio da memória, misturado com uma observação do mundo e com uma pesquisa –, que, juntos, darão o ser ficcional. Ele surgirá, exatamente, como uma quimera, que nascerá desse agrupamento de fragmentos: com partes mais inventadas ou mais assimiladas. Contudo, o personagem fragmentário é muito menos reconhecível do que o referencial: eventualmente, um ou outro espectador, além do autor, notará as pessoas utilizadas como modelo para a parte assimilada.

**Personagens inventados ocorrem quando não foi tomada nenhuma assimilação consciente do real**, apesar de ela sempre existir. Nesse caso, é possível conjecturar que as re-

ferências foram destiladas no subconsciente e afloraram no consciente do autor, que pegou atributos da sua memória, da sua vivência e de referências – cênicas, imagéticas, sonoras e textuais –, em um processo que se deu de maneira mais livre, sem precisar recorrer, diretamente, à pesquisa e à observação de campo. Junto disso, o autor acabou inventando o perfil psicológico e físico do personagem, além da sua inserção no universo ficcional. Em complemento, como lembra Antonio Candido (2002, p. 66): “o grande arsenal do romancista [como o do cineasta] é a memória, de onde extrai os elementos da invenção, e isto confere acentuada ambiguidade às personagens, pois elas não correspondem a pessoas vivas, mas nascem delas”.

Os casos acima expostos resultam da memória, da vivência, da observação, da pesquisa por referências e da imaginação lógica. Esses quesitos são levados em conta e utilizados como material para a composição e a concepção do personagem, influenciando a sua criação e reverberando diante das decisões tomadas para o seu delineamento. Pontuamos, nesse contexto, que haverá dois patamares principais para a elaboração do personagem: **o perfil físico e o perfil psicológico**. Ambos são termos autoexplicativos, mas vamos detalhá-los. O perfil físico é a caracterização do ser ficcional, a sua representação externa, a sua estrutura visual e a sua aparência. Pelo perfil físico denotamos a verossimilhança, ou inverossimilhança, dele com as pessoas, ou seres do mundo comum. Ao utilizarmos um determinado traço – um *design* para sua caracterização –, podemos o deixar, por exemplo, parecido fisicamente com a personalidade histórica que citamos acima. Concomitantemente, temos o perfil psicológico, que é o caráter do personagem, sua representação interna, a identidade que será consolidada de acordo com a suas ações nas situações da obra. Portanto, quando um personagem age, ele pode, em conjunto, explicitar seus traços psicológicos: os conflitos que o afligem e que estão em camadas mais submersas, abaixo do físico, dadas de acordo com a sua progressão na narrativa. Lembremos que, para determinados projetos e autores, os perfis físico e psicológico serão utilizados funcionalmente na obra, trazendo sentidos e sensações buscados.

Vamos, com isso, dar um exemplo: pensemos em uma obra mais simples, feita a partir do conflito de um protagonista (o personagem principal) e um antagonista (personagem que se opõe ao principal). Pelo perfil físico e psicológico do antagonista, poderíamos delinear suas características vilanescas, enquanto que para o protagonista abarcamos uma empatia. Quem sabe, para o físico do antagonista, buscaríamos traços mais pontiagudos e angulares: “espinhosos”. No psicológico, poderíamos trabalhar certa astúcia e presença ardisosa, que utilizasse

para enganar os demais personagens. Em contraponto, buscaríamos um protagonista com traços físicos mais suaves, menos angulares e pontiagudos. Para o psicológico, traríamos certa bondade e alteridade empática para com os demais seres do cosmo ficcional. Dessa forma, trouxemos apenas conjecturas simplistas para a criação de dois personagens, mas que, de fato, estão presentes em muitas obras que exploram o conflito do “bandido” com o “mocinho”. Aliás, como na exemplificação, vemos em alguns filmes o antagonista e o protagonista como os dois polos opostos citados: um com traços agudos, o outro com suaves, um ardiloso e o outro empático. Podemos notar, ademais, que, tanto para o perfil físico como para o psicológico, poderemos empregar as categorizações citadas: dos personagens referenciais, fragmentários e inventados, seja integralmente ou parcialmente. Às vezes, para um mesmo ser ficcional, podemos buscar o físico de alguma pessoa (talvez de um ator conhecido), e, paralelamente, inventarmos o psicológico – ou seja, sem trazer uma referência conscientemente empregada. Em outras vezes, podemos pesquisar acerca de uma personalidade histórica, sobre a qual faremos uma biografia para deixar o personagem parecido, em termos físicos e psicológicos, com a pessoa que existiu.

Para complementar, como dito por Robert McKee:

[...] como Dr. Frankenstein, nós construímos personagens a partir de partes encontradas. Um escritor pega a mente analítica de sua irmã e junta-a com o humor sagaz de um amigo, adiciona a crueldade astuta de um gato e a persistência cega do Rei Lear. Emprestamos pequenas porções de humanidade, pedaços crus de imaginação e observação de qualquer lugar que você possa ter achado, os montamos em dimensões de contradição, e então fazemos as criaturas que podemos chamar de personagens. (MCKEE, 2006, p. 361)

Agora, vamos entrar nos depoimentos de alguns escritores que relatam para Beth Brait, no livro *A Personagem* (1985), o processo criativo que utilizam na elaboração dos personagens. Um raciocínio similar poderá ser aplicado para “desenhar” os seres ficcionais no cinema, e, a partir dos depoimentos, podemos traçar paralelos com os personagens referenciais, fragmentários e inventados.

Começamos pela escritora brasileira Lya Luft, que relata criar os seres ficcionais por um diálogo estabelecido entre consciente e inconsciente. Mais especificamente, afirma que, no seu processo, monta vários “pedaços” de pessoas, que vão aparecendo, que seleciona e combina com camadas de invenção. Dessa forma, seus personagens estão mais bem-enquadrados na categoria dos fragmentários. Conforme descreve:

Pedacinhos de gente, de humanidade. Acredito no que se chama “inconsciente coletivo”, e dele vem boa parte da matéria de minhas personagens.

Muito delas me foi dado por vivência pessoal: coisas que vi, ouvi, li, sonhei, percebi de passagem na rua, no supermercado. Coisas que imaginei vagamente.

Tudo isso se deposita no fundo de nossa mente como uma espécie de sedimento de fundo de rio. No tempo em que nos dispomos a escrever, na asa do que se chama “inspiração”, e que nunca brota por acaso, do nada, presente do céu, acontece que por alguma razão remexe-se nessa lama, nessa areia do fundo. Emergem, então, inteiras ou fragmentadas, em geral bem fragmentadas, essas lembranças de experiências, minhas ou alheias: nariz de um, orelha de outro, sofrimento de um terceiro, alegria de um quarto. Tudo em caquinhos, pedacinhos. O ficcionista vai então formando um painel de mosaico, com esses pedacinhos de gente, de humanidade. (LUFT *apud* BRAIT, 1985, p. 80-81)

Para outros autores, os personagens, igualmente, vão sendo montados por pedaços: só que, esses, menos inventados e mais baseados em referências. Como no processo de Luft, eles também serão fragmentários, só que concebidos diante de uma óptica menos imaginativa que a dela. É como acontece na experiência do roteirista Doc Comparato, ao afirmar que a elaboração do personagem parte mais de um gesto observacional. Como salienta no seu livro *Da Criação ao Roteiro* (1995): “Olho para uma pessoa, ou vejo uma personagem ou leio-a, e imediatamente pergunto a mim mesmo: Como é essa pessoa? Como faz para resolver o conflito de viver? Procuo detalhes. Por que tem aquele tique? Porque usa aqueles sapatos?” (COMPARATO, 1995, p. 79). Tentando decifrar pessoas, Comparato vai acumulando material para a criação do ser ficcional. Ele acrescenta que: “com esses fragmentos, vou montando um ser; recortando, recolhendo e colando daqui e dali” (COMPARATO *apud* BRAIT, 1985, p. 73).

Outro caso é do personagem ficcional que surge da reminiscência, intimamente ligada à memória do autor, seja de pessoas reais conhecidas de outro tempo ou de circunstâncias vividas. Esses seres, assim, são mais referenciais (aos moldes do que delimitamos). Conforme relata o escritor baiano Antônio Torres: “o personagem surge com uma lembrança, um fato, qualquer coisa que me toca, no presente, em relação a qualquer coisa que me tocou, profundamente, no passado” (TORRES *apud* BRAIT, 1985, p. 71). Em outros casos, podem aparecer da observação direta da realidade, sendo ainda mais referenciais. Esse é o processo de outro escritor, o Domingos Peilegrini. Ele relata: “observo as pessoas interessantes – ou seja, as que me interessam vivamente por repulsa, atração ou qualquer envolvimento. Para criar ficção, aliás, não basta observar só as pessoas, mas ser observador de tudo” (PEILEGRINI *apud* BRAIT, 1985, p. 73). Já para Ignácio de Loyola Brandão, a observação da realidade, do relato

anterior, é somada ao patamar autorreferencial. Dessa maneira, os personagens podem ser totalmente assimilados de si ou das pessoas que o rodeiam:

Vêm de mim. Sou eu mesmo, uns quarenta por cento. Tem vez que é bem mais: sessenta, setenta, cem por cento. Depende da piração. Mas a maior parte das vezes vêm de tudo que me rodeia, das pessoas que estão à minha volta. De gente que vi, observei, convivi, entrevistei, amei. (BRANDÃO *apud* BRAIT, 1985, p. 75)

O personagem também pode surgir de um gesto de alteridade: e, daí, poderão ser tanto referenciais quanto fragmentários e inventados. Como Lygia Fagundes Telles afirma: “o leitor gosta e aceita um livro na medida em que se transporta, em que se encontra no livro. Como eu também me identifico, me apaixono muito pelos meus personagens” (TELLES *apud* BRAIT, 1985, p. 81). Ou, em um patamar oposto ao da alteridade, existem aqueles que o criam a partir de ânsia pessoal, seja para viver situações que não viveu, ser quem não é, ou para um autocohecimento. Assim acontece com a escritora pernambucana Marilene Felinto, ao dizer que: “um personagem é tudo o que, em você, eu amo porque não posso ser; tudo o que, de você, eu gostaria de ter, tudo o que, em você, eu odeio porque não posso ser, ou porque sou e você me faz ver” (FELINTO *apud* BRAIT, 1985, p. 84).

Além desses casos, dá para observar os que afirmam, como Moacyr Scliar, que são totalmente inventados, puramente da imaginação, porque eles são feitos para viver as situações. Assim, relata:

[...] os personagens de ficção vêm da imaginação do escritor. Não é a capacidade de bem retratar que faz um escritor de ficção, mas sim a capacidade de imaginar personagens e de criar situações. Personagens e situações é que servem de suporte para tudo o mais, inclusive para as ideias que o escritor eventualmente vincula e que, não fossem os personagens e as situações, transformariam sua obra em ensaio ou reportagem. (SCLIAR *apud* BRAIT, 1985, p. 84-85)

Conforme observado, temos procedimentos variados que são empregados por cada um dos escritores citados para a criação de um personagem. Esses depoimentos servem para ilustrar algumas possibilidades, dando para notar diferentes metodologias. No mais, vimos, dentro das abordagens, os seres ficcionais mais referenciais no caso de Domingos Peilegrini e Ignácio de Loyola Brandão; os fragmentários para Lya Luft e Doc Comparato; e os mais inventados para Moacyr Scliar.

Como último exemplo, é possível lembrar o Aleijadinho, o lendário artista mineiro. Há quem diga que nas esculturas empregava traços de pessoas conhecidas da sociedade da época. O intuito, possivelmente, era trazer uma nova camada para esses personagens, pois, quando os

espectadores reconheciam essas mesmas pessoas, poderiam, também, atribuir um **caráter (perfil psicológico)** para a figura esculpida: assim, **uma forma de ser e de agir**. De certo modo, isso propiciava uma vida para além da escultura, consolidada, justamente, pela **caracterização (perfil físico)** verossímil às pessoas conhecidas pela sociedade da época.

### 3.1 Um delineamento para o personagem

Vimos a possibilidade de criarmos seres ficcionais mais ou menos assimilados ou inventados a partir da realidade. Aqui, pensaremos sobre arcabouços para delinear o personagem através de algumas categorizações. Essas não precisarão ser empregadas como regras rígidas, mas como ingredientes potenciais. Portanto, tratamos mais de uma reflexão que de um método. Para começar, salientamos que o delineamento de um personagem:

[...] não depende apenas, nem sobretudo, da relação de origem com a vida, com modelos propostos pela observação, interior ou exterior, direta ou indireta, presente ou passada. Depende, antes do mais, da função que exerce na estrutura [...], de modo a concluirmos que é mais um problema de organização interna que de equivalência à realidade exterior. (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 75)

Para delinear um personagem, dentro da estrutura da obra e em função de nosso intuito compositivo, contaremos com os atributos já citados: **a caracterização – o perfil físico: os patamares externos, a aparência e o visual –, e o caráter – o perfil psicológico: os quesitos internos conscientes e inconscientes, o “espírito”, o modo de ser e de agir**. Ambos, atributos físicos e psicológicos, quando analisados e ponderados, poderão consolidar um “eu” dos seres e os papéis que desenvolverão no contexto narrativo: tanto para um único como entre eles. Como exemplificamos no subcapítulo anterior, conseguimos contrastar dois personagens a partir desses atributos: um protagonista e um antagonista. Porém, igualmente, conseguiríamos aplicar esse contraste em um mesmo personagem. Assim, em um modelo simplista, teríamos: um ser “feio” (físico) “bondoso” (psicológico), ou um “bonito” (físico) “maldoso” (psicológico). Nada mais simplista, devemos concordar, mas serve para demonstrar que, ao trazermos atributos de caráter e de caracterização, delineamos um personagem física e psicologicamente. De um lado, a caracterização é facilmente identificável (para uma arte imagética, como o cinema), pois ela estará estampada nos traços físicos empregados. Por outro lado, o caráter será apreendido a partir da progressão narrativa, já que precisaremos observar ações do personagem, dentro das situações da obra, para conhecer uma psicologia. Em adição, no-

tamos que será através de um modo de agir que geralmente um ser (da realidade ou da ficção) demonstra um verdadeiro “eu”. Vamos explicar esse ponto: como no mundo comum, também conhecemos o caráter das pessoas quando convivemos mais com elas e vemos as suas ações. Para a obra narrativa, essa mesma premissa é mantida. Ao “convivermos” mais com um personagem, durante o curso temporal do filme, igualmente, conheceremos melhor o seu caráter. Nesse “eu” interno estará a sua essência, uma consciência e inconsciência, que moldará as suas ações e os seus temperamentos.

Quando falamos de um patamar interno, estaremos falando de uma subjetividade, que não é dada (ao espectador) de imediato: como dito, dependerá das ações do personagem ao longo da obra. Em contraposição, para o autor, o psicológico poderá ser um dos principais guias para inserir o ser ficcional na narrativa e para moldar uma trama. Dessa maneira, esse autor ponderará as ações do personagem de acordo com um perfil psicológico, pensando qual eventual reação teria em determinada situação. Sobre isso, existem algumas ferramentas utilizadas para criar uma psicologia. Citaremos, especificamente, duas dessas ferramentas, que são: a **teoria dos temperamentos** e a *Janela de Johari* (1955).

Começamos falando da teoria dos temperamentos, que propõe certos humores observáveis nas pessoas, implicando facetas psicológicas. Antes de explicá-las, brevemente, contextualizemos que se trata de uma adaptação de um sistema utilizado pela medicina antiga, entre os séculos IV a.C. e o século XVII, cuja elaboração é atribuída a Hipócrates e que foi desenvolvida por Galeno. Hoje em dia, tomada como obsoleta (para a medicina), propunha que a saúde dos seres humanos se devia ao equilíbrio entre quatro humores: sangue, fleuma, bílis amarela e bílis negra. Respectivamente, então, teríamos:

O sangue, que é quente e úmido, podia ser associado ao ar; a fleuma que é fria e úmida, podia ser associada à água; a bílis negra, que é fria podia ser associada à terra, enquanto que a bílis amarela que é “ardente”, podia ser associada ao fogo. (MARTINS; SILVA; MUTARELLI, 2008, p. 12)

A teoria dos temperamentos efetivamente embasará o delineamento psicológico de um personagem a partir de **quatro humores predominantes** (FIGURA 3). Assim: em uma pessoa cujo sangue (associado ao ar) fosse mais presente, teríamos um humor **sanguíneo**; para a fleuma (água), um **fleumático**; com a bílis amarela (fogo), um **colérico**; e um **melancólico** (terra), pela predominância da bílis negra. Serão essas quatro categorias – sanguíneo, fleumático, colérico e melancólico – que auxiliarão na elaboração psicológica do

ser ficcional. Denotamos que são humores predominantes que poderão ser combinados para a criação de uma psicologia composta. Explicando cada um:

- O colérico será perspicaz em lidar com problemas, estrategista, racional e ousado. Contudo, é egocêntrico, dominador e com exigência exacerbada.
- O sanguíneo terá comunicabilidade, sentimentalismo, otimismo, entusiasmo e autoconfiança; porém, é instável, manipulador e persuasivo.
- O fleumático prezarão a constância e não gostará de mudanças súbitas, sendo dedicado, previsível, sensato, trabalhador, confiável e leal.
- O melancólico levará tudo até as últimas consequências, sendo profundo, muito analítico, perfeccionista e, também, cauteloso para aceitar as coisas como dadas, além de sistemático e lógico.

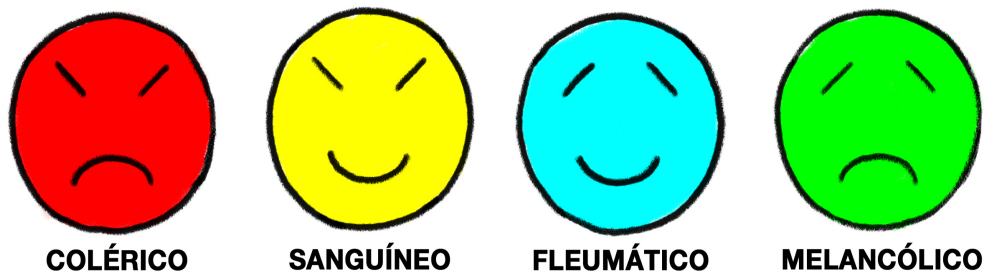


Figura 3 – Humores

Fonte: Elaborada pelo autor a partir de figura do Wikipédia.<sup>14</sup>

Como dissemos, esses temperamentos poderão ser utilizados para a criação do caráter (psicologia) dos seres ficcionais: seja um ou combinado, com um predominante ou em equilíbrio de igualdade. Ademais, têm potencial para apontarem um perfil físico, que seja embasado nos adjetivos, que demos para os humores. Mas, sobretudo, servirão como guia (e não como regra) para traçar as ações e as reações de um personagem em uma história. Decorre daí a capacidade de, através de um temperamento, conseguirmos trazer facetas de caráter conscientes e inconscientes, conhecidas ou desconhecidas (para os seres da obra e para os espectadores). Para esse último apontamento, do “eu” conhecido e desconhecido, além disso, haverá a *Janela de Johari*, que servirá de referência e poderá ser utilizada em conjunto com a teoria dos temperamentos.

A ferramenta conceitual, chamada de *Janela de Johari* (FIGURA 4), foi criada por Joseph Luft (“Jo”) e Harrington Ingham (“Hari”) no ano de 1955. Ela pode ser pensada como

<sup>14</sup> Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria\\_humoral](https://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_humoral). Acesso em: 3 ago. 2021.



um janela típica, dividida em quatro aberturas, que serão preenchidas com quatro possibilidades inter-relacionais entre “você” e “os outros”. Neste texto, o “você” será o perfil psicológico conhecido e desconhecido de um personagem, enquanto “os outros” serão a parte dessa psicologia que é conhecida e desconhecida pelos espectadores e/ou pelos outros personagens da história. Colocando essa janela em um plano cartesiano, então, existirá na faixa horizontal inferior o eixo do “você” desconhecido e conhecido: respectivamente, da esquerda para a direita. No eixo vertical da esquerda estarão “os outros”, também dividido em desconhecido e conhecido: respectivamente, de cima para baixo. A junção dá quatro possibilidades, referentes às quatro aberturas da janela, fruto dos encontros e desencontros da parte desconhecida e conhecida de “você” por você mesmo, com o que “os outros” conhecem ou desconhecem de você.

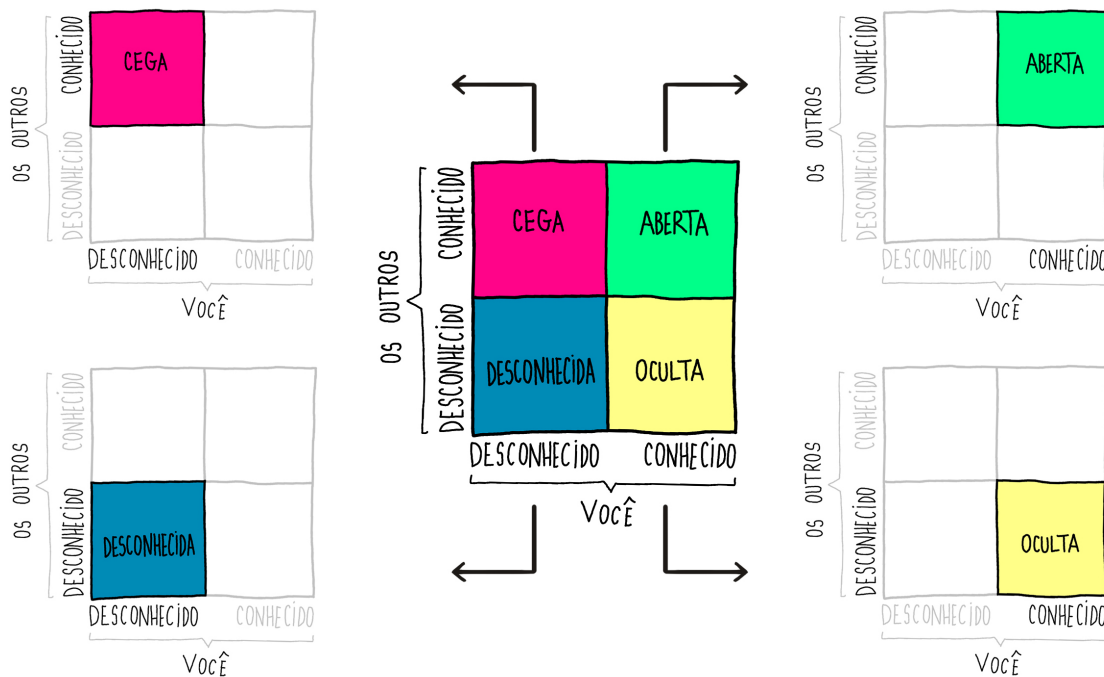


Figura 4 – Janela de Johari  
Fonte: Elaborada pelo autor.

Observando a Figura 4, averiguamos que no retângulo superior da direita está a área denominada **aberta** (verde), **que são todas as características que são distinguíveis por “você” e pelos “outros”**. Nesse caso, estamos falando daquilo que um personagem conhece de si mesmo e que os outros personagens e/ou espectadores também observam nele.

No inferior da direita está a área **oculta** (amarela), **daquilo que é conhecido apenas pelo ser ficcional** (e logicamente pelo autor), mas desconhecido pelos outros personagens e/ou espectadores.

Já no superior da esquerda está a área **cega** (magenta), **daquilo que um personagem desconhece de si, porém que os outros (personagens e/ou espectadores) reconhecem nele.**

Por fim, no retângulo inferior esquerdo, existe a área **desconhecida** (azul), **que são aquelas características mais ocultas, incógnitas para o ser ficcional e para os outros.** Essas facetas psicológicas, contudo, poderão ser reveladas de acordo com o autoconhecimento ou o reconhecimento, tanto para ele, quanto para os demais personagens e/ou para o público.

Dessa maneira, utilizamos a *Janela de Johari* para conceber a inter-relação dos personagens e para o delineamento particular de um, além de guiar a inserção e a evolução deles ao longo da história. Com isso, tais patamares conscientes e/ou inconscientes, conhecidos e/ou desconhecidos, também poderão ser observados pelo público. Mas, principalmente, poderão orientar a composição do autor. As definições apresentadas da teoria dos temperamentos e da *Janela de Johari*, dessa forma, serão empregadas em conjunto com qualquer outro ferramental para delineamento dos personagens. Como salientado, os temperamentos poderão nortear a busca por um traço físico. Assim, nesse jogo, poderemos ter um físico que contraste com um dos humores ou, pelo contrário, que eles sejam análogos. Quem sabe, como contraste, para um perspicaz colérico, busquemos uma aparência angelical. Ou, para o soturno melancólico, um físico igualmente soturno. Além disso, a partir dessas adjetivações, obtidas com os temperamentos, podemos pensar na psicologia consciente e inconsciente desses personagens, expressos em seus conflitos internos e nos que serão desenvolvidos entre eles: como na *Janela de Johari*. Na combinação desses ferramentais compositivos, na mesma medida, o autor delineará as informações que dará para o espectador, que, assim, vai entendendo melhor os seres ficcionais, seus dilemas, ânsias, aspirações, as situações em que estão inseridos e de que forma eles se relacionam.

A construção psicológica, apontada anteriormente, não precisará ser empregada para todos os personagens. Acreditamos que, sobretudo, guiarão mais a delimitação dos principais, e nem tanto a dos coadjuvantes. Nesse ínterim, poderemos afirmar que nossos personagens principais, como os protagonistas, serão mais **redondos**, enquanto os coadjuvantes, mais **planos**. Os dois termos anteriores, elaborados por E. M. Forster, em *Aspectos do Romance* (1969), já são ilustrativos, mas merecem um melhor detalhamento. Nessa abordagem, adentramos nessa outra questão que gostaríamos de abordar, usando como embasamento os estudos de Beth Brait (1985).

### Os personagens planos são construídos:

[...] **ao redor de uma única ideia ou qualidade.** Geralmente, são definidas em poucas palavras, estão imunes à evolução no transcorrer da narrativa, de forma que as suas ações apenas confirmem a impressão de personagens estáticas, não reservando qualquer surpresa. (BRAIT, 1985, p. 40-41, grifo nosso)

Os planos, mais empregados em personagens secundários, como os coadjuvantes, não estarão encarregados de desempenhar um grande papel nas situações da trama. Por outro lado, por exemplo, poderão auxiliar na contextualização de uma passagem da história, na caracterização de uma região representada, ou para acentuar algum aspecto dos principais. Eles não demonstrarão novas facetas psicológicas ao longo da narrativa, sendo usados como acessórios, e, nesse caso, será possível utilizar um dos temperamentos (acima apresentados) de modo integral. Além disso, podem ser subdivididos em **tipo** e em **caricatura**. O caricatural ocorrerá quando sua “ideia única é levada ao extremo, provocando uma distorção propositada, geralmente a serviço da sátira” (BRAIT, 1985, p. 41). Caso mais óbvio, portanto, é o personagem caricato, que serve ao humor e se preserva dessa forma ao longo de toda a história. Já o tipo, ou tipológico, são os que, geralmente, representam grupos socialmente reconhecíveis e identificáveis pelos espectadores como tais. Seu delineamento estará associado com preconceções, físicas e psicológicas, sobre como, para exemplificar, “devem ser” os políticos, os taxistas, os estadunidenses, os brasileiros, os nervosos, os calmos, os líderes etc. Porém, o tipo, diferentemente do caricato, “alcança o auge da peculiaridade sem atingir a deformação” (BRAIT, 1985, p. 41).

Os **personagens redondos**, mais empregados para os principais, como os protagonistas, **serão multifacetados, surpreendendo o espectador durante as situações narradas.** Diferentemente dos planos, eles não preservarão uma única faceta psicológica e mudarão ao longo da história, mostrando diversas características do seu “eu”: como diferentes temperamentos e perspectivas conscientes e inconscientes. Sendo mais complexos e múltiplos, psicologicamente falando, dessa maneira, se parecerão mais com as pessoas, “apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente” (BRAIT, 1985, p. 41). Então, por expressarem mais convincente a natureza humana, serão “seres complicados, que não se esgotam nos traços característicos, mas têm certos poços profundos, de onde pode jorrar a cada instante o desconhecido e o mistério” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 61). Esses personagens estarão encarregados de desempenhar as funções principais na trama, estando no epicentro

das ações e, geralmente, ocasionando as reversões e a evolução de uma história. Por isso, podemos considerar os personagens redondos como os principais **condutores de uma narrativa**, como **agentes da ação**.

É possível subdividir o agente da ação, seguindo o estudo de Vladimir Propp (1970), em seis categorias, comumente observadas:

O primeiro é o **condutor**, que é o protagonista de uma construção dramática e o principal agente da ação. As demais categorias serão pensadas ao redor dele.

Segundamente, teremos um **oponente**: que é aquele que estabelece as forças antagônicas, ou contrárias ao protagonista.

Um terceiro seria o **objeto de desejo**, que representará uma força de atração, atrelada ao principal (como um par romântico).

Na sequência, um **destinatário**: ou seja, aquele que recebe os benefícios decorrentes das ações do condutor.

O quinto é o **adjuvante**, que será o auxiliar do protagonista (como um amigo ou um mentor).

Por último, há o **árbitro**: comumente utilizado para resolver um conflito dramático.

As categorias acima descritas notoriamente estão presentes em construções narrativas mais convencionais. Contudo, demonstram como **os demais personagens poderão ser pensados ao redor de um principal: que conduz a ação**. Empregamos o condutor da ação no singular, porém, na mesma medida, poderia ser empregado no plural: como condutores da ação. A ideia essencial é mantida, já que esses personagens serão **aqueles ao redor dos quais uma história é construída, ou pelos quais acompanhamos a progressão de uma narrativa**. Dessa maneira, para mais ou para menos, teremos um delineamento maior desses seres ficcionais, que serão os protagonistas de uma obra.

Como complemento, observemos que “os papéis cardeais do narrador e do narratário, do autor e do público, se encontram com frequência refletidos, investidos por personagens fictícias no próprio interior da narrativa” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 106). Dentro dessa consideração, podemos ter três condições para delinear um personagem na obra: quando os **personagens sabem menos que o público**, quando **personagens e público têm a mesma quantidade de informação**, quando **os personagens sabem mais que o público**. Efetivamente, são essas categorizações que gostaríamos de detalhar, de acordo com os efeitos que

poderão ser frutificados em uma construção narrativa. Nessas três categorizações, encontraremos a velha distinção “entre dois tipos de filme: aqueles em que tudo se passa na cabeça do público e aqueles em que tudo se passa na cabeça da personagem” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 108). Quando “tudo se passa na cabeça da personagem”, que mantém um distanciamento do público, a narrativa solicitará uma colaboração maior do segundo, que irá acumulando as pistas deixadas pelo primeiro. Pelo contrário, “quando tudo se passa na cabeça do público”, a margem de interpretação será menor, já que a construção dramática privilegiará em “esquematizar” a narrativa para eles.

Vamos para as três categorias (personagens que sabem mais, menos ou igual ao público), sendo que elas oscilarão entre os dois polos, citados por Carrière e Bonitzer, tendo a intermediária (da igualdade de saber).

O primeiro caso é o **público saber mais que o personagem**: assim “tudo se passa na cabeça do público”. Aqui será potencializado, por exemplo, o efeito da ironia e do suspense, acentuando uma curiosidade dos espectadores atrelada ao “como vai acontecer?”. Sobre isso, diferenciando a surpresa do suspense, Alfred Hitchcock falará sobre uma cena: duas pessoas conversam em uma mesa, tendo uma bomba que explodirá embaixo dela. Teremos duas possibilidades: na primeira, no meio da conversa, sem termos alertados anteriormente sobre a bomba, acontecerá a explosão, que acarretará uma surpresa; na segunda, atrelada ao suspense, o público será alertado sobre a bomba, sem que os personagens saibam. Desse modo:

[...] a mesma conversa banal fica interessantíssima porque o público participa da cena. Tem vontade de dizer aos personagens que estão na tela: “Vocês não deveriam contar coisas tão banais, há uma bomba debaixo da mesa, e ela vai explodir”. No primeiro caso, oferecemos ao público quinze segundos de surpresa no momento da explosão. No segundo caso, oferecemos quinze minutos de suspense. (HITCHCOCK; TRUFFAUT, 1986, p. 77)

Conforme a citação anterior, favorecendo o efeito de surpresa, que não devemos banalizar, haverá a possibilidade de o **público e os personagens terem a mesma quantidade de informação**. Nesse caso, caracterizado pela incerteza do espectador, a sua curiosidade está centrada “no que vai acontecer?”. Além disso, como as ações e as reações são dadas de forma mútua e síncrona – fazendo com que as ocorrências se revelem e sejam reveladas, ao mesmo tempo, para personagens e espectadores –, poderá haver uma construção dramática de maior cumplicidade. Portanto, nesse caso, observamos uma igualdade sobre os extremos citados por

Carrière e Bonitzer já que “tudo se passa na cabeça dos personagens e do público”, paralelamente.

Já uma última ocorrência, amplamente explorada em alguns filmes, como naqueles que retratam uma investigação, existe o caso de os **personagens saberem mais que o público**: desse modo, “tudo se passa na cabeça dos personagens”. Assim, aqui vão sendo dadas algumas pistas, que precisam ser acumuladas, uma a uma, para a consolidação do contexto total por parte do espectador. O personagem desempenha um papel de guia e vai direcionando o público por caminhos que bifurcam, porém, ele tem uma espécie de mapa, que não é dado para o segundo. A partir de revelações paulatinas, entre uma situação narrada e outra, as informações vão sendo conectadas e somadas: justamente pelas ações dos personagens, que souberam de algo que foi omitido para o público. Nesse caso, será otimizado o efeito de surpresa (falado por Hitchcock), mas a curiosidade do público está centrada no enigma, fazendo o espectador se perguntar: “por que essas coisas estão acontecendo e onde isso vai dar?”.

Além disso, mais um conceito que vai ao encontro das demais definições tratadas neste subcapítulo é a característica da narrativa poder ser em **primeira pessoa** ou em **terceira pessoa**: que podem ser assumidas em uma parte da narrativa ou nela como um todo. Ambas estão relacionadas tanto com a função desempenhada pelo personagem no enredo quanto com a perspectiva visual construída pela câmera. Dizemos, então, que a narrativa em primeira pessoa seguirá uma “perspectiva” do personagem acerca das situações retratadas, estejam essas, ou não, “refratadas, de algum modo, pelo seu olhar” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 109). E que, em oposição, com a terceira pessoa haverá um afastamento visual e cognitivo. Se no caso anterior teríamos mais um “eu” entre personagens e espectadores, com a terceira, a relação será do “outro”. Ademais, o narrador será o responsável por passar as informações de uma narrativa e de uma história para o público, podendo ser um personagem ou o próprio autor.

Com o **narrador em terceira pessoa ocorre uma “perspectiva” externa dos acontecimentos, e o trabalho de cena e de câmera não assume a visão de um dos personagens**, porém, se encarrega “de acumular traços que funcionam como indícios da maneira de ser e de agir dos agentes das ações compreendidas pela narrativa. Através desses traços, a personagem vai sendo construída” (BRAIT, 1985, p. 56). Assim, existe uma óptica externa das situações,

que vão sendo modeladas e guiadas mais pelo olhar individualizado do que pela perspectiva de um personagem.

Já para um **narrador em primeira pessoa**, que “funciona como a lente privilegiada através da qual o leitor recebe e visualiza as personagens” (BRAIT, 1985, p. 64), haverá a “visão” de um (ou mais) dos seres envolvidos na ação. **Poderemos assumir seu ponto de vista, mas, principalmente, teremos a sua “perspectiva” das situações narradas.** Dessa forma, os olhares do público e do personagem estarão confundidos, ambos estarão dentro dos acontecimentos e apreenderão os demais personagens, a espacialidade e a história. Nesse caso, conforme Brait, os recursos utilizados pelo autor,

[...] para descrever, definir, construir os seres fictícios que dão a impressão de vida chegam diretamente ao leitor através de uma personagem. Vemos tudo através da perspectiva da personagem, que, arcando com a tarefa de “conhecer-se” e expressar esse conhecimento, conduz os traços e os atributos que a presentificam e presentificam as demais personagens. (BRAIT, 1985, p. 60-61)

Ademais, nos usos das narrativas em primeira ou terceira pessoa, que podem acontecer integralmente ou com predominância de uma delas, em determinada parte da obra, encontraremos arcabouço para pensarmos um trabalho puramente cinematográfico. Para exemplificar, na narrativa em primeira pessoa, podemos ter um trabalho de cena, de câmera e de montagem mais intimista de um personagem específico, eventualmente o protagonista: e o acompanharemos – na encenação, no enquadramento e no encadeamento –, durante as situações. Ou, em outro caso, ainda para a primeira pessoa, poderemos optar por uma construção mais multifacetada: assim, os pontos de vista e de foco de uma mesma situação dramática serão passados de personagem para personagem: a partir do trabalho de câmera, de cena e de montagem. Já em uma narrativa em terceira pessoa, recapitulando o artifício de o público saber mais que os personagens, poderemos mostrar, em um enquadramento, a bomba debaixo da mesa e acentuar o efeito do suspense a partir de uma encenação e uma montagem. Dessa forma, daremos uma visão privilegiada para os espectadores, com informações não detidas pelos seres, atrelada a recursos puramente cinematográficos.

### **3.2 O personagem cinematográfico**

O ponto de estudo, agora, é pensarmos como poderemos delimitar, propriamente, um personagem cinematográfico. Para isso, neste subcapítulo, começaremos falando sobre uma

“voz”, ou **discurso**, que guia a sua inserção no cosmo da obra. O primeiro fato a respeito é que nenhum filme, como qualquer obra artística, é aberto para a realidade, que tudo é representação. Nas palavras de Bill Nichols (2005, p. 50): “através do tecido e da textura de sua obra, que todo filme é uma forma de discurso que fabrica os seus próprios efeitos, impressões e pontos de vista”. Afirmamos, então, que **há sempre uma elaboração compositiva, que constrói a obra e que, por trás dessa elaboração, há um autor: a “voz” que fala**. Por consequência, um personagem, como os outros elementos constituintes do filme, não emerge como ser autônomo. Na verdade, é mais como um **dispositivo** compositivo/narrativo utilizado pelo autor, engendrado pela sua “voz”, no intuito de trazer, junto dele, os estímulos que pretende expressar e que serão dados para um receptor. Especificamente, com isso, **chamamos de “voz” “aquilo que, no texto, nos transmite o ponto de vista social, a maneira como ele nos fala ou como organiza o material que nos apresenta”** (NICHOLS, 2005, p. 50, grifo nosso). Como Bill Nichols declarará, não fogem dessa premissa nem mesmo os personagens de um documentário: ou seja, aqueles que seriam a mesma coisa que as pessoas, que existem no mundo comum e que foram trazidas/representadas no documentário. Como declara: os personagens não “emergem como construtores autônomos de seu destino pessoal [...], o filme conserva uma consciência independente, uma voz própria. A consciência do filme (substituta da nossa) explora, relembra, comprova, duvida” (NICHOLS, 2005, p. 61). Portanto, os personagens serão o dispositivo utilizado para a criação de um discurso, concebidos a partir de uma “voz” e pertencentes ao tecido constituinte da obra. Essa, que se preserva independente, abarcará os seres e as situações narradas de acordo com as demandas compositivas que estão em pauta, necessárias para a criação de uma expressão e para os estímulos que serão dados.

Devemos dizer, como acréscimo, que os seres ficcionais estão permeados pelo “**fenômeno da ‘moldura’** que, nas várias artes, de modo diverso, isola o objeto estético, como área lúdica, de situações reais (às quais, contudo, pode referir-se indiretamente)” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 40, grifo nosso). Em um universo filmico, com isso, é aceitável o uso de personagens que exponham, por exemplo, o preconceito, a violência e o ódio, sem que o autor compactue com essas mesmas noções. O significado do discurso, que reveste a inserção dos seres no filme, é o que verdadeiramente importa. Podemos colocar o preconceito, o ódio e a violência em evidência nos personagens, justamente para criticar tais noções através do nosso discurso (como autores). Pelo contrário, quando nosso discurso (a “voz” da obra) não questi-



ona essas noções – que seja implicitamente –, evidentemente, nossa “voz” estaria sendo, pelo menos, conivente com a violência, o ódio e o preconceito. Dessa forma, **tratamos a moldura como sendo, ao mesmo tempo, um espaço de liberdade discursiva e uma área de riscos, que de tal liberdade decorrem.** Assim, não devemos ser ingênuos acerca desse processo: o olhar externo, do autor, consolida a “voz que nos fala afetuosamente (ou imperiosamente, ou dissimuladamente), que nos quer ao seu lado. Essa voz se manifesta como uma estratégia narrativa, um conjunto de instruções que nos são dadas passo a passo e que devemos seguir” (ECO, 1994, p. 21). Determinadas estratégias narrativas “emolduradas” serão capazes de expressar os sentidos, clarificando um eixo de leitura que poderá ser apreendido por um espectador. Nesse contexto, alguns elementos serão mais convenientes, justamente por serem capazes de trazer a significação desejada para dentro desse recorte (da moldura), ao expressarem os diversos valores que queremos abarcar. Para alguns casos, exemplificando, podemos querer explicitar o discurso e mostrar a “obra como obra”: dessa maneira, revelando a instância discursiva e a “voz” que a engendra. Em outros casos, nesse jogo que pode revelar ou ocultar a “voz”, construiremos os seres ficcionais, inseridos em dada narrativa e espaço, de modo menos opaco, fazendo com que, para os espectadores, sejam parecidos com as pessoas, fazendo-os esquecer, momentaneamente, a moldura e o recorte. A sensação será a de que o filme retrata um fragmento de sua vida, múltipla como a nossa, que extrapola aquilo que é mostrado e que foram selecionadas características parciais desses seres, mas que eles vivem outra vida, que extrapola a tela. Conforme apontado por muitos autores, essa última possibilidade é uma das potencialidades do cinema, que, por ser capaz de acentuar a verossimilhança com a realidade, também é capaz de **densificar uma impressão de realidade.** Nesse caso, o olhar externo do espectador, identificado com o do câmera, terá “acesso ao que permanece escondido, à intimidade, ao segredo dos seres, quando eles não se vêem” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 130). Como Ismail Xavier descreve:

Há entre o aparato cinematográfico e o olho natural uma série de elementos e operações comuns que favorecem uma identificação do meu olhar com o da câmara, resultando daí um forte sentimento da presença do mundo emoldurado na tela, simultâneo ao meu saber de sua ausência (trata-se de imagens e não das próprias coisas). Discutir esta identificação e esta presença do mundo à minha consciência é, em primeiro lugar, acentuar as ações do aparato que constrói o olhar do cinema. A imagem que recebo compõe um mundo filtrado por um olhar exterior a mim, que me organiza uma aparência das coisas, estabelecendo uma ponte, mas também se interpondo entre eu e o mundo. (XAVIER, 2003, p. 35)

Nessa liberdade, na qual podemos (como espectadores) invadir uma intimidade sem sermos notados, estaremos olhando para um mundo transparente, especialmente elaborado para nós. Nesse caso, o olhar móvel da câmera, como “uma criatura em movimento, activa, uma personagem do drama” (MARTIN, 2005 p. 38), nos fornece imagens que “têm algo de prodigioso – hoje talvez banalizado – advindo de sua liberdade ao invadir a intimidade (uma liberdade da qual usufruo sem riscos)” (XAVIER, 2003, p. 36). Mesmo que seja roubado o poder da escolha de um ponto de vista, ainda poderemos acompanhar um personagem em todas as suas ações. Ao estarmos ao seu lado, ao longo de seus dramas, teremos o privilégio desse olhar móvel e onipresente do cinema, já que, sem sermos notados, igualmente, acompanharemos escondidos os dilemas desses seres. Indubitavelmente, por não ser quebrada a ilusão do filme com o espectador, nesse contexto, poderemos imergir em uma transparência. Nós, espectadores, assim, estaremos em todos e em nenhum lugar, presentes sem estarmos presentes, vendo sem sermos vistos. Como complementa Xavier:

Ocupo posições do olhar sem comprometer o corpo, sem os limites do meu corpo. Na ficção cinematográfica, junto com a câmara, estou em toda parte e em nenhum lugar; em todos os cantos, ao lado das personagens, mas sem preencher espaço, sem ter presença reconhecida. Em suma, o olhar do cinema é um olhar sem corpo. Por isso mesmo ubíquo, onividente. Identificado com esse olhar, eu espectador tenho o prazer do olhar que não está situado, não está ancorado – vejo muito mais e melhor. (XAVIER, 2003, p. 36-37)

Nessa relação, como já salientamos, conseguimos uma forte **densificação do real**, pois “o mundo torna-se palpável aos olhos da plateia com uma força impensável em outras formas de representação. Ou seja, em seu ‘tornar visível’, a mediação do olhar cinematográfico otimiza o efeito da ficção” (XAVIER, 2003, p. 38). Sobre isso, parece que encontramos uma das características que podemos apontar para o personagem cinematográfico: **o cinema, se comparado com a literatura e o teatro, ao “tornar visível”, otimizando o “efeito de ficção”, é capaz de transmitir uma forte impressão de realidade, fazendo com que pessoa e personagem sejam confundidos mais facilmente.** Conforme afirma Rafael Conde, no teatro o público está

[...] consciente de que quando o ator sai do *tableau* ou quadro da cena (“vou-me embora para a casa”), ele, na verdade, vai para o camarim, logo ali atrás. Todo o aparato técnico do teatro está exposto. No cinema, quando o ator sai do quadro, ele continua por ali, ausente mas ainda como parte da cena, pois o princípio do cinema é negar qualquer fronteira à ação. (CONDE, 2019, p. 82-83)

No cinema, em oposição ao teatro, o personagem é construído através de um ponto de vista móvel, que desdobra pelo espaço. Diferentemente do teatro, que coloca uma assembleia de espectadores na frente de um palco, no filme – se quisermos fazer uma comparação –, invadimos o palco, podendo olhar cada um dos detalhes, de perto e de longe, parados ou em movimento. Temos, assim, um ponto de vista móvel que fragmenta as visadas em recortes, ao acompanharmos os seres nas suas ações. Geralmente, **a nossa impressão psicológica, atrelada ao ponto de vista fragmentado, que recorta momentos, é a de que estamos tendo acesso, igualmente, a momentos parciais dessa “vida” dos seres filmicos. Por consequência, julgamos que houve outros momentos que não foram mostrados.** Pensamos que tal “vida” extrapola aquilo que está enquadrado, que ele habita tanto um quadro quanto um fora de quadro. Sobre essa característica (quadro e fora de quadro), que será objeto de estudo em outro capítulo desta dissertação, podemos dizer que “desenquadrar é sempre enquadrar de outra maneira” (AUMONT, 2002, p. 159). Entrando na abordagem que mais nos interessa aqui, afirmamos que, nesse contexto de mostrarmos momentos parciais – do quadro e do fora de quadro –, temos uma herança legada diretamente da literatura para o cinema. Um escritor, na maioria dos livros, descreve também momentos da “vida” de um personagem, deixando outros de fora. Há, igualmente, uma **mobilidade**, pois, entre uma frase e outra, como entre um quadro e outro, ele constrói os seres do seu cosmo literário, transportando-os para os locais de uma história. Esse quesito da literatura, porém, não contemplará todo o arcabouço do cinema. A literatura, diferentemente, não “torna visíveis” os seres desse universo, já que não estão **corporificados** em imagem, como acontece no cinema. Aí temos uma segunda característica do personagem cinematográfico. Eles estão, como no teatro, “em corpo”, presentes e imagetivamente representados<sup>15</sup>. Será nessa aproximação, dessas artes – do teatro e da literatura com o cinema –, onde encontraremos os melhores argumentos para especificar os seres filmicos. Como salientado por Paulo Emílio Sales Gomes:

Nesta exposição, podemos, pois, inicialmente, e sem abuso excessivo, definir o cinema como teatro romanceado ou romance teatralizado. Teatro romanceado, porque, como no teatro, ou melhor no espetáculo teatral, temos as personagens da ação encarnadas em atores. Graças, porém, aos recursos narrativos do cinema, tais personagens adquirem uma mobilidade, uma desenvoltura no tempo e no espaço equiva-

---

<sup>15</sup> Sobre a questão da presença no cinema e no teatro, é importante salientar que para ambos o personagem está temporalmente presente no curso de um agora narrativo. Porém, enquanto que para o cinema há uma presença representada, contida nas imagens de uma filmagem outrora feita ou de uma animação realizada, para o teatro essa presença é mais plena, já que o personagem, encarnado no corpo do ator, divide também com o público um mesmo espaço.

lente às das personagens de romance. Romance teatralizado, porque a reflexão pode ser repetida, desta feita, a partir do romance. É a mesma definição diversamente formulada. (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 106)

Entre uma **mobilidade narrativa**, uma herança legada da literatura, somada à **corporeidade presentificada**, legada do teatro, vemos delinear as duas principais especificidades do personagem cinematográfico. A corporeidade implica o fato de ele ser mostrado “em corpo” – do ator ou de uma representação desenhada e animada – sempre presentificado e levado ao lugar das histórias. Presentificado, pois ele é sempre apresentado no suceder dos acontecimentos que desenrolam em uma agora narrativa, estejam mais ou menos conectados com um passado ou um futuro do que será narrado, em um enquadramento anterior ou posterior. Dessa forma, temos uma mobilidade narrativa que acarretará a possibilidade de deslocarmos o personagem livremente e de acordo com uma construção dramática: tanto pelo tempo como pelo espaço. Entre dois cortes, portanto, podemos transportá-lo entre um suceder de minutos ou de anos narrativos, entre uma distância cósmica ou de um simples passo. Como Conde complementa:

O romance e o cinema transportam, de fato, os personagens diretamente para os locais de suas histórias, personagens estes imaginados na literatura e corporificados em atores no cinema [como no teatro] – personagem imaginário na literatura, pois intermediado por palavras, e reais no cinema, dado o caráter de “documento” da imagem que atesta uma presença sempre passada. (CONDE, 2019, p. 74)

Dessa maneira, em um complemento, afirmamos que a câmera, “através de seu movimento, exerce no cinema uma função nitidamente narrativa, inexistente no teatro. Focaliza, comenta, recorta, aproxima, expõe, descreve” (CANDIDO *et al.*, 2002, p. 31), guiando o olhar do espectador. Por isso, como dissemos, o personagem é capaz de habitar um espaço múltiplo, tendo o poder de transitar entre lugares e tempos pela interferência de um corte – ou, como aconteceria na literatura, pela descrição de frases. Daí temos um espaço e um tempo, que é habitado pelo ser fílmico, mais fluido, maleável e manipulável, propiciando grande mobilidade.

Ademais, além da câmera (do jogo de câmera) há o jogo de cena. Ambas as narrações, vindas da câmera e da cena, dão os encontros e os desencontros entre o aparato e o personagem. Especificamente, afirmamos que o nosso olhar, de espectadores, é guiado entre a *mise-en-scène* – também designada como **encenação ou jogo de cena**: com a disposição dos personagens nos cenários –, e uma *mise-en-cadre* – o **enquadramento ou jogo de câmera**: que enquadra essa *mise-en-scène*. Em conjunto com essas duas características, que ainda são uma

articulação primária (do plano), teremos um *mise-en-chaine*: um **encadeamento ou montagem** que engendra o jogo de câmera e de cena em um eixo de leitura, articulando os planos, um depois dos outros, para configurar um sequenciamento. Lembremos, ainda, que “existem dois níveis potenciais de narrativização ligados à imagem: o primeiro, na imagem única [encenação e enquadramento], e o segundo, na sequência de imagens [encadeamento]” (AUMONT, 2002, p. 245). A montagem, portanto, interfere sobre a encenação e o enquadramento, e tal “característica do cinema configura, ao jogo articulado [...] uma função de total reconstrução da espacialidade e tempo da cena, na conjunção entre o que se vê e o que se omite” (CONDE, 2019, p. 143). Assim, será a articulação da montagem, interferindo sobre a encenação e o enquadramento, que consolidará uma efetiva mobilidade narrativa. Como na literatura, que move o personagem (e a narração) através da construção de frases, no filme, faremos o mesmo a partir de uma montagem, agindo sobre os planos. Em paralelo, tanto na encenação quanto no enquadramento (encadeados), observaremos aquela corporeidade presentificada: fato que aproximará o ser filmico do teatral. Como falamos: corporeidade, já que os personagens são mostrados “em corpo”, e presentificada, pois a narração transcorre sempre no presente – mesmo que um fragmento remeta a um futuro ou a um passado narrativo, vemos sempre um agora contido “nestas” imagens e “nestes” sons. A articulação do conjunto (montado) – entre um agora, conectado com um antes e com um depois – que trata de passar as informações necessárias para a compreensão do personagem, de suas ações e da questão dramática discursada.

Salientamos que os personagens do filme atuam e desenvolvem relações que se manifestam corporalmente, mesmo quando animados. Porém, como adição, afirmamos que essa corporeidade é entendida de modo abrangente: não se limitando apenas ao corpo do ator, podendo ser algum objeto ou paisagem. Nessa premissa, encontramos mais uma das características do ente filmico: uma “das grandes forças do cinema é o que poderíamos chamar de sua **capacidade de animar, de dar significado e vida a objetos comumente inanimados**” (CARRIÈRE, 2006, p. 180, grifo nosso). O enquadramento cinematográfico, que se move pelo espaço e pelo tempo, assim, pode dramatizar os objetos, fazendo deles personagens, pois, “objetos têm atitudes e expressões. À sua maneira, atuam e contam histórias” (CARRIÈRE, 2006, p. 180). Fato notório, antes de especificarmos esse ponto, é analisarmos a função do plano detalhe que “transforma o sentido de distância, levando o espectador a uma proximidade psíquica e a uma ‘intimidade’” (AUMONT, 2002, p. 141). Lembremos, nesse ínterim,

aquela “voz”, que descrevemos, que exerce uma escolha consciente, discursando e decidindo sobre “algo” que é deixado em quadro e o que é deixado fora de quadro. Sempre que se mostra “algo”, como um objeto, então, esse “algo” também é sugerido como participante de um contexto: justamente por estar enquadrado e colocado dentro do curso narrativo do filme. Desse modo, além de participar do contexto, poderá se tornar um dos personagens. O *close* (ou plano detalhe), por isso que o citamos, é o exemplo bastante simbólico nesse sentido. Quando surge um *close*, temos quase um grito da “voz” que engendra: “olhem, vejam, é importante!” Não à toa, também é chamado de detalhe, como algo que está sublinhado. Para Carrière e Bonitzer (1996, p. 129): “o *close-up* é o sentimento encarnado”. E, nos escritos de Jean Epstein e Bela Balazs, a questão do plano detalhe – ou *close-up* ou primeiro plano – estará atrelada, justamente, a essa capacidade “de animar os objetos, tirá-los de sua aparente morte e transformá-los em personagens, em agentes das histórias” (CONDE, 2019, p. 62). Eles delineiam, respectivamente, os conceitos da **fotogenia** (Epstein) e da **fisionomia** (Balazs). Antes de especificarmos os conceitos, trazemos uma citação de Xavier, salientando que, historicamente:

Dentro do projeto de revelação do mundo para o olhar, os efeitos do *close-up* logo adquirem a condição de emblema das virtudes da nova arte. Mais do que a montagem – sua condição prévia – o *close-up*, na França e nos Estados Unidos, atrai o elogio dos cinéfilos como ponto de condensação de um drama que se faz pelo movimento dos olhos – o que vê e o que é visto – e pela trama feita da sucessão de detalhes enganadores e reveladores. (XAVIER, 2003, p. 40)

Para continuarmos com a análise anterior e para dialogarmos com a outra abordagem que fizemos – aproximando o cinema das artes literárias e teatrais –, teremos que inserir um novo ingrediente: podemos adicionar, para a análise do plano detalhe e da capacidade do cinema de “dar vida” aos objetos, uma comparação com a arte pictórica. Nela, igualmente, é possível recortar um fragmento para representá-lo, que, inclusive, poderá ser ampliado em um detalhe, ocupando toda a moldura. Teremos, por exemplo, uma natureza morta, composta de objetos. Esse quadro estático, de um instante, contudo, não tem um antes e um depois da cena. Esses objetos, apesar de serem o tema do pintor – como um personagem poderia ser o tema de um cineasta –, ainda assim, permanecem sem “vida”, estão “mortos”, estáticos em uma natureza morta. Em contraposição, para o cinema, diremos que essa pintura teria a capacidade de ser uma “natureza viva”. Primeiramente, não estamos falando mais de uma representação estática, mas móvel. Com isso, novos pontos de vista poderão transcorrer em um curso narrati-

vo, situando um agora, um antes e um depois: teríamos uma contextualização desse plano detalhe de exemplo, que estaria conectado com os diversos momentos que o antecederam ou o sucederam. Diante disso, num segundo lugar, para nos aproximarmos das definições de Epstein e Balazs, diremos que o fragmento, justamente pelo exposto, adquire uma fisionomia, uma fotogenia e que conseguiremos antropomorfizar os objetos da representação, transmitindo a sensação de “vida”. Com tais definições delimitadas, podemos falar mais da fotogenia e da fisionomia.

A fisionomia, abordagem de Bela Balazs, propõe que o “direcionamento do nosso olhar seria um dos elementos chaves que afirmam cada filme como expressão viva de uma intenção” (XAVIER, 2005, p. 54). O primeiro plano é sempre convocado para abordar essa intenção, pois, ao isolar um detalhe, que é colocado como ponto de vista e de foco, realçamos “a fisionomia deste [...] revelando todo o complexo processo que está por trás e que determina esta fisionomia” (XAVIER, 2005, p. 56). É desse modo que o filme pode revelar uma “‘fisionomia’ – conjunto de traços que forma uma configuração espacial e visível (a de um rosto, por exemplo) capaz de significar algo não espacial e não visível (uma emoção ou intenção, por exemplo)” (XAVIER, 2005, p. 56). Com isso, os objetos, diante da óptica da fisionomia, igualmente, poderão expressar sentimentos e intenções ao serem enquadrados pelo olhar do filme.

Já a concepção de Epstein, da fotogenia, busca uma imagem como uma “transubstanciação do real e seu discurso poético é uma reivindicação pelos direitos e pela legitimidade de uma visão mágica do mundo” (XAVIER, 2005, p. 111). Como afirmado por Conde (2019, p. 150): “Epstein encontra no termo ‘fotogenia’ uma propriedade especial da câmera, novo instrumento da cena, lançando seu olhar sobre o mundo e estabelecendo, nessa relação, uma nova sensibilidade e meio de percepções dos corpos e da paisagem”. Epstein, desse modo, propõe que a câmera pode antropomorfizar os objetos: o que legitima a possibilidade de serem utilizados como personagens do filme. O primeiro plano, ao mostrar um detalhe de um objeto, portanto, é capaz de abarcar uma proximidade psíquica e uma intimidade para os espectadores. Esses objetos se tornam elementos centrais da encenação, revelando uma nova esfera da percepção, decorrente do próprio efeito do quadro, que os ilumina com uma subjetividade, filtrada pelo olhar vivo advindo da máquina. Lembremos, ainda, que nesse diálogo há uma intermediação: de um lado há um autor, que propõe um recorte, de outro um espectador, que o recebe. Através desse olhar intermediado, são reconstruídas as possibilidades do que é

dado para ver, e de essa imagem, esse objeto, se tornar um meio para discursar. Para exemplificar, é possível trazer uma citação de Carrière sobre o filme *A Cadela* (1931), de Jean Renoir, que clarificará essa potencialidade fotogênica do enquadramento em detalhe, fazendo dos objetos personagens:

No meio de uma cena, num quarto, entre um homem e uma mulher, mesmo antes de surgir a ideia de assassinato, Renoir insere o *close* de uma reluzente espátula sobre o lençol. [...] Bruscamente, a tela nos apresenta um terceiro personagem. A possibilidade do crime entrou no filme. Nós a vimos. Passamos a olhar a cena com uma visão diferente. (CARRIÈRE, 2006, p. 180)

Por conta do exposto, vemos que realmente o cinema pode dispensar os atores. Nossos personagens poderão ser os mais inusitados: como a espátula, citada por Carrière. Assim, os objetos passam a participar de um contexto, sendo que o plano detalhe é muito significativo nesse sentido. Ao mostrarmos um detalhe, conseguimos “sublinhar” ou “grifar” a importância do fragmento, mostrado em *close*, para a compreensão de uma situação narrada. Ele se torna o **ponto de vista e de foco** do drama. Em uma complementação, André Bazin dirá que:

Não existe teatro sem o homem, mas o drama cinematográfico pode dispensar atores. Uma porta que bate, uma folha ao vento, as vagas que lambem uma praia podem alcançar poder dramático. Algumas das obras-primas do cinema só utilizam o homem acessoriamente: como comparsa ou em contraponto com a natureza que constitui a verdadeira personagem central. (BAZIN, 1992, p. 168)

Notamos, a partir do que falamos neste subcapítulo, que qualquer característica do fílmico sempre estará atrelada aos três componentes principais do cinema. Eles são, como descrito: o enquadramento e a encenação, articulados por uma montagem. Com isso, podemos abordar uma outra especificidade para entendermos o personagem cinematográfico. Falaremos sobre o **ponto de vista (ocularização) e o ponto de foco (focalização)**, que narram o que é dado a ver, tanto para o ser fílmico quanto para os outros elementos constituintes da obra. Para abrir essa análise, podemos trazer uma citação de Aumont (2002), ao dizer que o ponto de vista poderá designar três condições.

A primeira seria “um local, real ou imaginário, a partir do qual uma cena é olhada” (AUMONT, 2002, p. 156). Nesse caso, estamos falando propriamente de uma ocularização, que é, literalmente, aquilo que vemos: por exemplo, temos um personagem enquadrado em dado espaço.



A segunda designação, agora estreitando mais para a focalização, é a possibilidade de o ponto de vista conter uma questão a ser considerada: nosso personagem, da exemplificação, poderá estar realizando alguma ação no quadro.

Enfim, a terceira condição, apontada por Aumont, que insere o espectador no jogo, é que esse ponto de vista pode designar “uma opinião, um sentimento com respeito a um fenômeno ou a um acontecimento” (AUMONT, 2002, p. 156). Ou seja, um significado ou um apreço surgirá para o espectador, que vê o quadro: a ação do personagem, do exemplo, poderá expressar, com isso, algum sentido para uma situação narrada.

No caso de estreitarmos mais o diálogo entre o ponto de vista da primeira condição com um ponto de foco e um sentido, da segunda e da terceira, começaremos a pensar sobre os valores conotativos do enquadramento. Segundo Aumont, eles se referem:

[...] a tudo o que nas imagens narrativas lhe faz traduzir uma visão subjetiva, “focalizada”; mais amplamente, a tudo o que faz com que um enquadramento traduza um julgamento sobre o que é representado, ao valorizá-lo, ao desvalorizá-lo, ao atrair a atenção para um detalhe no primeiro plano. (AUMONT, 2002, p. 156)

Podemos trazer mais duas considerações para a análise, atreladas ao que foi falado, que são: o valor **quantitativo** – quantidade de coisas mostradas em um ponto de vista – e o **qualitativo** – a expressão que essa ocularização adquire ao ser elencado um foco dentro dela. As duas, portanto, se referem à **possibilidade de termos muitas ou poucas coisas representadas materialmente e/ou expressivamente, dentro de um ponto de vista e de foco**. Essas acepções não estão expressamente atreladas, pois quantidade material maior não significa uma qualidade maior (e vice-versa). Um plano detalhe é modesto quantitativamente – número de coisas dadas para ver –, porém, poderá ser expressivo qualitativamente – em relação aos significados e aos sentidos abarcados, que adquire ao ter sido focalizado em um ponto de vista. Com isso, Marcel Martin dirá que há uma

[...] adequação entre a **dimensão do plano e o seu conteúdo material**, por um lado (o plano é tanto maior ou aproximado quanto menos coisas nele houver para ver), e o seu conteúdo dramático, por outro lado (o plano é tanto maior quanto a sua contribuição dramática ou a sua significação ideológica forem grandes) (MARTIN, 2005, p. 47, grifo nosso)

Com a delimitação anterior, do ponto de vista e de foco, atrelado com os seus valores qualitativo e quantitativo, podemos fazer algumas considerações sobre o personagem cinematográfico. Primeiramente, precisamos dizer que, quando falamos de **ponto de vista (ocularização)**, sempre estaremos nos referindo ao **modo como um enquadramento é olhado**: apro-

ximado ou afastado, em mergulho ou em contramergulho, estático ou em movimento. Desse modo, o ponto de vista dirá respeito ao local de onde uma cena é olhada, sendo dado inerente para qualquer representação visual. Depois, que o **ponto de foco (focalização) será o fragmento elencado dentro de um ponto de vista, sendo a parte da representação que chama a atenção de um espectador por abarcar uma qualidade**. Portanto, temos, mais estritamente, que o ponto de vista estará atrelado com a quantidade (material visual) e o de foco com a qualidade (significado dramático).

Diante do exposto, vamos falar de uma cena narrativa, construída ao redor de um personagem, que acompanharemos. Ela narrará as situações vividas por ele, a partir de nossa “voz” (como autores) e pelo nosso discurso. Diremos que a pretensão será explorar uma situação, para explicitar um significado qualquer (um discurso), presente na construção dramática dessa cena. Desse modo, buscaremos certos recortes que possam trazer o nosso significado junto do personagem. Pensemos, então, em uma sinopse: um personagem Fulano, que é negro, será acusado de roubo em uma cena, que ocorre num supermercado. Ele será acusado de roubo pelo atendente do caixa, depois de vermos Fulano selecionando os produtos nas prateleiras, sem indicativo para tal acusação. Desse modo, teremos um discurso que queremos abarcar: Fulano será acusado de roubo, possivelmente, por ser negro. Lembremos, brevemente, que trazemos essa pequena cena para falar do ponto de vista e de foco, com seus valores qualitativos e quantitativos.

Para a consolidação do nosso ponto de vista, parece-nos de suma importância, antes, pensar no ponto de foco. Devemos tomar nossa focalização como norte, para explicitar, através de uma ocularização, fragmentos que, ao mesmo tempo, remetam à acusação injusta por preconceito e às ações do Fulano no supermercado. Precisaremos mostrar, digamos: ele olhando a lista de compras, conferindo os produtos nas prateleiras e colocando no carrinho, até que, finalmente, vá ao caixa para pagar os produtos e seja acusado de roubo. Nesse exemplo, contudo, ainda não trouxemos nada que atrele, mais fortemente, o preconceito com a acusação de roubo. De fato, pretendemos trazer esse discurso no subtexto da situação narrada. Contudo, podemos reforçá-lo a partir de mais um fragmento: algum outro cliente do supermercado pode trocar olhares com o Fulano, deliberadamente com certo ar de superioridade e de estranhamento, como quem julga. Seria possível, muito bem, inserir o olhar trocado em qualquer um dos momentos. Porém, pensamos que, para o nosso discurso, será melhor come-

çar com a cena do olhar trocado (1) e finalizar com a acusação de roubo (5). Desse maneira, delimitamos um **eixo de ação para a construção dramática**, pois ambos os momentos, para o nosso subtexto, estão atrelados à questão do preconceito. Entre os dois, cuidaremos de mostrar as ações do Fulano no supermercado, demonstrando que o roubo não foi praticado. Assim, teremos dois fragmentos chaves: (1) olhar trocado com Fulano, (5) que é acusado de roubo no caixa do supermercado. Ambos serão o início e o desfecho dessa cena, e, paralelamente, os pontos focais, macroscopicamente falando, mais importantes. Igualmente, serão ambos que expressarão melhor a qualidade, também macroscópica, que pretendemos trazer para essa cena. Nesse caso, o ponto focal e a conotação qualitativa estão atrelados ao nosso discurso: que é trazer, junto dessa narrativa, a questão do preconceito – quando o personagem será acusado de roubo por ser negro.

Tendo isso delimitado, agora, podemos pensar no ponto de vista e na conotação quantitativa. Aqui, trabalharemos a partir dessa premissa: para (1) o olhar trocado e (5) a acusação, utilizaremos mais planos detalhes, com a finalidade de explorar as expressões faciais dos momentos e o jogo entre os personagens (de um lado os que julgam, de outro o julgado). Em contraposição, com a intenção de contrastar 1 e 5, privilegiaremos os planos mais abertos para os demais trechos. A intenção é que os fragmentos mais simbólicos da nossa situação (1 e 5) abarquem uma grande dimensão qualitativa, em oposição ao seu nível quantitativo. Ou seja, utilizando um ponto de vista aproximado, para os dois momentos (1 e 5), teremos poucas coisas para ver, porém, poderemos explorar, no quadro, o que realmente interessa: que são trocas humanas, que exponham o tema do preconceito. O (1) olhar trocado e (5) a acusação são exatamente os fragmentos nos quais ocorrerá uma interação maior entre personagens: no primeiro do Fulano com o outro cliente, que olhará; no quinto, do Fulano com o atendente, que o acusará. Nos demais, exploraremos apenas as ações do Fulano no supermercado: uma interação dele com o lugar. A intenção é demonstrar que, realmente, ele não roubou nada no supermercado. Com isso, teremos uma contextualização do personagem para as demais passagens (que não sejam 1 e 5), demonstrando que o roubo não foi praticado: dele olhando a lista de compras, conferindo os produtos nas prateleiras e colocando-os no carrinho. Os planos abertos favorecerão nesse caso, já que, dentro de um mesmo enquadramento, poderemos mostrar tanto o personagem quanto sua ação no espaço do supermercado. Portanto, para o ponto de vista desses fragmentos, poderemos trazer uma quantidade maior de informação visual, apesar de

suas qualidades serem bem menos importantes do que os dois pontos focais principais (1 e 5: que serão, de fato, aqueles que melhor simbolizam o nosso discurso).

Dessa maneira, pelo exemplo anterior (apesar de um pouco longo), conseguimos delimitar a importância do ponto de vista e de foco, trabalhados junto de uma conotação qualitativa e quantitativa. Dentro dessa abordagem estará presente, também, uma **relação entre o saber e o ver**. Assim, podemos citar outra característica: que é o nível cognitivo. O espectador, a partir do que vê e ouve, receberá **estímulos cognitivos: o quanto de saber que lhe é dado**. No exemplo, vimos que o sentido do nosso discurso permaneceu mais implícito na situação. Porém, poderíamos explicitá-lo: digamos, se adicionássemos falas que fossem preconceituosas contra o personagem Fulano. Através dessa adição, conseguiríamos dar aos espectadores mais estímulos cognitivos para que pudessem reconstruir, a partir da situação, mais claramente o discurso proposto.

Tendo isso definido, na sequência, para finalizarmos este capítulo e complementarmos a abordagem, faremos considerações sobre as falas dos seres ficcionais. Salientamos que elas poderão ocorrer em **diálogo, monólogo ou narração**. O diálogo é caracterizado pela fala entre personagens. O monólogo é quando o personagem, presente na cena, fala para o público, direta ou indiretamente. Já na narração haverá um narrador fora de cena e ouviremos sua voz se dirigindo, também direta ou indiretamente, ao espectador. Tais narradores poderão ser um personagem ou o próprio autor.

As falas dos personagens ficcionais poderão ser mais verossímeis se comparadas ao modo pelo qual as pessoas falam. Por outro lado, nada impede que delineemos essas falas de modo mais desconstruído, para que sejam mais inverossímeis: como uma declamação poética, para exemplificar. Isso variará de acordo com um intuito compositivo. Na maioria das obras, que visam manter um cosmo mais fechado, sem revelar os mecanismos que engendram a construção fílmica e seu discurso, veremos mais o emprego das falas verossímeis. Em oposição, as mais inverossímeis chamarão a atenção dos espectadores por soarem menos naturais, o que, por consequência, revelará mais o filme como objeto e a condição de uma intermediação discursiva. Contudo, em ambos os casos, **as falas auxiliarão tanto para a caracterização de um personagem quanto para uma construção narrativa**. Por exemplo, se estivermos falando de uma obra mais verossímil, que retratará um recorte regionalista, potencialmente, os

personagens falarão com as pessoas do recorte retrato. Desse forma, elas auxiliarão para uma caracterização mais fidedigna dos seres ficcionais, dentro dessa óptica verossimilhante.

Falamos acerca da fala como subsídio complementar para caracterização de um personagem, porém, como dito, elas também auxiliarão na narrativa. Nesse sentido, elas poderão ser empregadas diante de uma **narratividade** ou de uma **literalidade**. No segundo caso, literal, não traremos novas camadas e as falas poderiam ser substituídas por uma ação do personagem, expressando algo mais direto, como: “vou ao supermercado”. Conquanto, as falas poderão servir de complemento para a nossa trama: essa que chamamos de uma fala narrativa. Ela desempenhará uma segunda função, além daquela meramente direta, trazendo novas camadas: como acentuando um traço psicológico mais profundo de um personagem. Um exemplo da utilização da fala narrativa é o “cê vai, ocê fique, você nunca mais volte!” (ROSA, 1988, p. 32), do conto *A Terceira Margem do Rio*, de João Guimarães Rosa. Nota-se uma intenção expressa na construção da fala, pela progressão entre “cê”, “ocê”, e, finalmente, o “você”: que vem, especificamente, antes do “nunca mais volte!”. A construção dessa fala revela um traço psicológico da personagem do conto, que está vendo seu marido partir para viver em uma canoa, num rio. Quando Guimarães Rosa emprega efetivamente o “você”, em linguagem formal, definitivo e decidido, traz algo a mais para a sua personagem: se o marido partir, ela não aceitará o seu retorno. Apesar de o exemplo provir da literatura, no cinema, igualmente, podemos criar as falas para delinear as intenções de um personagem e para auxiliar uma construção dramática.

#### 4. A ESPACIALIDADE

*“[...] o minúsculo, porta estreita, abre um mundo. O detalhe de uma coisa pode ser o sinal de um mundo novo, de um mundo que, como todos os outros, contém atributos de grandeza. A miniatura é uma das moradas da grandeza.”*  
(Gaston Bachelard)

A epígrafe que abre este texto foi retirada de *A Poética do Espaço* (1978), de Gaston Bachelard, do capítulo que trata da miniatura, que, sob muitos aspectos, servirá para a análise do espaço no universo audiovisual. Mas, antes de continuar, é importante dar os devidos créditos a Queiroz Filho (2009, p. 8). O autor utiliza os conceitos de Bachelard para sustentar os argumentos de que a experiência de assistir a um filme está entrelaçada com a geografia. Dessa forma, é possível dar prosseguimento ao que chamaremos de uma miniatura imensa, logicamente pensando como isso traça paralelos com a espacialidade contida numa expressão audiovisual, principalmente figurativa. Uma pequena história citada por Bachelard sobre uma passagem em um texto de Hermann Hesse nos serve de ponto de partida:

Um prisioneiro pintou na parede de sua cela uma paisagem: um trenzinho entrando no túnel. Quando os carcereiros vêm procurá-lo, ele lhes pede “gentilmente que esperassem um momento para que eu possa entrar no trenzinho da minha tela a fim de verificar aí uma coisa. Como de hábito, eles se puseram a rir, pois me olhavam como a um fraco de espírito. Eu me tornei pequenininho. Entrei em meu quadro, subi no trenzinho que se pôs em movimento e desapareceu na escuridão de um pequeno túnel. Por instantes, percebeu-se ainda um pouco de fumaça em flocos que saía pelo buraco arredondado. Depois essa fumaça desapareceu e com ela o quadro e com o quadro minha pessoa...”. (BACHELARD, 1978, p. 295)

Como observado, Bachelard narra uma experiência miniaturizada expressa em uma simples paisagem estática, pintada dentro da cela de uma prisão. A mesma comparação é válida para cada uma das **paisagens** que compõem o filme e sua combinação. Isso é fácil de conceber quando se entende como a imaginação está detida aos poderes das **representações**, que são, quaisquer que sejam, justamente poderosas nesse ponto, miniaturizam um cosmo, permitem “mundificar com pequenos riscos” (BACHELARD, 1978, p. 302), “tributárias e fazedoras de ideologias, de significações, de ‘visões de mundo’, como defendeu o diretor russo Vsevolod Pudovkin, entre outros” (QUEIROZ FILHO, 2009, p. 7). O filme, sem dúvida, abarca a potencialidade de ser uma **miniatura imensa!** As próprias dimensões e escalas das represen-

tações em uma tela já manifestam esse diálogo de **miniaturizar e/ou aumentar** os elementos, além disso, a tendência do quadro de se prolongar de forma centrífuga e centrípeta, para dentro do espaço e para outros espaços, concretos e imaginados, expande potencialmente essa miniatura de cosmo. Por isso, essa poética da miniatura é também aquela capaz de condensar e enriquecer os valores (BACHELARD, 1978, p. 295), podendo, assim, ser encarada pela óptica da grandeza, da imensidão. Além disso, qualquer representação é sempre sugestiva, pois, ao mesmo tempo em que sintetiza, chama a percepção para diversas direções, de olhar e de pensamento, ampliando, por consequência, o que objetivamente está contido nela.

Em complemento, **a junção de diversos ambientes de um filme (representações) pode combinar-se em determinada ordem para gerar outro ambiente (imagem)**, que estará presentificado de forma mais sutil e mais virtual. As representações imagéticas, assim, entendidas como fragmentos miniaturizados de certo espaço (uma paisagem), são agrupadas num conjunto (um lugar). Isso amplia consideravelmente a espacialidade fílmica, justamente e por causa da sua combinação, suscitando a ideia de certa totalidade, existindo a justaposição de diversas camadas de espaços: contidos em *frames*, planos, cenas e sequências, trabalhados a partir de estímulos sonoros e visuais. Daí provém a noção de uma **espacialidade no filme, aquela que se origina do agrupamento desses diversos ambientes e está também presente em cada um deles.**

Tal noção está, na mesma medida, imbricada com a disposição do quadro de miniaturizar e de ampliar os elementos componentes, tanto para o centro – num primeiro plano de um dos ambientes, por exemplo – quanto para as bordas – a partir de um corte ou de um movimento para outro ambiente. Como salienta Ismail Xavier (2005, p. 22), “a câmera é um dispositivo tremendamente reforçador da tendência à expansão [...] [que] reforça a impressão de que há um mundo do lado de lá, que existe independente da câmera”, o que, em grande medida, ocorre pela outra dimensão que vem associar ao espaço: o tempo. Ainda segundo Xavier (2005, p. 21), “a dimensão temporal define um novo sentido para as bordas do quadro, não mais simplesmente limites de uma composição, mas ponto de tensão originário de transformações na configuração dada”. Nesse processo, então, vai formando duas das **três unidades fundamentais de uma narrativa**, que são, junto da **ação**, a do **tempo** e a do **lugar**: podemos juntar o tempo e o lugar em algo mais significativo, chamando de espaço-duração. A duração, nesse caso, é a unidade que potencializa essa ampliação da espacialidade, permitindo ao es-

pectador percorrer, associativamente, os diversos ambientes. Conforme Aumont (2002, p. 107), “a duração é a experiência do tempo, o próprio tempo é sempre concebido como um tipo de representação mais ou menos abstrata de conteúdos de sensações”. É, portanto, admissível afirmar que as representações de distintos espaços dão a imagem de outro espaço através do tempo. Ainda é de se observar que existe certa primazia do espaço, o *frame*, sobre o tempo no filme já que a “unidade básica da narrativa cinematográfica, a imagem, é um significante eminentemente espacial” e o “tempo não começa a existir a não ser quando se opera a passagem entre um primeiro fotograma (que já é espaço) e um segundo (que também já é espaço)” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 105).

Voltemos a duas palavras que foram repetidas algumas vezes no parágrafo anterior: imagem e representação. São definições muito importantes para o entendimento do espaço contido no filme e em outras diversas artes. Se, como Bachelard (1978, p. 295) propõe, “a representação é dominada pela Imaginação”, a representação pode ser encarada como “um corpo de expressões para comunicar aos outros nossas próprias imagens”. Mas, as imagens também suscitam as representações. Como Eisenstein coloca em *O Sentido do Filme* (2002a, p. 19), em diversas representações possíveis para uma imagem dos ponteiros do relógio marcando cinco horas, quem sabe podemos apreender: “o fim de uma jornada de trabalho, o começo da hora do *rush* no metrô, talvez lojas fechando as portas, ou a peculiar luminosidade do final da tarde...”. Essa série de representações diz respeito também a fragmentos de diversos ambientes, que, em seu conjunto, vão sugerir algo mais abstrato, que é a imagem das cinco da tarde, que “é composta de todas essas representações particulares” (EISENSTEIN, 2002a, p. 19), imaginadas por um autor e concebidas imaginariamente pelo espectador como sendo cinco horas. Esse mesmo conjunto de representações valeria, transportando para outro caso, se a questão fosse a imagem de uma grande metrópole.

No mesmo livro, o autor e cineasta narra o procedimento que fez para memorizar as ruas da cidade de Nova York. Elas, por serem designadas apenas por números, sem um nome, levaram-no a elaborar um processo simbólico. Passou a associar uma série de elementos arquitetônicos das respectivas ruas que, apesar de ainda se manterem separados num primeiro estágio, não **montados** na perspectiva de Eisenstein (2002a, p. 21), num segundo momento, foram fundidos, ou montados “numa única imagem: à menção do ‘número’ da rua, ainda surgia todo este grupo de elementos independentes, mas agora não como uma cadeia, mas como



algo único – como uma caracterização total da rua, como sua imagem total”. Tem-se, dessa maneira, uma série de ambientes (representações) que ao serem combinados criaram a concepção de outro ambiente, uma imagem total. Cada um dos ambientes (os cenários, as paisagens) sugere determinadas assimilações representativas, que, por sua vez, clarificam outra imagem (outro espaço, reforçando a ideia de miniaturizar para ampliar). Nesse sentido, vale lembrar, como Bachelard (1978, p. 317) propõe, que a impressão de “imensidão está em nós [...] estamos imóveis, estamos além; sonhamos num mundo imenso. A imensidão é movimento do homem imóvel”. Não é justamente esse movimento que faz o espectador de um filme, que contempla “a grandeza escondida, uma profundidade” (BACHELARD, 1978, p. 318), vendo na multiplicidade uma coesão?

Para complementar a analogia feita com a montagem de Eisenstein, é possível lembrar outro realizador e teórico soviético, Lev Kulechov, e a sua definição de Geografia Criativa. Segundo o conceito, a junção de várias cenas obtidas em lugares completamente distintos, quando combinados, sugerem uma continuidade, como se fizessem parte de um mesmo corpo espacial:

A noção de “geografia criativa” corresponde justamente ao processo pelo qual a montagem confere um efeito de contiguidade espacial a imagens obtidas em espaços completamente distantes e da aparência de realidade a um todo irreal. No cinema, é permitida a construção de um todo (ou corpo) através da combinação de partes na realidade pertencentes a totalidades distintas; podemos combinar o plano de um rosto de uma pessoa com um plano das mãos de outra, e assim sucessivamente para todo o corpo, compondo deste modo uma unidade original na tela. (XAVIER, 2005, p. 47)

A questão da articulação de fragmentos na montagem está na própria grafia do filme, que forma um espaço completamente mental, como se fosse um microcosmo, uma miniatura. “Como Balazs nos diz, tal microcosmo pode apresentar a realidade, mas não tem nenhuma conexão imediata ou contato com ela. Precisamente porque ele a representa, está separado dela” (XAVIER, 2005, p. 22).

Com a definição de Geografia Criativa, podemos partir dessa primeira consideração: **os fragmentos, ou miniaturas, tendem a formar um todo, portanto, uma ampliação**, que é mais viva e complexa do que os fragmentos, pois o resultado da junção não será a soma, mas um produto, sendo “qualitativamente diferente de cada elemento considerado isoladamente” (EISENSTEIN, 2002a, p. 16). O resultado da montagem, como **justaposição de partes**, não deixa de ser também uma miniatura, já que é igualmente um pequeno cosmo, e, quando a finalidade é conectar representação e imagem, “somos inevitavelmente impelidos a

recorrer novamente a uma cadeia de representações intermediárias que, juntas, formam a imagem” (EISENSTEIN, 2002a, p. 20). Para o caso deste texto, como já foi afirmado, a imagem é a espacialidade existente no filme, onde muitos componentes são mostrados e muitos outros são apenas sugeridos, e o todo só pode ser conseguido pela série de fragmentos agrupados.

Um ponto importante: esse espaço, por ser resultado direto de uma reunião ou montagem, é um espaço mais reconhecido do que um espaço concreto. Seria completamente falso, isto é, quando não se está tratando de um filme feito em um único plano estático, falar que cada ambiente contido num plano do filme já expressa toda a espacialidade que será ampliada a partir dos outros planos. Na verdade, esse ambiente é, antes de tudo, uma célula, uma parte desse todo, porém muito importante, exatamente como célula, para formar o corpo, o conjunto que será reconhecido. Portanto, esse espaço reconhecido é basicamente uma abstração: ele é só identificado, não concreto. Mesmo que exista um suporte real para feitura do conjunto, como uma cenografia construída ou um lugar natural, o que estará essencialmente no filme ainda continua sendo uma abstração. Ele é um recorte que só existe como espaço por ser observado e reunido num conjunto a partir de uma operação intelectual, do observador que o (re)constrói mentalmente através de uma “fusão, mistura íntima de mundos, de universos culturais, de experiências pessoais” (QUEIROZ FILHO, 2009, p. 16). Indo além, outro aspecto que se soma à abstração é que as células são inerentemente efêmeras, já que são feitas para existir e acabar rapidamente, tendo uma temporalidade, um tempo de observação predeterminado e imposto. Há o condicionamento do binômio do espaço-duração e é aí que acontece o agrupamento da diversidade numa unidade e conseqüente reconhecimento da totalidade. Assim, o conjunto, que já é abstrato, ainda é formado por fragmentos efêmeros, deixando a materialidade espacial – que, de fato, não existe por ser uma construção mental –, extremamente fugaz.

Outro ponto a considerar é que, havendo **reconhecimento** em igual medida, há uma **rememoração**. Como apontado por Aumont (2002, p. 81), citando Gombrich: a rememoração puxa “mais para a memória, logo para o intelecto, para as funções do raciocínio, e a outra [reconhecimento] para apreensão do visível, para as funções mais diretamente sensoriais”. De todo modo, o reconhecimento e a rememoração estão atrelados a um **observador**, e uma das razões para a produção de imagens é, justamente, aquela “que provém da vinculação da imagem em geral com o domínio do simbólico, o que faz com que ela esteja em situação de me-

dição entre o espectador e a realidade” (AUMONT, 2002, p. 78); e também do **autor**, produtor da imagem, com a realidade. Portanto, existe aí um jogo substancial: do produtor da imagem espacial produzida e dela com o seu encontro com um receptor. Essa imagem espacial, sendo a miniatura de um cosmo, está ligada à imaginação do autor e vai ao encontro do reconhecimento do receptor, que se apropria daquela imagem e encontra outras propriedades. Intervindo com o seu saber prévio, o espectador da imagem supre, portanto, o não representado, as lacunas da representação, já que “uma imagem nunca pode representar tudo” (AUMONT, 2002, p. 88). Aqui, outros lugares são (re)conhecidos, e o receptor elabora um processo imaginativo ao ligar o que vê com o que viu anteriormente no filme e amplia a representação, traçando paralelos, pois

[...] colocamos outras imagens para conversar com as imagens do filme, o fazemos porque, muitas vezes, vemos entre elas uma relação de verossimilhança, em outras tantas, de sentidos que os entendemos como coisas possíveis de serem aproximadas: imagens do mundo para dizer do filme e o contrário também. Quando isso ocorre, criamos uma ponte de significados, mediados por nossas experiências e memórias. (QUEIROZ FILHO, 2009, p. 8)

Com isso, é possível afirmar que o espectador constrói a imagem e a imagem constrói o espectador: “parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente” (AUMONT, 2002, p. 81). Os dois processos notoriamente distinguíveis nesse processo, como destacado, são o reconhecimento e a rememoração:

[...] reconhecimento, na própria medida em que se trata de re-conhecer, apoia-se na memória ou, mais exatamente, em uma reserva de formas de objetos e de arranjos espaciais memorizados: a constância perceptiva é a comparação incessante que fazemos entre o que vemos e o que já vimos. (AUMONT, 2002, p. 82)

Essa afirmação, do reconhecimento e da memória, implica muitas tonalidades, principalmente aquela definida pela **imaginação**, processo pelo qual o espectador pode até inventar, total ou parcialmente, partes da especialidade que não foram representadas, pois ele olha “para uma imagem, dela surgem outras. A sensação de naturalidade com que realizamos essas ligações entre-imagens é resultante daquilo que chamamos de educação visual” (QUEIROZ FILHO, 2009, p. 28). Um ponto fundamental, que levará a perspectiva imaginativa ao reino do intangível – sendo um processo notado em outras artes, apesar de maneira diferente, como na literatura –, é que **pela imaginação se concebe, por delegação, a parte não representada da imagem**, sendo, literalmente, um prolongamento da espacialidade, da parte que é apenas sugerida e dá o complemento para a formação imagética desejada. A própria definição de re-

apresentação pode ser interpretada por esse viés, segundo “o fenômeno mais geral, o que permite ao espectador ver ‘por delegação’ uma realidade ausente, que lhe é oferecida sob a forma de um substituto” (AUMONT, 2002, p. 105). Logicamente, espectadores diferentes criarão o conteúdo dessa imagem de forma diversa, estando relacionado aos seus mecanismos de identificação, que está imbricado, por sinal, tanto ao reconhecimento quanto à rememoração, segundo os termos já citados. Porém, o estímulo vem, em geral, através da parte da imagem que está fora do campo de visão e não é mostrada, ou que está manifestado nas entrelinhas de uma situação dramática. Essa característica amplia a representação de forma considerável e é um procedimento sempre bem-vindo na composição de um raciocínio espacial para o filme. Para isso, é preciso selecionar determinados elementos compositivos, que serão inseridos na obra e que possam auxiliar nessa tendência, que já é natural para qualquer observador atento.

Essa imagem do espaço é, então, “bastante parcial, fragmentária, envolvida noutras referências”, conforme propõe o urbanista Kevin Lynch (1982, p. 12) em *A Imagem da Cidade*, livro dedicado à análise da imagem citadina, que pode ser entendida de modo mais abrangente, como uma imagem do meio ambiente, ou de um novo espaço. A imagem, sendo uma questão essencial para a concepção dessa espacialidade no filme, cria, de fato, muitos paralelos ao propor a **relação do observador com um espaço observado**, tanto do mundo comum como no das artes, e, se não houvesse sido feita essa consideração, seria possível, facilmente, dizer que se está falando de um contexto artístico, conforme coloca:

A criação da imagem ambiental é um processo duplo entre observador e observado. Aquilo que se vê é baseado na forma exterior, mas a forma como isso se interpreta e organiza e como se dirige a atenção afecta, por sua vez, o que é visto. O organismo humano é altamente adaptável e flexível e grupos diferentes podem ter imagens essencialmente diferentes da mesma realidade exterior. (LYNCH, 1982, p. 144-145)

Na proposta de Lynch, **é a partir dessa interrelação, entre observador e observado, que se forma a imagem de um espaço**. E, não menos importante, seguindo nessa direção, a imagem espacial está dotada de certas propriedades, ou componentes, que favorecerão sua caracterização, que só clarificarão algo bastante simples, e pouco falado, sobre uma das características essenciais da espacialidade no filme: o espaço é o outro personagem da narrativa, que serve de suporte para todos os demais personagens e para os seus dramas existenciais. Os três componentes sugeridos por Lynch, que servirão para análise, são: **identidade, estrutura e significado**. Eles devem ser encarados pela óptica do reconhecimento, assim que se fundem

num único corpo (ou imagem), através de um processo rememorativo que permite ver esse corpo a partir de referências e instâncias observadas:

Será útil imaginá-las num plano abstracto, com o fim de analisar, pois, na realidade, estas três componentes aparecem juntas. Uma imagem viável requer, em primeiro lugar, a **identificação** de um objecto, o que implica a distinção de outras coisas, o seu reconhecimento como uma entidade separável. Falamos de identidade, mas não no sentido de igualdade com outra coisa qualquer, mas significando individualidade ou particularidade. Em segundo lugar, a imagem tem de incluir a **relação estrutural** ou espacial do objecto com o observador e com os outros objectos. Em último lugar, este objecto tem de ter para o observador **um significado** quer prático quer emocional. Isso significa que existe também uma relação, mas uma relação diferente da espacial ou estrutural. (LYNCH, 1982, p. 18, grifo nosso)

Identidade, estrutura e significado, dessa maneira, trabalhando em conjunto, fundidos numa única imagem, formam o corpo dessa espacialidade. As três poderiam ser facilmente transpostas, em analogia ao personagem, se fosse falado em termos de carácter (identidade), caracterização (estrutura) e função dramática (significado). Portanto, alguns mecanismos de pensamento para a criação dos personagens também poderão ser aplicados para o caso da espacialidade. Ela também é um personagem – capaz de trazer significados, simbolismos, metáforas, estéticas –, só que o outro personagem: um ser quase sempre presente e representado, cujas coordenadas são fornecidas em abundância e que vai sendo constantemente multiplicado (ampliado) pela série de informações topográficas que se desdobram. Como Gaudreault e Jost (2009, p. 106) afirmam: “quaisquer que sejam os objetos que ele [o filme] nos apresenta, eles podem ser decompostos em partes menores, que se espalham necessariamente em um espaço dado e mantêm, umas com as outras, uma forma qualquer de relação espacial”. Além disso, como os outros personagens, está dotado de seus próprios poderes, cerceado pelo efeito da moldura, sendo um recorte baseado mais ou menos em referências encontradas na realidade circundante do artista, e envolvido por aquilo que pode ser chamado de aura, “porque irradia, emite vibrações particulares, não pode ser vista como objeto comum” (AUMONT, 2002, p. 300). Então, a espacialidade, a miniatura imensa, quando colocada dentro desse recorte, passa a irradiar poderes, fica com uma aura, em nível significativo e simbólico. O que Bachelard fala em termos de objetos, que podem ser entendidos como espaços, complementa o salientado:

Os objetos assim acariciados nascem realmente de uma luz íntima; chegam a um nível de realidade mais elevado que os objetos indiferentes, que os objetos definidos pela realidade geométrica. Propagam [e expandem] uma nova realidade do ser. Tomam lugar não só numa ordem, mas numa comunhão de ordens. De um objeto ao outro. (BACHELARD, 1978, p. 240- 241)

Por esse mesmo motivo, querer delimitar essa espacialidade puramente à imagem do real é também querer diminuir esse seu outro lado, sua potência intrínseca – subjetiva, fantástica e poética, feita de elementos representantes, significantes, que fomentam o imaginário –, algo que acompanha a arte desde tempos imemoráveis da época das pinturas rupestres, uma “obra do mundo, que produz ‘mundos’” (QUEIROZ FILHO, 2009, p. 7). Ninguém em sã consciência afirmaria que as representações rupestres são fidedignas ao que, possivelmente, poderia ser observado no mundo comum, e é justamente nesse ponto que se situam todo o poder e o mistério delas. Por outro lado, sim, elas ressoam o real – talvez os dramas existenciais do homem primitivo, sua relação animista com o mundo – e é daí que repercutem, chamam para um aprofundamento e emanam toda a potência: “as **ressonâncias** se dispersam nos diferentes planos da nossa vida no mundo, a **repercussão** nos chama a um aprofundamento de nossa própria existência” (BACHELARD, 1978, p 187, grifo nosso). Portanto, transportando essas definições ao caso do filme, parece mais certo dizer, em vez de dizer à imagem do real, que a espacialidade é mais um **ressoar do real**, em ecos e reverberações, de maiores ou menores graus, que repercutem e chamam o espectador para um aprofundamento (QUEIROZ FILHO, 2009, p. 14). Ela pode até refletir mecanismos do mundo comum, ser baseado ou localizado em determinado espaço do mundo comum, só que está fechada dentro de sua subjetividade, enlaçada por suas próprias leis, por uma **diegese**, num mundo particular.

A diegese é uma construção imaginária, um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a concepção, variável, que dele se tem. Toda construção diegética é determinada em grande parte por sua aceitabilidade social, logo por convenções, por códigos e pelos simbolismos em vigor numa sociedade. (AUMONT, 2002, p. 248)

A diegese é o próprio microcosmo do filme, “tudo o que diz respeito ao mundo representado” (XAVIER, 2005, p. 28), sendo essa imagem espacial construída mentalmente pelo mecanismo de reconhecimento e de rememoração do observador, que olha o espaço observado. É dotada de certa identidade, estrutura e significado, onde estão estabelecidas certas convenções, que podem ser aceitas ou negadas nesse mundo, de certa “maneira que o que sucede em tal ou qual narrativa fílmica e que nos parece verossímil pode parecer absurdo em outro” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 49). Assim, a diegese, nos termos aqui desenvolvidos, é o próprio microcosmo, ou seja, uma miniatura, que permite certas representações, que podem ser aceitas ou negadas para formação da sua imagem. Afinal, como disse o roteirista Jean-Claude Carrière (2006, p. 154), no próprio momento de criação, o autor sente dentro de

si “uma miniatura de teatro em funcionamento, na qual somos tanto atores como plateia”. Imaginemos, por exemplo, a diegese como uma maquete, onde há espaço. Literalmente como um modelo, colocado dentro do recorte da realização filmica. Essa maquete tem uma existência espacial admitida, cujo número de possibilidades estruturais e combinações compositivas é igual ao número de universos ficcionais que podem ser imaginados (ou seja, tende ao infinito). A partir do momento em que alguma situação dentro dela acontece, ou que, simplesmente, um observador percorre com os olhos essa dimensão física, começa a existir um tempo, e ela é ampliada. Esse espaço-tempo diegético, onde a situação acontece, será, então, narrado numa determinada ordem de fatos, tendo, de um lado, os supostos fatos reais que ali aconteceram, na temporalidade diegética (da história), e, de outro, sua ordenação, a temporalidade dramática (narrativa), onde será possível dosar presenças e elementos na construção do filme.

**O espaço diegético, que é sempre mostrado em uma ordem narrativa, também é mostrado dentro de um campo de visão, um enquadramento móvel.** Se é dentro do enquadramento que se vai observando os fragmentos espaciais, os dados quantitativos e qualitativos desse espaço diegético, é a sua mobilidade que permite aproximar e desaproximar desse espaço. Desse jogo decorre a tendência de ir para o centro e para os lados desse espaço, de enquadrar e desenquadrar, de colocar em campo e fora de campo, de sequenciar ou de fragmentar o espaço. Então, **se o espaço diegético é a miniatura**, onde “os valores se condensam e se enriquecem” (BACHELARD, 1978, p. 295), **na mobilidade do enquadramento, reside a potência de sua imensidão.** É a mobilidade do enquadramento que nos vai mostrando esse universo, sendo possível, através dela, “seguir meticulosamente não apenas as nuvens juntando-se nas montanhas, mas também o escorrer de uma lágrima debaixo dos cílios” (EISENSTEIN, 2002b, p. 166).

Tal diegese, ou microcosmo, é dotada de certos componentes que podem ser decompostos para uma análise mais metódica. Esse trabalho se refere ao **filme narrativo, composto de ambiências, paisagens, lugares e territórios** que podem ser reconhecidos como tais, ressoando e repercutindo certo nível de verossimilhança comparativa com o real. Existindo também tantos outros filmes, que, apesar de serem mais inverossímeis, poderão ter seu espaço identificado diante de tais parâmetros. Porém, há filmes cuja espacialidade será melhor entendida unicamente a partir de uma das definições: formado de ambiências não figurativas, como os feitos de formas plásticas que dançam no espaço.

#### 4.1 Entre a paisagem, o lugar e o território: uma geografia

Uma pirâmide óptica móvel imaginária é o que forma o ponto de vista do filme. No perímetro da base dessa pirâmide está a delimitação do espaço visado, no cume, o sensor da câmera (para o caso da captação direta), ou simplesmente a retina do observador que olha o quadro (aí também englobando o caso da animação). A pirâmide imaginária desloca-se enquadrando um ou outro espaço, o que, por consequência, acarreta o desenquadramento de outro espaço. Ambos podem ser chamados, respectivamente, de **campo** e **fora de campo**, sendo essa “assimilação de um ao outro que, em suas metamorfoses, a noção de ponto de vista considera” (AUMONT, 2002, p. 156), tanto em relação ao produtor e ao receptor da imagem quanto às formas narrativas.

Enquadrar é, portanto, fazer deslizar sobre o mundo uma pirâmide visual imaginária (e às vezes cristalizá-la). Todo enquadramento estabelece uma relação entre um olho fictício – o do pintor, da câmara, da máquina fotográfica – e um conjunto organizado de objetos no cenário: o enquadramento é, pois, nos termos de Arnheim, uma questão de centramento/descentramento permanente, de criação de centros visuais, de equilíbrio entre diversos centros, sob a direção de um “centro absoluto”, o cume da pirâmide, o Olho. (AUMONT, 2002, p. 154)

Complementando a citação de Aumont, é possível trazer a proposta de Gaudreault e Jost. Eles afirmam ser a partir da existência desse olho imaginário que se desloca pelo espaço numa mobilidade “(no duplo sentido da ação de mobilizar, de fazer mexer) que o cinema desenvolveu boa parte de suas faculdades narrativas” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 115). A mobilidade pode, assim, ser considerada em termos narrativos “como um tipo de ‘linguagem’, uma linguagem de ordem ao mesmo tempo espacial e temporal” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 117). Para a questão espacial, a mobilidade poderá ser concebida em termos de ubiquidade – a capacidade de estar em todos os lugares ao mesmo tempo –, que fornece dados importantes que devemos levar em conta para a concepção espacial. Sobre isso, vale notar que são nas “articulações possíveis entre um aqui e um ali – ele mesmo logo convocado a se tornar um aqui – que reside boa parte do potencial narrativo do cinema” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 113). Dessa forma conseguiremos, por exemplo, consolidar uma continuidade ou descontinuidade entre diferentes ambientes e expressar a distância que separa dois recortes diegéticos. Lembremos que é “sempre em função de medida que ele [espectador] dá a essa distância que ele é levado a compreender a questão dramática de uma situação” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 117). Com essa delimitação, teremos tal premissa: **há um campo, que**



**é o aqui, o enquadramento imediato; e há um fora de campo, que é o ali, que esteve presente num enquadramento anterior ou em potencial num enquadramento seguinte** – quando é chamado para virar campo através do corte ou do movimento de câmera, além de poder ser intuído por mecanismos como o som.

O que interessa aqui é pensarmos como essa mobilidade reverbera em termos constitutivos de certa **geografia**, na grafia de uma espacialidade reconhecível no filme. Para dar prosseguimento nesse ponto, destaca-se o que, nas palavras de Aumont, pode ser entendido como campo e fora de campo:

[...] o campo é um fragmento de espaço recortado por um olhar e organizado em função de um ponto de vista, então não passa de um fragmento desse espaço – logo, que é possível, a partir da imagem e do campo que ela representa, pensar o espaço global do qual esse campo foi retirado. Reconhece-se a noção de fora-de-campo [...] Conforme sua dupla mobilidade (movimento aparente, mobilização do enquadramento), a imagem filmica dá acesso, pelo menos potencialmente, de modo mais constante às partes não vistas do espaço diegético que constituem o fora-de-campo. (AUMONT, 2002, p. 224-226)

Dessa forma, o campo e o fora de campo são importantes para pensarmos o surgimento do espaço fílmico, tanto na etapa da feitura das imagens quanto na etapa de idealização dessa espacialidade. Porém, em que sentido isso pode ser importante numa ocasião em que, de fato, ainda não existe um aparato para fixar um campo? Ora, em campo e fora de campo está o espaço diegético, e esse espaço diegético comporá um ambiente imaginário já no momento em que trazemos para uma narrativa, numa etapa anterior à realização, determinados recortes espaciais: como distintos agrupamentos de paisagens que darão sentido aos lugares por onde a trama perpassa. Assim, ao escolhermos as palavras colocadas num roteiro, por exemplo, já delimitamos um campo, que também expressará o fora de campo, tanto pela lógica do “aqui” e “ali”, citado por Gaudreault e Jost, quanto pelas indicações de sons, trajetória dos personagens e supressão de determinados trechos que podem ser concebidos, apesar de não narrados: as elipses. É possível ser até mais categórico nesse sentido e afirmar que, na etapa de idealização desse espaço diegético, tudo está fora de campo e, ao engendramos uma trama, selecionamos determinados campos. Entendam que no fora de campo reside a potencialidade geográfica e, na delimitação do campo, o conjunto de paisagens que comporá a própria espacialidade, quanto estabelecido o entrelaçamento narrativo. Esse campo, apesar de não precisar ser, necessariamente, mostrado nos enquadramentos da etapa de realização, é idealizado na concepção espacial. Ele é composto através da seleção de determinadas **paisagens** que, ao serem

combinadas, formarão os **lugares** e o **território**. Daí decorre a grafia do espaço diegético: lembrando que a palavra “geografia” vem da junção entre geo (terra) e grafia (desenhar, designar). Portanto, seja em palavras ou em imagens, **vamos desenhando a subjetividade desse espaço ficcional, de uma diegese**. É possível até criar uma palavra para esse procedimento: diegesegrafia. De todo modo, para simplificar, chamaremos de geografia, só que é uma geografia singular, subjetiva e imaginária. Assim, uma definição mais objetiva do que estamos chamando de desenho geográfico seria: **é a criação e a composição das paisagens, dos lugares e do território do espaço diegético ficcional, que estarão inter-relacionados e expressos na narrativa, provindos do processo imaginativo do autor e que serão capazes de ser concebidos por um espectador**.

Vale lembrar, rapidamente, da noção de Geografia Criativa de Kulechov, já citada, que, apesar de ser um método, a rigor, proposto para a montagem de fragmentos fílmicos, pode ser facilmente transposta para a etapa que tratamos nesta parte do texto: como esse desenho espacial pode ser criado em termos de trama, para escrita de um roteiro, argumento ou estrutura? A questão essencial reside no fato de que por todos os eventos idealizados jorram espacialidades e ramificações dessa espacialidade, sendo uma montagem de ideias e pensamentos: conceito recorrente nos textos de Eisenstein. Então, idealizaremos diversas paisagens sucessivas, que irão fundar a definição daquilo que pode ser chamado de lugar, ou lugares pelos quais a trama e seus eventos perpassam, além do seu território. Tais paisagens, lugares e território são também montados numa etapa anterior à montagem cinematográfica, em termos de desenho espacial (ou diegesegrafia), seja a partir de textos, desenhos, seja de qualquer outra forma de anotar as ideias que virarão o filme. Além disso, associação ou dissociação entre essas diversas espacialidades é sempre necessária para narrar determinada história, o que, por consequência, implica a evolução das percepções que serão dadas dessa espacialidade, através do desenvolvimento temporal e de uma composição estrutural.

Nesse contexto, é importante trazer os mecanismos que sustentam essa acepção de paisagem, lugar e território, o que clarificará a própria natureza do espaço. Para isso, será utilizada a **concepção sistêmica** de Milton Santos, que propõe *A Natureza do Espaço* (2006) como um conjunto indissociável entre **sistema de ações** e **sistema de objetos**, que são as unidades correspondentes, respectivamente, aos eventos e à materialidade que moldam o processo espacial. É de valia lembrarmos, rapidamente, que numa narrativa as três unidades básicas

são: **o tempo, o lugar e a ação**. Na proposta sistêmica de Santos, observaremos, igualmente, essas unidades, e, apesar de sua abordagem estar concentrada numa análise do mundo comum, ela também servirá para a espacialidade do mundo ficcional. Trata-se de uma análise fenomenológica da própria formação do espaço.

O **sistema de ações**, como o próprio nome diz, **é o vetor que provoca as forças de mudança a partir de determinados atos, que geram ações, que geram eventos, agindo, assim, na dinâmica espacial**. Para Santos, o sistema de ações funciona como uma organização narrativa simples, dividido em período inicial, intermediário e final, que provoca determinada alteração, fazendo com que um estágio seja convertido em outro estágio a partir de determinados eventos, ocasionando “um deslocamento visível do ser no espaço, criando uma alteração, uma modificação do meio. Um dos resultados da ação é, pois, alterar, modificar a situação em que se insere” (SANTOS, 2006, p. 50). Além disso, os vetores que dão os eventos, seguindo uma noção parecida com a da teoria da montagem, não são somados, mas justapostos: são “inter-relacionados e interdependentes e é nessas condições que participam de situações. Na realidade, somente há situações porque os eventos se sucedem, ao mesmo tempo em que se superpõem e interdependem” (SANTOS, 2006, p. 107).

Estritamente imbricado aos sistemas de ações está o **sistema de objetos**. **O objeto, nesse caso, pode ser compreendido como quaisquer formas espaciais naturais ou produzidas pelo homem**, como uma casa, uma montanha, um galho seco, um aparelho eletrônico etc., sendo “esse extenso, essa objetividade, isso que se cria fora do homem e se torna instrumento material de sua vida, em ambos os casos uma exterioridade” (SANTOS, 2006, p. 46). **São um sistema, pois expressam um conjunto de objetos inseridos em determinada forma, que é a paisagem**, permitindo reconhecer e distinguir uma forma de outra, e verificar diferentes momentos de uma mesma forma, a partir de arranjos díspares.

Dessa maneira, falamos que objetos dispostos e combinados em um arranjo unitário consolidam uma paisagem. Cada agrupamento de objetos cria cada paisagem, porém o objeto e o conjunto de objetos mantêm também um valor abstrato, relativo, que só adquire uma qualidade concreta quando ganha um uso, quer prático, conceitual, estético ou narrativo, formando, com isso, um sistema relacional: o sistema de objetos. Portanto, na paisagem está o sistema de objetos, arranjados nessa forma paisagem: que pode cristalizar o conjunto de objetos em dado momento e pode se metamorfosear ao ser comparada com outros momentos especí-

ficos de sua aparição. Em complemento, é **a partir do sistema de objetos, presentes na paisagem, que vamos grafando outras configurações espaciais, como os lugares e o território**. Eles surgirão quando um sistema de ações começar atuar sobre a paisagem, associando uma paisagem com outra. Tendo tal embasamento, poderemos dizer, que, dentro dessa análise fenomenológica de formação espacial, conseguiremos ver os conceitos fílmicos do campo (aqui) e do fora de campo (ali) atuando sobre o espaço. Diremos que **no aqui (campo) está paisagem, no ali (fora de campo) está a grafia do espaço**. Nesse engendramento, conseguiremos outros tipos de configurações espaciais legíveis – ao haver ação e tempo –, fazendo com que a paisagem funcione “como um sistema vasto de memórias e símbolos” (LYNCH, 1982, p. 140).

Para detalhar um pouco mais a **paisagem**, conforme Santos (2006, p. 66-67) coloca, ela é extensão abarcada pela visão, sendo “o conjunto de formas que, num dado momento, exprimem as heranças que representam as sucessivas relações localizadas entre homem e natureza”. Em outros termos, a paisagem é aquilo que imediatamente se vê e que se escolhe para os outros verem, sendo a forma através da qual se verifica a realidade. Por exemplo: o que se vê, seja estando num balão ou num quarto, é uma paisagem. Por outro lado, espaço e paisagem não são a mesma coisa. O “espaço são essas formas [paisagens] mais a vida que as anima” (SANTOS, 2006, p. 66-67). Ou seja, para uma paisagem espacializar, seja o quarto ou o balão, é preciso inserir o fator humano. Santos ainda complementa afirmando que a “paisagem é, pois, um sistema material e, nessa condição, relativamente imutável: o espaço é um sistema de valores, que se transforma permanentemente” (SANTOS, 2006, p. 66-67). A paisagem sendo a forma é, portanto, estática, mas ela é renovada de acordo com as ações humanas que estão em curso, que passam a agregar na paisagem uma significação espacial. Então, enquanto a paisagem é independente da presença humana, para o espaço ela é inerente, o que acarreta um ponto fundamental: o fator humano insere um conteúdo nessa forma-paisagem. Uma observação sobre isso é que, de fato, toda paisagem fílmica se espacializa, já que há o ponto de vista que observa e o que constrói.

No contexto do filme, a paisagem pode ser interpretada como o cenário: cada cenário é uma paisagem. Deixamos explicitado que preferimos chamar de paisagem em vez de cenário, já que estamos tratando de uma problemática imaginativa desse espaço diegético. A paisagem é o cenário enquanto representação, e o cenário, por outro lado, é o suporte, seja real ou fabricado,

que se deu à paisagem (no filme), se tratando de uma nomenclatura mais técnica que fenomenológica. Além do que, o termo paisagem implica, de modo mais contundente, um entrelaçamento espacial mais efetivo que poderá ser verificado ao falarmos do lugar, do território e da própria ação do filme, ou mesmo da narrativa, atuando na configuração de uma geografia.

A próxima definição é a do **lugar**. Como afirma o arquiteto Nelson Urssi (2006, p. 79), ele é “um conjunto de elementos coexistindo dentro de certa ordem que pode ser de caráter identificador, relacional e histórico”. Portanto, no lugar há identificação do espaço, sendo preciso dar uma significação para um determinado recorte espacial, para que ele se torne um lugar, o que permitirá, por consequência, o distinguir de outros lugares. A distinção ou identificação virá, pelo menos, de dois tipos de reconhecimento, que estarão atrelados a um processo rememorativo, sendo que um vem de dentro da diegese e o outro de fora dela. O primeiro é o reconhecimento de um lugar verossímil ao real – um recorte de uma cidade conhecida, por exemplo a Lagoa da Pampulha em Belo Horizonte –, portanto, que parte de uma identificação rememorativa mais extrínseca ao filme. O segundo reconhecimento do lugar é o mais intrínseco ao filme – o que não anula a possibilidade de ser também extrínseco –, que é identificado e distinguido **a partir da associação de diversas paisagens (sistema de objetos), constantemente renovadas e relacionadas junto do progresso da narrativa (sistema de ações), que criarão uma unidade locativa**. Tal mecanismo provirá da inserção de determinados traços espaciais em comum: através da forma, do conteúdo ou do contexto em que se inserem – favorecendo, assim, a retenção na memória e reforçando as atividades nele desenvolvidas. O lugar, para ambos os casos, intrínseco ou extrínseco, poderá estar associado aos outros lugares da história, tanto que “as ações tornadas possíveis em um lugar particular [...] acabam por influenciar outros lugares” (SANTOS, 2006, p. 105). Diante da evolução narrativa, dessa maneira, vamos costurando similaridade ou disparidade entre os lugares, assim que se contrastam e se relacionam, possibilitando analogias. Apesar de sempre haver analogia, já que estamos falando de um mesmo filme, a seleção e a disposição dos lugares podem ou não gerar uma conexão, quando existem ou não pontos de referência, sejam físicos ou cognitivos.

A conexão, exemplificando, poderá decorrer das trajetórias e dos percursos dos personagens, ou do próprio aparato, acarretando uma contiguidade ou disjunção. Segundo o princípio apontado por Gaudreault e Jost (2009, p. 120-121), “o lugar inferido pelo ‘aqui mesmo’ da identidade é substituído, no caso da contiguidade, pelo leve deslocamento do olhar suposto

pelo ‘aqui’ da designação de um espaço adjacente”; já a disjunção, “que implica a separação de dois segmentos espaciais por um obstáculo físico”, pode articular lugares próximos e distantes. Quando há um elemento comunicante, seja por descrições, sons ou imagens, falamos de lugares próximos: o ali, que ocorre, geralmente, através da similaridade entre ambiências. O distante, por outro lado, é o lá, e as ambiências divergem.

Tal diversidade de lugares, pela óptica do filósofo e sociólogo Henri Lefebvre, não acarreta uma cisão, embora haja oposição. Isso permite pensar em distintas categorias, que poderão ser apropriadas para a criação de um agrupamento, o que clarificará um conceito muito importante para se analisar a **territorialidade no filme**, que se faz, justamente, desse movimento de se apropriar de lugares diversos para sugerir um território:

Os lugares diversificados tanto se opõem quanto se completam ou se assemelham. O que introduz uma classificação (grade) por topias (isotopias, heterotopias, utopias, ou seja, lugares análogos, lugares contrastantes, lugar do que não tem ou não tem mais lugar, o absoluto, o divino, o possível), mas também e sobretudo uma oposição altamente pertinente entre os espaços dominados e os espaços apropriados. (LEFEBVRE, 2006, p. 133)

**Os lugares, assim que apropriados pelo filme e justapostos, formam uma territorialidade.** “É a rede de conexões existente entre eles – rede de alusões – que nos dá conta de olhar para a teia de relações de que é feito o filme: seu território” (QUEIROZ FILHO, 2009, p. 24). Portanto, **se o agrupamento de paisagens sugere o lugar, o agrupamento de lugares formará o território.** É a escala macroscópica desse recorte espacial, podendo ser igualmente extrínseco – um filme em Belo Horizonte poderá estar concentrado não só na territorialidade dessa cidade, mas de um determinado bairro, ou mesmo uma rua, a partir da associação de diversos lugares e paisagens desse território – ou intrínseco – a cidade X do planeta Y de um filme de ficção científica. Portanto, o território, geralmente, será aquele recorte que primeiramente aparece na concepção espacial. Conforme Santos (2006, p. 67): “será o conjunto de elementos naturais e artificiais que fisicamente caracterizam uma área”, em contraponto à paisagem, que “é apenas a porção da configuração territorial que é possível abarcar com a visão”. Por último, quando há “reconhecimento dos objetos na paisagem, e no espaço, somos alertados para as relações que existem entre os lugares” (SANTOS, 2006, p. 45). Com isso, há uma escala de grandeza para a criação geográfica no filme: a micro é a paisagem – o sítio das situações, a unidade, o fragmento –, a meso, o lugar e a macro, o território – todos são o espaço situado, o agrupamento, delimitado pelas relações de significados simbólicos, em alguns

casos permeados por noções de poder, sendo apenas diferenciados pela questão da escala. A extensão do conjunto depende da dimensão que é tomada para a unidade maior, a territorial. Além disso, essa afirmação não implica, necessariamente, que exista somente um território, o território do filme, podendo haver territórios, análogos ou distintos, que formam o corpo da grafia espacial. Esse é o caso, exemplificando, do filme composto de vários episódios desconexos: cada um tem sua própria territorialidade. Contudo, o caso mais comum é aquele composto de uma única territorialidade: o recorte macroabrangido pela história, o território de uma diegese.

Voltando à proposta sistêmica de Milton Santos, em comparação às três unidades narrativas, é possível afirmar que o sistema de ações está relacionado com a própria **ação** desempenhada na narrativa, enquanto o sistema de objetos decorre, em analogia, à unidade do **lugar**. Por último, quando “reconhecemos a vida específica de um objeto a partir do reconhecimento da natureza de sua relação com o evento [ação] que o situa” (SANTOS, 2006, p. 61), se torna possível observar o **tempo**, que está nas inserções e nas transformações progressivas, igualmente significativas, que os objetos adquirem no espaço através dos eventos que ali ocorreram, ocorrem e ocorrerão. Portanto, da dinâmica entre objetos e ações, é possível compreender e criar uma grafia espacial. São geografias advindas da constante renovação e justaposição entre os objetos e as ações, gerando uma tecitura, através do funcionamento do conjunto, que passo a passo vai mudando e fornecendo, por consequência, ampla gama de informações sobre a natureza do espaço, que é esculpido pelo tempo. Para complementar, nas palavras de Santos:

Sistemas de objetos e sistemas de ações interagem. De um lado, **os sistemas de objetos condicionam a forma como se dão as ações e, de outro lado, o sistema de ações leva à criação de objetos novos ou se realiza sobre objetos preexistentes.** É assim que o espaço encontra a sua dinâmica e se transforma. (SANTOS, 2006, p. 39, grifo nosso)

A dinâmica, que não é só física, mas também significativa, insere determinadas características analíticas ao espaço – como falado, da paisagem, do território, do lugar –, pois os eventos formam uma teia de relações entre objetos, mudando o próprio significado dos objetos a partir do contexto em que se situam, criando constantemente uma nova geografia, ou seja, formando conteúdo. Ao longo do tempo, um único objeto também poderá mudar de significação a partir dessas novas cadeias inter-relacionais, que decorrem do sistema de ações. Assim, pelo reconhecimento sistêmico do espaço, temos um fundamento teórico para compreendermos a relação

das três unidades básicas da narrativa – lugar, tempo e ação –, pela perspectiva fenomenológica da formação espacial. Para ambos os casos, mundo ficcional narrativo e mundo comum, a prerrogativa funciona. Como já foi salientado, a unidade chamada de lugar é a materialidade espacial, expressa pelo sistema de objetos; a ação é evento, o sistema de ações que atua na materialidade do objeto, transformando-o; entre os dois está o tempo, a duração existente na dinâmica da grafia espacial. Assim, vamos formando o conteúdo geográfico.

Além disso, para deixar mais explicitado, pela própria perspectiva de Milton Santos (2006, p. 38), essa análise também pode ser pensada a partir do jogo de **fixos e fluxos. Elementos estão fixados em cada paisagem, que se renovam e se modificam a partir das ações, dos fluxos novos que chegam e reconfiguram as condições, redefinindo a paisagem**, alterando e elaborando a grafia da terra, a geografia. Transposto para o caso do filme, é a grafia desempenhada pela narrativa que grava o espaço diegético assim que paisagens formam os lugares e os lugares formam territórios. Na mesma medida, a prerrogativa funciona, pois no filme também há um sistema de objetos e de ações que interagem, havendo, igualmente, uma lógica de fixos e fluxos, elaborando a dinâmica e a transformação do espaço. No mais, na própria paisagem essa alteração poderá ser observada sem ser preciso recorrer ao lugar e ao território, usando simplesmente a lógica de fixos e fluxos (ou de objetos e ações) que perpassam esse espaço: aí, a paisagem metamorfoseia. Sobre a metamorfose da paisagem, a articulação encadeada pela narrativa será capaz de denotar dinâmicas espaciais, mudando o significado de uma mesma paisagem de acordo com o contexto que é apresentada. Podemos pensar, por exemplo, em um personagem que é mostrado em uma mesma paisagem em duas ocasiões: no início e no final da narrativa. Sua inserção nessa paisagem (um fixo) estará mediada pelas demais ações (fluxos), que ocorreram com ele entre os dois pontos, entre o início e o fim. Nesse contexto, a paisagem – um fixo, um sistema de objetos – adquirirá uma nova conotação através das situações vividas por esse personagem ao longo da história. Ou seja, haverá um fluxo, um sistema de ações que renovará o significado da mesma paisagem, **inscrevendo novas significações no espaço**.

Na direção da inscrição espacial, podemos desenvolver novas prerrogativas. Através do espaço, é possível inscrever não só uma significação, mas subinscrever outras significações associadas. Isso, na mesma medida, estará atrelado aos sistemas de ações e de objetos observados, denotando os conteúdos existentes na narrativa. Como exemplo simples, há uma



sala com diversas cadeiras dispostas na frente de um quadro negro. Inscreve-se: sala de aula. Agora, são inseridos alunos sentados nas cadeiras e um professor na frente desse quadro negro escrevendo fórmulas matemáticas. Subinscreve-se: na sala de aula há um professor ensinando matemática para os alunos.

Essa possibilidade de inscrição e subinscrição conotará um corpo complexo para a formação da imagem espacial. Apesar de o exemplo anterior ter-se concentrado num modelo simplificado, ele pode ser transposto para escalas macroscópicas da narrativa, assim que representações distintas inscrevem uma ou múltiplas imagens espaciais. Com isso, em cada representação poderá estar inscrito um significado principal, e subinscritas outras significações acessórias, que formarão, por consequência, não só uma, porém, múltiplas imagens associadas. As possibilidades tendem ao infinito, e tudo depende da trama que estamos elaborando. Para poder analisar essas possibilidades, voltaremos, novamente, para os três componentes citados por Kevin Lynch: **identidade, estrutura e significado**. Destaca-se que a identidade implica distinguir um objeto de outros objetos, em nível de particularidade ou individualidade; a estrutura denota a relação desse objeto com os outros objetos; e o significado destaca a função desse objeto.

Conforme salientado anteriormente, uma imagem surgirá a partir do agrupamento de distintas representações: as paisagens do quarto, mais da cozinha e da sala do Fulano dão a imagem do lugar da sua casa. As representações estarão dotadas, cada uma e o conjunto (a imagem) dos três componentes apontados por Lynch. Igualmente, funcionarão como um sistema de objetos, atrelado a um sistema de ações – que é a narrativa que ocorre nessa espacialidade. O diálogo entre os dois sistemas inserirá informações cada vez maiores de leitura, expondo, cada vez mais, a estrutura, a identidade e o significado da espacialidade: inscrevendo e subinscrevendo mais informações. Por exemplo: o Fulano acorda no seu quarto, vai à cozinha e toma café, vai à sala e assiste à televisão. Daí, inscreveremos cada vez mais informações da tríade (estrutura, identidade e significado) que denotará cada um dos espaços da casa e dela como um todo, subinscrevendo os diversificados usos que ele faz desse espaço. Com isso, existem potencialidades incríveis para narrarmos uma história através do espaço: sobretudo no quesito significativo, apontado por Lynch. Para ilustrar, tem-se o caso de repetirmos duas vezes a mesma rotina do Fulano. Essa simples rotina adquirirá um significado novo através do espaço. Quem sabe o Fulano é um idoso e o significado inscrito poderá ser sobre o tédio na

vida de um aposentado: o que traz, conseqüentemente, novos vetores para desenvolvermos a trama.

É possível, também, pensar a prerrogativa anterior pelo jogo entre fixos e fluxos. Em cada fixo já estão inscritos uma estrutura, uma identidade e um significado – seja puramente quarto, cozinha ou sala do Fulano. Contudo, sua união compõe uma complexificação da tríade a partir dos fluxos que a perpassam – digamos: Fulano percorre esses distintos fixos, configurando a sua casa várias vezes e em dias consecutivos. Isso formará o corpo geográfico e subinscreverá novas qualidades para a espacialidade, vistas nas transformações progressivas que esse espaço adquire – o que se dará, sobretudo, em nível significativo, e menos no estrutural e no identitário. Assim, intuiremos um significado do tipo: que tédio é a vida desse fulano aprisionado na sua casa. O que acontece é que colocamos um “ponto de vista cognitivo adotado pela narrativa” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 168), expondo a rotina do Fulano, inscrevendo e subinscrevendo uma configuração espacial, uma ação desempenhada nesse espaço e o que o conjunto significa ao longo do tempo. Portanto, **delimitamos relações de saber através das informações que são dadas pelas inscrições e subinscrições espaciais** e, ao mesmo tempo, estabelecemos: uma configuração (digamos) geométrica da sua casa, o significado que essa configuração adquire a partir do momento que é recortada (colocada num contexto artístico), narrada junto do Fulano e numa descrição tomada como norte.

Com isso, pelos sistemas de ações e objetos (ou pelo jogo de fixo e fluxo), é possível ir inscrevendo e subinscrevendo diversas quantidades e qualidades identitárias, estruturais e significativas no espaço. Pode ser sobre o universo diegético que a trama passa, ao adotarmos determinadas convenções que inscrevam um contexto social, histórico, ambiental, cultural e/ou econômico, caracterizado tanto pela configuração da paisagem, do lugar e do território, quanto pelas ações que os personagens (ou o aparato) desempenham no espaço. É possível até inscrever qualidades que sublinham um aspecto psicológico de um personagem, como no exemplo do tédio do personagem Fulano aprisionado na sua casa. Dá para denotar as épocas e os recortes temporais que abrangem, inscrevendo na própria metamorfose da paisagem, junto das ações e das durações que nela ocorrem, um potencial passado, presente e/ou futuro. Tudo depende da razão existente entre a narração, a história e o tipo de inscrição tomada como norte para caracterização do espaço. Para todos esses casos, o procedimento construtivo é repetido, pois, no cinema, o espaço vai sendo manifestado junto da ação e do tempo, sendo, justa-

mente ambos, que vão inscrevendo e subinscrevendo mais e mais informações no espaço, ampliando o microcosmo: “o cinema cria, assim, um novo espaço, com um simples deslocamento do ponto de vista” (CARRIÈRE, 2006, p. 19). E é dessa maneira que se consolida um dos principais elementos da linguagem cinematográfica: contar uma história por múltiplas visões de um espaço, através da ubiquidade, onde dois fragmentos individuais conseguem formar uma justaposição abstrata de natureza narrativa. Então, entre espaços desconexos, a ação e o tempo geram uma conexão imaginária, criada a partir da “dimensão relativa dos enquadramentos” (CARRIÈRE, 2006, p. 30). Complementando o exposto, Santos (2006, p. 77) diz que “o processo pelo qual o todo se torna um outro todo é um processo de desmanche, de fragmentação e de recomposição, um processo de análise e síntese ao mesmo tempo. Trata-se de um movimento pelo qual o único se torna múltiplo e vice-versa”.

Outro ponto diz respeito a pensar como as inscrições e as subinscrições espaciais dialogam com **questitos narrativos e literais**. Para demonstrar essa questão, destaca-se a quantidade de filmes nacionais que retratam o nordeste brasileiro. Ou seja, é uma inscrição literal de um lugar situado no mapa, geograficamente correspondente a uma região delimitável e mensurável deste país, um território. Contudo, boa parte desses filmes também constrói através dessa literalidade, composta de paisagens áridas e quentes, inscrições narrativas que conversam, de forma análoga, com essa paisagem. São inseridas situações humanas e existenciais identicamente áridas e quentes, como ocorre na disputa pela terra em *Abril Despedaçado* (2001), de Walter Salles; no conflito distópico em *Bacurau* (2019), de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Dá até para ir além e ver essa conversa entre literalidade e narratividade, entre espacialidade e trama, nos *westerns* americanos, que acontecem nas áreas desérticas deste país e trazem narrativas também extremamente adversas.

A mesma lógica, diante de outra perspectiva, poderá ocorrer de maneira contrastante: inclusive, em um mesmo filme. Como em outra quantidade de obras que retratam o nordeste, com sua adversidade ambiental, para reportar relações humanas extremamente profundas, alteras e acalentadoras. Assim, a literalidade dessa paisagem serve de mote exatamente para destacar o inverso do que de imediato conota, ou seja, nas situações mais áridas brotam relações profundas: como uma flor que nasce no deserto. O próprio *Bacurau* faz isso ao mostrar o convívio comunitário dos cidadãos em relação aos estrangeiros que chegam. Em *Auto da Compadecida*,

de Ariano Suassuna (1955), que virou filme nas mãos de Guel Arraes (2000), existe a memorável amizade de João Grilo e Chicó em meio às adversidades. Os exemplos são muitos.

Sobre questões gerais, tanto para as inscrições e subinscrições quanto do restante tratado, é importante destacar, apesar de estar implícito neste texto, que existem **níveis qualitativos e quantitativos** para a designação espacial. Quantitativos já que a espacialidade fílmica poderá ser numericamente mensurável, como área e superfície, que poderá ser maior ou menor, conter mais ou menos coisas, estar mais ou menos cheia – de seres vivos, paisagens, lugares e territórios: enfim, de imagens e sons. Quantidades que conversarão com as qualidades, pois dá para considerar diferentes instâncias para se julgar o cheio e o vazio, por exemplo: simbolicamente, conceitualmente, afetivamente. Portanto, a quantidade e a qualidade estão imbricadas pelo diálogo que estabelecem diante dos elementos significantes colocados na obra, que delineiam a poética do espaço. Enfim, são potencialidades para serem costuradas, tramadas e depois juntadas, reconstruídas imaginariamente pelo espectador, parceiro ativo no processo.

Se é desejável que um ambiente evoque imagens vivas, é igualmente desejável que estas imagens sejam comunicáveis e adaptáveis às necessidades práticas em evolução e que possam desenvolver novos agrupamentos, novos significados, nova poesia. O objectivo deve ser um ambiente imaginável, que seja, ao mesmo tempo, aberto a mudanças. (LYNCH, 1982, p. 151-152)

Algo muito importante, nesse quesito, é pensar em um termo que já foi falado e que não foi desenvolvido: a **ambiência**. Ela pode solucionar, por si só, inscrições qualitativas no espaço, formando estéticas, tons e estilos. Pode ser trabalhada, se esse for o caso, junto de uma narrativa, dando uma espécie de suporte e um diálogo poético para as espacialidades componentes do filme.

## 4.2 As ambiências

Abrimos este texto com uma primeira consideração: todo ambiente apresenta certas características espaciais. No filme, determinado plano, cena ou sequência poderá ser, por exemplo, interno ou externo, claro ou escuro, ser mostrado em um plano aberto ou fechado, dotado de certos elementos fixos, como objetos construídos e/ou naturais, e móveis, como utensílios, mobiliários e formas diversas. Com isso, afirmamos que **os elementos espaciais de um ambiente configuram uma ambiência**. Em termos gerais, ela será o traçado utilizado na

criação de um espaço, a sua **composição cenográfica**, com certas formas estruturais que abarcam dada estética e um conceito conceutivo, que é **criada tanto em função dos estímulos visuais quanto sonoros** (sejam concomitantes ou não).

Pensemos, exemplificando, em sons de buzinas, ruidosas falas e automóveis em trânsito: temos a ambiência sonora de um centro metropolitano. Mesmo que esse som viesse em uma tela preta, ainda poderíamos conceber como características espaciais de um centro metropolitano. Agora, se há cena de várias pessoas caminhando por uma larga avenida, uma ambulância passando ágil, acompanhada por outros automóveis em trânsito: temos, igualmente, a ambiência de um centro metropolitano, que é, nesse caso, construída por ambos os estímulos, sonoros e visuais. Mas os usos estruturais de um ou de outro – como as formas, cores, luzes e os pontos de vista que formam o visual, combinados ou não, com as diferentes sonoridades – criarão variadas poéticas ambientais. Sobre isso, então, a cena pode, com uso da mesma sonoridade do centro metropolitano, ser da face de um personagem em primeiro plano, com olhar cansado: sem dúvida, a ambiência sonora e visual adquiriria outras características, mais narrativas e ligadas ao personagem. Ela acentuaria um aspecto psicológico do personagem, diga-se de passagem, nesse caso, dando significados perturbadores para os ambientes. Dessa maneira, justapondo duas ambiências – os sons de um centro metropolitano, o visual da face do personagem –, criamos um novo significado para ambos, tratando-se de uma possibilidade puramente cinematográfica, de uma característica ambiental criada pelo filme. Em contraponto, quando pensamos em uma narrativa literária, não seria possível inscrever, ou narrar, ao mesmo tempo, os sons da metrópole e a caracterização facial do personagem, além de não haver o estímulo visual. Em uma representação pictórica não haveria o som, o movimento e a mobilidade do ponto de vista. Na cena teatral não haveria o mesmo tipo de recorte. E na música não haveria o visual. Já o cinema, justamente, agrega dessas outras artes algumas características específicas para criar sua própria especificidade. Teremos no cinema, também, estímulos sonoros – sejam os musicais, os ruídos e/ou as falas –, que caracterizarão os ambientes. Sonoro que poderá estar associado ao visual, que usa dos elementos composicionais da pintura, como as formas, as cores, as iluminações e os pontos de vista. Ambos, sonoro e visual, que, ademais, poderão ser organizados numa cena, onde há cenário, personagens ou formas plásticas movendo e atuando, como no teatro. Portanto, veremos uma junção de diversas matérias de expressão,

presentes em outras artes, que serão associadas no cinema para a criação de uma especificidade, o que dará origem a um conjunto orquestrado e composto.

Nesse sentido, serão comentados os diferentes elementos composicionais utilizados para criar uma ambiência. Teremos uma **ambiência visual** específica que ocorre quando um autor escolhe um tipo de iluminação usando cores de uma natureza ou de outra, configurando formas diversas, dotadas de determinadas texturas, colocadas em certa escala, mostradas numa dimensão e em um ponto de vista móvel ou fixo. A alteração de qualquer um dos elementos acima tratados fará nascer outra ambiência, tenha sido projetada ou, como Rafael Conde (2019, p. 39) salienta, já no *set* de filmagem, com uma “contribuição natural do acaso, que vai desenhar o céu com um tipo de nuvem no momento da ação ou uma luz que imprimirá mais dramaticidade, caso trabalhada através do seu reflexo no calçamento de pedra depois da chuva”. O que foi falado para o visual também valerá para o sonoro. A combinação de determinados sons criará uma **ambiência sonora**, ajudando na caracterização de um ambiente. Um exemplo bastará para a questão do som: é fato sabido, entre os realizadores cinematográficos, que não existe silêncio no filme. O silêncio é produzido pela gravação de algum som, por mínimo que seja, pois, sem isso, não haveria uma ambiência sonora e a reação do espectador seria o estranhamento. Então, se esse é o intuito, uma cena silenciosa, ainda, um autor utilizaria determinada combinação de sons para criar uma ambiência sonora. Ademais, o uso desses estímulos, tanto sonoros quanto visuais, dependerá da poética buscada, havendo unicamente um fato: se há qualquer tipo de som, mesclado ou não com qualquer tipo de informação visual, mesmo que sejam cores puras, há ambiência. A gramática composicional, dessa forma, depende estritamente de cada elemento estrutural e da sua combinação, fundamentando um tipo de projeto audiovisual. Nesse caminho, assim, parece mais sensato apontar determinadas vertentes composicionais para pensarmos a criação de uma ambiência. Poderemos dividir as vertentes, de modo simplificado, em dois grandes blocos: as que buscam uma **verossimilhança** com a realidade e as que buscam uma **inverossimilhança**. Ainda exploraremos esse ponto, mas, para começar, gostaríamos de propor uma análise histórica, partindo da imbricação entre representação ambiental com a perspectiva.

Desde a sistematização da **perspectiva**, que remonta ao *Renascimento*, seria possível elaborar todo um tratado histórico sobre a espacialidade fílmica. Inclusive é possível afirmar, que a perspectiva, imbricada com sua irmã inerente, a **profundidade**, forma um dos pilares

básicos da criação do espaço nas artes que usam de estímulos visuais – e até sonoros, pois existem também profundidades nas vibrações sonoras, como acontece numa música, hora mais altas, hora mais baixas, configurando uma ambiência sonora. Para a ambiência visual, de fato, a perspectiva e a profundidade, logo que sistematizadas no *Renascimento*, trouxeram possibilidades incríveis para serem inscritas em qualquer tipo de representação. De saída, influenciaram, logicamente, a pintura, tornando-se possível criar uma representação altamente fidedigna ao real. O que acontece é que os renascentistas observaram a existência de linhas estruturais que formam um conjunto observado que vão convergir para um ou mais pontos situados numa linha do horizonte (imaginária ou representada): um ponto de fuga. Com isso, são estabelecidas diferentes profundidades para as diversificadas formas que configuram uma representação bidimensional, dando o aspecto de tridimensionalidade (através do uso da perspectiva). Por exemplo, pensemos em um determinado edifício retangular e nas suas fachadas. Uma delas estará situada frontalmente: plana e sem perspectiva. Na outra, lateral, haverá linhas estruturais que se direcionarão para um ponto em comum, se encontrando em uma fuga: o que ocasionará um estreitamento cada vez maior. Assim, os elementos arquitetônicos dessa fachada lateral – como janelas e portas, situadas mais próximas da fachada frontal –, serão geometricamente maiores que os mais distantes, como se estivessem mais próximos do ponto de vista do observador. Isso dará a ilusão de que estão localizadas em diferentes profundidades: o que ocasiona, por consequência, uma representação muito mais verossímil do que as vistas nos períodos anteriores, já que incorporam a tridimensionalidade na bidimensionalidade.

As descobertas renascentistas, tão logo, foram assumidas pelas outras artes, como o teatro. Na dissertação *A linguagem cenográfica* (2006), o arquiteto Nelson Urssi salienta:

Os pintores do renascimento representaram a natureza como uma paisagem perspectivada na tela estruturando um novo olhar. A pintura transformada criou uma analogia à teatralização do mundo. A perspectiva introduziu a ciência na pintura e estabeleceu um modelo de representação do espaço cartesiano em planos bidimensionais. Ela ampliou ilusoriamente a cena e seus criadores uniram as artes pictóricas e a arquitetura na cenografia em projetos cênicos. Ela resolveu o problema de palcos reduzidos ampliando suas dimensões por linhas convergentes a um único ponto situado no centro do cenário com edifícios, ruas e praças, bosques e campos. Esta ilusão ótica transformou a cena em planos e ambientes, trazendo a terceira dimensão ao cenário. (URSSI, 2006, p. 32)

No *Teatro Italiano*, que apareceu ainda no *Renascimento*, o avanço tecnológico inseriu novas premissas projetuais. Uma delas foi a divisão entre duas áreas distintas: da cena e da

plateia. Para a cena, foi criada a moldura da boca de cena. Dessa forma, é consolidada a ideia da quarta parede, pois o espaço cênico passou a ser visto como um quadro vivo, emoldurado e transparente, o que amplificou “a ilusão de que a cena é uma ação real onde os atores atuam independente e livremente” (URSSI, 2006, p. 36). Além disso, outra incorporação feita, a partir das possibilidades abertas pela perspectiva e pela profundidade, foi o mecanismo que ficou conhecido como caixa cênica italiana. Sobre a caixa cênica, de modo resumido, dentro do espaço da cena, emoldurada pela boca de cena, são inseridos alguns setores, que funcionam como cortinas pintadas em perspectiva, que abrem e fecham, separando o cenário em diversos planos. Isso amplificou, ainda mais, a profundidade da cena e a percepção perspectivada do ambiente representado. Assim, a soma dos fatores, acima salientados, por consequência, acentuou a ilusão de haver uma cena viva e, com ela, a impressão de que há um mundo do lado de lá mais profundo e mais penetrável, outra realidade.

Em adição, é possível afirmar que o projeto cênico italiano estabeleceu uma base para a cenografia moderna. Como Aumont (2002, p. 229) salienta, a cenografia foi empregada como “termo técnico [que] designa a arte de pintar (em perspectiva) os cenários da cena à italiana – e depois, mais amplamente, a arte de fixar os cenários, enfim, o modo como são representados os lugares”. O cenógrafo, a partir desse período, passa a ter um papel de grande importância, inicialmente como responsável pela pintura em perspectiva das cortinas que compunham a caixa cênica italiana (aumentando a profundidade da cena), e, depois, pelo projeto do ambiente cênico como um todo. Conjuntamente, nessa trajetória histórica, foram elaborados os primeiros fundamentos que influenciaram, mais tarde, o que veio a ser a cenografia cinematográfica, que utilizou os mecanismos da perspectiva e da profundidade para acentuar a ilusão de que há outra realidade dentro do quadro, um mundo projetado, uma diegese. Segundo Aumont:

A cenografia foi a apropriação, pelo teatro, de uma técnica pictórica de expressão do espaço a partir de um ponto de vista, a perspectiva; no filme, que possui a perspectiva por construção, a expressão do espaço é um processo sintético em que a atividade cenográfica se desloca, e ele deve preservar a coerência das vistas sucessivas. Entre o teatro clássico e o cinema, está toda a história do espaço na pintura, seu descentramento, sua não-limitação, sua explosão. (AUMONT, 2002, p. 230)

Não dá para esquecer, antes desse salto histórico, que vai do *Renascimento* ao cinema, que houve a descoberta da fotografia. De fato, as potencialidades da perspectiva e da profundidade logo foram assimiladas pelo procedimento fotográfico e, assim, a representação come-



ça a abarcar, cada vez mais, uma maior verossimilhança (vislumbrada desde o período renascentista). Como Ismail Xavier (2005, p. 18) comenta, a fotografia é “encarada como um documento apontando para a pré-existência do elemento que ela denota” – isso é, uma existência passada de um elemento qualquer que foi fotografado –, sendo “um fato tradicional a celebração do ‘realismo’ da imagem fotográfica”. Por outro lado, com o surgimento do cinema, a celebração realista atinge outros patamares, a imagem (principalmente no cinema de captação direta, que faz uso do processo fotográfico como construção), se torna presentificada, não é só mais um passado, é um agora, vivo e fluido: os elementos estão lá. Ademais, lembremos que o desenvolvimento temporal, na imagem cinematográfica, é “capaz de reproduzir não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à sua natureza – o movimento” (XAVIER, 2005, p. 18). O tempo e o movimento, com isso, atribuem novas potencialidades para o quadro, para as bordas do quadro. O espaço representado deixa de ser unitário, como o da pintura ou da fotografia, e vira múltiplo: como já salientado pelo jogo entre campo e fora de campo. Assim, utilizando as palavras de Gaudreault e Jost (2009, p. 110), o “aparelho básico do dispositivo cinematográfico torna então possível um tipo de ‘teletransporte’ espacial, já que permite tornar presente, em um espaço ocupado por assembleia de espectadores, um espaço de outra maneira ausente”.

Por outro lado, é inegável que a historiografia anterior à descoberta do cinema influenciou, desde os primórdios, não só a concepção do que seria o filme, mas a sua própria natureza. É verdade que há uma distinção do cinema com o pictórico – no segundo há um ponto de vista fixo do sujeito que olha o quadro –, e com o teatro – cujo ponto de vista está disperso pelas laterais, de acordo com a localização do espectador do espaço. Contudo, existe uma convergência entre essas artes. De um lado, “verifica-se que a história da pintura nos encaminha para a liberdade do ponto de vista, que será precisamente a do cinema” (MARTIN, 2005, p. 252). De outro, a “ligação histórica entre a paisagem e o teatro, pintura, perspectiva e ambiente, relacionou a geografia ao ato da encenação sugerindo a relação entre o teatro e a cena como uma paisagem construída pelo olhar” (URSSI, 2006, p. 74). Além disso, foi incorporado mais um elemento, específico de outra arte, que é a liberdade narrativa da literatura: que permite o deslocamento entre diversos ambientes (a ubiquidade). Assim, o cinema, com a utilização do corte e do movimento,

[...] conseguiu criar a cena e realizar os efeitos que eram impossíveis no teatro. A fotografia permitiu incorporar a realidade aos cenários cinematográficos, pôde dispor de lugares naturais, como paisagens e construções reais. O movimento trouxe a possibilidade de se observar o cenário de diversos ângulos e em seus detalhes. Georges Méliès incorporou truques cênicos teatrais e cenários pintados sobre telas proporcionando as primeiras cenas onde a câmera assume os olhos do espectador em movimento percorrendo a cenografia em diversos enquadramentos e distâncias. (URSSI, 2006, p. 58)

Os mecanismos de identificação, que vieram com o cinema, fizeram com que o espectador criasse a percepção – e até ficasse confuso, em um primeiro momento – de que há mundo do lado de lá, além da quarta parede, que há uma realidade singular dentro do quadro (eco que vinha desde o período renascentista, com a sistematização da perspectiva). Sem dúvida, essa é a analogia da moldura do quadro, a janela que se abre para um além quadro, “para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela” (XAVIER, 2005, p. 22). Identicamente, é o que se pensa ao falar do espaço mínimo no cinema, que é o próprio recorte do quadro. Ele é mínimo e também infinito, já que abarca uma profundidade que se dá em diversos sentidos, abrigando os outros espaços possíveis, as ações e os objetos em todas as suas variações e tonalidades, retendo o tempo do filme e da contemplação.

No percurso apontado, desde a perspectiva renascentista – expressamente com uma representação mais fidedigna aos elementos observados no mundo comum, isto é, quando comparada aos períodos anteriores – até o advento do cinema, surgiu um problema central: como representar esse ambiente para aumentar a impressão de realidade na representação? Ou, escrito de outra forma: como propor essa ambiência com a finalidade de criar um efeito, quer estético, narrativo ou conceitual, de maneira que simule outra realidade? Nota-se que, de imediato, ao falarmos de uma representação de realidade, parece que falamos somente sobre a criação de uma ambiência verossímil ao real. Porém, não é só isso. Apesar de a ambiência ser, de fato, um dos principais elementos que reforçam a simulação de realidade e de a perspectiva ter sido sistematizada, justamente, para uma representação mais **naturalista** ou **realista**. Devemos acentuar, também, que a ambiência poderá ser mais **desconstruída** ou **abstrata**, sem, necessariamente, deixar de abarcar uma **impressão de realidade**: nesse caso, sendo quebrada, apenas, a regra da verossimilhança. Portanto, havendo somente uma desconstrução ou abstração, do realismo ou do naturalismo na representação. Dentro dessa abordagem, vale lembrar que o intuito do artista nunca foi, e possivelmente nunca será, diferente da questão intrínseca à criação da imagem, que “se define como um objeto produzido pela mão do homem, em um

determinado dispositivo, e sempre para transmitir a seu espectador, sob forma simbolizada, um discurso sobre o mundo real” (AUMONT, 2002, p. 260). Por esse motivo, falamos em **ambiências mais verossímeis ou mais inverossímeis** quando comparadas com o mundo comum. No caso do filme, são sempre provindas de estímulos visuais e/ou sonoros, concomitantes ou não, elaborados por uma gramática compositiva, que tem a finalidade de provocar um observador, seja para imergir em um universo apresentado, seja para contemplar a “força estética” de uma imagem.

Claramente, a tendência da ampla maioria dos filmes feitos hoje em dia (e até aqui) foi a busca pela construção de um ambiente mais fidedigno: seguindo os preceitos elaborados no *Renascimento* e assimilando a espacialidade pela verossimilhança. Eles ordenam, pela composição própria da cinematografia, as vistas sucessivas que se deslocam pelo ambiente perspectivado, que pode ser mais ou menos profundo. De fato, essa tendência remete diretamente aos princípios renascentistas, tal como o humanismo e todo o alicerce que busca/buscava colocar o ser humano como medida das coisas, incorporando o pensamento racionalista e cientificista na produção das artes. Por sinal, é esse o movimento que se faz presente na estética de muitos filmes atuais. Alguns deles, permeando procedimentos ficcionais com os documentários, criam, de maneira mais convincente, a imagem do ser humano em dado contexto histórico, social, econômico, ambiental e cultural, ao utilizarem o homem e a sua inserção no real como eixo norteador para a produção das representações. Aqui, falamos de uma estética que vai ao encontro da proposta realista de André Bazin, que queria delimitar o filme “à imagem do real”. No discurso de Bazin (1992), o corte, entre planos, é um mal que deve ser combatido, já que a percepção do mundo natural não acontece dessa maneira fragmentada. Por essa razão, há uma valorização do sequenciamento, do chamado plano sequência, fazendo uso da perspectiva e da profundidade para narrar tudo dentro de um único plano. Como Xavier descreve:

[...] um espaço “à imagem do real” (tridimensional, contínuo, lugar de fatos aparentemente naturais) é “captado” pela câmera de modo a que se respeite a sua integridade e de modo a que a imagem projetada na tela forneça uma experiência deste espaço que é equivalente à experiência sensível que temos diante da realidade bruta. (XAVIER, 2005, p. 86)

A evolução tecnológica das câmeras digitais, mais leves e com armazenamento mais compacto, favoreceu a continuação dos princípios de Bazin (1992), que, em sua origem, ao buscar a representação do espaço sem fragmentação, buscava criar uma percepção ambiental similar ao modo que o ser humano observa o mundo. Por isso, discursava sobre a produção de

uma imagem realista. Como Ismail Xavier (2005, p. 55) comenta: “a arte será realista mais pelo significado produzido do que pela naturalidade de seus meios”, havendo “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 com o processo mais global a que ela pertence”. Uma diferenciação que já devemos fazer é que o realismo e o naturalismo não são a mesma coisa. O naturalismo visa mais à identificação do espectador, independentemente de haver o corte e a descontinuidade, pois “os fragmentos combinados são capazes de ‘significar’ um espaço, assim como de sugerir, significar um tempo” (XAVIER, 2005, p. 87).

Com essa base delimitada, serão destacadas algumas premissas que podem ser consideradas para a criação das **ambiências: realista, naturalista, desconstruída e abstraída**. Ligados à vertente da perspectiva e da profundidade, que remonta ao *Renascimento*, estão os filmes mais figurativos, como os realistas e os naturalistas. Já os mais desconstruídos e abstratos serão aqueles que buscam mais a essência da imagem, a partir de um pensamento menos figurativo, quando comparado ao mundo comum. Isso não quer dizer que os dois últimos (desconstruído e abstrato) não façam uso da perspectiva e da profunda, significa apenas que as usam com um intuito diverso daqueles outros, que propõem uma imagem mais fidedigna ao real. Esses termos – realismo, naturalismo, desconstrução e abstração –, sem dúvida, são problemáticos, porque, mesmo numa abstração, em nível narrativo, poderá haver figuração espacial, ou seja, representações de elementos verossímeis aos encontrados no mundo comum. Por outro lado, na criação de uma ambiência mais desconstruída ou abstrata, poderá haver realismo ou naturalismo em termos de narração. Portanto, o que se chama de realista, naturalista, desconstruída e abstrata é aquilo que está intrinsecamente relacionado com a composição ambiental de determinado filme, da sua ambiência. Aqui, não se abordam essas nomenclaturas, *a priori*, em relação à narrativa.

Antes de definir objetivamente as quatro categorias, será feito um apanhado geral, pois faltam pontos a serem explicitados com a finalidade de se entender melhor as categorias.

Primeiramente, há sempre uma ambiência: mesmo que visualmente sejam cores puras e sonoramente como o silêncio gravado (conforme dito no início deste texto). Depois, como já foi comentado, o termo ambiência é sinônimo de meio ambiente, porém, ela é mais uma atmosfera desse meio ambiente, um aspecto que o caracteriza em termos de composição: denotando potencialidades estéticas, que, por consequência, podem trazer conceitos e narrativas.

Assim, a ambiência tem cunho cenográfico, seja como um cenário projetado, seja simplesmente como uma escolha: ao situarmos um aparato em um determinado ponto de vista no espaço, enquadrando determinados objetos. Portanto, o autor sempre proporá os estímulos sensoriais que estarão presentes nos diversos tipos de ambientes que escolhe para o filme – sejam eles naturais ou construídos, sonoros ou visuais, o que abarca certos tipos de efeitos perceptivos, de sensações e de atmosferas. Ademais, uma unidade ambiental, presente em um cenário, já traz inscrições passíveis de leitura, denotando um clima, uma estética, uma aparência. A associação dessas ambiências complexifica os níveis de significados e de simbologias inscritos: fato que pode permitir uma interpretação contextual, acarretando uma apreciação geográfica. Dessa forma, veremos que a ambiência estará atrelada aos conceitos da paisagem, do lugar e do território (desenvolvidos no texto anterior).

A ambiência estará presente em uma dada paisagem, e, quando mudamos de paisagem (ou de cenário), também modificamos a ambiência: apesar de ela poder ser análoga a uma anterior ou posterior, seja por contraste ou por continuação. A partir do momento que há semelhança, ou não, entre uma anterior e uma posterior, favoreceremos a união ou a dissociação delas. Por exemplo, com duas paisagens similares, poderemos caracterizar a atmosfera de um lugar, que formará uma segunda ambiência – advinda das duas, presentes nas paisagens. Já ao contrastá-las, poderemos distinguir dois lugares, diferenciando as duas ambiências a partir da divergência. Além disso, a combinação das ambiências formará outra unidade ambiental, junto com a do lugar e da paisagem, que é a macroscópica do filme, a territorial, que será o seu tom ou estilo espacial. Portanto, **haverá ambiência nos dois casos, tanto no nível da paisagem – a parte, que é o fragmento –, quanto na justaposição – o agrupamento, do lugar e do território.** É assim que vamos configurando o ambiente das partes e do todo. A que mais nos interessa, para este texto, será a ambiência macro, do todo, que surge da justaposição de todos os ambientes, convergentes e divergentes, presentes nas paisagens e nos lugares. É ela, a do recorte territorial, que dará um estilo, um tom estético do desenho ambiental/cenográfico. Através da ambiência macro, conseguiremos privilegiar o naturalismo ou o realismo, ou buscar a desconstrução ou a abstração: ao inserir níveis de verossimilhança ou inverossimilhança com a realidade. Poderemos distorcer o real, em níveis maiores ou menores, desconstruindo ou abstraindo uma percepção mais fidedigna que temos do mundo. Ou, pelo contrário, tentar reproduzir essa percepção, seja no caminho da identificação cognitiva (naturalista) ou da sig-

nificativa (realista). Será aí que encontraremos as quatro possibilidades de uma concepção espacial, presente na proposta ambiental (realistas, naturalistas, desconstruídas ou abstratas): trabalhadas integralmente ou em conjunto em conjunto dentro de uma mesma obra. Partiremos, nos parágrafos que seguem, para uma definição mais objetiva das categorias.

A que chamamos de **ambiência abstrata é aquela completamente inverossímil ao que poderia ser encontrado no mundo comum**, como é o caso do filme feito de cenários em cores puras, formas geométricas e orgânicas, onde não precisará haver atuação nem personagens – talvez haja a própria encenação dessas formas plásticas, de luzes, cores e texturas. Geralmente, ocorre através de procedimentos de animação ou pela filmagem de distintos objetos distorcidos, trabalhando com suas escalas e dimensões a partir de enquadramentos aproximados, ou explorando suas superfícies (a partir de texturas, luzes e cores). Ou, ainda, poderá acontecer através de trucagens, para produzir efeitos diversos, ou pelo uso de lentes especiais. O patamar sonoro, igualmente, tenderá ao abstrato, sendo composto por ruídos e interferências musicais manipuladas, não obedecendo à lógica de verossimilhança com sons encontrados no mundo comum: privilegiando a utilização de uma experimentação, portanto. Como não há figuração, na ambiência abstrata, a perspectiva não costuma ter muita importância para o patamar visual, apesar de a profundidade, em geral, ser extensamente utilizada. Ao situarmos formas geométricas, em algumas escalas e dimensões, poderemos trocá-las de posição, favorecendo a percepção de profundidade, abarcando, desse modo, uma leitura tridimensional na bidimensionalidade. No mais, um autor clássico, que usa da ambiência abstrata, é Norman McLaren (que fazia as suas animações grafando na própria película).

**A chamada desconstruída é aquela ambiência mais projetada, desenhada a partir de um pensamento mais compositivo**, que deixa transparecer certa artificialidade, se mostrando como cenário, assim, destacando quesitos cenográficos, tais como as formas, as cores, as luzes e as texturas (em alguns casos, distorcendo as escalas e as dimensões dos objetos). Contudo, diferentemente da abstrata, nesse modelo, é possível reconhecer elementos espaciais que traçam paralelos com os observados no mundo comum, apesar de diferenciados (compostos criativamente a partir das premissas da obra). Em complemento, aqui, a perspectiva e a profundidade são importantes, pois há certo nível de figuração, apesar de inverossímil. E, em outro nível, a ambiência sonora costuma ser feita de ruídos mais naturalistas, com sons mais

verossímeis aos encontrados no mundo comum, auxiliando na caracterização do ambiente desconstruído: o que favorece a identificação das paisagens e dos lugares.

Em um patamar mais geral, podemos dizer, então, que **na desconstrução há um uso criativo da realidade para a elaboração de uma invenção cenográfica**, havendo uma transubstanciação do real com o objetivo de criar uma estética que vai além da aparência natural das coisas. Ela ocorre, por exemplo, no *Expressionismo Alemão*. Conforme Urssi (2006, p. 51): os “cenógrafos expressionistas rejeitavam tudo o que fosse supérfluo e não consideravam os cenários como lugares, mas visões sugeridas pela dramaturgia”. Para além do *Expressionismo Alemão*, pensando ainda em cenários sugeridos pela dramaturgia, esse tipo de ambiência acontece, em outro exemplo, no filme *Dogville*, de 2003, de Lars Von Trier: que tem um ambiente minimalista, com poucos objetos, como mesas e cadeiras, sendo que a maior parte do cenário é somente delimitado no chão (desconstruindo o ambiente pela lógica conceitual da sugestão). Desse modo, uma marcação no chão, em *Dogville*, diferencia a casa de um personagem e a localização de algum objeto, além disso a iluminação e as cores são utilizadas para mostrar a passagem do tempo e as distintas horas do dia. Ademais, outro filme com esse tipo de ambiência, agora na animação, é *O Menino e o Mundo*, de 2013, do brasileiro Alê Abreu. Os ambientes da animação, desenhados com lápis de cor, giz de cera, tintas diversas e colagens, usam de uma desconstrução da figuração, para também trabalhar com o conceito da sugestão (como *Dogville*). Isso é consolidado a partir do aspecto de ilustração do filme de Alê Abreu: que mostra a textura dos materiais artísticos utilizados e prefere um desenho mais minimalista.

**A outra ambiência, que chamamos de naturalista, pode, igualmente, lançar mão de mecanismos projetuais cenográficos, como a desconstruída, só que ela visa, dessa maneira, dar um aspecto natural para o ambiente**, fazendo uso do visual e do sonoro para isso: sendo a “imagem **desejando ‘parecer verdadeira’**” (XAVIER, 2005, p. 55, grifo nosso). Esse critério não anula determinados filmes de gênero, como a ficção científica. O intuito é dar o significado “de verdade” para o universo retratado. A perspectiva e a profundidade seguem a lógica da figuração, assim como o uso da ambiência sonora mais verossímil. Algumas das obras, com ambiência naturalista, são feitas em estúdios, com uso de cenários construídos para privilegiar a aparência natural das coisas. Porém, outras são feitas numa locação real – como em um edifício, cidade, zona rural –, que é manipulada a partir de objetivos

do filme, com inserção de elementos cenográficos – como mobiliários, utensílios e intervenções mais drásticas: como a pintura de uma parede e a abertura de algum vão. Para o caso da animação, o naturalismo é criado pelo uso da representação figurativa, utilizando referências do mundo comum para sua elaboração. E, no geral, havendo inserções mais desconstruídas – como acontece na ficção científica ou na fantasia *hollywoodiana* –, elas não ferem o aspecto supracitado, de dar coesão para uma naturalidade do universo retratado. Como falado, o ambiente visa ser identificado com um significado “de verdade”. Com isso, a ambiência naturalista é o típico ambiente presente no cinema narrativo clássico. Como Ismail Xavier afirma:

Quando aponto a presença de **critérios naturalistas**, refiro-me, em particular, à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que busca uma reprodução fiel do dito comportamento humano, através de movimentos e reações “naturais”. Num sentido mais geral, refiro-me ao princípio que está por trás das construções do sistema descritivo: o estabelecimento da ilusão de que a plateia está em contato direto com o mundo representado, sem mediações, como se todos os aparatos de linguagem utilizados constituíssem um dispositivo transparente (o discurso como natureza). (XAVIER, 2005, p. 41-42, grifo nosso)

**Por fim, há a ambiência realista, que é a existente no documentário e na ficção que assume uma visão mais racionalista sobre a produção da imagem, refletindo o significado produzido pela interferência do filme.** No cinema feito hoje em dia, ela está presente nas obras que assumem os procedimentos documentários para realização, onde há o intenso intuito de ir buscar os personagens em seus contextos e ambientes reais, representados da maneira mais verossímil possível. **O objetivo é destacar que há uma realidade para além da representação**, tornada observável, justamente, por estar enquadrada na obra: os “elementos discursivos que tornam possível a percepção daquilo que não é imediatamente visível na nossa experiência direta do mundo” (XAVIER, 2005, p. 55). Nesse sentido, será mais realista aquela ambiência conseguida em um lugar existente no mundo comum, que não é manipulado drasticamente com interferências cenográficas: sendo apenas submetido por uma iluminação, natural ou artificial, e, como nos outros casos, arranjada para certo trabalho de câmera e de cena (depois, por uma montagem). A feitura das cenas se dá de maneira mais livre, abrindo uma margem maior para o imprevisto, deixando a cena acontecer de maneira mais espontânea, com a câmera assumindo o papel de ir buscar o enquadramento, sem muita marcação. O som, também, costuma ser diretamente captado no local de feitura das cenas, sem criação de muitos efeitos de pós-produção. Além disso, podemos considerar que esse modelo foi influenciado pela proposta realista anterior, elaborada por Bazin.



Conforme citado, Bazin pregava a preferência pelos planos de longa duração, chamado de plano sequência, pela utilização sistemática da perspectiva e da profundidade de campo, encenando o que for possível dentro de um mesmo plano: assim, buscando reproduzir, de maneira fidedigna, a percepção humana do mundo. Sobre a profundidade de campo e a consequente possibilidade de narrar tudo em um mesmo plano, em um plano sequência, Xavier destacará o seguinte:

A oposição nitidez/não nitidez, que marca uma série de objetos copresentes numa imagem, traz sua carga semântica. Se todos estão em foco, tenho uma imagem diferente da que eu teria se apenas um ou alguns estivessem. Na narração cinematográfica, a manipulação da profundidade de campo é extremamente funcional (seleciona e informa, conota, segrega, reúne, ajuda a organizar o espaço). E ela tem consequências no nível da decupagem. Ao mostrar um fato, muitas vezes sou obrigado a usar dois planos e fazer uso da montagem justamente porque é impossível mostrar nitidamente os dois elementos de interesse num mesmo plano simultaneamente. De modo geral, quanto maior a profundidade de campo, maior é a possibilidade de concentrar informações num único plano. (XAVIER, 2005, p. 80)

Expandindo a lógica baziniana, falada anteriormente, David Bordwell salientará a seguinte dicotomia:

André Bazin elaborou um sistema de estética fundado nas propriedades fotográficas do cinema, sua capacidade de gravar eventos num tempo e espaço contínuos. Ao escrever a história do estilo cinematográfico, Bazin traçou uma **distinção entre “diretores que acreditam na imagem” e “diretores que acreditam na realidade”**. Diretores centrados na imagem constroem seu estilo com manipulações pictóricas da imagem (como no expressionismo alemão) ou justaposições de imagens (como a montagem intelectual dos diretores soviéticos). Já para os cineastas que acreditam na realidade, a arte cinematográfica é construída com fenômenos do mundo, tais como a continuidade temporal e espacial. (BORDWELL, 2008, p. 32, grifo nosso)

A partir da citação, podemos notar que a vertente baziniana é a dos realizadores que “acreditam na realidade”, cuja perspectiva e profundidade, mostradas em sequência, desempenham papel de suma importância. Em contraponto, há os que “acreditam na imagem”, cujo uso da fragmentação, provinda da montagem, ou da plasticidade das formas, texturas, luzes e cores, desempenhará uma função mais relevante. Porém, tal dicotomia, oposição entre as coisas, na verdade, tende a dar um panorama simplista. Existem meios tons nesse processo, portanto, tanto a perspectiva como a profundidade, ou os outros elementos composicionais – formas, luzes, texturas, cores, dimensões, escalas e pontos de vista –, terão importância em qualquer representação ambiental. Para a perspectiva e a profundidade, como dito, há paralelos históricos que remontam ao período renascentista. Mas isso expõe uma busca mais profunda da humanidade, a busca incessante por uma representação mais fidedigna daquilo que é o real: obviamente, questão sem uma categorização clara. Por isso mesmo, essa imagem ao

real ou ao natural faz uso de certos mecanismos conceituais na sua criação, seja, por um lado, daquilo que propicia uma **verossimilhança maior com observação humana do mundo comum (realismo)**, ou de uma **verossimilhança que trabalha mais pela identificação com uma história narrada (naturalismo)**. Nessas duas abordagens, naturalista e realista, está enquadrada a maioria dos filmes e, a partir das suas propostas construtivas, dá para observar duas facetas da gramática cinematográfica: a fragmentação e o sequenciamento. Conjuntamente, aí, está presente o princípio norteador de qualquer construção fílmica, que é o corte e a sequência, utilizados em quaisquer das categorias: abstrata, desconstruída, naturalista ou realista.

Além disso, como falado, há obras que podem estar no meio dessas categorias e tenderem parte para um lado e parte para outro, sendo igualmente possível permutar entre elas em momentos específicos do filme. De todo modo, utilizando as definições de **representação, ilusão e realismo**, proposto por Aumont, dá para considerar que, nos quatro casos, há uso da representação. Como afirma, a representação é “fenômeno mais geral, o que permite ao espectador ver ‘por delegação’ uma realidade ausente, que lhe é oferecida sob a forma de um substituto” (AUMONT, 2002, p. 105). Porém, em algumas propostas realista, desconstruída e abstrata, o representante costuma ser mostrado como representante, ou seja: a imagem tende a ser opaca, mostrar sua própria natureza de imagem e de situação representada. Já a ilusão, que se contrapõe ao exposto anterior, tenderá para uma transparência, abarcando o “fenômeno perceptivo e psicológico, o qual, às vezes, em determinadas condições psicológicas e culturais bem-definidas, é provocado pela representação” (AUMONT, 2002, p. 105). Portanto, a ilusão estará, notoriamente presente, na proposta naturalista (transparente), típica do filme narrativo clássico, e, em menor proporção, na desconstruída e na realista, sendo inexistente na abstrata. Por último, o realismo, que “é um conjunto de regras sociais, com vistas a gerir a relação entre a representação e o real de modo satisfatório” (AUMONT, 2002, p. 105), é possível de se observar somente nas categorias realista e naturalista.

O importante de ser destacado sobre o que foi falado é que tudo depende de uma ideia de filme, que assumirá determinadas características na sua feitura. Além disso, a elaboração da ambiência é uma demanda que reflete todo o percurso aberto pelas artes anteriores, que foram adaptadas para o cinema: que trouxe novas possibilidades. A maior delas, no nosso entendimento, foi a potência de grafar um espaço dinâmico e agregador, observado por um pon-

to de vista móvel, ubíquo, que abriga a ação e o tempo para a consolidação de uma poética própria, subjetiva e expressiva.

## 5. TRAMAR

*“Será do jeito que a gente quiser. Que coisa maravilhosa, poder inventar a vida!” (Gabriel García Márquez)*

Para a realização de um filme, nem todas as experiências seguirão o caminho trilhado nos capítulos antecedentes: de uma ideia, que desdobra na criação de personagens e especialidades, para, dessa forma, podermos elaborar uma trama. Algo aí que não poderá ser tão facilmente enquadrado em “etapas”. Contudo, nas delimitações que antecederam este capítulo, refletimos sobre algumas subjetividades que estarão, em menor ou maior grau, nas indagações de um autor que queira fazer um filme ou criar um projeto que possa, em outro momento, virar uma peça cinematográfica. Trouxemos, dessa maneira, algumas das demandas que surgirão na eventual elaboração de uma trama, que servirá de base para a realização e que será re-trabalhada (ou feita) durante a realização e a montagem.

Compactuando com a afirmação de Rafael Conde, também entendemos “que todo trabalho é o resultado da soma **‘do que se mostra’** para o filme com **‘o como se mostra’** para torná-lo filme” (CONDE, 2019, p. 252, grifo nosso). Essas duas frases contemplam grande parte da tarefa do realizador audiovisual. Ou seja, no “do que se mostra” está o planejamento da obra, com o desenvolvimento de uma ideia, com certos personagens e espacialidades delimitados, propostos dentro de uma **história**, articulada com uma **narrativa**. Conjuntamente, existirá outro trabalho, do “como se mostrar”, que será, de fato, a parte decisiva que dará origem à obra. Haverá, nesse segundo trabalho, uma série de procedimentos de criação que recebem as nomenclaturas francesas de *mise-en-scène*, *mise-en-cadre* e *mise-en-chaîne*. As nomenclaturas se referem, respectivamente, aos dispositivos: da cena – o jogo de cena, com a colocação dos personagens nos cenários e a feitura da encenação e/ou da animação –, do quadro – o jogo de câmera, com a elaboração do enquadramento e de sua poética compositiva – e da montagem – o encadeamento das cenas, combinadas uma depois das outras, para todo o trabalho realmente virar um filme.

Com isso exposto, podemos explicar o motivo de este capítulo se chamar “tramar”, e não “roteirizar” ou mesmo “narrar”.

Sinteticamente, **“tramar” significará a ação de entrelaçar alguns fios (ou de tecer) para enredar uma tecitura**. Aí está um bom começo para pensarmos sobre o fundamento

que cerca nossa abordagem. Tramar dá a imagem de uma ação. No caso deste texto, essa ação seria o gesto de um autor que **propõe (ou seleciona) os seus fios**: uma história, um personagem, uma espacialidade, um enquadramento, um recorte. Então, ele **articula (ou ordena) os fios** em certo entrelaçamento, enredando uma tecitura: a partir de uma narrativa, um encadeamento, uma montagem. O conjunto, proposto e articulado (ou selecionado e ordenado), clarificará a **expressão** do autor, que será capaz de chegar ao outro (ao espectador) na forma de uma **impressão**. Entre expressão e impressão haverá o filme, o *medium*, a mídia, a mediação que estabelece um estado de comunicação – um **discurso** –, entre olhar que produz e que recebe. O discurso será proposto e articulado pelo autor através de sua trama. A proposição direcionará o “o que” dos fios enredados, ou seja: para qual fim, com que objetivo, para qual **efeito visado**. A articulação, que será o “como”, a ordenação ou a montagem dos fios, será o gesto que clarificará e dará coesão para a sua proposta, pois, juntos e em uma ordem, transmitirão o efeito visado.

Realmente, o discurso aqui designado é bem diferente daquele que conhecemos convencionalmente como tal. É um caso peculiar do universo artístico. Como diz Valéry (1991, p. 208), ele não atende “a qualquer necessidade, a não ser às necessidades que devem ser criadas por eles mesmos”. Assim, no nosso estudo, o discurso estará exposto na maneira como um autor organiza seu material, alinhando **quesitos plásticos e narrativos**, criando uma mediação (ao apresentar o filme para o público). Além disso, salientamos que, em muitos sentidos, nas duas nomenclaturas, que atrelamos ao discurso – proposta e articulação –, encontramos um mote para desenvolver o assunto que mais nos interessa neste texto: podemos entender a **proposta como uma história e a articulação como uma narrativa**. Em complemento, não é nosso objetivo nem acreditamos ser possível dissociar história e narrativa de um discurso, pois estão imbricados. A palavra “tramar” é bem precisa nesse sentido, já que implica o gesto de confabular uma expressão, a partir da proposição e da articulação dos elementos integrantes do filme, o que abarcará a história, a narrativa e o discurso em uma mesma massa compositiva.

Como lembra E. H. Gombrich, composição é o mesmo que “pôr junto” (GOMBRICH, 2018, p. 136), e, “quando não há escolha, não há expressão” (GOMBRICH, 2018, p. 383). Jean-Claude Carrière, na direção do que foi salientado por Gombrich, diz que “tudo pode ser drama, ação, história, romance, contanto que o interesse seja mantido e que nossos ouvintes se

sentem [para ver a nossa obra] de olhos bem abertos e não nos neguem sua atenção” (CARRIÈRE, 2006, p. 142). Complementa, já em outro livro:

Que existem regras, ninguém duvida disso. Aliás, elas são muito simples e podem se resumir numa única obrigação: cativar e manter a atenção do espectador. Esta regra vale para todas as histórias concebíveis e mesmo para as não-histórias, para as ausências de história. Se não nos escutam mais, se nos abandonam durante o trajeto, ficamos perdidos, desgarrados, inúteis. Uma expressão que não consegue interessar não existe. Não é mais uma expressão. (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 30)

Na verdade, estamos “expressando em tudo aquilo que fazemos ou deixamos por fazer” (GOMBRICH, 2018, p. 436). Assim, o gesto de tramar a expressão, no filme, começa desde o momento em que escolhemos o recorte que será abordado, continuando ao longo de todo o processo até que aquela fagulha inicial, que incitou nossas ideias dormentes, finalmente, vire uma obra audiovisual. Ela proporrá uma ponte de diálogo com um receptor, em um potencial gesto de alteridade: quando olhamos para o outro e o convidamos para ter uma impressão (e aproveitar, para o bem e para o mal) do nosso olhar, da nossa subjetividade... Enfim, aproveitar de uma expressão capaz de provocar uma sensação, um sentimento, um apreço, uma diversão e também um entretenimento. Mais uma vez segundo Carrière: “A verdadeira questão não é: ‘Qual o sentido dessa história? De quantas formas posso compreendê-la? Ela pode limitar-se a um só significado?’ A questão é: ‘Essa pessoa a quem estou me dirigindo pode aproveitar o que vou lhe contar?’” (CARRIÈRE, 2006, p. 185).

Na citação anterior, Carrière fala, justamente, da ponte de diálogo estabelecido com o receptor. Ele, dirigindo sua atenção ao filme, seja durante alguns minutos ou horas da sua vida, pode dali absorver uma impressão que valha, que pode levar para sua vida futura, ou comunicar com sua vida passada e presente. Essa impressão será, em suma, o intuito que levou o autor a expressar: para o criar do filme, o descobrir da obra. Com isso, essa descoberta poderá ser mostrada para um espectador. Nesse caminho, encontraremos uma espécie de reconciliação com a ideia inicial, que foi revelando sua verdadeira natureza ao longo do processo. Porém, quando essa ponte de diálogo ocorre, esse autor, desse filme, não deixa de ser, também, uma espécie de mágico ou de alquimista: ele extrapola a mais simples invenção do cosmo que reside no filmico, passando a reinventar, pela sua expressão, uma vida real (a do espectador). E, apesar das infinidades de acasos que possam existir nesse trajeto, ainda assim, quando isso ocorre, o filme tem algo de potência. A expressão propõe uma ponte de diálogo com um receptor e temos uma mediação plena!

Avaliando a potência dessa ponte de diálogo com a nossa experiência pessoal, observamos que ela será, muitas vezes, criada por um conjunto duplo, que abarca tanto o **patamar plástico** – na expressão das representações e das imagens (com som) combinadas no filme – quanto o **patamar dramático** – na expressão da história e da narrativa proposta. Em ambos os patamares, não podemos deixar de nos lembrar de uma herança legada de outras artes e assimilada pela cinematográfica. Quiçá, uma manifestação presente desde os tempos primitivos, em uma espécie de protocinema, quando as pessoas do paleolítico se reuniam ao redor das pinturas rupestres e as observavam à luz do fogo e aos sons percussivos. Grande parte dessas representações rupestres diz respeito a simulacros de animais, feitos para simular a imagem de uma eventual caçada. Como Gombrich (2018, p. 39) aponta: “ao que parece, esses caçadores primitivos imaginavam que, se fizessem uma imagem de suas presas – e talvez se a golpeassem com suas lanças e machados de pedra –, os animais reais também sucumbiriam ao seu poder”. Assim acontecia (como ainda acontece) o verdadeiro poder das imagens!

Essas **imagens** estavam (como as de hoje estão) relacionadas à ideia de **simulação** – no caso do paleolítico: da caçada –, enquanto as **representações** estavam relacionadas ao **simulacro** – dos animais que seriam caçados. Contudo, **os simulacros criam uma simulação: como as representações criam as imagens**. O simulacro, sendo uma representação, nunca será confundido com aquilo que denota, pois ele representa. Conforme apontado por Aumont (2002, p. 102), “o simulacro é um objeto artificial que visa ser tomado por outro objeto para determinado uso – sem que, por isso, lhe seja semelhante”. A simulação, por outro lado, “põe em causa a diferença do ‘verdadeiro’ e do ‘falso’, do ‘real’ e do ‘imaginário’” (BAUDRILLARD, 1991, p. 9-10). Portanto, ficou fácil explicitar o que estamos querendo dizer com essa divagação: que podemos perceber, até nos tempos mais primitivos, que as imagens e as representações estão associadas, respectivamente, à simulação e ao simulacro. Ademais, ambos os conceitos estão imbricados com a ideia previamente esboçada: as imagens simulam alguma coisa, que será um tipo de “estratégia de real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 29). Tal estratégia, no nosso caso, contempla a organização narrativa de uma história, e, dessa forma, teremos uma situação macroscópica que será contada. Isso será feito a partir da seleção de certos simulacros, certos **acontecimentos** (e **representações**), que, ao serem articulados em uma narrativa, darão a **imagem** dessa história (da **situação** macroscópica). Assim, **a narrativa simula a história**.

Mas o que pode ser chamado de história e de narrativa mais estritamente? A história é basicamente essa situação, ou imagem, macroscópica contada. A narrativa é “a maneira como os acontecimentos e os dados da história são levados ao conhecimento do público” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 103). Vale lembrar que “colocar os acontecimentos em ordem, ainda que cronológica, exige, ao contrário, todo um trabalho sobre a temporalidade (cortar, saltar, aproximar), que introduz outra lógica, diferente do simples passar do tempo de referência” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 50). Daí decorre o fato de toda narrativa apresentar uma articulação expressiva, o que a torna diferente da realidade: não é a própria vida, é uma invenção da vida, “a partir do momento em que lidamos com uma narrativa, sabemos que ela não é realidade” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 34). Com isso, se há o tempo de referência, cronológico dos elementos de uma história, há o tempo da narrativa, de uma escultura temporal feita pela narração. Nesse contexto, em uma narrativa, fazemos dois movimentos. O primeiro é o de **condensar** algumas ocorrências: os simulacros chaves da história, seus acontecimentos e suas representações, que são propostos (ou selecionados). E o segundo movimento é o de **expandir** essas ocorrências: sugerindo/simulando a história para o espectador, dando a imagem e a situação, através da sua articulação (ou ordenação). Portanto, condensamos as **partes** para expandir para o **todo**.

Sem dúvida, a exposição anterior contempla o famoso conceito da montagem. As representações, ou os acontecimentos que abarcam – onde estão os personagens e as especialidades que habitam –, são montadas em uma ordem narrativa. Ao serem justapostas, elas formarão a imagem visada: a história (a grande situação narrada). Dessa maneira, a narrativa, como o simulacro, será uma representação (AUMONT, 2002, p. 244): que simboliza o relato dessa história. E, nesse contexto, o que uma trama lógica faz (em um filme narrativo) é o movimento de propor e de articular, concomitantemente, a narração da história e a sua representação em imagem: enredadas em razão de uma **ideia-base**, inicialmente vislumbrada e desenvolvida em **ideias componentes**. Dentro dessa definição, haverá dois patamares iniciais para a construção dessa trama lógica, que será o nosso objeto de estudo: a criação de uma história e sua ordenação em uma narrativa. Elas não precisam estar sedimentadas em duas etapas, podendo surgir juntas e de uma só vez, porém, fazemos essa divisão para permitir uma análise mais minuciosa. Nesse processo, de pensar uma história e uma forma de narrá-la, observamos



uma espécie de reconciliação com a ideia inicial tida para o filme, que será objeto de análise no próximo subcapítulo.

### 5.1 A reconciliação com a ideia

Vamos retroceder um pouco e lembrar o que foi falado no capítulo do idealizar sobre a **ideia-base** e as **ideias componentes**. A ideia-base será aquela situação ou imagem que desencadeia as outras ideias, que serão agregadas à base, formando um corpo mais consistente. Tais elementos agregados serão os componentes – mais facilmente descartáveis, trocáveis e reelaboráveis –, enquanto a base será a matéria sólida, que dá sustentação ao conjunto. Lembremos da analogia que foi feita com o desenvolvimento de uma árvore, cuja base será o tronco sólido, que sustenta os galhos e as folhagens (que são os componentes). Também, vamos lembrar que os componentes, apesar de não estarem desconectados do conjunto, poderão ser descartados ao longo do processo, sem ferir a vida dessa árvore, nascendo outros em seu lugar. Além disso, alguns componentes serão quase tão importantes quanto a base, enquanto outros serão menos. Por exemplo: as folhas, as flores e os frutos são menos primordiais para uma árvore se comparados com os galhos.

A analogia anterior possibilita pensar sobre a lógica da organicidade e do crescimento da ideia, que não surge toda de uma vez: ela vai desenvolvendo ao longo do trajeto, de uma primeira fagulha até o corte final de um filme. Carrière cita uma experiência parecida, falando sobre **tornar visível o invisível**:

Peter Brook costuma dizer que dirigir uma peça é tornar visível o invisível. A imagem do encontro decisivo com a plateia existe desde que o trabalho começa, na própria escolha da peça. Mas existe como uma forma imprecisa, imersa numa névoa. Todo o trabalho subsequente precisa se concentrar na elucidação dessa forma, tornando-a vívida e palpável. Ao longo do percurso, inevitavelmente, a névoa irá se dissipando e revelando contornos precisos. Iremos ver o que não conseguíamos – o modo como uma imagem entra em foco lentamente no visor da câmera. [...] Tornar visível o invisível: seria esta a verdadeira função de todas as linguagens? (CARRIÈRE, 2006, p. 31-32)

Nesse caminho, que torna visível o invisível, trabalhando o jogo entre ideia-base e componentes (na nossa analogia), está o desenvolvimento criativo. No destino final estará a forma visível (o filme), e lá o autor encontrará a reconciliação com a sua ideia inicial: aquela que ascendeu seus pensamentos dormentes e o levou a fazer o esforço, físico e intelectual, dessa empreitada, justificando o labor do seu trabalho. O filme “corporifica e dá uma forma

clara ao nosso desejo inicial” (CARRIÈRE, 2006, p. 148), uma ideia vira obra, e o invisível fica visível quando tudo é “concatenado no momento da montagem, quando o filme verdadeiramente ganha forma” (CONDE, 2019, p. 120).

Durante o desenvolvimento da ideia, que desdobra de um simples recorte inicial – uma **imagem** ou uma **situação** que fomentou o subsequente –, vai acontecendo a elucidação da forma. Trata-se de um percurso acidentado, por onde, geralmente, serão necessários alguns desvios inevitáveis. Conquanto, caso a essência da ideia seja mantida, ou que essa ideia tenha acendido outras, mais prósperas, parece que os desvios foram justificados. Em algum momento, então, esse autor terá achado, no percurso ou logo na partida, a imagem ou a situação base para os desenvolvimentos subsequentes. Essa imagem ou situação será sua ideia-base, e ele a desenvolverá em outras ideias, as componentes. Nesse contexto, essa base será a essência da sua obra, que poderá ser considerada como uma impressão geral do que quer passar. Para o caso que pretendemos estudar, essa impressão será traduzida em uma história, que possa, em uma narrativa, elucidar formalmente essa impressão, através de um conteúdo imagético e sonoro, proposto e articulado.

Assim, entramos na questão que gostaríamos de deter: que **haverá a necessidade de evoluir essa imagem ou situação, inicialmente idealizada, em alguns outros recortes agregados e significativos, que, de alguma maneira, possam sugerir o principal**. Lembrando da analogia com o simulacro e a simulação, esses outros recortes agregados serão como simulacros. Mais especificamente, serão blocos concretos de ocorrências (com espaço, tempo e ação), que simulam a imagem ou a situação inicialmente idealizada: no nosso caso, uma história. Tais ocorrências concretas serão, em um momento oportuno, ordenadas em um encadeamento narrativo, conforme veremos ao longo deste capítulo.

Nota-se que nessa subdivisão de imagem e situação há uma ação de **condensar**, ou miniaturizar, algo macroscopicamente pensado, como a história, em recortes – inicialmente, os mais expressivos – que tenham, de certa maneira, uma força de **expansão**. Haverá tanto uma expansão interna, da qualidade do recorte e de seu poder dialógico, quanto a que provém da combinação, fazendo com que eles possam sugerir o que pode ser completado através do contexto em que ocorre uma justaposição. Com isso exposto, é possível considerar que esses recortes, mais expressivos, serão algo como **momentos pregnantes**: aquilo “que exprime a essência” (AUMONT, 2002, p. 231), que têm o poder de expressar, a capacidade de gerar um

alto grau de impressão e de percepção de um conjunto. Especificamente, são momentos que condensam uma parte e, ao mesmo tempo, expandem para uma linha de leitura que leva ao geral, ao todo. Ou seja: temos **uma parte que sugere o todo**. Para usar uma palavra mais familiar: são enquadramentos que têm certa qualidade, acarretando uma indução ao conjunto, e que clarificam a imagem ou situação inicial idealizada mais fortemente – daí expressam e significam, gerando maior impressão. Retomando a analogia com a árvore, tais momentos, mais expressivos, apesar de serem componentes, serão os galhos mais fortes e essenciais dela: de certa maneira, os que permitem apreensão do seu conjunto, impressos na sua silhueta. Além disso, esses momentos significativos, ou **pregnantes**, não precisam estar, necessariamente, fragmentados ou entrecortados temporalmente (apesar de na maioria dos casos isso ocorrer). Eles poderão estar situados em uma mesma linha de tempo. Daí, a sua **pregnância** será pontuada pela orquestração das ações e dos movimentos presentes dentro do plano: formalmente, em um plano sequência, que enquadra uma coisa e outra, os momentos **chaves**, mais significativos, do sequenciamento.

Observemos que os **momentos pregnantes**, que serão elencados nesse encadeamento criativo e retirados de uma ideia-base, deverão ter uma grande **força de sugestão e de expansão**. **Quando os juntarmos em uma linha do tempo, já conseguiremos ter uma visualização geral da história**. Dentro dessa acepção, encontraremos, mais uma vez, a ideia de condensar para expandir, pois os momentos **pregnantes** já condensarão nossa história: serão suas **tônicas compositivas, sua estruturação**. Dessa maneira, entre os momentos **pregnantes** escolhidos, havendo a capacidade de sugestão e de expansão, teremos uma espécie de **elipse simbólica**. Sobre a lógica da **elipse simbólica**, Martin (2005, p. 107) dirá que seu potencial “não é tanto suprimir os tempos fracos e os momentos vazios, mas antes sugerir o sólido e o pleno, deixando fora de campo [...] o que o espírito [...] consegue preencher sem dificuldade”. Por conta disso, chamamos atenção ao uso do termo “**pregnante**” junto do momento. Eles não são quaisquer momentos: são aqueles capazes de “sugerir o pleno e o sólido”, por permitirem, como acontece nas **elipses narrativas**, a visualização de uma estrutura geral da história. Aqui, falamos dos recortes mais significativos dela, pensando na história como “uma ponte sustentada por um determinado número de pilares, os quais podem estar mais ou menos espaçados” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 73). Ou, como García Márquez (1997, p. 122) salienta:

“a estrutura não é a história, mas é o que impede que a história se esparrame ou perca o rumo”, e que é preciso “armar uma boa estrutura, para depois preenchê-la com calma” (p. 84).

Falta dizer que o conceito que utilizamos para o momento prenante foi retirado de uma citação de Aumont, que fala sobre o “instante prenante” no pictórico. Assim ele coloca:

[...] esse instante é sempre escolhido em virtude do sentido a exprimir, depende da fabricação. A doutrina do instante prenante, por sua insistência sobre a significação de conjunto da imagem, destaca esse caráter fabricado, reconstituído, sintético, do dito “instante” representado – que só é obtido de fato por uma justaposição mais ou menos hábil de fragmentos pertencentes a instantes diferentes. Tal é o modo habitual de representação do tempo na imagem pintada: ela retém, para cada uma das zonas significantes do espaço, um momento (“o momento mais favorável”), e opera depois por síntese, por colagem, por montagem. (AUMONT, 2002, p. 235)

Sobre a citação de Aumont, fizemos a substituição do termo “instante” por “momento prenante”, já que, diferentemente do pictórico, no cinema há o movimento e a temporalidade. Contudo, o encadeamento de justapor diversos fragmentos, como apontado por Aumont, está mantido na nossa abordagem. O que acontece é que, durante a feitura do filme, agruparemos diversos momentos, por montagem ou colagem, ordenados em uma linha de leitura. Cada um dos momentos, ao mesmo tempo que condensam uma parte do todo, se expandem na direção do todo. Além disso, alguns deles serão escolhidos mais em função da expressão: “o momento mais favorável” (segundo uma premissa compositiva). Nesse contexto, conforme dissemos, um elemento macroscopicamente pensado será subdividido em outros: através da lógica das ideia-base e componentes. E, **para o nível de uma história (a história do filme), significa dizer que ela será dividida em outros fragmentos, as partes orgânicas do conjunto, e que haverá alguns mais significativos (os prenanentes: os mais essenciais, ou favoráveis), e outros que serão menos essenciais.** O conjunto (dos mais e menos essenciais), ao ser justaposto no decurso temporal narrativo, recobrirá o todo da história a partir das partes. Portanto, as partes sugerirão o todo: como as ideias componentes sugerirão uma ideia-base. Conforme Eisenstein, ocorrerá um “*pars pro toto*”:

Ninguém, ao receber o botão de um terno, se imaginaria vestindo um terno. Mas assim que nos movemos para a esfera na qual as construções sensoriais e de imagem desempenham o papel decisivo, para a esfera das construções artísticas, o mesmo *pars pro toto* [uma apresentação da parte em vez do todo, a parte tomada pelo todo, também uma parte orgânica do todo] começa imediatamente a desempenhar um importante papel. (EISENSTEIN, 2002b, p. 127)

O *pars pro toto* remete à essência de um pensamento primitivo: “Assim, por exemplo, se você recebe um ornamento feito com um dente de urso, significa que todo o urso foi dado a

você, ou, o que significa a mesma coisa, que recebeu toda a força do urso” (EISENSTEIN, 2002b, p. 127). Porém, aí está só a base dessa acepção. Mais profundamente, remete ao conceito de uma condensação que cria uma expansão. Na arte, uma supressão que gera uma **sugestão**: quando um elemento parcial, de algum modo, expressa aquilo que está ausente. Sobre isso, como complementa Eisenstein (2002a, p. 25): e o que é “‘sugestão’ senão um elemento, um detalhe, um ‘primeiro plano’ da realidade que, justaposto a outros detalhes, funciona como uma resolução do fragmento inteiro da realidade?”. Essa parte que recobre o todo se manifestará em diversas camadas do filme: afinal, o que seria enquadrar senão pegar uma parte, um recorte, que manifesta um todo? Conforme Xavier:

[...] o enquadramento recorta uma porção limitada, o que via de regra acarreta a captação parcial de certos elementos, reconhecidos pelo espectador como fragmentos de objetos ou de corpos. **A visão direta de uma parte sugere a presença do todo** (XAVIER, 2005, p. 20, grifo nosso).

A própria estrutura do filme seguirá o conceito de agrupar elementos parciais, que, ao serem combinados, possibilitarão o imaginário do todo. O que seriam os planos, que, agrupados, dão uma cena? Ou as cenas, que, juntas, formam uma sequência? Ou as sequências, que originarão o ato? E os atos que consolidarão a história? **Na narrativa, justamente, escolhemos e ordenamos essas partes em uma linha de leitura lógica, possibilitando formação do todo** (da história, por exemplo). Lembrando que os planos já são naturalmente sugestivos: o recorte induz e chama atenção para o interior do quadro, onde aprendemos a ler uma ordenação e uma coesão. Ali dentro, saberemos que, durante o curso daqueles minutos ou horas, estaremos vendo um único objeto, que apresenta fragmentos que estarão, de algum modo, interligados. Há uma conexão, que é sugerida:

No cinema, **as relações entre visível e invisível**, a interação entre o dado imediato e sua significação tornam-se mais intrincadas. A sucessão de imagens criada pela montagem produz relações novas a todo instante e somos sempre levados a estabelecer ligações propriamente não existentes na tela. **A montagem sugere, nós deduzimos**. As significações se engendram menos por força de isolamentos [...], mais por força de contextualizações para as quais o cinema possui uma liberdade invejável. É sabido que a combinação de imagens cria significados não presentes em cada uma isoladamente. (XAVIER, 2003, p. 32-33)

Nesse ínterim, observaremos a necessidade de uma colaboração do espectador, que precisa reconstruir um todo a partir das partes dadas: **o filme sugere, nós completamos**. São criadas sempre novas relações entre os fragmentos, trazendo novas questões, cujas ligações não estão, necessariamente, “ditas” na tela. O cinema, diferentemente da literatura, só mostra,

sem dizer nada a respeito do significado das imagens. E, durante todo o ato de assistir ao filme, será preciso fazer esse movimento: de entender sobre qual todo aquela parte induz. Um conjunto de dois planos precisa ser associado ou desassociado para sabermos se estão localizados em um mesmo espaço-tempo ou separados por alguma supressão. Acontece também no enquadramento, ao perguntarmos: o que essa parte representa e como ela está conectada com o enquadramento seguinte/posterior? Assim, como salienta Xavier (2003, p. 34): “A partir de imagens de esquinas, fachadas e avenidas, o cinema cria uma nova geografia; com fragmentos de diferentes corpos, um novo corpo; com segmentos de ações e reações, um fato que só existe na tela”. Nas palavras de Conde (2019, p. 57-58), o autor, “ao enquadrar a cena e interromper a ação [...], estabelece uma nova contiguidade de espaço e tempo, cria uma nova realidade espaço-temporal, local de uma história ou experiência, em seu projeto de drama”.

Com isso exposto, constantemente, as partes vão sendo somadas, renovando o todo e colocando uma força maior de contextualização. Algumas partes são combinadas para gerar um todo: e esse todo vira uma parte, quando precisa ser combinado, dando origem a outro todo. Portanto, narrativamente falando: os planos, agrupados, darão uma cena; as cenas, juntas, formarão uma sequência; as sequências originarão o ato; e os atos consolidarão a história. Sobretudo, nesse jogo, teremos uma **enunciação** discursiva, ao selecionarmos e organizarmos (ou propormos e articularmos) as partes em uma trama lógica, para estarmos, de fato, falando e expressando. Ademais, somente a partir do agrupamento de todas as peças que conseguiremos provocar (no espectador) uma impressão coesa (que transmitirá uma história ou uma sensação, por exemplo). Para isso, precisaremos compor os elementos integrantes (as partes condensadas) e a sua conexão (que expandirão para o todo). **O todo articulado e cada uma das peças compostas, dessa forma, cumprirão uma função narrativa, tanto para o nível da história, ao expressarem suas ocorrências, quanto para os estímulos que serão dados, que abarcarão as sensações e os sentidos visados.**

Para finalizarmos este subcapítulo, recapitularemos o que foi falado. Entendemos que a história e a narrativa vão sendo construídas aos poucos, e que uma forma, inicialmente invisível, ficará visível através de um entrelaçamento de ideias, onde algumas são mais fundamentais e outras menos. Que essas ideias mais fundamentais serão como momentos prenhan-tes dessa história que vem sendo construída. E que, para recobrir a história, faremos uso da narrativa. Ela seleciona (ou propõe) os diversos momentos (mais e menos fundamentais) e, ao

mesmo tempo, os ordena (ou articula) em uma linha de leitura lógica (para que as partes remetam ao todo buscado). No mais, falamos que cada parte participa do todo, e só é possível atingir o todo através das partes: as partes condensam o todo e se expandem na direção do todo (podendo ocorrer tanto de modo fragmentado quanto sequenciado).

Dentro desses pontos acima falados, parece que conseguimos recobrir, de certo modo, a ideia de condensar para expandir: condensar a história em alguns momentos chaves, que permitam a expansão na direção da própria história, ou da impressão geral que um autor quer expressar.

## 5.2 Situação e imagem, representação e acontecimento

Será desenvolvida agora a lógica delineada no texto anterior, sobre a divisão de elementos macroscopicamente idealizados em outros: o que foi chamado de entrelaçamento de ideias, entre base e componentes. Dentro dessa concepção, que agrega à montagem narrativa de D. W. Griffith (como veremos), está um dos eixos mais importantes da teoria da montagem de Sergei Eisenstein. A proposta de Eisenstein afirma que: uma representação A, justaposta com uma representação B, forma uma terceira propriedade, quando são unidas para dar origem a uma imagem. Sobre isso, parece não restarem muitas dúvidas enquanto a capacidade dos planos de agruparem em conjuntos, dando origem às cenas e às sequências do filme. Comparativamente, podemos afirmar que os planos são as **representações**, as cenas e as sequências são a **imagem**. Como salientado por Eisenstein, em *A Forma do Filme* (2002b, p. 16): “Um tom azul é misturado a um tom vermelho e o resultado se chama de violeta, e não de uma ‘dupla exposição’ de vermelho e azul”. Idêntica propriedade acontecerá, como é salientado em *O Sentido do Filme* (2002a, p. 14), “sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos [...], uma síntese dedutiva definida e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados à nossa frente lado a lado”. No caso do filme, os objetos isolados serão as representações, a justaposição será a imagem. Nesse entrelaçamento, o mesmo mecanismo estará manifestado tanto em níveis microscópicos, quanto macroscópicos, pois, “apesar de a imagem entrar na consciência e na percepção, através da agregação, cada detalhe é preservado nas sensações e na memória como **parte do todo**” (EISENSTEIN, 2002a, p. 21, grifo nosso). O mecanismo ocorrerá, por exemplo, quando dois planos (ou dois enquadramentos, agrupados em um movimento de câmera, em um sequenciamento) forem

justapostos, gerando a imagem dessa inter-relação de representações: que se preservam como a parte, mas que originam um todo nessa união. Em outro nível, a imagem formada pelo mecanismo, citado na frase anterior, também será agrupada com outras imagens, provindas de um mecanismo do mesmo tipo, assumindo uma função similar à da representação. Ou seja: uma imagem A, justaposta com uma imagem B, gerará um produto, uma imagem C. Nesse encadeamento, chegaremos a uma imagem final e definitiva, originária da estruturação maior desse entrelaçamento, que será a imagem macro do filme. Ela será traduzida na forma de uma impressão, para o espectador, e expressão, para o autor: ocorrendo uma mediação que transmitirá um sentido, uma sensação, uma temática e/ou um efeito.

Uma questão importante é que a imagem solicita uma espécie de colaboração para ser formada, já que não está explícita, mas implícita no conjunto de representações: **as representações sugerem e nós completamos, participando**. Portanto, o mecanismo de formação da imagem está, substancialmente, atrelado ao imaginário: que é “o domínio da imaginação, compreendida como faculdade criativa, produtora de imagens” (AUMONT, 2002, p. 118). O imaginário faz com que se perceba, em um conjunto de representações, uma associação: assim acontece a simulação da imagem. Em complemento, a representação – que é o dado imediato e explícito, presente dentro do plano, de forma visível e mensurável – poderá ser comparada ao simulacro: ao objeto responsável pela simulação da imagem. Dessa maneira, a representação será a unidade básica desse processo: de simular a imagem. Mais especificamente, a representação será o elemento compositivo unitário do encadeamento, que é apresentado pela encenação e pelo enquadramento, exibindo e expondo uma dada forma e um conteúdo, composto de visualidade e de sonoridade em um mesmo espaço-tempo. Portanto, **quando justapomos representações, conseguimos formar a imagem**. Ou, o que é basicamente a mesma coisa: ao juntarmos simulacros, criaremos uma simulação.

Sobre essa associação, de imagem e representação, com a simulação e o simulacro, traremos um exemplo esclarecedor: algumas religiões usam da escultura, ou da pintura, para representar uma divindade qualquer. Porém, ela não é designada como a representação dessa ou daquela divindade, mas a imagem da divindade. Nota-se, assim, que dentro da representação são colocados alguns sinais que indicam se tratar de um objeto especial, que, para uma religião específica, simula o santo, forma a imagem do santo. Por isso, é geralmente tida como sagrada: é a própria figura religiosa manifestada logo ali, na frente do observador. Con-



tudo, a representação e o santo não são a mesma coisa: a representação é o objeto (o simulacro) pelo qual emana (simula) a imagem do santo. Daí, o observador precisa fazer uso do seu imaginário, reconstruindo, pelos dados imediatos colocados no objeto, algo que não está necessariamente ali: só está representado. Com isso, para ser concebido imagetivamente, será necessária a colaboração de um observador: que cria o invisível (da imagem: do santo) através do visível (da representação: da escultura ou da pintura religiosa). Uma representação desse tipo, portanto, expõe, apresenta ou exhibe um elemento, um conceito, uma ideia que tem correspondência com algo que está ausente, cuja presença é transmitida a partir dela. Nesse quesito, supõe-se que a representação está dotada de determinados **sinais de identificação**, que podem ser lidos em um determinado contexto, por uma sociedade e em um tempo histórico específicos. Mais que isso, esses sinais de identificação adicionam uma **dimensão simbólica** na representação, fazendo com que a imagem, igualmente, tenha uma dimensão simbólica. Adicionamos uma citação de Aumont, para clarificar:

[...] a imagem é sempre modelada por estruturas profundas, ligadas ao exercício de uma linguagem, assim como à vinculação a uma organização simbólica (a uma cultura, a uma sociedade); mas a imagem é também um meio de comunicação e de representação do mundo, que tem seu lugar em todas as sociedades humanas. (AUMONT, 2002, p. 131)

Falaremos sobre a questão da vinculação da imagem com as coisas mundo, porém, antes, é preciso apontar a lógica do simbólico. Aumont (2002, p. 249) afirma que “a imagem só tem dimensão simbólica tão importante porque é capaz de significar – sempre em relação com a linguagem verbal”. Marcel Martin (2005, p. 29) diz que o cinema consegue exprimir ideias gerais e abstratas, “porque qualquer imagem é mais ou menos simbólica: determinado homem que aparece na tela pode representar a humanidade inteira. Mas, sobretudo, porque a generalização se opera na consciência do espectador, a quem as ideias são sugeridas”.

A partir dessas citações, notamos que **o simbólico agrega, na imagem, um sinal de significação**. Em paralelo, isso só é possível porque, também na representação, há um sinal de significação. Ambas, dessa forma, contemplarão duas propriedades. A primeira é seu dado imediato: uma plasticidade, uma composição ou organização de determinadas formas no espaço. A segunda propriedade, concomitante à plasticidade, é a significação, ou seja, a capacidade de traçar paralelos com coisas ausentes – como ideias, conceitos, pensamentos, sentimentos, objetos, pessoas, acontecimentos –, que podem e/ou poderiam ser concebidas no mundo comum, ao referenciarem outras definições existentes na cultura humana. Portanto,

**para além de uma plasticidade, imagem e representação serão capazes de ser traduzidas em palavras, ao sugerirem uma significação para um observador.**

No descrito anterior, encontraremos a fundamentação para distinguirmos a figuração da abstração, em conjunto, o filme narrativo do não narrativo. Na base desse pensamento está a questão de a imagem ter a capacidade, ou não, de abarcar similitudes com as coisas do mundo (de significar): o que será notado pela diferenciação entre a representação figurativa da abstrata. O que ocorre é que a representação figurativa, no ato de representar, referenciará algo que poderá ser concebido no mundo comum, em amplo senso, como um objeto ou um ser. Já a representação abstrata contestará a figuração e, por consequência, a existência da referência, colocando, em seu lugar, aquilo que não traça paralelos com as coisas possíveis do real, como objetos e seres. Tais definições extravasarão para a imagem, só que, em lugar de falar em imagem figurativa, podemos dizer imagem representativa. Aumont distingue as duas dessa maneira:

A imagem representativa [...] é definida por sua intenção referencial: ela designa, mostra a realidade. Ao mesmo tempo, profere sempre um discurso, pelo menos implícito, sobre essa realidade. É evidentemente essa referência que a imagem abstrata questiona (AUMONT, 2002, p. 262)

Sobre o filme, dizemos que na imagem representativa existirão determinados sinais e símbolos, que figurarão o espaço e o tempo (eventualmente a ação) dentro da representação. Esses poderão ser, mais ou menos, comparáveis com coisas do mundo comum, ao poderem ser traduzidos em palavras, ideias, conceitos e pensamentos observados nele. Assim, entramos nos outros dois termos, que vêm aglutinar com a representação e a imagem: **o acontecimento e a situação.**

De início, é possível afirmar que **a representação poderá comportar um acontecimento, enquanto a imagem, uma situação.** Isso acontece, justamente, pelo sinal ou símbolo inserido na representação e na imagem, que a convertem para uma forma narrativa. Em uma definição mais ampla, comparativamente às **representações combinadas que formam a imagem, os acontecimentos combinados formarão as situações.** É uma camada adicional agregada à representação e à imagem, que não fere o mecanismo, já delineado, da sua formação. Nesse contexto, como Aumont salienta, a imagem representativa costumar-se-á ser uma imagem narrativa, pois

[...] a representação do espaço e a do tempo na imagem são consideravelmente determinadas pelo fato de que, na maioria das vezes, esta representa um acontecimento também situado no espaço e no tempo. A imagem representativa, portanto, costuma ser uma imagem narrativa, mesmo que o acontecimento seja de pouca amplitude. (AUMONT, 2002, p. 244)

Com a citação de Aumont, podemos contrapor a imagem abstrata da representativa (igualmente, a representação abstrata da figurativa), o que auxiliará na compreensão do acontecimento e da situação. No caso abstrato, mais simples, a imagem e a representação mantêm o distanciamento de uma referência do real, sendo, desse modo, mais minimalista. Seu enfoque está na plasticidade, e elas estão limitadas a delinear aquilo que está, expressamente, contido no filme. Portanto, não carecem de paralelismo com outras coisas, que poderiam ser observadas no mundo comum. Em contraponto, a representativa (ou figurativa) comporta uma figuração de espaço, de tempo e de ação, que traçarão paralelos com o real: ao abarcarem uma referência (ao significarem). Ou seja, teremos, na plasticidade da representação e da imagem, uma composição que gerará uma maior aparência de real. O espaço, o tempo e a ação, presente em uma plasticidade, com isso, poderão expressar **uma ocorrência narrativa, que será uma situação e/ou um acontecimento**. Isto é, **leremos a imagem e a representação em conjunto com uma situação e um acontecimento, respectivamente**. Por consequência, teremos um filme narrativo. Vamos detalhar melhor o acontecimento e a situação na sequência.

O acontecimento será a unidade fundamental para uma narração. Como Carrière e Bonitzer dizem: “**uma situação, uma série de acontecimentos** [...] respondem a um esquema, a um protocolo já repertoriado” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 85, grifo nosso). O “esquema” será nossa trama, com os fios enredados em uma ordem. Os fios serão, comparativamente, como acontecimentos tecidos, que, quando juntados, criarão as situações: uma tecitura. O fluxo da narração será observado, então, através da sucessão dos acontecimentos justapostos: que serão o dado imediato, inserido na representação. Disso decorre o fato de que, **pela representação**, conjuntamente, **pode ressoar um acontecimento**. É ele que dá intensidade para o curso narrativo e para a situação narrada – situação que é, por si, uma coisa mais geral, como também é a imagem.

#### **Contar é desenvolver o acontecimento.**

O acontecimento [...] nada tem a ver com aquilo que a mídia, os jornais, a televisão, chama dessa forma. **O acontecimento** não é o fato, nem a peripécia – acidente, catástrofe, crime, massacre –, **é a ressonância na representação, isto é, na consciência, do que ocorreu ou não, inseparável da narrativa**.

Viver, amar, morrer, envelhecer, ser jovem, doente, a alegria, o sofrimento etc. em si mesmas são palavras desprovidas de sentido, ou então encerram um sentido geral, abstrato, descolorido [que poderiam ser expressadas em uma situação, por exemplo]. É no acontecimento que são atualizadas (por uma personagem), que adquirem ao mesmo tempo sentido, intensidade e ressonância. (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 115, grifo nosso)

A partir do que foi exposto, teremos tal premissa: **acontecimentos agrupados (igualmente, representações agrupadas) formarão uma imagem, que será traduzida em uma situação no filme narrativo.** A situação macroscopicamente presente, como já foi salientado neste texto, será a história do filme. No processo criativo, o autor dividirá essa situação macroscópica em outras passagens menores (em outras situações e acontecimentos), que darão, ao serem combinadas, a imagem da história, simulando a história. Ademais, haverá algumas situações e/ou acontecimentos mais importantes, estruturalmente falando. Eles serão, como chamamos, **momentos pregnantes**. A preferência da nomenclatura “momento”, em vez de “acontecimento” ou de “situação”, vem da possibilidade de essas passagens serem tanto situações – ou seja, uma série de acontecimentos agrupados, o que acarretará, por consequência, uma duração maior – quanto acontecimentos – fragmentos de pouca duração, porém de imensa amplitude. Para a narração, ocorrerá uma articulação de todos os diversos acontecimentos e situações selecionados: o que, na maioria dos casos, é guiado pela estruturação principal, os momentos pregnantes. O encadeamento narrativo dessas peças, com isso, formará a história.

A mesma coisa poderia ser dita sobre as representações e as imagens, só que aí estaríamos falando de todos os filmes, não só dos narrativos. O que acontece é que as representações combinadas geram imagens, algumas representações serão mais importantes nessa combinação, e, em um patamar macro, as imagens combinadas originarão a imagem do filme: que será a sua expressão, podendo abarcar uma sensação, um sentido, uma estética, uma temática, uma situação. Nesse último caso, havendo situação, haveria também uma história e estaríamos falando novamente do filme narrativo. E, nesse sentido, não importa se essa história é realista ou irrealista, verossímil ou inverossímil, se existem causas e consequências, se há intriga ou não. Como em alguns filmes de Luis Buñuel, que ainda têm histórias, a situação não é apenas aquela vista no que é chamado, convencionalmente, de filme narrativo clássico: onde existe uma divisão clara de apresentação, desenvolvimento e conclusão, ordenada por efeitos que visam estimular a intriga e o conflito. As situações e os acontecimentos são coisas que acontecem e se desenvolvem no tempo, combinadas com outras coisas, que dão origem a uma

unidade macro: a história do filme. Aqui está sendo analisado, propriamente, o mecanismo por trás do engendrar dessa obra narrativa: diríamos, da sua arquitetura. Com isso, **imagem e representante**, de uma perspectiva, e **situação e acontecimento**, de outra, seriam, respectivamente, **o quesito fenomenológico/plástico e o quesito narrativo/dramático**: portanto, as duas faces de uma mesma moeda, a mesma coisa encarada sob duas perspectivas. Por certo, se encararmos a coisa dessa maneira, somente alguns filmes têm situações e acontecimentos (os narrativos), e todos têm imagens e representantes (englobando o caso do filme abstrato).

Sempre que lidamos com o mecanismo dessa formação – de imagens e situações, através das representações e dos acontecimentos –, teremos que voltar no tempo: é uma concepção muito antiga. Tomando emprestada uma frase de Xavier (2005, p. 33), ocorre sempre que há “representação dos fatos [ou acontecimentos] construída através de um processo de recomposição e de síntese dos seus elementos componentes”. Remete, obviamente, às outras artes, anteriores ao cinema, como a literatura: a “seleção e a disposição dos fatos, o conjunto de procedimentos usados para unir uma situação a outra, as elipses, a manipulação das fontes de informação, todas estas são tarefas comuns ao escritor e ao cineasta” (XAVIER, 2005, p. 32). No cinema, quanto pensamos em representações agrupadas para gerar imagens, podemos retroceder diretamente aos primórdios, estando associada com a exploração criativa da pluri-pontualidade. Ou seja, o agrupamento de diversos pontos de vista (representações), no espaço e no tempo, para a formação da terceira coisa (a imagem). Quando é sobre os acontecimentos e as situações, estaremos falando sempre de narração e é possível retroceder ao Griffith e ao surgimento da montagem paralela. Como notado por Eisenstein, Griffith não criou o mecanismo sozinho, mas teve inspiração clara nas artes anteriores, mais especificamente em Charles Dickens: que usa de “duas linhas de história, onde uma [...] aumenta emocionalmente a intensidade e o drama da outra” (EISENSTEIN, 2002b, p. 196). A montagem paralela é tida, por muitos autores, como uma das mais importantes descobertas para a linguagem cinematográfica enquanto atividade atrelada ao ato de narrar. Porém, na mesma medida, é um exemplo clássico da junção de acontecimentos em situação. Convém explicar, brevemente, o que é a montagem paralela. Xavier coloca da seguinte forma:

Nesse esquema, temos um tipo de situação que solicita uma montagem que estabelece a sucessão temporal de planos correspondentes a duas ações simultâneas que ocorrem em espaços diferentes, com um grau de contiguidade que pode ser variável. Um elemento é constante: no final, será sempre produzida a convergência entre as ações e, portanto, entre os espaços. [...] A própria natureza das ações representadas

corresponde a uma situação mais complexa do que a desenvolvida numa única ação. A necessidade de representar a evolução simultânea de dois espaços, e sua convergência, exige os saltos da câmera e a sucessão descontínua de imagens. (XAVIER, 2005, p. 29)

O que ocorre, para fazermos essa comparação com a situação e o acontecimento, é que as duas linhas de ação simultânea, da montagem paralela, são também acontecimentos simultâneos, que darão uma única unidade em termos de situação: geralmente, formando a imagem de uma perseguição. O jogo enredado pelos acontecimentos, nessa espécie de montagem, amplifica a dinâmica dramática: trazendo um efeito emocional para o espectador. Para ele, é dado o privilégio de olhar dois acontecimentos paralelos, correndo em uma mesma linha do tempo, mas em espaços diferentes. Dessa forma, o espectador tem uma onisciência que não é detida pelos personagens. Ele sabe mais que os personagens, e isso gera o famoso efeito de suspense, ou seja, a expectativa e a ansiedade sobre o enredar dos acontecimentos consecutivos, como será o encontro e a convergência deles. Ademais, a exploração da montagem paralela sempre esteve ancorada à narração, criando a intriga através de procedimentos que acenam um efeito que amplifica a intensidade do drama: aqui temos quase todos os ingredientes da famosa narrativa clássica. Mas gostaríamos de abstrair daí algo mais profundo: a proposição e a articulação de acontecimentos e situação ao redor de um intuito, de um **efeito** buscado. Nesse quesito, a narrativa clássica é unânime em manter apenas a camada mais superficial: para gerar o interesse no público e mantê-lo interessado naquele produto. Por outro lado, observa-se em outros filmes, como os do próprio Buñuel, supracitado, a criação de outras camadas a partir do efeito, mesmo ainda estando ancorado aos procedimentos narrativos. Desenvolveremos a lógica do efeito em conjunto com os parágrafos que seguem.

Quando falamos em montagem paralela, em planos espaciais deslocados, falamos em corte. Porém, isso não contempla todo o arcabouço que circunda a formação da imagem e da situação. Ainda mais quando pensamos em uma contemporaneidade, com equipamentos que permitem filmar sem interrupção, o uso excessivo do corte poderia parecer obsoleto. Carecemos de frisar esse ponto: que a fragmentação sobre a qual estamos falando, de imagens em representações, situações em acontecimentos, não ocorre somente quando se fala em corte, pode ocorrer, igualmente, durante um sequenciamento. A movimentação da câmera enquadra uma ou outra coisa no espaço: uma ou outra representação/acontecimento (cujo conjunto propõe a imagem/situação). Ou, na encenação, a orquestração dos movimentos e das formas, dentro do plano, pode ora revelar ora ocultar um ou outro elemento: configurando uma ou ou-

tra representação/acontecimento (cujo agrupamento gerará a imagem/situação). Daí, tratamos de algo mais intrínseco que o corte ou o não corte apenas. Falamos dos mecanismos que circundam a formação do filme, que é, por definição, um conjunto de sons e de visualidades com tempo, espaço e movimento, composto de **elementos plásticos** (as representações e as imagens), e, eventualmente, **dramáticos** (as situações e os acontecimentos). Portanto, os **quesitos fenomenológico e narrativo** carecerão, em maior ou menor medida, da fragmentação, mesmo falando sobre o teatro filmado. Tal fragmentação poderá ser definida como os distintos recortes integrantes de um único recorte/objeto (o filme): que recorta representações para a formação de imagens e, no caso narrativo, o acontecimento para a criação de situações. A proposição das peças e a articulação do conjunto virão de um intuito expressivo de um autor, que visa atingir um efeito no espectador: **esse efeito, de que falamos, provoca uma impressão.**

Além disso, no processo criativo – como retomamos aqui, sobre o entrelaçamento de ideias –, há, para o nosso método, uma ideia-base, que é dividida em ideias componentes (mais e menos essenciais). Nota-se, no entrelaçamento descrito, que a base será uma imagem/situação onde são adicionadas as componentes: outras imagens e situações, representações e acontecimentos. O conjunto será capaz de gerar uma mediação com um espectador, onde cada peça desempenha um papel. Mas, para haver a mediação, primeiro, o autor deve abstrair de uma imagem/situação base uma composição, criando componentes expressivos, que agregarão. Depois, o espectador, que absorverá, a partir dos fragmentos dados, o tipo de expressão idealizada pelo autor, tendo uma impressão.

Para o autor, esse processo atravessa uma elaboração estrutural do filme, podendo estar presente na consolidação de um roteiro: seja ele mais delimitado – como ocorre na animação, quando o roteiro dá origem a um *storyboard* –, ou menos delimitado – na forma de uma anotação que sirva como um guia mais livre para a encenação e a feitura das cenas. De todo modo, o mesmo entrelaçamento de ideias será retomado, e efetivamente retomado na edição, quando será agrupado o conjunto de base e componentes em obra filmica.

Conseguimos, dessa maneira, ver o desencadeamento da ideia: **de uma imagem/situação (base), que dá origem a outras imagens e situações, acontecimentos e representações (componentes).** Conjuntamente, temos delineado que **uma situação será expressa pela série de acontecimentos representados agrupados**, dando a imagem de uma situação. Cada

“um [a representação], separadamente, corresponde a um objeto, a um fato [um acontecimento], mas sua combinação corresponde a um conceito [a imagem e a situação]” (EISENSTEIN, 2002b, p. 36). Nesse mecanismo, como afirmado, o espectador absorverá o filme em um encadeamento cognitivo similar ao do autor, só que ao inverso: ele vai concebendo a imagem/situação através dos diversos fragmentos (representações/acontecimentos) que se desdobram. Já o autor cria as estruturas maiores primeiro, depois as menores: que organiza em um conjunto lógico, capaz de dirigir os sentimentos e os pensamentos do espectador, que reconstrói o todo pelas partes dadas. Há, daí, uma “possibilidade formal de uma espécie de raciocínio cinematográfico. Enquanto dirige as emoções, o filme convencional propicia uma oportunidade de estimular e dirigir todo o processo de pensamento” (EISENSTEIN, 2002b, p. 69). Essa direção de pensamentos e de sentimentos vai acontecendo pelo agrupar das peças, que são dadas ao espectador.

Com isso, podemos entrar, agora, no processo que circunda a conversão das representações em imagens, dos acontecimentos em situações: **a identificação e a memorização**. Vale salientar que imagem e situação não estão explicitamente expressas no acontecimento/representação, ambas são concebidas pelo espectador através de um **mecanismo imaginativo**. Para isso ocorrer, **o espectador deverá memorizar o que foi visto nas representações/acontecimentos para combinar na identificação de um conteúdo: na forma da imagem/situação**. Sobre isso, Eisenstein afirma que:

[...] no processo de lembrança existem dois estágios fundamentais: o primeiro é a reunião da imagem, enquanto o segundo consiste no resultado desta reunião e seu significado na memória [...] para conseguir seu resultado, uma obra de arte dirige toda a sutileza de seus métodos para o processo [processo no qual a imagem é formada]. [...] Uma obra de arte, entendida dinamicamente, é apenas este **processo de organizar imagens no sentimento e na mente do espectador**. (EISENSTEIN, 2002a, p. 21, grifo nosso)

Daí, decorrerão dois aspectos: (1) a reunião, provinda da memorização, dos representantes em imagem; (2) um resultado para a lembrança, que identifica o que é a imagem e o seu significado, dando a dimensão de uma situação que é narrada (criada pela série de acontecimentos). Para conseguir um resultado, o autor pensa na escolha e na ordenação das partes, visando ao surgimento do todo e à direção dos sentimentos e dos pensamentos do espectador: dado em cada uma das peças e na articulação delas. Além disso, lembremos que há um jogo duplo, que junta o que chamamos de **quesitos fenomenológicos/plásticos (representantes e imagens) e narrativos/dramáticos (acontecimentos e situações)**. Eles são montados em uma proposta e articulação (ou seleção e organização) compositiva, onde são juntados os di-



versos fragmentos (narrativos e plásticos). Cada um dos fragmentos é sugestivo para uma direção, e sua junção, ou justaposição, forma a terceira coisa: **dando um efeito expressivo, capaz de provocar um efeito impressivo**. Além disso, o mecanismo principal, para surgimento do efeito, será a composição, o gesto de pôr junto, que guia o olhar para uma sugestão e outra, um detalhe e outro, um fragmento e outro. Tendo esse embasamento, consideramos que:

Diante da visão interna, diante da percepção do autor, paira uma determinada imagem, que personifica emocionalmente o tema do autor. A tarefa com a qual ele se defronta é transformar esta imagem em algumas representações parciais básicas que, em sua combinação e justaposição, evocarão na consciência e nos sentidos do espectador, leitor ou ouvinte a mesma imagem geral inicial que originalmente pairou diante do artista criador. [...] Isto se aplica tanto à imagem da obra de arte como um todo, quanto à imagem de cada cena ou parte independente. (EISENSTEIN, 2002a, p. 28)

Assim, no processo criativo paira uma imagem para o autor, que personifica um tema desejado. O tema pode ser um significado profundo, como é convencionalmente concebido. Porém, pode ser, também, uma sensação. Para o nosso texto, esse tema é o **efeito** visado: que pode tanto abarcar um **significado** quanto um **sentimento** – em suma, **uma experiência que o autor quer proporcionar, a impressão que visa alcançar**. O efeito surgirá do seu engendrar, pela sua composição entre a imagem (e situação) e as representações (e acontecimentos), em um entrelaçamento entre base e componentes. O engendrar dará sustentação ao efeito, concebido pelo espectador, justamente pelo percurso construído na acumulação de diversos acontecimentos e representações, que incorporarão a estrutura macroscópica e o próprio efeito. Com isso, o espectador acaba participando do desenvolvimento imaginativo do filme, ao utilizar do seu imaginário e das suas sensações. Tal mecanismo consolidará a intermediação entre o expressivo e o impressivo. Mas o efeito será frutificado pelo conjunto duplo (nos filmes narrativos, que tratamos mais), aglutinando os quesitos fenomenológico/plástico – das representações –, com o narrativo/dramático – atrelado ao contar, pelos acontecimentos.

Paul Valéry fala algo que podemos adicionar ao diálogo do plástico e do narrativo. Seu ponto de estudo é a criação poética, mas o utilizaremos de exemplo para o filme. Ele cria a analogia de um pêndulo oscilando entre dois pontos, que serão as duas instâncias da criação poética: “Entre Voz e o Pensamento, entre Pensamento e a Voz, entre a Presença e a Ausência oscila o pêndulo poético” (VALÉRY, 1991, p. 213). Para nós, o mesmo tipo de pêndulo ocorre no filme narrativo, sendo que em uma das pontas estará o **plástico** – ou seja, a composição das formas no espaço e na duração –, na outra, o **dramático** – a composição narrativa, o conteúdo gerado pelo plástico. A oscilação do pêndulo criará um efeito que provocará uma im-

pressão no espectador: que dependerá tanto da **representação (das qualidades plásticas)** quanto do **acontecimento (das qualidades narrativas)** – em síntese, da expressão do filme.

Vamos detalhar a acepção de Valéry. Ele fala que em um ponto extremo, por onde o pêndulo oscila, estará “a Voz da ação”: o que comparamos ao plástico. “Suponham que uma dessas posições extremas representa a forma, as características sensíveis da linguagem, o som, o ritmo, as entonações, o timbre, o movimento – em uma palavra, **a Voz da ação**” (VALÉRY, 1991, p. 213, grifo nosso). Ao outro ponto, conjugado com esse primeiro, teremos “o sentido” provocado pelo plástico: é o que comparamos ao narrativo. Nele estarão “todos os valores significativos, as imagens, as ideias; as excitações do sentimento e da memória, os impulsos virtuais e as formações de compreensão – em uma palavra, **tudo o que constitui o conteúdo, o sentido de um discurso**” (VALÉRY, 1991, p. 213, grifo nosso). Com isso, entre os dois pontos, entre a voz e o sentido, ou entre o plástico e o narrativo (na nossa análise), haverá uma simetria: “entre a forma e o conteúdo, entre o som e o sentido, entre o poema e o estado de poesia manifesta-se uma simetria, uma igualdade de importância” (VALÉRY, 1991, p. 213).

Apesar de o exemplo de Valéry concentrar no poético, podemos transpô-lo ao filme, como dissemos. Pensamos na simetria existente **entre o plástico e o narrativo, que converge em uma expressão, que abarca um efeito, que faz surgir uma impressão**. Assim, o efeito reside na “troca harmoniosa entre a expressão e a impressão” (VALÉRY, 1991, p. 213). Vale observar, contudo, que o primeiro efeito gerado pelo mecanismo será uma **sensação**: “o que é sensação está essencialmente presente. Não há outra definição de presente além da própria sensação” (VALÉRY, 1991, p. 213). Esse efeito estará presente logo na parte, ou seja, nos componentes unitários do filme: nas representações e nos acontecimentos. Em um segundo momento, as sensações, que continuam manifestadas ao longo da obra, poderão dar origem a um **sentido** (originário de um pensamento). Ele será frutificado pela troca entre os componentes de primeiro nível (na parte) e aparecerá nos componentes de segundo nível (no todo): ou seja, na justaposição, que gera a imagem e a situação. Assim, nas palavras de Valéry:

[...] o que é propriamente pensamento, imagem, sentimento é sempre, de alguma maneira, produção de coisas ausentes. A memória é a substância de qualquer pensamento. [...] **O pensamento** [que gera o sentido] é, em suma, o trabalho que origina em nós o que não existe, que lhe empresta, queiramos ou não, nossas forças atuais, **que nos faz tomar a parte pelo todo, a imagem pela realidade** (VALÉRY, 1991, p. 214, grifo nosso)

Um sentido, inevitavelmente, só poderá ser concebido através de um pensamento. Dessa maneira, vemos consolidar **o mecanismo essencial da formação do efeito**, que, apesar de a sua criação perpassar todas as camadas do filme, terá **uma forma primária, exemplificada na sensação, e secundária, em um sentido**. Em conjunto, podemos nos lembrar da citação de Eisenstein sobre o filme dirigir as sensações (que chama de emoções) e os pensamentos. É esse o mecanismo existente na nossa abordagem, pois um autor, ao propor e articular algumas peças, tem a possibilidade de trazer, junto delas, seja para mais ou para menos, uma determinada sensação e um determinado sentido: ambos efeitos. Portanto, a partir da proposição e da articulação das peças, poderemos agrupar esses efeitos sensoriais de primeiro nível (das partes) para a criação de efeitos de segundo nível (do todo). Assim, ocorrerá a “possibilidade formal de uma espécie de raciocínio cinematográfico” (EISENSTEIN, 2002b, p. 69) que dirige as emoções e os pensamentos (ou as sensações e os sentidos).

Podemos trazer, agora, um exemplo visual para a lógica do efeito, atrelado à sensação. Para isso, utilizaremos um quadro de Leonardo da Vinci: a *Mona Lisa* (c. 1502).

Leonardo empregou no quadro uma série de mecanismos (técnicas) particulares que criaram o efeito da **sugestão** na representação: muito da fascinação da *Mona Lisa* decorre disso, como o famoso olhar enigmático, que parece ora ou outra nos olhar com um sorriso. Trata-se de uma **indefinição** compositiva, que, incrivelmente, em vez de prejudicar, acaba colaborando e convidando o observador para uma maior participação: ele sente o efeito visado pelo pintor. O mecanismo que gerou tal efeito está atrelado à famosa técnica do *sfumato* (os contornos esfumados). Sobre o quadro e a técnica de Leonardo, Gombrich salienta o seguinte:

[...] o pintor deve deixar ao espectador algo para adivinhar. Se os traços [os contornos] não forem tão firmes, se a forma permanecer um pouco vaga [indefinida], como que se dissipando numa sombra, evita-se a impressão de secura e rigidez. Essa é a célebre invenção de Leonardo, chamada pelos italianos de “*sfumato*” – os contornos embaçados e as cores suaves que fazem com que uma forma se mescle a outra e deixe sempre algo para nossa imaginação preencher. (GOMBRICH, 2018, p. 227-228)

De fato, notamos que a indefinição gera uma abertura, solicitando que o espectador use da sua imaginação, preenchendo, com ela, as partes da obra que não foram dadas. De certa maneira, o espectador se torna um parceiro do autor, já que precisa idealizar (imaginar) a parte não representada, participando da criação da obra. A imaginação, com isso, é fomentada pela técnica, mas a técnica só foi criada por conta de um efeito desejado: a sensação (o efeito) de estarmos vendo um retrato vivo. Portanto, o emprego da sugestão na representação colabo-

ra com a fruição da imaginação, fazendo surgir um movimento perceptivo, na maioria das vezes inconscientemente, que se manifestará através de uma sensação: a impressão do sorriso e do olhar da *Mona Lisa* – que, de fato, parece estar viva. A título de curiosidade, há uma característica que faz toda diferença, que se refere ao contexto em que a *Mona Lisa* foi criada. No *Renascimento* a regra era observar e reproduzir fielmente a natureza. Porém, Leonardo foi além, engendrando mecanismos que possibilitaram não só reproduzir a verossimilhança, mas criar uma vida para a imagem (o seu efeito). Gombrich afirma:

Leonardo podia ser tão detalhista como qualquer um de seus predecessores na paciente observação da natureza; todavia, não era mais um simples servo fiel da natureza. Muitos tempos antes, num passado remoto, as pessoas viam retratos com estupefação, por acreditarem que, ao preservar a imagem, o artista conseguia de alguma forma preservar a alma do retrato [da pessoa retratada]. Agora, o grande cientista Leonardo tornava realidade alguns dos sonhos e receios desses primeiros criadores de imagens; conhecia o feitiço capaz de insuflar vida nas cores originárias de seu pincel mágico. (GOMBRICH, 2018, p. 228-229)

Com tais definições, pensando tanto no pêndulo de Valéry quanto na *Mona Lisa*, podemos concluir que: **o engendrar de um efeito expressivo foi articulado em razão de um efeito impressivo**. A composição desse diálogo, no filme, faz uso de técnicas plásticas, empregadas na representação – como no caso de *Mona Lisa* –, e também dramáticas – situadas nos acontecimentos narrados. Ambos os exemplos propõem uma manifestação de primeiro nível – uma sensação que é provocada – e de segundo nível – um sentido embutido no conjunto. Porém, entre a sensação e o sentido não há a mesma igualdade que existe entre o plástico e o dramático: por isso, tratamos de níveis, um primeiro e um segundo. Como salienta Martin:

[...] a **imagem não nos fornece por si própria qualquer indicação quanto ao sentido profundo desses acontecimentos**: ele afirma somente a materialidade do facto bruto que reproduz [...] mas não nos dá a sua significação [...] Por consequência, **a imagem, por si própria, mostra e não demonstra**. (MARTIN, 2005, p. 33, grifo nosso)

Pela razão de a imagem mostrar e não demonstrar, temos um último ponto para tratarmos neste subcapítulo: o fato é que a “imagem em si própria está carregada de ambiguidade quanto ao seu sentido, de polivalência significativa” (MARTIN, 2005, p. 33). Assim, com esses termos – indefinição, ambiguidade e polivalência significativa –, observamos a natureza sugestiva do filme, que trará um sentido e um significado só eventualmente. O efeito imediato, e inerente, é a sensação: como no caso da *Mona Lisa*. Só depois poderemos fazer uma síntese dedutiva do que foi visto, para converter essa imagem em sentido. Dentro dessa aborda-

gem, observaremos aquilo que chamam, convencionalmente, de **tema**. Esse que será, justamente, um sentido que será provado pelo filme, entranhado e profundamente oculto nas entrelinhas das representações, das imagens, das situações e dos acontecimentos. Salientamos que um tema, também, será um dos efeitos que poderão ser buscados por um autor. Especificamente, como aquele efeito orientado mais por uma tradução verbal, que direcionará a construção do plástico e que poderá ser apreendido mais pelo uso do narrativo. Porém, os efeitos poderão ser buscados, não somente nem apenas, em um significado, em uma tradução verbal ou dentro do quesito chamado de dramático/narrativo: vejam como o plástico sustentou um efeito na *Mona Lisa*. Nessa abordagem, por sinal, notamos um dos maiores problemas presentes nos filmes narrativos: de que o plástico vem para sustentar um sentido entranhado em uma narração, para expor uma temática. Assim, temos uma obra feita para defender um tipo de tese. Acreditamos que devemos aprender a olhar para o filme narrativo como o pêndulo de Valéry, sabermos do diálogo entre o plástico e o dramático.

### 5.3 O encadeamento narrativo

Como o pêndulo de Valéry em seu movimento, buscamos entre o plástico e o narrativo o tipo de filme que queremos estudar. Isso significa que, em uma das pontas do pêndulo, encontraremos **história e narração**. Implica, também, que haverá uma **proposição** (ou uma **seleção**) de determinados blocos de tempo, espaço e movimento audiovisual, que possam manifestar a narração de uma história a partir de uma **articulação** (ou **ordenação**). Esses blocos de tempo, espaço e movimento serão os acontecimentos e as situações: que abarcam, como delineado, a conversão das representações e das imagens para uma forma narrativa.

Portanto, quando esses acontecimentos e situações forem elencados, eles poderão ser organizados narrativamente. Tal articulação sequencial será moldada pelo autor, tendo como finalidade a transmissão de uma história e o direcionamento dos estímulos que serão dados para o espectador. Nesse contexto, haverá “um jogo entre conhecido e desconhecido” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 104), no qual a história será apreendida pelo progresso contínuo narrativo: que explicitará qual tipo de experiência que está sendo proposta, o que representa e como é narrada. Além disso, um dos dados básicos para trabalhar a articulação é que haverá uma ação presente entre e dentro desses blocos de acontecimentos e de situações: será aquilo que ocorre dentro da narrativa e nas suas partes, no nível da diegese. O autor estabelece

a continuidade dessas ações: o que significam, como sucedem e como serão comunicadas – o que se “saberá ou não se saberá” e o que “saberá antes ou depois do que”.

É possível trazer, assim, uma definição mais precisa para o **encadeamento narrativo**, dizendo que ele será o **gesto de propor um conjunto de ações** que ocorrerão a partir de um desdobramento de visualidades e de sonoridades concentradas em blocos de acontecimentos e de situações, que se desenvolverão e vão se justapor no curso de uma duração, sendo **conectados através de uma articulação**. O intuito da narrativa será recortar um fragmento para representá-lo, dando-lhe uma ordem e uma coesão.

No gesto de encadear haverá uma lógica compositiva, que guiará a articulação dos diversos blocos de situações e de acontecimentos: capaz de expor a relação de uns com os outros e a linha de raciocínio ou de leitura que será **enunciada** por eles. Será através dessa linha de raciocínio que o espectador poderá apreender a narrativa e, por exemplo, conhecer sobre os personagens, sobre o universo do filme e a história que vem sendo contada. Vale observar que, caso a articulação seja confusa, ou que tenham sido escolhidos fragmentos que não sejam capazes de transmitir um intuito visado, a compreensão da narrativa ficará comprometida: isto é, quando tais ocorrências não sejam intencionais, pois a confusão pode ser uma intenção compositiva. De todo modo, o espectador agrupará, por associação, um acontecimento com o outro, uma situação com outra, ligando-os para abstrair uma interpretação. Nessa direção, como Robert McKee (2006, p. 275) afirma: “Como um compositor escolhe notas e acordes, nós moldamos as progressões selecionando o que incluir, excluir e colocar antes e depois do que”. Para a criação dessas peças compositivas, Eisenstein complementarará:

O que na realidade fazemos é obrigar nossa imaginação a descrever para nós várias situações e quadros concretos apropriados ao nosso tema [ou efeito]. A agregação dos quadros imaginados suscita em nós a emoção requerida, o sentimento, a compreensão e a experiência real que estamos procurando. (EISENSTEIN, 2002a, p. 32)

A experiência procurada, para o caso dos filmes narrativos que estudamos, como dissemos, abarcará a narração de uma história. Uma premissa importante para pensar o **encadeamento dessa história em narrativa** é observar e avaliar os processos pelos quais as situações são apreendidas pela nossa cognição. Essa situação, que pode ser entendida como uma ação, deixa registrada na nossa percepção uma série de acontecimentos: os fragmentos que são apreendidos dela. Daremos um exemplo extremamente simples e corriqueiro sobre isso, que até pode ser uma situação narrativa, de uma possível cena de um filme, que será de uma

ida ao supermercado. Na nossa jornada, eventualmente, (1) daremos uma olhada na lista de compras, (2) conferiremos os produtos nas prateleiras e (3) os colocaremos no carrinho, (4) trocaremos olhares com algum estranho e, finalmente, (5) no caixa, pagaremos os produtos. Nesse exemplo, extraído deliberadamente de uma ação cotidiana, simplória, pudemos elencar, pelo menos, cinco acontecimentos dentro dessa situação de ida ao supermercado. Seria possível, muito bem, narrá-los cronologicamente, mais ou menos na ordem em que foi descrito. Por outro lado, poderíamos trocar a ordenação para acentuar algum dos acontecimentos, como o: (4) o olhar trocado com um estranho – que se tornará, nesse caso, um momento pregnante ou uma tônica compositiva. Dessa forma, conseguiríamos articular a série de acontecimentos para chamar a atenção para esse específico: como começar pelo (4), reconstituindo, a partir dos demais, aqueles “passos” que rondaram esse mais impactante.

Conquanto, é possível elaborar composições das mais variadas formas, e tudo dependerá do efeito que buscamos. O que deixamos frisado é que, na composição, tentamos extrair de uma situação, seja ela empírica ou imaginada, uma série de acontecimentos. A partir desse ponto, poderemos abstrair quais mecanismos que rondam a percepção deles e qual será nossa (s) tônica (s) compositiva (s): que melhor expressa o efeito que buscamos – como no caso do olhar trocado, que pode causar um estranhamento, uma complacência ou outra sensação. Então, reconstituiremos a situação através de uma articulação capaz de expor nosso intuito, levando em conta o tipo de expressão que abarcaremos e tendo como embasamento a (s) tônica (s) elencada (s). Nesse procedimento, no filme, contaremos a história através da narrativa e, ao mesmo tempo, a representaremos imagetivamente.

Sobre uma estruturação geral do que abordamos, apesar de já termos tratado, relembramos que o que ocorrerá, basicamente, é que autor terá a concepção de uma história, que será uma situação macroscópica. Ela será dividida em outras situações e acontecimentos parciais, que, ao serem encadeados em uma narração, e representados imagetivamente, transmitirão o todo da história, a expressão e o efeito desejado. Nessa delimitação, a grande situação, que é a história, será ordenada em uma série de outras situações e acontecimentos através da narrativa. Como Carrière aponta, haverá um trabalho de pôr ordem:

Escrever uma história ou um roteiro **significa pôr ordem nessa desordem**: fazendo uma seleção preliminar de sons, ações, palavras; descartando muitas delas e acentuando e reforçando o material selecionado. Significa violar a realidade (ou, pelo menos, o que percebemos como realidade) para reconstruí-la de outra forma, confinan-

do as imagens num determinado enquadramento, selecionando a realidade – vozes, emoções, às vezes ideias. (CARRIÈRE, 2006, p. 159, grifo nosso)

Apesar de o foco de Carrière estar atrelado ao roteiro, que é um “projeto de representação” (CONDE, 2019, p. 42), o encadeamento utilizado no roteirizar, para “pôr ordem nessa desordem”, nada mais é que prever, em uma mídia intermediária (o roteiro, a anotação livre ou o *storyboard*) o encadear para uma mídia definitiva (o filme). Esse encadeamento intermediário será retomado, e definitivamente retomado, na montagem: momento em que não trabalhamos mais com palavras (como na anotação ou no roteiro) nem com um esboço (como no *storyboard*). Na montagem, trabalhamos com blocos concretos de visualidade e de sonoridade: o que implica um mesmo raciocínio de seleção, agrupamento e ordenação, só que diretamente na mídia definitiva. Como Pier Paolo Pasolini expõe, a “instituição linguística, ou gramatical, do autor cinematográfico é formada por imagens e as imagens são sempre concretas, nunca abstratas” (PASOLINI, 1982, p. 141). Assim, o roteiro será “uma estrutura em movimento, ou seja: [...] uma ‘estrutura dotada da vontade de se tornar outra estrutura’” (PASOLINI, 1982, p. 141). Tendo isso delimitado, o encadeamento narrativo poderá ser engendrado em uma mídia prévia – roteiro, anotação ou *storyboard* –, só que efetivamente engendrado na mídia definitiva – o filme. Nessa mídia intermediária será possível prever, com menos riscos e com menor especificidade, a estrutura da obra. Contudo, o que objetivamente tratamos aqui é o encadeamento narrativo definitivo, que estará expresso no todo, na visualidade e na sonoridade, tenha sido estruturado diretamente na mídia final e/ou antecipado na intermediária. Para deixarmos bem claro esse ponto, ele contempla o **gesto de propor e de articular uma série de acontecimentos e de situações** – portanto, de ação –, em um curso temporal, capaz de transmitir a expressão visada pelo autor: estejam previamente projetadas ou diretamente engendradas em uma montagem.

Como uma espécie de norte inicial, poderemos pensar em três lógicas, presentes no encadear narrativo/dramático: o **inevitável**, que é a lógica da história, o **inesperado**, como a lógica da narrativa (ou do drama), e o **irrefutável**, a lógica do desfecho. As três foram retiradas das seguintes citações: “todo acontecimento dramático, para ser plenamente satisfatório, deve ser ao mesmo tempo inesperado e inevitável” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 40); e “é preciso fazer o final de maneira que seja irrefutável” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 134). Desenvolvendo-as, é possível começar pelo inevitável. Como dito, a história é uma situação geral pensada, portanto, a transmissão dessa história, em um engendrar bem-sucedido, será conse-



quente, ou seja: inevitável. Será a lógica primeira utilizada para a criação do encadeamento e das demais situações e acontecimentos.

Em paralelo, a outra lógica é a do inesperado. Ser inesperado significa cultivar o interesse do público, ordenando as situações e os acontecimentos para que eles ocorram como descobertas paulatinas. Com isso, pela ordem da narração, o desconhecido vai sendo, aos poucos, conhecido. Como Carrière e Bonitzer (1996, p. 40) afirmam: “O cinema é o homem que chega a cavalo numa cidade do Oeste e nada sabemos a seu respeito. Aos poucos, ele vai se definir, pelos gestos e os olhares”. Dessa forma, conheceremos melhor esse homem pela série de acontecimentos e situações que são dados. Para isso, o narrador trabalha junto com o espectador, inserindo, na narração, alguns **questionamentos** – abertos pelos acontecimentos precedentes e em curso –, sucedidos por **esclarecimentos** – através dos acontecimentos que estão em curso e dos que sucedem. Nesse ínterim, podemos considerar que, no início da narrativa dramática, há uma desordem, expressa em perguntas como: quem são esses personagens, o que é possível aprender desse universo que é apresentado, o que está acontecendo com esses personagens nesse universo? Portanto, a desordem inicial sugere diversos questionamentos, que serão esclarecidos com o paulatino estabelecimento da ordem, definitivamente consolidada com o desfecho. Aí saberemos sobre os personagens, o universo e o que ocorreu através da série de acontecimentos e de situações que estiveram em curso: o encadeamento ordenou a história a partir da narração.

Em complemento, como o diretor e roteirista estadunidense David Mamet (2002, p. 51) afirma: “o drama continua até que um estado em desordem seja colocado em repouso. As coisas foram postas em desordem, e têm de voltar ao repouso”. Um repouso satisfatório, potencialmente, será irrefutável. Ser irrefutável é o mesmo que elaborar um final efetivo para aquela narrativa apresentada. Isso não quer dizer que todos os caminhos, que foram abertos pela narração, devam ser fechados, nem que o final deva ser aberto: significa colocar o ponto final no lugar certo, segundo uma premissa compositiva.

Trazendo mais uma abordagem, é preciso falar, brevemente, sobre os personagens, explorando aquilo que mais nos interessa neste subcapítulo. O que acontece é que teremos, na maioria das obras, o personagem como o condutor da narrativa. Uma possibilidade de filme que destacamos aqui, então, seria aquele conduzido por um ou vários personagens. Com isso, a série de acontecimentos e de situação, de algum modo, dirá respeito a ele. A primeira implicação é

que ele será um guia para o espectador, uma espécie de condutor; depois, que será o dispositivo substituto do autor na narrativa. Como salientam Carrière e Bonitzer (1996, p. 116), o personagem será “aquele ou aquela a quem você dá a mão”: tanto ao autor, como um dispositivo dramático, disponível para interpretar sua narrativa, quanto ao espectador, como um guia, que conduz.

Observa-se em muitas histórias, e notadamente cinematográficas, esse fenômeno de reflexão e de “construção em abismo” que prende a atenção do público em particular porque ele se sente de maneira obscura na qualidade de público incluído na ficção sob a forma de personagem. (É uma variante da famosa “identificação”, segundo a qual a narrativa funciona como um espelho para os leitores, os espectadores). (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 107)

O mais substancial para observarmos nesse tipo de obra, construída mais para explorar o personagem e menos a pura situação, é que teremos sempre ocorrências que serão pensadas ao redor e a partir dele: e os acontecimentos, relacionados ao personagem, poderão estar “refratados, de algum modo, pelo seu olhar” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 109). Com ele, não somente identificamos, mas vemos aquilo que acontece pelo viés de quem acontece. Nesse caso, mais do que ser o condutor da ação, também, é de onde afloram a história e a narrativa, fazendo com que o desenvolvimento dos acontecimentos e das situações esteja imbricado ao seu crescimento. O encadeamento, daí, é pensado para expressar esse desenvolvimento: de certa maneira, a sua evolução no cosmo do filmico. Ele será, como na citação de Carrière e Bonitzer (1996, p. 40), como o cavaleiro que chega ao Oeste, que vamos conhecendo pouco a pouco: ao estarmos ao seu lado, durante as suas ações, seus gestos e olhares. O personagem agirá ao longo das cenas, e suas ações, dessa maneira, vão comunicando, ressoando e reverberando no espectador, gerando mais e mais identificação e memória, representação e imagem, acontecimento e situação. Como o cavaleiro que chega ao Oeste, saberemos os motivos que o levaram até o Oeste, seus dramas e razões existenciais. O quadro enquadrará sempre a ação viva desse personagem, que expandirá ao longo dos desdobramentos sucessivos. Como em uma pintura viva, novos representantes, dele e sobre ele, irão surgir, e as suas ações, condensadas num acontecimento, vão se expandindo, aos poucos, em novos acontecimentos – tenham sido mostrados ou sugeridos –, gerando um quadro situacional do personagem. Poderemos **descobrir um “porquê” no “embora”**, ou seja, compreender/conhecer a essência do personagem através das suas ações:

**Descobrir o porquê no embora** [...] trata-se de lhe **mostrar o “porquê” escondido sob o “embora”**, a racionalidade, a unidade dinâmica disso que aparece à primeira vista a esse observador apressado ou passivo que, por definição, representa o público, como pedaços contraditórios, ilógicos de uma personagem, de um comportamento. (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 121, grifo nosso)

Até aqui conseguimos trazer os dados prévios/gerais que precisávamos abordar. Na sequência, desenvolveremos efetivamente o assunto que mais interessa, sendo que a definição do “porquê” no “embora” foi uma espécie de introdução para tratarmos das **unidades enunciativas** e das relações estabelecidas entre elas. A concepção de unidades enunciativas é similar ao que já foi delimitado, que um conjunto de acontecimentos dão uma situação. O que ocorre é que **acontecimento e situação, em um patamar narrativo, são uma unidade enunciativa: “isso” que acontece. E podemos empilhar uma série de unidades enunciativas para a formação de outras unidades enunciativas: ou seja, “isso, mas aquilo” que acontece.** A **enunciação** remete aos dois polos envolvidos em um processo de mediação, emissor e destinatário (autor e espectador: um que profere e outro que recebe um **discurso**), e ao **enunciado**, o quadro comunicacional que ocorre entre os dois.

Então, estreitando a definição conceitual de acontecimento e situação, salientamos que, para o encadeamento narrativo, ambos serão unidades enunciativas. É trabalhando com uma série delas que a narração é feita. Alguns acontecimentos serão narrados com uma quantidade maior de enunciados, outros com menos. A situação também será dada por uma série de enunciados acumulados. Com isso, acontecimento e situação formarão unidades enunciativas com mais ou menos duração e quantidade de enunciados justapostos. Veremos, na mesma medida, sua manifestação na organização dramática: os planos serão unidades enunciativas menores, as cenas moderadas e as outras estruturas, como as sequências e os atos, maiores. É possível ir além e afirmar que o próprio filme enunciará a história através da narrativa e que o ato de narrar, igualmente, não deixará de ser **uma forma de enunciação: provinda da proposição e da articulação de uma série de enunciados proferidos, estabelecendo uma intermediação discursiva.** Em suma, tudo que é representado no filme narrativo acaba sendo um enunciado. Como salienta Marcel Martin (2005, p. 24), citando Christian Metz: “Dispostas de forma diferente do que surgem na vida, transformadas e reestruturadas no decurso de uma intervenção narrativa, as efigies do mundo tornam-se elementos de um enunciado”. Portanto, no filme narrativo, planos, cenas, sequências, atos e história serão unidades enunciativas originadas de uma acumulação maior, moderada ou menor de enunciados, onde há ações.

No nível da narração, essas ações estarão expressas nos acontecimentos e nas situações. Além disso, lembrando o conceito de momento pregnante, haverá certas unidades enunciativas principais que estruturarão o curso da narração e que serão os elementos proferidos que guiarão mais o encadeamento.

Notem que chamamos de unidades enunciativas e não somente de enunciado. Os fragmentos de maior ou menor duração expõem uma ou mais ocorrências narrativas, que formarão um conjunto que é consubstancial às unidades estruturais do filme – seja em relação aos acontecimentos e às situações, ou aos planos, cenas, sequências, atos e história. Em um patamar macro, há a unidade enunciativa da história: “isso” que acontece nesse filme. Em um patamar micro, a unidade enunciativa do plano será: “isso” que acontece nessa paisagem. Em termos gerais, ambos enunciam e, em termos de unidade, comportam mais ou menos informações. Por exemplo, peguemos uma estrutura do filme: o plano. Como dito por Gaudreault e Jost (2009, p. 36), “para a imagem cinematográfica, é muito difícil significar um único enunciado por vez”, pois “todo o plano contém, virtualmente, uma pluralidade de enunciados narrativos que se superpõem e que podem se recobrir quando o contexto é favorável”. Citando Metz, com isso, afirmam que “nenhum plano é equivalente a uma simples palavra e que, inversamente, em toda imagem existe pelo menos um enunciado: a imagem de uma casa não significa ‘casa’, mas sim ‘eis uma casa’” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 37). Diante disso, narrativamente, um plano contém mais de um enunciado, e não pode ser substituído por uma única palavra, mas por uma frase: que é a unidade, o conjunto unitário de enunciados sobrepostos. Com uma frase, igualmente, poderíamos descrever a história do filme, ou o que ocorre em uma sequência, em uma cena, em um plano, o que foi exposto num acontecimento ou numa situação.

Na ordem das unidades enunciativas, o acontecimento será uma das unidades mais fundamentais, por ser “a ressonância na representação, isto é, na consciência, do que ocorreu ou não, inseparável da narrativa” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 115). Foi apontado o acontecimento como uma ocorrência narrativa, já que “a imagem narra antes de tudo quando ordena acontecimentos representados” (AUMONT, 2002, p. 246). Nessa abordagem, não estamos excluindo os planos, cenas ou sequências – um acontecimento pode estar concentrado tanto em um único plano como narrado em dois ou mais. O apontamento que fazemos é para observarmos que o acontecimento, no patamar da narração, será uma unidade enunciativa

fundamental por representar uma ocorrência, e ser o responsável pela formação das demais: especificamente, situações de maior ou menor duração. A amplitude dessas ocorrências, ou seja, o quanto uma ocorrência é pregnante para o curso de uma narração, independe de ela estar em uma unidade enunciativa de maior duração, como é a situação (ou cena, ou sequência), ou de menor, como é o acontecimento (ou o plano). No patamar da narração, elas enunciarão e a amplitude será apreendida na consciência do espectador, a partir da articulação feita por um autor. Além disso, como dissemos, tanto o acontecimento quanto a situação serão unidades enunciativas, respectivamente, formadas por um número menor e maior de enunciados justapostos, estejam concentrados em um único plano ou em mais de um.

Assim, pensando no acontecimento como uma base importante para o encadear, afirmamos que as unidades enunciativas serão agrupadas por um mecanismo similar àquele que é conhecido como “**relações adversativas** (que marcam uma oposição, como faz na língua a conjunção **mas**)” (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 25, grifo nosso): **um acontecimento, “mas” outro acontecimento**. Ou seja, a junção do “**isso, mas aquilo**” gera uma montagem entre as ocorrências, que vão sendo acumuladas a partir de uma série de acontecimentos justapostos. Tal lógica adversativa, uma montagem, coloca duas unidades enunciativas em oposição, e uma anula a outra, dando a terceira coisa: podendo ser dois acontecimentos, em uma primeira instância, e duas situações, em uma segunda instância. Aqui, temos uma mesma lógica sintáctica, que ocorrerá desde as estruturas menores até as maiores. E, tanto para os blocos associados de maior duração quanto os de menor, será essa lógica do “mas” que gerará uma oposição e um produto, acarretado pela justaposição. Com isso delimitado, diremos que: **essa unidade enunciativa expressa nesse fragmento (acontecimento ou situação, ou em um plano, cena ou sequência), “mas” aquele outro (montado com aquele outro) gera um produto, uma nova unidade enunciativa**.

Eisenstein, também comparando uma estrutura fílmica com uma escritural (os hieróglifos), na construção do seu conceito de montagem intelectual, afirma:

[...] cada um [um hieróglifo, como um acontecimento ou um plano], separadamente, corresponde a um objeto, a um fato [virtualmente, uma unidade enunciativa], mas sua combinação corresponde a um conceito [uma nova unidade enunciativa, formada pela justaposição]. (EISENSTEIN, 2002b, p. 36)

A partir dessa conjectura, Eisenstein citará algumas combinações cuja justaposição originará novos produtos. A ideia será similar ao que falamos, sobre a junção de unidades

enunciativas, que, ao serem justapostas por um “mas”, originarão uma nova unidade enunciativa. Desse modo, Eisenstein (2002b, p. 36) traz os exemplos: “a imagem para água [uma unidade enunciativa] e a imagem para um olho [outra unidade enunciativa] significa ‘chorar’ [uma nova unidade enunciativa]; a figura de uma orelha perto do desenho de uma porta = ‘ouvir’”. Portanto, com esse mecanismo, agrupamos as unidades enunciativas para criar novas: em suma, assim estaremos discursando (e narrando) através de uma lógica de montagem. Como afirmará Eisenstein:

É exatamente o que fazemos no cinema, **combinando planos** [nossas unidades enunciativas] que são descritivos, isolados em significado, neutro em conteúdo – **em contextos e séries intelectuais** [discursando a partir da formação de novas unidades montadas]. (EISENSTEIN, 2002b, p. 36, grifo nosso)

Ao colocar dois elementos em relação, conseguiremos gerar contexto e novos produtos, estabelecendo uma junção: como vimos no exemplo de Eisenstein. Além disso, a relação é articulada, como dissemos, através de acontecimentos justapostos com outros acontecimentos, planos justapostos com outros planos. Depois, como um produto secundário, poderemos articular e pôr em relação adversativa cena com cena, sequência com sequência, situação com situação: gerando novas unidades enunciativas, provindas da justaposição daquelas que já foram estabelecidas. Para acrescer nossa análise, podemos lembrar a definição de Carrière e Bonitzer sobre **descobrir o “porquê” no “embora”**. O “embora”, como o “mas”, estabelecerá uma relação adversativa: **“isso, embora (ou mas) aquilo”**. O “embora”, igualmente, coloca duas unidades enunciativas em justaposição, gerando o produto: um “porquê”, que é o efeito que os dois elementos formam ao serem montados, que poderá ser um sentido e/ou uma sensação. Em complemento, esse tipo de relação adversativa, como descrevemos e como pôde ser visto nas unidades enunciativas, estará presente em todas as escalas estruturais do filme. O fato é que ela contempla a própria lógica da montagem e, veremos, exemplificando, um “isso, mas aquilo” entre os planos, as cenas, as sequências. Ou seja: essa ocorrência, “mas” aquela outra ocorrência; essas ocorrências, “mas” aquelas outras ocorrências. Elas se justapõem e geram produtos. A narrativa completa também obedecerá à lógica adversativa: teremos, seja explicitamente ou virtualmente, ocorrências que poderão ser agrupadas em um início, em um desenvolvimento e em um encerramento – um “isso (introdução), mas (desenvolvimento) aquilo (desfecho)”, originando a história da obra. Portanto, o “isso, mas aquilo” será uma constante empregada no encadeamento narrativo, presente no todo e em cada uma das passa-

gens, manifestado no fluxo contínuo das ações, que vão sendo justapostas com outras ações. Nessa continuidade de ações, observaremos a ordenação das unidades enunciativas e das diversas ocorrências que são trazidas com o curso da narrativa fílmica. E, nesse movimento, compreenderemos/conheceremos mais sobre os personagens, o universo do filme, o enredo etc., justamente pela continuidade, que vai empilhando planos, acontecimentos, cenas, sequências, situações em uma ordem de leitura, em uma coesão narrativa, numa lógica interpretativa.

Como Gabriel García Márquez (1997, p. 200) salienta: “O cinema sem continuidade – como um romance, como a vida sem continuidade... – não tem sentido [...], um fluxo contínuo, situado sempre entre um antes e um depois”. Acreditamos que é nessa continuidade que se estabelece uma coesão narrativa e que a coesão é necessária para a elaboração de um encadeamento que narre. É um gesto compositivo que direciona a articulação dos blocos de espaço, tempo e movimento, que é utilizado no próprio ato de montar; pois, ao colocarmos em relação certos fragmentos, sempre buscamos uma coesão capaz de gerar uma expressão: seja para transmitir um sentido, uma sensação, contar uma história (das mais abertas às mais fechadas). E será, justamente esse nexos compositivo – que situa um antes, um agora e um depois – que será empregado para justapor os acontecimentos e as situações, para estabelecer as relações adversativas, para encadear os planos, as cenas, as sequências. Além disso, estruturalmente falando, poderemos intuir, nesse engendrar, alguns blocos que iniciaram a nossa narrativa, outros que a desenvolverão e os que a finalizarão. O conjunto dará a imagem do todo, a situação macroscópica, a unidade enunciativa do filme. Dessa forma, inevitavelmente, afirmaremos que: em qualquer estrutura narrativa, estarão presentes finais, meios e começos, pois todo “e qualquer processo só pode acontecer numa duração que supõe um termo inicial, um período de realização e um termo final” (GAUDREAU; JOST, 2009, p. 132). Eles não precisam ser estrito senso, mas, comparativamente, alguma coisa começa, desenrola e finaliza. Ademais, “se a narrativa se opõe ao ‘mundo real’, é porque ela forma um todo (‘aquilo que tem começo, meio e fim’, segundo Aristóteles)” (GAUDREAU; JOST, 2009, p. 32). Em adição, para ir um pouco longe, essa **tríade (começo, meio e fim)** faz paralelo com a própria organicidade da vida, que tem a continuidade entre nascimento, envelhecimento e morte. De certa maneira, tal lógica acabou sendo uma leitura assimilada: tanto na criação da obra quanto na leitura da obra. Nessa divagação, contudo, é preciso pontuar uma diferença essencial: é

que, na criação narrativa, não precisamos ficar presos em buscar, expressamente, o começo, o meio e o fim. Precisamos estabelecer uma coesão entre um “isso, mas (embora) aquilo”. Ou, escrito de outra forma: uma ordem, no fluxo sucessivo, que será dada pela proposição e pela articulação do encadeamento, entre uma ação iniciada, desenvolvida e finalizada, expondo a narração de um recorte elencado. Carrière, em complementariedade, explana essa ideia da **tríade** da seguinte maneira:

[...] na Idade Média, um grande mestre japonês do Nô definiu a famosa regra do *Jo-Hai-Kiu*: divisão em três movimentos não somente de toda peça, mas de qualquer cena na peça, de toda frase na cena e algumas vezes mesmo de qualquer palavra. Esses três tempos fundamentais, que seriam encontrados em todos os níveis e que não podem ser traduzidos com perfeição em nenhuma língua (digamos: “**preparação, desenvolvimento, brilho**”), prestam ainda hoje serviços surpreendentes quando não se sabe muito bem como escrever ou como representar isto ou aquilo. Trata-se talvez de uma constância secreta, que é preferível conhecer, mesmo que deva ser transgredida. (CARRIÈRE, 1996, p. 28, grifo nosso)

Como acréscimo para a citação de Carrière, nessa mecânica – entre algo que inicia, desenvolve e finaliza (**preparação, desenvolvimento e brilho**) –, observamos a manifestação estrutural das **relações adversativas entre as unidades enunciativas**. Temos uma acepção, conforme delimitado, que faz paralelo com a própria lógica da montagem narrativa. Nesse movimento, há um embasamento estrutural para a análise do encadeamento: condensamos acontecimentos para expandi-los em uma linha de leitura, gerando situações. Essas que podem ser lidas como quadros situacionais, justamente, por estabelecerem uma coesão interpretativa: que tem, de certa maneira (virtual ou explícita), um acontecimento de início, um de desenvolvimento e um final. É importante observar que aqui não há, necessariamente, a implicação de “situar tudo numa corrente de causas e conseqüências” (GARCIA MÁRQUEZ, 1997, p. 41). Porém, é nesse procedimento que ocorre uma espécie de **sintaxe cinematográfica**: juntamos os planos, as cenas e as sequências para propor a narração em conjuntos enunciativos lógicos. Veremos o exemplo de Pasolini sobre essa espécie de sintaxe cinematográfica, para, na sequência, podermos voltar para a tríade a partir da montagem intelectual de Eisenstein.

Primeiramente, em adição à definição que demos para unidade enunciativa, em vez de enunciado, Pasolini elucida que jamais um plano trará um único objeto (ou um enunciado), “porque não há, na natureza, nenhum objeto que se componha unicamente de si próprio” (PASOLINI, 1982, p. 164). Por isso, de maneira analítica, o plano, em si, não pode ser tomado como a unidade mínima do cinema, pois, na verdade, “a unidade mínima da língua cine-



matográfica são os vários objetos reais que compõem um plano” (PASOLINI, 1982, p. 164). Apesar de ficarmos incomodados com o termo “reais”, que poderia ser substituído por representados, já que exclui completamente o filme de animação, o deixaremos de lado para prosseguir com a análise. O que efetivamente observamos é que o plano não poderá ser tomado como um único enunciado, dado que não será formado por um único objeto, mas “composto de vários objetos ou formas ou atos” (PASOLINI, 1982, p. 164). Dessa maneira, o plano acaba sendo uma unidade enunciativa provinda dessa acumulação de objetos, ou melhor, de enunciados. Em adição, Pasolini traz um tipo de mecanismo por trás **da proposição e da articulação sintática fílmica** ao delimitar duas nomenclaturas: o **monema** – que seria uma unidade enunciativa primária: ele fala em termos de plano – e os **cinemas** – que compara ao fonema: os vários objetos, formas e ações dos planos. Como descreve:

O monema maestro não pode prescindir do *m*, do *a*, do *e*, do *s*, e, em suma, do conjunto de fonemas que o compõem: do mesmo modo o meu plano do professor (*maestro*) não pode prescindir do rosto do professor, do quadro preto, dos livros, do mapa, etc., que o compõem. [...] Posso dar a todos os objetos, formas ou atos [representados] da realidade permanentes que integram a imagem cinematográfica o nome de “cinemas”, exatamente por analogia com “fonemas”. (PASOLINI, 1982, p. 165)

Diante do exposto, em uma instância primária, será possível observar uma dupla relação entre os cinemas e o monema. Ou seja, teremos os enunciados (objetos, formas e ações) que compõem o plano e o próprio significado que o plano induz. Isso implica no seguinte:

A língua do cinema forma um “*continuum* visual” ou “cadeia de imagens”: é, por isso, linear, como qualquer língua, o que implica uma sucessividade – que se desenvolve necessariamente no tempo – dos monemas e dos cinemas. Para os monemas – ou planos – a demonstração é óbvia. Para os cinemas, ou objetos e formas do real – de que compõem os monemas ou os planos –, cabe observar: é verdade que aparentemente comparecem todos em conjunto, e não sucessivamente, perante o olhar, e, em suma, perante os sentidos: mas há, no entanto, uma sucessão de percepções [...]. No monema que tomei como exemplo o enquadramento do primeiro plano do professor, captamos na realidade sucessivamente os cinemas do rosto, depois o do quadro preto, depois o dos livros, depois o do mapa (mesmo que por outra ordem): há, em suma, uma adição de pormenores reais que indicam que se trata de um professor. (PASOLINI, 1982, p. 165-166)

No exemplo de Pasolini, é de valia perceber que a configuração, que fala, será dada em um único plano: com um professor e os objetos ao fundo. Nesse contexto, em um primeiro nível e a partir do que chama de monema, observamos que uma unidade enunciativa foi enunciada, conjuntamente, um acontecimento foi enunciado: há um professor numa sala de aula. Essa unidade enunciativa pode ser comparada com uma **proposição discursiva**, como afirma:

Concebido nestes termos, o plano ou monema [as unidades enunciativas primárias] substantivo corresponde ao que nas línguas escrito-faladas se chama proposição discursiva. Todo e qualquer plano, em suma, representa “alguma coisa que é”: um professor que ensina, alunos que ouvem, cavalos que correm, um rapaz que sorri, uma mulher que olha, etc., etc., ou simplesmente: um objeto que lá está. (PASOLINI, 1982, p. 170-171)

Assim, a partir desse monema – um acontecimento ou plano –, há uma **unidade enunciativa de primeiro nível**, e, a partir dela, poderemos observar o fenômeno que acarretará uma de segunda nível, necessariamente oriunda de uma articulação. Antes de especificar esse ponto, pensemos, rapidamente, em uma representação pictórica. Em uma pintura figurativa, por exemplo, o pintor colocaria todos os elementos necessários para sua representação dentro de um mesmo enquadramento (comparativamente, em um plano estático: um instante, um *frame*). No filme, contudo e potencialmente, eles serão dados num enquadramento que metamorfoseia: provindo de um corte, um movimento de câmera ou das ações internas em um mesmo quadro. Dessa maneira, a composição se sedimentará, portanto, a expressão se sedimentará e a impressão se sedimentará. **O filme narrará, dessa forma, através da continuidade das ações e dos elementos apresentados no curso de uma duração, que enunciarão uma instância primária, no nível do monema (do plano ou do acontecimento), que formarão uma segunda unidade enunciativa (uma situação ou cena)**. Isso acontece, justamente, pela continuidade sucessiva de novos elementos representados (que Pasolini chama de cinemas), que se desdobrarão: seja do corte, do movimento de câmera, ou das ações internas do plano (que ocultarão ou revelarão os elementos, os enunciados). Portanto, uma dada informação, inserida nesse bloco primário, do plano ou do acontecimento (o que Pasolini chama de monema), será sucedida de um novo acontecimento representado, simplesmente pelo fato de o cinema ter uma continuidade-duração. Esse fato acarretará, por consequência, uma articulação e uma nova unidade enunciativa: que poderá se originar, como frisamos pela terceira vez, de uma fragmentação, um sequenciamento, ou dos movimentos internos concentrados dentro de um único plano. Com essa articulação, o conjunto relacional narrará uma segunda ocorrência, e, inevitavelmente, colocaremos os elementos em estado relacional: como na lógica adversativa, haverá um “isso, mas aquilo”.

Dizemos, então, que unidades enunciativas primárias, inseridas no contexto do filme, estarão inerentemente sujeitas a uma continuidade-duração, que trarão representantes de modo sucessivo, formando novas unidades enunciativas. Cada uma das unidades insere uma proposição narrativa (ou discursiva), e, **através de um encadeamento, articularemos essas**

**unidades primárias para formar as secundárias**, que inserirão uma nova proposta para a narrativa. Inevitavelmente, nesse movimento, observaremos a tríade de que falamos: **(1) uma primeira unidade enunciativa, (2) se desenvolve na continuidade articulada, (3) dando origem a uma nova unidade enunciativa**. Se soubermos articular o conjunto, teremos a ordem de leitura desejada, que contemplará o tipo de intermediação que desejamos, dando origem à situação a que visamos, assim, um discurso e uma narrativa serão explicitados.

Sobre a articulação de segundo nível, Pasolini dirá que ocorre uma montagem denotativa: a operação na qual, efetivamente, se forma o discurso interno do filme (a imagem e a situação). Esse conceito respeitará o que falamos da relação adversativa e do produto que será originado dela – aquele: “isso, embora (ou mas) aquilo”, gerando o “porquê”.

A montagem denotativa, com efeito, põe em relação de oposição, reunindo-os numa elipse, os dois planos [dois acontecimentos, duas unidades enunciativas]: “o professor que ensina”, os “alunos que ouvem”, etc. Mas desta relação de oposição precisamente nasce a sintaxe, ou seja: finalmente, a frase “o professor ensina os alunos” [uma nova unidade enunciativa, a situação discursada]. (PASOLINI, 1982, p. 172)

Nesse jogo de oposições que denotarão um discurso, observaremos “um tipo de sintaxe a que podemos chamar de copulativa” (PASOLINI, 1982, p. 172). Cada fragmento (uma unidade enunciativa: como um plano ou um acontecimento), adiciona uma proposição discursiva. Porém, ao sucedermos (articularmos) esse fragmento, com um fragmento seguinte, veremos manifestada uma relação copulativa. Como consequência dessa cópula, teremos uma nova proposição discursiva: é assim que os dois fragmentos denotarão uma situação narrada/discursada. Como dito por Pasolini:

Darei um exemplo: tenho dois planos ou monemas: as proposições relativas “o professor que olha” e “os alunos que olham.” Se juntar a segunda à primeira, a proposição “os alunos que olham” torna-se o complemento objeto e passo a ter, por conseguinte, o discurso “o professor que olha os alunos”.

Deste exemplo resulta com bastante nitidez que a sintaxe do cinema é a fortificação progressiva. Forma “séries” de proposições [articuladas], ou melhor de complementos sintáticos: esta série, sucessiva através de uma sequência de *raccords*, é progressiva, porque, por exemplo, se coloco em primeiro lugar a proposição-complemento objeto, o sentido, no seu conjunto, transforma-se (“os alunos que olham o professor”). (PASOLINI, 1982, p. 173)

Dentro da abordagem de Pasolini, podemos observar a tendência do cinema de trazer proposições progressivas: originadas de uma continuidade-duração. O que ocorre é que unidades enunciativas primárias (uma proposição) são articuladas para narrar, dando origem a novas proposições, novas unidades enunciativas: que explicitarão um discurso. Vale observar

que a articulação (uma montagem) muda o tipo de produto que será formado: como no caso de “o professor que olha os alunos”, antes o professor e depois os alunos – nessa continuidade, os alunos viram complemento do professor. E, se fosse o contrário, primeiro os alunos e depois o professor, seria: “os alunos que olham o professor”. Nesse engendrar situa o gesto do encadeamento narrativo, e, em diversas escalas do filme, o mesmo mecanismo será empregado. Como dissemos, as unidades enunciativas são colocadas em relação: sejam duas representações, duas imagens, dois planos, duas cenas, duas sequências, dois acontecimentos e duas situações. Então, e enfim, o conjunto proporá a imagem/situação macroscópica – simulando-a através da proposição e da articulação de diversos fragmentos –, que será a história ou o tipo de expressão que está sendo proposta. Além disso, o produto originário das partes e do conjunto partirá de um jogo entre um “isso, mas (embora) aquilo”, dando o imaginário de um “porquê” – ou melhor, o “o que” da justaposição: qual efeito, sensação e/ou sentido que induz. Ademais, esse mecanismo poderá ser utilizado para narrar sobre um personagem, expor um olhar sobre um recorte que é representado, sobre uma espacialidade. Será mesmo utilizado para enredar a lógica de um enredo, para transmitir uma história de forma coesa, ou a linha de raciocínio que haverá entre a intermediação do emitente (autor) com o espectador (receptor). Isso estabelecerá uma **inter-relação discursiva: decorrente da proposição progressiva de unidades enunciativas articuladas**.

Nesse contexto relacional, de proposição e articulação de unidades enunciativas, como salientamos, há uma cópula, e, aqui, podemos voltar para a montagem de intelectual de Eisenstein: momento no qual retornamos para a ideia da tríade e explicitaremos a sua estruturação. Para anteciparmos esse ponto, é preciso observar que a tríade se originará do seguinte: uma unidade enunciativa, “mas (embora)” outra unidade enunciativa formam um produto. Temos três momentos cognitivos: a leitura primária e secundária de duas unidades enunciativas apresentadas, e uma terciária originada da justaposição da duas anteriores. Aí está a verdadeira tríade que consideramos: sempre presente, entre uma preparação, desenvolvimento e brilho – bloco de ação espaço-temporal A com bloco de ação espaço-temporal B dão origem ao produto C. Eisenstein falará o mesmo em termos “**Síntese – surgindo da oposição entre tese e antítese**” (EISENSTEIN, 2002b, p. 50, grifo nosso). Conforme expõe, “a montagem é uma ideia que nasce da **colisão** de planos independentes – planos até opostos um ao outro: o princípio ‘dramático’” (EISENSTEIN, p. 52b, grifo nosso). Dessa maneira, a síntese é o produto que

provém da oposição entre um fragmento A, uma tese, com um B, uma antítese. Eisenstein complementa sobre a dinâmica originária desse encadeamento dramático:

A incongruência de contorno do primeiro quadro – já impresso na mente – com o segundo quadro percebido em seguida engendra, em conflito, a sensação de movimento. O grau de incongruência determina a intensidade da impressão, e determina a tensão. (EISENSTEIN, 2002b, p. 53)

Portanto, a ideia da colisão nascerá da oposição de duas peças, uma preparação e um desenvolvimento (uma tese e uma antítese, respectivamente), que darão origem a um brilho (a uma síntese). Aqui há a própria montagem intelectual que conversa com o que foi falado sobre as relações articuladas entre unidades enunciativas: que evidenciam uma ocorrência de primeiro nível e de segundo, ao serem justapostas (havendo uma cópula, decorrente da articulação). Porém, um novo elemento foi trazido nessa abordagem: a lógica do **conflito**, da oposição entre as unidades enunciativas, que acentuam o **princípio dramático**. Complementaremos com outra citação de Eisenstein:

A colisão. O conflito de duas peças em oposição entre si. O conflito. A colisão. [...] Conflito dentro do plano é montagem em potencial que, no desenvolvimento de sua intensidade, fragmenta a moldura quadrilátero do plano e explode seu conflito em impulsos de montagem entre os trechos da montagem. (EISENSTEIN, 2002b, p. 42-43)

A oposição e a dinâmica encadeada pelas peças – as proposições articuladas – poderão ser utilizadas para composições das mais diversas. Entre elas, falando novamente da tríade – entre uma preparação, desenvolvimento e brilho –, é possível pensar em um desenvolvimento dramático situado entre duas unidades enunciativas principais – **enlace e desenlace** –, presente em uma narrativa engendrada de modo mais clássico. Nesse caso, a tese seria o enlace (a preparação) e a antítese seria o desenvolvimento desencadeado pelo enlace. Ambas encamihariam diretamente para o desenlace, que seria, justamente, a síntese: ou seja, a resolução do que foi aberto pelas situações precedentes (um brilho). Dessa relação, na síntese surgiria a representação narrativa (a história), que incorporaria o grau dramático decorrido da tese e da antítese postas em relação, oriunda dessa dinâmica. Em adição, enlace e desenlace seriam duas unidades enunciativas pregnantes (ou tônicas), enquanto elementos estruturais principais da nossa narrativa, pois uma seria o início (enlace) e a outra seria o desfecho (desenlace) discursivo do filme.

Especificando os termos, podemos dizer que o **enlace** é, classicamente, uma unidade enunciativa de abertura, o **fazimento de um nó** narrativo/dramático: “uma cena dura, capaz

de [...] suscitar uma série de perguntas. A partir daí, a única coisa que nós precisamos fazer é responder a essas perguntas da melhor maneira possível” (GARCÍA MÁRQUEZ, 1997, p. 175). O caminho aberto pelo enlace levará diretamente ao **desenlace**, “que é, classicamente, um reajustamento: um retorno à ordem ou à natureza” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p. 131-132), ou seja, **o desfazimento do nó**.

Para clarificar tais definições, podemos ver o **modelo mínimo de drama**, pensando no enlace e no desenlace (unidades enunciativas) como duas perturbações dramáticas principais. Salientamos que uma “**perturbação dramática**’ é uma ação transformadora presente em qualquer narrativa a mover o encadeamento do drama em direção a uma resolução” (CONDE, 2019, p. 130, grifo nosso). Em um modelo mínimo do drama, assim, haveria duas perturbações dramáticas que seriam justamente o enlace e o desenlace:

[...] para se constituir uma narrativa, um mínimo de duas transformações especiais [as duas unidades enunciativas] devem estar presentes: primeiro, algo deve perturbar a situação dada [enlace]; então, uma situação nova e final [desenlace] deve se estabelecer, logo após todas as mudanças provocadas pelas perturbações terem acontecido. (GAUDREAU, 2009, p. 24, tradução nossa)

A perturbação dramática, acima citada, será uma unidade enunciativa principal. Mais que isso, nos termos que desenvolvemos, será um momento pregnante: ou seja, um dos elementos responsáveis por mover o encadeamento dramático como um todo. Nessa conjectura, observamos os dois polos estruturais de uma proposição e articulação narrativa, enquanto os vetores, colocados em oposição, que enredarão um “isso, mas aquilo”, que visa mais ao drama. No sentido clássico, as duas perturbações poderão ser pensadas, conforme falamos, como um enlace e um desenlace: “isso (enlace), mas aquilo (desenlace)”. Portanto, teremos uma perturbação inicial que gerará vetores que desencadeiam o drama, enlaçando as outras unidades enunciativas, que circundarão essa perturbação inicial. Ela abrirá um grau de desordem, provocando uma série de mudanças para o cosmo representado. Contudo, a perturbação inicial encaminhará diretamente para uma final, que será o desenlace, e nela haverá o estabelecimento da ordem, desencadeando um desfecho e propondo o desfazimento do nó. No modelo mínimo do drama, como apresentado, existirão essas duas perturbações principais: a inicial, que desestabiliza algo dado, e outra final, que estabelece a ordem. Assim, teremos um modelo amarrado entre um enlace e um desenlace. Uma estrutura geral do encadeamento, com isso, seria conformada dessa maneira: **uma ordem, que é desestabilizada pelo enlace (perturba-**

**ção inicial), originando uma desordem, que vai sendo ordenada até um desenlace (perturbação final).**

Em paralelo, uma abordagem similar poderá ser observada na montagem intelectual de Eisenstein (tese x antítese = síntese). Ela, também, terá uma estrutura parecida com o modelo mínimo de drama e das perturbações dramáticas. A tese e a síntese, conforme falamos para o enlace e o desenlace, estarão configuradas como as duas perturbações dramáticas principais. Já a antítese aparecerá em decorrência da desestabilização provocada pela perturbação inicial (o enlace), e será a responsável por desencadear a síntese (o desenlace, ou perturbação final). Contudo, devemos observar o emprego do termo “anti”, junto de “tese”: antítese. Aqui, temos uma abordagem puramente dialética. Lembremos que drama é ação, portanto conflito, e isso explicitará esse outro ponto que merece ser destacado. É que o conflito, observado pelo emprego do “anti” – ou seja, o choque, a colisão dialética entre as peças –, originará uma dinâmica dramática. Será efetivamente no desenlace que essa dinâmica atingirá seu cume, seu ponto culminante: que decorrerá desse conflito, dessa colisão. E, nesse ponto culminante, poderemos obter aquilo que Eisenstein chama de *pathos*, que é o êxtase, o estado do patético (que é bem diferente do que assimilamos da palavra). Conforme descreve:

Entendemos que um momento culminante significa aqueles momentos de um processo, aqueles instantes nos quais a água se torna uma nova substância – vapor, ou gelo, ou ferro fundido – aço. Aqui vemos o mesmo sair de si mesmo, mudando de condição e passando de qualidade a qualidade, êxtase. E, se pudéssemos registrar psicologicamente as percepções da água, vapor, gelo e aço nesses momentos críticos – momentos culminantes do salto, isto nos diria algo sobre o *pathos*, o êxtase! (EISENSTEIN, 2002b, p. 158)

O *pathos* é o mesmo que um clímax, ou seja, um efeito que vem de uma unidade enunciativa culminante, que leva ao êxtase, justamente, por desenlaçar emocionalmente tudo que foi apresentado. Desenvolveremos o *pathos*, ou clímax, a partir do modelo de Robert McKee. Porém, antes disso, notem que há, na abordagem de diversos autores, um mesmo tipo de raciocínio articulado: seja entre enlace e deslace; entre uma unidade enunciativa principal inicial e outra final; ou entre duas perturbações dramáticas, enredadas entre uma tese e uma antítese, gerando o efeito da síntese, que poderá ocasionar um *pathos*.

Para trazermos outro exemplo, veremos o modelo de McKee, que chamará a perturbação inicial de incidente incitante, e a final de clímax – que será, conforme dito, como o *pathos*, o êxtase, “quando o espectador é forçado ‘a sair de si mesmo’” (EISENSTEIN,

2002b, p. 155). Além disso, na sua abordagem, uma unidade enunciativa será chamada de evento. Citando Henry James, o autor descreve o evento da seguinte maneira:

Henry James escreveu brilhantemente sobre a arte da estória no prefácio de seus romances, e uma vez perguntou: “o que, afinal, é um evento?” Um evento, ele disse, pode ser tão pequeno quanto uma mulher colocando sua mão sobre a mesa e olhando para você “daquele jeito”. No contexto certo, um gesto e um olhar podem significar “nunca te verei de novo” ou “eu te amo para sempre” – uma vida quebrada ou feita. (MCKEE, 2006, p. 197)

O evento de exemplo, da mulher que coloca a mão sobre a mesa e olha, poderia ser articulado, narrativamente, como um enlace ou um desenlace, ao ser colocado no início ou no final da narrativa. Então, teríamos o que desdobrou dessa ação ou o que levou até ela: um relacionamento feito ou desfeito. Mais especificamente, seria um incidente incitante ou um clímax, segundo o modelo estrutural de McKee (2006), que é dividido em cinco partes, conforme explicaremos a seguir. O primeiro grande evento é chamado de (1) **incidente incitante**, que dá o desequilíbrio (o enlace). Os eventos seguintes serão articulados, como subterfúgio, para reestabelecimento do equilíbrio, a partir das ações do personagem, que ocorrem através de (2) **complicações progressivas**: situações que o assolam mais e mais. Os dois pontos anteriores encaminharão para uma (3) **crise**, que é a grande ação derradeira, que dá o (4) **clímax** (o desenlace, o *pathos*, o fechamento do filme), em que um tema poderá ser revelado. Depois do clímax, haverá uma (5) **resolução**, que é a menor parte em relação às anteriores: sendo um fechamento complementar. Convém explicar que, no modelo, o personagem reage ao incidente incitante com a finalidade de restabelecer o equilíbrio, finalmente consolidado com o clímax. Antes do incidente incitante são apresentados dados prévios para a compreensão do subsequente, como uma contextualização do universo em que o personagem está imerso. Com isso, a estrutura principal decorre da ação que vai do incidente incitante ao clímax: um raciocínio parecido com o modelo mínimo do drama, com enlace e desenlace e com a montagem intelectual.

No modelo de McKee, que conversa com as três lógicas apresentadas no início deste subcapítulo (inevitável, inesperado e irrefutável), está uma fórmula pragmática para o encadramento narrativo/dramático. Ele é tomado como modelo rígido para alguns filmes *hollywoodianos*, que visam reter a atenção e o interesse através de uma dramaturgia construída em prol da intriga. Para isso, é “moldada na forma de Pistas e Recompensas. Deixar uma pista significa adicionar uma camada de conhecimento; recompensa significa fechar a brecha ao dar esse



conhecimento ao público” (MCKEE, 2006, p. 226-227). Nessa articulação, entre expectativas e questionamentos, serão inseridas, inicialmente, algumas pistas. O intuito será induzir uma pergunta no público: algo acontece e essa pergunta é feita, ele quer uma resposta. Nos eventos seguintes, haverá um esclarecimento parcial (uma recompensa) para a pergunta, e, ao mesmo tempo, será aberta uma nova brecha, para outro questionamento: o conjunto será desenvolvido dentro dessa mesma lógica, até um evento final e culminante (o clímax). Ademais, o movimento é progressivo e articulado ao longo de toda a narrativa dramática, trazendo entendimentos (de níveis menores, médios e maiores) do universo abordado, dos personagens e da história contada. Ao longo desse jogo – macroscopicamente falando, como puderam ver, amarrado entre enlace e desenlace, ou incidente incitante e clímax –, está o encadeamento visto na famosa narrativa clássica: que é ordenada para fomentar o drama, através de questionamentos e esclarecimentos, alimentando a curiosidade e o interesse do espectador. O jogo é feito cena a cena, que irá estabelecer ora uma camada de questionamento, ora um esclarecimento, até formar a situação geral da história. McKee coloca esse conceito da seguinte maneira:

O contador de histórias nos leva a uma expectativa, fazendo-nos pensar que entendemos, e então abre a realidade, cria a surpresa e a curiosidade, levando-nos de volta ao longo de sua história repetidas vezes [em um encadeamento utilizado para prender a atenção e o interesse do espectador]. A cada viagem de volta, ganhamos mais e mais visões das naturezas de suas personagens e seu mundo [...]. Ele então leva sua história em uma nova direção, em uma progressão sempre crescente de tais momentos [ou seja, dá um entendimento parcial, esclarecendo aos poucos]. (MCKEE, 2006, p. 225)

Salientamos que o modelo de McKee é bastante fechado, pouco aberto para a inventividade. Contudo, é um bom exemplo para vermos a ideia da proposição e da articulação de unidades enunciativas dentro de distintas abordagens, de distintos autores. Notadamente, quando ganham a configuração de enlace e desenlace, veremos um modelo de uma dramaturgia mais clássica (mais fechada). Porém, quando são encaradas simplesmente como unidades enunciativas colocadas em estado relacional, onde algumas são principais (nossos momentos pregnantes, ou tônicas), teremos um pensamento que pode ser aplicado para distintos tipos de filmes narrativos, dos mais abertos aos mais fechados.

Agora podemos especificar o ponto anterior, sobre a abertura e o fechamento.

Em uma **obra fechada**, “o jogo articulado convida o espectador a entrar na história e a partilhá-la como um acontecimento do mundo real. O filme, sua história, se constrói num uni-

verso dramático **que se ‘fecha’** diante de nós” (CONDE, 2019, p. 87, grifo nosso). Com isso, há a opção pela **transparência narrativa**: aquela que não objetiva quebrar o pacto identificativo entre o espectador e o filme. Dessa forma, podemos chamar de fechada a obra conduzida por personagens que ignoram a existência do olhar externo (do espectador), impedindo sua participação ativa. E, mais especificamente, para o caso que nos interessa, é aquela que não abre margem para **sugestão**, para **ambiguidade** e para **indefinição** (por isso, fechada). O espectador é mais um observador que um participante, já que a narrativa não deixa margem para caminhos interpretativos alternativos.

Em contraponto, a **obra aberta** costumará fazer uso da **opacidade**. Especificamos que:

Quando o “**dispositivo**” é **ocultado**, em favor de um ganho maior de ilusionismo, a operação se diz de **transparência**. Quando o “**dispositivo**” é **revelado** ao espectador, possibilitando um ganho de distanciamento e crítica, a operação se diz de **opacidade**. (XAVIER, 2005, p. 6, grifo nosso)

A abertura, por consequência, testará a característica intermediadora do filme e chamará o espectador para a obra, fazendo com que se torne mais ativo nesse processo. Ela solicitará dele uma reflexão mais explicitada, pois os elementos serão sugeridos, e, a partir do momento em que deixa maior margem para a ambiguidade e para a indefinição, haverá a necessidade de sua colaboração. Ele preencherá as brechas, deixadas pelo autor, e usará do seu imaginário. Dessa maneira, a abertura, nos moldes da teoria de Umberto Eco, é a que convida o espectador para uma maior participação, que “exige uma resposta livre e inventiva, mesmo porque não poderá ser realmente compreendida se o intérprete não a reinventar num ato de congenialidade com o autor” (ECO, 2015, p. 70). Portanto, temos um espectador partícipe aos termos de uma obra aberta que o convida “a participar de sua própria construção e completá-la” (XAVIER, 2005, p. 95).

A abertura dará ao filme algo parecido com o que falamos sobre a indefinição compositiva, empregada por Leonardo da Vinci na *Mona Lisa*: dos contornos indefinidos, que dão vivacidade para a imagem – que, às vezes, parece só olhar e em outras sorrir. Carrière, complementando nossa definição, explana que, nesse caso, a obra “sugere mais do que especifica. Desafia nossa visão, obriga-nos a completar os traços, a preencher as cores. Está aberta; muda enquanto estamos olhando” (CARRIÈRE, 2006, p. 172). Como na *Mona Lisa*, **ao agregarmos a ambiguidade, a sugestão e/ou a indefinição, também estaremos dando um grau de**

**abertura para a nossa obra, o que solicitará uma colaboração do espectador:** seu “olhar completa” (CARRIÈRE, 2006, p. 172). Com isso, da “mesma forma que com a pintura, as plateias interpretarão, à sua maneira, o que acontece com corpos e rostos, de modo diferente em cada pessoa, cada um com seu jeito, absorvendo e completando os personagens” (CARRIÈRE, 2006, p. 172). Além disso, se essa for a narrativa que buscamos, se ela for mais aberta, poderemos empregar convenções narrativas menos usuais. Vale frisar que o encadeamento abrigará um nível de abertura ao deixarmos alguns dos acontecimentos e das situações sem uma solução explícita: ao serem deixados indefinidos, e, em alguns casos, trazendo somente uma sugestão enredada. Tais acontecimentos e situações continuarão um mistério, talvez para o autor, mas, com certeza, para o espectador: fato que o convida para contribuir, de modo mais contundente, com sua imaginação – **ele completa a imagem, participando com seu imaginário, para imaginar o que não foi dado.**

García Márquez (1997, p. 157) complementarará essa concepção de abertura ao elucidar sobre uma “pitada de loucura que todas as nossas histórias têm”: nessa citação, está uma espécie de síntese do estilo que buscou no seu trabalho, com o *Realismo Mágico* – o que não deixa de ser uma abertura. Carrière observou a mesma potencialidade ao enveredar com Buñuel pelos caminhos do *Surrealismo*, que é, a rigor, um estilo que assimilou melhor a sugestão e a ambiguidade. Contudo, nessa conjectura e para a questão do encadeamento narrativo, não ferimos o que delineamos acerca da proposição e da articulação das unidades enunciativas, colocadas em relação. Estamos explorando um complemento, que nem é novo – as *Vanguardas Europeias*, que trouxeram primeiro essas concepções de abertura para o cinema, remontam ao início do século XX. Abordamos essa definição para lembrarmos que o encadeamento narrativo não precisa ser fechado, como o modelo de Mckee, nem aberto: ter uma intenção compositiva parece algo mais importante, uma expressão que seja coesa e pensada para um tipo de experiência visada. Além disso, há diversas formas de conceber o fazer filmico. Essas formas de fazer, geralmente, estarão alinhadas às vertentes estilísticas, que estabelecem regras que são assumidos por correntes ideológicas, vigentes em determinados tempos históricos. Trata-se de um debate (um discurso) que ocorre externamente ao filme, que reverbera na sua feitura, revestindo a produção e, por consequência, o seu encadeamento narrativo. Ademais, vale lembrar que o cinema é uma linguagem viva, estando, inerentemente, sujeito a novas proposições e reformulações. Como Bill Nichols defende:

[...] as estratégias e os estilos utilizados no documentário, assim como os do filme narrativo, mudam. Eles têm uma história. E mudam em grande parte pelas mesmas razões: os modos dominantes do discurso expositivo mudam, assim como a arena do debate ideológico. O realismo confortavelmente aceito por uma geração parece um artifício para a geração seguinte. Novas estratégias precisam ser constantemente elaboradas para representar “as coisas como elas são”, e outras para contestar essa representação. (NICHOLS, 2005, p. 47)

Para finalizarmos este subcapítulo, é importante falar que analisamos um engendrar que está na construção narrativa da obra, no seu discurso interno. E, nesse sentido, não quer dizer que, ao estarmos fazendo um filme, pensamos objetivamente nessas questões: que pego essa unidade enunciativa e a coloco em relação com aquela, para formar uma relação desse tipo. É uma análise estrutural presente, porém, que pode ser empregada consciente ou inconscientemente. Geralmente, no calor do momento, organizaremos as estruturas inconscientemente, sem precisar de tantos academicismos. **Acontecerá em um gesto expressivo, como em um esboço rápido de um desenho, que vamos completando novos traços, acentuando as linhas, mais pela sensação do que pela reflexão – uma descoberta paulatina que faz do invisível visível.** Além disso, o fazer filmico, sendo uma atividade artística, é guiado por outras premissas, que se diferem da linguagem que podemos contar neste texto. Ele fala em outra língua, diferente da verbal, que é a linguagem da arte: que fala por si e não precisa ser traduzida em outra, que explora outros modos de comunicação – a partir de formas, cores, movimentos, representações, gestos, ações etc. Assim, trazemos outra citação de Carrière, que abarca um pouco dessa concepção que delineamos:

Num certo estágio, cessa o entendimento. Isso tem de acontecer. Abaixo dele (ou acima ou por todos os lados: evidentemente, tais conceitos espaciais não fazem sentido), devemos deixar as coisas fluir, não devemos tentar devassar essas névoas geradoras de vida. Porque a vida real, a vida inteira, está lá naquele constante movimento de vaivém da luz para a escuridão, da luz para a mal conhecida e ilimitada selva que **podemos explorar apenas através da ação e da representação.** (CARRIÈRE, 2006, p. 157, grifo nosso)

#### 5.4 A escultura temporal

No Egito Antigo, a escultura e o trabalho do escultor estavam atrelados ao conceito de manter vivo. O escultor mantinha viva a imagem do outro através da escultura: uma imagem sedimentada em um “**isso foi**” do passado, num espectro de outrora. Eventualmente, nessas imagens, vemos pessoas que morreram há muito tempo e ainda conseguimos ter um vislumbre estranho sobre seus traços físicos, vestimentas, costumes, ritos, mitos... Em suma, um

passado permanece petrificado nessas esculturas, só que é um “isso foi” mais imaginário que concreto.

Para o cinema, divagamos, como nossos contemporâneos longínquos contemplarão a imagem? Ela está viva, vividamente, em um “**isso é**” que tem movimentos, olhares, ações, espaços e um tempo que está representado, presente em várias linhas de passados e futuros. Nesse sentido, concordamos com Carrière (2006, p. 196-197), parece mesmo que “a imagem filmada constitui, de longe, a única vitória que temos sobre a morte. O cinema é a continuação da vida, com a aparência da vida prevalecendo sobre a morte. Vivemos para sempre com os nossos fantasmas”.

Para falar um pouco mais do Egito Antigo, Gombrich (2018, p. 151) diz que, nessa época, “para contar com clareza uma história, cada personagem precisava ser mostrado inteiro”. Para isso, o artista egípcio precisava representar as figuras em sua completude: não haviam descoberto o “corte”. Conseguiremos, com essa definição, traçar paralelos com um cinema incipiente, quando a linguagem ainda estava sendo descoberta, quando não haviam ainda desvendado alguns dos princípios sintáticos e aprimorado a construção das imagens cinematográficas. Mas, observemos antes, que as artes visuais foram assimilando, cada vez mais desde o Egito Antigo, outras formas de representar. A necessidade de inteireza na representação foi dando lugar a uma arte mais desconstruída. Como pôde ser visto em um período próximo dos egípcios, as figuras começaram a ser trazidas em parte, cortadas, e essa parte era (e é) capaz de sugerir o todo: isso foi assimilado como uma propriedade gramatical da representação. Esse é um movimento natural das artes, ocorre uma espécie de educação visual do público e dos artistas, que corre em concomitância com as reformulações da própria arte. Afinal, como Aumont (2002, p. 200) afirma, citando Gombrich: “a arte também ‘é o que ensina a ver’”. Além disso, a arte está viva, e uma linguagem “viva, como acentuam os linguistas, é aquela na qual você ainda pode cometer erros. Linguagem perfeita é a que está morta. Nem se modifica, nem hesita” (CARRIÈRE, 2006, p. 30). Se as modificações atuais serão assimiladas como parte da gramática da arte futura, e do cinema de amanhã, que é uma arte, somente o tempo dirá. O que podemos fazer é olhar para o presente para o colocar em relação com o passado: assim, veremos o caminho que vem sendo percorrido.

Agora, vamos retroceder ao tempo de Griffith para traçar similaridades com o que foi falado sobre esse movimento feito pelas artes visuais desde o Egito Antigo. Para isso, lem-

bremos da proposta revolucionária que foi a montagem paralela, que subverteu a inteireza da reprodução para trabalhar em outro nível, mais profundo: o da narração. Nesse período, o cinema apreendeu a reproduzir não só uma situação, mas um efeito cognitivo e emocional através de um engendrar de acontecimentos paralelos. E, se pensarmos nos primórdios do cinema, quando filmes eram feitos numa única tomada – sem qualquer interrupção de cena, qualquer agrupamento de blocos de ações espaço-temporais, sem corte e edição –, observaremos que, a partir dessa época, aos poucos, os artistas começaram a trabalhar de outra forma. Foi descoberto um dos princípios mais essenciais do cinema, que conseguiu se desvencilhar do teatro filmado: talvez aí tenha ocorrido a gênese da verdadeira arte cinematográfica. Com a montagem paralela, os cineastas observaram a possibilidade de trabalhar com a sedimentação da ação, em blocos espaço-temporais individuais, que seriam unidos em uma edição. Notaram, como outros artistas notaram desde o escultor egípcio, dos tempos remotos, que não precisam mais reproduzir tudo na sua inteireza, pois a supressão é capaz de trazer uma sugestão. Eles aprenderam a cortar e a unir, viram que poderiam trazer uma parte pelo todo, que essa condensação geraria uma expansão. A imagem, assim, pôde ser formada no imaginário do espectador. Isso foi uma descoberta e tanto, que logo foi assimilada, e, hoje, nem conseguimos desvencilhar uma coisa da outra, parece mesmo uma propriedade intrínseca do cinema.

Pensando no que foi falado, gostaríamos de frisar a grande descoberta que foi a possibilidade de trabalhar com a **ubiquidade** – através da distribuição de diversas visadas no espaço –; e com a manipulação do tempo – para elaboração de uma **escultura temporal**: moldando a percepção da ação no espaço. Assim, ubiquidade e escultura temporal, unidas por uma montagem, permitiram reconstituir o “cosmo” ou o “caos”, o “princípio de tudo” ou o “fim de tudo” a partir de uma mudança de ponto de vista e de um agrupamento contextual. Com as duas propriedades, vemos consolidar importantes fundamentos da linguagem cinematográfica: o trabalho com o espaço e com o tempo, unidos na ação narrativa.

É verdade que a manipulação temporal já estava presente na literatura, capaz de situar uma ação em distintos espaços e tempos; que a ubiquidade já era uma propriedade das artes pictóricas; e que já havia o movimento dos corpos no teatro. Só que no cinema foram unidas todas essas particularidades, citadas anteriormente, para criação de uma especificidade, e que, além disso, ele abarcou uma maior impressão de realidade, “uma prodigiosa possibilidade de densificação do real” (MARTIN, 2005, p. 31). Nesse quesito, tal densificação do real será

ocasionada, em grande medida, por vermos a ação ocorrendo diante de nós, como no teatro, mas onde teremos a liberdade invejável do “olhar mediador do cinema”, como diz Xavier:

A imagem na tela tem sua duração; ela persiste, pulsa, reserva surpresas. Se é contínua, posso acompanhar um movimento enquanto este se faz diante da câmera; se a montagem intervém, vejo uma sucessão de imagens tomadas de diferentes ângulos, acompanho a evolução de um acontecimento a partir de uma coleção de pontos de vista, via de regra privilegiados, especialmente cuidados para que o espetáculo do mundo se faça para mim com clareza, dramaticidade, beleza. As possibilidades abertas pela temporalidade própria da imagem são infinitas: há o movimento do mundo observado e o movimento do olhar do aparato que observa. (XAVIER, 2003, p. 36)

O “movimento do mundo observado”, como explicitado no início deste subcapítulo, transcorre em um “isso é”. A narração vai acontecendo ao mesmo tempo em que a ação ocorre, o que une, ainda, as diferentes visadas que se desdobram no espaço. Ao trazermos esse termo, “isso é”, estamos fazendo uma leitura de Roland Barthes sobre o “isso foi” da fotografia. Barthes (1984, p. 115-116) afirmará que: “O nome do noema da Fotografia será então: ‘Isso-foi’ ou ainda: o Intratável [...] ‘*interfuit*’: isso que vejo encontrou-se lá, nesse lugar [já acontecido] entre o infinito e o sujeito”. Pensamos que se esse for mesmo o noema da fotografia, “isso foi”, afirmaremos que o do cinema será um “isso é” – vivo, vividamente, que acontece em uma duração e diante de nós –, contemplando, também, um “isso foi” – um passado. Ou seja, teremos, no cinema, a unificação da motivação fotográfica (“isso foi”) com a teatral (“isso é”). O teatro, de fato, será mesmo, mais que as outras, apenas um “isso é”: um irrepetível. Mas o cinema permite, igualmente, ver todo o processo acontecendo ali, na nossa frente: as ações se desenvolvem em uma continuidade ordenada, corporificada em espectros de outrora, em seres que habitam outro cosmo. Há um “isso é” nessa ação, e, diferentemente do teatro, ela está fixada em um “isso foi” impresso, abarcando um efeito de real, densificado e subjetivado.

Um dos motivos principais dessa densificação do real, acreditamos, decorre da existência de um campo e um fora de campo. Como Barthes (1984, p. 86) afirma, “o cinema tem um poder que, à primeira vista, a Fotografia não tem: a tela (observou Bazin) não é um enquadramento, mas um esconderijo; o personagem que sai dela continua a viver: um ‘campo cego’ duplica incessantemente a visão parcial”.

Entre um campo e fora de campo, moldaremos as ações, o espaço e o tempo no filme. Em alguns casos, poderemos explorar as ações internas de uma mesma paisagem, persistindo com uma duração prolongada em um mesmo plano: os personagens saem do quadro e voltam

para o quadro, em uma dança móvel que vemos acontecer. Em outros casos, entre blocos entrecortados, com a intervenção da montagem, poderemos esconder algumas ações, espaços e tempos: seja ao suprimir ou ao sugerir fragmentos que podem ser imaginariamente completados pelo espectador. Ou, ainda, conseguiremos alongar ou contrair a duração de uma ação: ao explorarmos a temporalidade do que há em campo e o que ficou fora de campo. Assim, como Carrière (2006, p. 113) afirma, “lidar com o tempo, quer seja para acelerá-lo, ralentá-lo, cortá-lo ou emendá-lo, dissecá-lo ou até esquecê-lo, é um componente orgânico da linguagem do cinema, uma parte da sua sintaxe, do seu vocabulário”.

Portanto, o tempo é moldado pelo narrador: uma escultura temporal será feita. O tempo que abriga a ação e o espaço é também uma das representações cinematográficas: **o tempo é representado na duração do filme**. Além disso, para lembrarmos a lógica dos acontecimentos, que são ordenados para narrar, notamos que “o tempo não contém os acontecimentos, é feito dos próprios acontecimentos, na medida em que estes são apreendidos por nós” (AUMONT, 2002, p. 107). E que, como afirma Deleuze, citado por Aumont (2002, p. 175): “quando insiste na duração dos acontecimentos, o cinema quase consegue nos fazer perceber o tempo”.

Em uma citação, assim, podemos dar prosseguimento e complementar nossa análise comparativa, entre um “isso é” e um “isso foi”, de ações que vão sendo construídas diante de nós, através dessa escultura temporal:

A fotografia fixa remete menos ao passado do que ao já acontecido: é um puro “isso foi” como afirma Barthes [...] não produz a ilusão de acontecer diante de nós. A imagem cinematográfica, em compensação, quer consideremos ou não que remeta a um momento passado da realidade (o tempo da gravação ou da filmagem), é principalmente uma imagem marcante pelo fato de mostrar o processo narrativo se realizando diante de nós [isso é]. Ela toma tempo, em todos os sentidos do termo: o tempo do fenômeno que ocorreu diante da câmera e também o tempo de sua restituição. (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 133)

Para termos uma imagem situada entre um “isso foi” – o tempo da feita – e um “isso é” – o tempo da sua assimilação, da sua transmissão narrativa –, necessariamente, deveremos trabalhar com a temporalidade. Não é mais o tempo real, que existe somente na relação do espectador com o filme (ao assistir ao filme), ou na realização dele (de fazer o filme). É um tempo esculpido, manipulado, moldado. É abolida uma realidade para consolidar uma subjetividade: o que “requer um tempo particular, um tempo dentro do ‘tempo principal’, que é ele próprio um tempo vazio, pronto para acomodar qualquer mudança” (CARRIÈRE, 2006, p.



101). Daí, teremos o fato de o tempo ser um dos elementos representados, de o tempo ser uma das representações. Observemos, dessa maneira, que essa representação temporal, uma escultura, será trabalhada a partir de duas temporalidades: (1) a diegética, ou seja, da grande situação de uma história; (2) a narrativa que, a partir de alguns fragmentos, converterá o tempo da história em tempo de narração. Com isso, aquilo que, conceitualmente, representa um grande bloco, de uma temporalidade diegética, será fragmentado em outros blocos pela narração: que utilizará, na maioria dos casos, apenas alguns momentos mais significativos, necessários para apreendermos as ocorrências e para estabelecermos uma conexão. Tais ocorrências, ou unidades enunciativas, ao serem articuladas, então, propõem imaginariamente a integridade da temporalidade do conjunto. O tempo é trabalhado, dessa forma, através de **uma escolha e de uma ordenação de duas temporalidades: de uma história e de uma narrativa**. Diante do exposto, observaremos o seguinte no filme narrativo:

Toda narrativa estabelece duas temporalidades: a dos acontecimentos relatados e a que depende do próprio ato de contar. No universo construído pela ficção, a diegese, **um fato pode ser definido pelo lugar que ocupa na suposta cronologia da história, pela sua duração e pelo número de vezes que intervém**. Para mostrar esse acontecimento, o narrador, no entanto, não é obrigado a respeitar essa temporalidade diegética: pode escolher começar por uma ocorrência ou por outra, pode relatá-la extensivamente, ou, pelo contrário, sucintamente, pode lembrá-la uma ou várias vezes. Sua narrativa possui uma temporalidade específica, distinta da narrativa da história. (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 134, grifo nosso)

O “tempo também seleciona” (CARRIÈRE, 2006, p. 62), e o espectador precisará fazer um movimento que não será somente de natureza temporal: “o fenômeno psicológico de segregação dos espaços que separa o espaço percebido na tela do espaço da propriocepção” (AUMONT, 2002, p. 172). E, para haver esse movimento, para um autor obter efetividade de sugerir um tempo e um espaço (no filme), a partir de outro tempo e outro espaço (do filme), ele poderá contar com algumas técnicas compositivas. A primeira delas, o que está substancialmente atrelado à articulação das unidades enunciativas, é que:

[...] toda articulação de plano a plano contém em si, de alguma maneira, um “código de leitura” segundo Odin (1983), do qual o espectador deve chegar à decodificação: tal corte deve ser compreendido como uma elipse, o outro como um *flashback*, etc. (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 86).

Dessa forma, o trabalho com a temporalidade estará imbricado com a narração, pois a articulação e a proposição das unidades enunciativas, que comunicam sobre as ocorrências, também comunicarão sobre uma temporalidade que a perpassa. Nesse contexto, como falamos, existirão duas temporalidades: da história e da narrativa – que podem convergir ou di-

vergir. Na relação de ambas, poderemos fazer uma comparação temporal: ao observarmos uma **duração**, uma **ordem** e uma **frequência**. Será possível estabelecer, a partir disso, uma relação implícita entre as ocorrências, ao imaginarmos onde cada uma está localizada em uma história e como foram organizadas em uma narrativa – fato que possibilitará uma apreensão do conjunto: de partes que simulam um todo. Teremos o seguinte fundamento para pensar na duração, na ordem e na frequência:

- a) a ordem: confrontando a sucessão dos acontecimentos supostos pela diegese à ordem de aparição na narrativa;
- b) a duração: comparando o tempo que esses acontecimentos deveriam ter na diegese e o tempo que se leva para contá-los;
- c) a frequência: observando o número de vezes que um determinado acontecimento é evocado pela narrativa, em relação ao número de vezes em que deveria intervir na diegese. (GAUDREAU; JOST, 2009, p. 134)

Desenvolvendo as definições de duração, ordem e frequência, começaremos pela **duração**. Nesse caso, consideraremos o quanto uma ocorrência durou na história e quanto é representada na narrativa: podendo ser **distendida, contraída ou narrada de modo cronológico (isócrona)**. Vale falar que o caso do filme em que as duas durações convergem – história e narrativa – será aquele em plano sequência: assim, teremos a narrativa isócrona. Já para distensão ocorrerá um afrouxamento do tempo: as ações duram mais que supostamente durariam na diegese, ou na realidade. De certo modo, ocorre uma desaceleração do tempo a partir da articulação da montagem (o que é diferente da câmera lenta). Já a contração é o inverso da distensão, ou seja, a duração da ação é retraída e dura menos tempo do que duraria, se, eventualmente, estivesse ocorrendo numa realidade (o que é diferente da câmera acelerada). Como Carrière afirmará sobre os dois casos, da distensão e da contração:

Ocasionalmente, como nos tiroteios dos *westerns*, **o cinema alonga o tempo** [distensão]. Nos thrillers, por exemplo: o punhal voa em direção à garganta e – sem recorrer à câmera lenta (quase sempre um desastre estético), uma vez mais utilizando um simples truque de montagem, através de uma sequência de tomadas alternadas, o punhal nunca encerrando o seu voo nem a garganta, o seu oferecimento ao sacrifício – o tempo se arrasta indefinidamente, e por vezes parece parar para estimular nossa sensação de angustiada expectativa. Prendemos a respiração, o próprio tempo fica paralisado.

Geralmente, contudo, e **de forma igualmente invisível, a câmera e a montagem adiantam o tempo e às vezes até mesmo o aceleram** [contração]. Uma mulher nua começa a se vestir. Ela põe um sutiã. Nós a deixamos para focalizar um homem que está lhe fazendo uma pergunta. Voltamos à mulher para a resposta e, sem qualquer salto aparente no tempo, ela já está abotoando a saia. Uma nova alternância rápida – algumas palavras do homem, um olhar da mulher – e ela já está quase pronta. (CARRIÈRE, 2006, p. 108-109, grifo nosso)

Com a distensão e a contração definidas, em seguida, podemos falar sobre a **ordem**. O que acontece é que teremos, de um lado, a ordem de uma ocorrência na história, de outro, a ordem que aparece na narrativa. Nesse quesito, jogaremos com a **sucessão** e a **simultaneidade** das ações. Na sucessão, a ordenação narrativa denota uma evolução das ações, explicitando uma progressão entre uma ação A e uma ação B, podendo (ou não) existir um intervalo entre elas. Dado o contexto do intervalo, poderemos ocultar ou sugerir a ação que não foi mostrada: se ela for sugerida, ocorrerá uma elipse. Ademais, ao suceder, igualmente, conseguimos **avançar ou retroceder no tempo** ações que estejam em pontos diferentes da diegese e que tenham sido trazidas uma depois da outra na narrativa: tenha esse salto grande, média ou pouca amplitude. Portanto, será possível trazer as ações de modo sucessivo, por exemplo, ao ir para blocos temporais consecutivos, que correm um depois do outro: tanto na história quanto na narrativa. Ou poderemos utilizar alguma supressão, avançando ou retrocedendo no tempo: com isso, duas ocorrências, situadas cronologicamente em diferentes temporalidades da história, serão trazidas uma depois da outra na narrativa – e o conjunto poderá sugerir um trecho que foi suprimido (por uma elipse) ou ficar indefinido. Além da sucessão, há a simultaneidade: caso clássico da montagem paralela. É a articulação que conecta uma ação A e uma ação B em um conjunto lógico: que expressa um paralelismo narrativo entre ações contínuas (ou que ocorrem em um mesmo enquadramento). Assim, será possível trazer blocos simultâneos que ocorrem em concomitância em uma temporalidade da história e são trazidos em concomitância na narrativa, ou que estejam situados em diferentes tempos diegéticos, mas que são trazidos pelo contexto de uma articulação, em paralelismo na narração.

Por fim, somado à ordem e à duração das ocorrências, já delimitadas, haverá a **frequência**: que se refere à quantidade de vezes em que uma ocorrência apareceu na narrativa e a quantidade de vezes em que aconteceu em uma história. Com isso, a frequência denota a repetição de um evento. Lembremos que um “evento pode ser narrado uma ou várias vezes em um diálogo, mas ele pode também ser narrado ora por palavras, ora por imagens” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 158). Aqui, podemos notar que uma ocorrência, ao ser repetida, poderá formar uma unidade enunciativa diferente daquela que foi formada nas vezes, anteriores ou posteriores, em que apareceu ou aparecerá. Há a montagem, que organizará os blocos em contextos lógicos, formando produtos diferentes, ao serem justapostos de modo diferente. Portanto, uma mesma ocorrência poderá formar novas unidades enunciativas a partir da sua

repetição (frequência) em um curso narrativo, o que dependerá do contexto que é colocada em relação com outras unidades enunciativas.

É dessa maneira, trabalhando com a temporalidade, que a “ação física, cotidiana, de ritmo e duração perfeitamente familiares, cede à ação dramática. Abre caminho. A ficção eliminou a realidade, e mais uma vez aceitamos sua vitória” (CARRIÈRE, 2006, p. 110). E, em outra citação de Carrière (2006, p. 112-113), para terminar: “O tempo é, desta forma, verdadeiramente negado. É possível, de fato, voltar. Contrariando o que dizem os filósofos, o rio passa duas vezes, sim. Uma hora e meia depois, nós nos encontramos no nosso ponto de partida, que agora é o nosso destino”.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

*“De que me adiantavam aqueles gritos, se mensageiros mais velozes, mais ativos, montavam melhor o vento, corrompendo os fios da atmosfera?” (Raduan Nassar)*

Tenho dificuldade para escrever dois capítulos: a introdução e a conclusão. Na introdução não adentramos, propriamente, na abordagem mais interessante. Na conclusão precisamos de um fechamento pontual, quase que como uma reafirmação de tudo o que foi falado. Por isso, neste capítulo, gostaria de fazer diferente: ele será como uma última cena. Farei deste texto uma espécie de imagem futura, descrevendo o que não consegui nos demais, aprofundando naquilo que foi tratado e que não foi por completo.

No primeiro capítulo abordei o desenho, pensado como o gesto, feito traço a traço, que permite descobrir e delimitar.

No segundo foi o idealizar e dei a imagem da *Biblioteca de Babel* (1999) para conceber a “arquitetura da ideia”.

No terceiro, o personagem: a quimera, o ser surgido da junção de seres.

No quarto foi o espaço, pensado como uma miniatura imensa.

No quinto, a trama enredada pelo tecer de fios de uma história em uma narrativa.

Aqui, no sexto, então, considero o que não consegui falar e, de certo modo, delimitei e descobri nos demais. Essa minha imagem futura será sobre a própria imagem. Nos textos anteriores fiquei mais na abordagem narrativa e não consegui aprofundar na questão imagética propriamente dita. Principalmente, gostaria de fazer alguns apontamentos sobre isso e a partir da óptica do desenho: aqui, pensando no desenho mesmo – pegar um lápis e desenhar, no papel ou digitalmente, as cenas, os personagens e as espacialidades do filme. Acho que tal emprego do desenho foi a acepção que mais fomentou a criação desta dissertação. Isso, de certa maneira, está atrelado ao meu percurso: desenho desde tempos imemoráveis. Porém, aqui, neste texto, achei necessário pesquisar sobre gestos de antecipação, ou complementares, para a criação do quadro cinematográfico. Ou seja, pensei no conceito do desenhar enquanto gesto de criar uma ideia, um personagem, uma espacialidade e uma trama. Na minha concepção, era preciso, antes, descobrir esse “conteúdo” da imagem, uma delimitação básica para a criação do filme ficcional narrativo: como salientado, da ideia para a obra, dos personagens, das espa-

cialidade e da trama. A partir daí, poderia começar a pensar na “forma”, naquilo que concerne ao imagético e aos quesitos plásticos. Poderia, com isso, pensar no desenho do quadro e dos seus elementos componentes, descobrindo outras potencialidades para escrever. De certo modo, isso começou a ser delineado no capítulo anterior, quando falei da *Mona Lisa*. Mas, se houvesse tempo, gostaria de ter ido além, de ter falado sobre esse desenhista. Daria, igualmente, para descobrir e delimitar muitas coisas, porém não consegui controlar completamente este texto e foi preciso abraçar o acaso da sua produção. Se houvesse tempo, poderia, por exemplo, traçar uma distinção entre o filme feito em captação direta e o animado, pensando na construção dessas imagens pelo viés do desenhista. Contudo, isso não caberá aqui, não há páginas para aprofundar neste ponto. Gostaria somente de falar um pouco sobre como a composição, literalmente desenhada, poderá auxiliar para descobrir (imaginar) e delimitar (projetar) a encenação, o enquadramento e o encadeamento. Tendo uma experiência para descrever, haverá palavras que caberão nesta conclusão, nesta cena final. Ela está atrelada com a primeira epígrafe, que abriu a “Introdução: Desenhista o Filme”. Portanto, farei algumas considerações sobre o desenho no processo criativo de Federico Fellini, que “podia fazer cinema no meio de milhares de pessoas, de máquinas, de guias, com a mesma tranquilidade com que, na minha infância, eu fazia um pequeno desenho” (FELLINI; PETTIGREW, 1995, p. 66).

Federico, como fizeram outros antes e depois dele, também tinha um gosto particular pelo desenho. A partir dele começava a tatear o filme. Utilizando-o como ferramenta conceitual, esteve, mais ou menos, presente em diferentes projetos, sendo uma espécie de processador para a sua criação. Especificamente, Fellini costumava fazer esboços, como notas, imaginando e registrando as ideias para um personagem, uma ambiência, um enquadramento, que, mais tarde, concretizaria em imagem-movimento. Com isso, atrelado a um papel funcional, usava os desenhos para dirigir o filme, que mostrava para os seus colaboradores com a finalidade de comunicar suas intenções compositivas. Com traços econômicos, poderia explicar sobre o perfil de um personagem para um ator; a ambiência para um cenógrafo; o enquadramento ao fotógrafo. Assim, o desenho contribuía tanto para ele delimitar o que buscava para um filme quanto para descobrir, junto dos demais colaboradores, as soluções para os problemas que surgiam na produção e na pós-produção. Nesse sentido, vale lembrar que o desenho é uma ferramenta muito útil, pois, como o filmico, ele já é imagético. Além disso,

para Fellini, parece ter contribuído mais profundamente: não só como um ferramental, mas para delineamento de seu estilo.

O que acontece é que Federico cultivou hábito pelo desenho desde a infância, quando fazia caricaturas e charges (as quais, nunca abandonou). Antes da carreira no cinema, chegou a trabalhar como caricaturista para revistas de Florença e Roma e, na adolescência, desenhou caricaturas de turistas que visitavam as praias de Rimini, sua cidade natal. Com o cinema, que apareceu mais tarde, foi natural associar uma arte com a outra (das imagens paradas com as em movimento). Mais detalhadamente, esse traço caricaturista do cineasta foi determinante para a criação dos seus personagens, e, frequentemente, fazia caricaturas deles para estimular uma pré-visualização para os atores. Pensando nisso, gostaríamos de falar de uma específica: sobre o encontro do Fellini cineasta/desenhista/chargista com a sua parceria, Giulietta Masina, que, também, foi sua esposa ao longo de toda a vida. Em uma fase especial de sua obra, na qual atingiu renome internacional, com o desenho delineou o perfil da personagem Gelsomina, interpretada por Masina, em *A Estrada da Vida* (1954). Como afirma: “Há ideias que nascem de repente, sob a forma de uma imagem. Por exemplo, o personagem de Gelsomina, em *A Estrada (La Strata)*, me veio da imagem de um palhaço” (FELLINI; PETIIGREW, 1995, p. 69). A força do desenho caricatural que utilizou para criar o palhaço já traz grande parte da expressão desejada. Quem vê a ilustração para Gelsomina (FIGURA 5), protagonista em *A Estrada da Vida*, e compara com a Giulietta, vista no filme, pode vislumbrar tal espírito criador. Em traços econômicos e expressivos, já consegue expor o humor da personagem, com seu ar frágil e inocente, que contraporá ao drama que vive durante a narrativa.



Figura 5 – Desenho de Federico Fellini para Gelsomina

Fonte: Pinterest.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.pinterest.jp/pin/623889354601026066/>. Acesso em: 26 jul. 2021.

É possível afirmar, ademais, que o desenho foi um importante componente não só na formação do artista, mas do indivíduo Federico Fellini. Por efeito, reverberou na sua forma particular de enxergar a realidade, diante de interesses e de recortes que viraram cenas, personagens e cenários. Os estudos visuais esboçados por Federico, logo no início do processo, eram encaminhados para seus colaboradores, que, conforme salientado, serviam de referência para iniciar os seus trabalhos: os cenógrafos para as espacialidades, os figurinistas e os maquiadores para a caracterização, os atores para elaborarem o perfil dos personagens... Eles funcionavam como “uma maneira de começar a enxergar o filme pelos olhos’ e, com isso, o filme comportava um *avant-film*, uma espécie de antecipação fragmentada e refletida em desenhos” (ANDRADE, 2007, p. 40). Nesse contexto, já pelos desenhos, exercia seu direcionamento, propondo um olhar diante dos diversos departamentos, tendo em vista uma busca conceitual e como uma espécie de base, onde iam sendo agregadas novas camadas, que viriam com as contribuições das demais pessoas envolvidas na produção. Para finalizar, posso trazer uma citação que Fellini explica sobre o papel do desenho no seu processo:

Sempre tive a mania de rabiscar em superfícies virgens – é um hábito que conservei desde a preparação de novos filmes. O filme toma forma com a ajuda desses desenhos, que sugerem uma certa perspectiva, que situam o cenário, que me ajudam a visualizar os personagens e suas roupas. (FELLINI; PETTIGREW, 1995, p. 66-68)

Com o que foi falado sobre Fellini, portanto, conseguimos vislumbrar as potencialidades do desenho para a criação da imagem cinematográfica. De fato, ele funciona tanto como um procedimento imaginativo, de descobrir, quanto processual, de delimitar um trajeto que será percorrido para a obra. Em suma, através dele, imprimimos uma busca compositiva. Logicamente, esse fato não implica anular as outras camadas, que agregarão ao longo do fazer. Contudo, através desse desenho, literalmente, “esboçamos” uma ideia, “contornamos” uma intenção e apontamos um “tratamento”. Desse modo, sempre que penso no processo criativo cinematográfico, igualmente, lembro dessa adição de camadas: um desenho feito traço a traço. Para o meu caso, que já desenhava em minhas memórias mais remotas, também acredito, como Federico Fellini, ser possível fazer cinema “com a mesma tranquilidade com que, na minha infância, eu fazia um pequeno desenho” (FELLINI; PETTIGREW, 1995, p. 66).



## REFERÊNCIAS

1917. Direção: Sam Mendes. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2019. 119 min., cor, legendado.
- 10 YEARS with Hayao Miyazaki. Direção: Kaku Arakawa. Japão: NHK World-Japan, 2019. [seriado], cor, legendado.
- A ALMA do osso. Direção: Cao Guimarães. Brasil: Cinco em Ponto, 2004. 74 min., cor.
- A CADELA. Direção: Jean Renoir. França: Les Films Jean Renoir, 1931. 91 min., preto e branco, legendado.
- A ESTRADA da vida. Direção: Federico Fellini. Itália: Ponti-De Laurentiis Cinematografica, 1954. 108 min., preto e branco, legendado.
- ABRIL despedaçado. Direção: Walter Salles. Brasil: Videofilmes, 2001. 105 min., cor.
- ANDRADE, Eduardo dos Santos. **O papel da cenografia na obra de Federico Fellini: importância e significados do espaço cênico em Julieta dos espíritos e Satyricon.** 2007. 135 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Editora 34, 2015.
- AUMONT, Jacques. **A imagem.** Campinas: Papirus, 2002.
- BACURAU. Direção: Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Brasil: SBS Productions, 2019. 132 min., cor.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço.** São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Coleção Os pensadores)
- BARTHES, Roland. **A câmara clara: nota sobre a fotografia.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulações.** Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAZIN, André. **O que é cinema?** Lisboa: Livros Horizonte, 1992.
- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema.** Campinas: Papirus, 2008.
- BORGES, Jorge Luis. **Obras completas de Jorge Luis Borges.** São Paulo: Globo, 1999.
- BRAIT, Beth. **A personagem.** São Paulo: Ática, 1985.
- CAMELO, Marcelo. Conversa de botas batidas. In: AMARANTE, Rodrigo; BARBA, Rodrigo; CAMELO, Marcelo; MEDINA, Bruno. **Ventura.** Petrópolis: BMG, 2003. 1 CD. Faixa 11.

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 2007.
- CANDIDO, Antonio *et al.*. **A personagem de ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. São Paulo: JSN Editora, 1996.
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- CONDE, Rafael. **O ator e a câmera: investigações sobre o encontro no jogo do filme**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019.
- DOGVILLE. Direção: Lars von Trier. Dinamarca: Filmek AB, 2003. 178 min., cor, legendado.
- ECO, Umberto. **Obra aberta: formas e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002b.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002a.
- FELLINI, Federico; PETTIGREW, Damien. **Eu sou um grande mentiroso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- FIELD, Syd. **Manual de roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FORSTER, E. M. **Aspectos do Romance**. Porto Alegre: Globo, 1969.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.
- GAUDREAULT, André. **From plato to Lumière: narration and monstration in literature and cinema**. Toronto: University of Toronto Press, 2009.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2018.
- GRITOS e sussurros. Direção: Ingmar Bergman. Suécia: Svensk Filmindustri, 1972. 91 min., cor, legendado.
- GUIMARÃES, Cao. **Histórias do não ver**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2013.

HITCHCOCK, Alfred; TRUFFAUT, François. **Hitchcock, Truffaut: entrevistas**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

JUNG, C. G. **Os Arquetipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2014.

LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Tradução de Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins (do original: *La production de l'espace*. 4. éd. Paris: Éditions Anthropos, 2000). Primeira versão: início — fev. 2006.

LUFT, Joseph; INGHAM, Harrington. **The Johari Window: a Graphic Model for Interpersonal Relations**. Los Angeles, University of California (UCLA), Western Training Laboratory for Group Development, 1955.

LYNCH, David. **Em águas profundas: criatividade e meditação**. Rio de Janeiro: Gryphus, 2008.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Lisboa: Edições 70, 1982.

MAMET, David. **Sobre direção de cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

MÁRQUEZ, Gabriel García. **Como contar um conto**. Rio de Janeiro: Casa Jorge Editorial Ltda, 1997. *E-book*.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTINS, L. AIC. P.; SILVA, P. J. C.; MUTARELLI, S. R. K. A teoria dos temperamentos: do *corpus hippocraticum* ao século XIX. **Memorandum 14**, Belo Horizonte, p. 9-24, abril/2008. Disponível em: <https://www.fafich.ufmg.br/~memorandum/a14/martisilmuta01.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2021.

MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari. **A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento**. Santos: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

NASSAR, Raduan. **Lavoura arcaica**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus, 2005.

O ANDARILHO. Direção: Cao Guimarães. Brasil: Cinco em Ponto, 2006. 80 min., cor.

O AUTO da compadecida. Direção: Guel Arraes. Brasil: Lereby Produções, 2000. 104 min., cor.

O FIM do sem fim. Direção: Cao Guimarães. Brasil: Diphusa, 2001. 92 min., cor.

O MENINO e o mundo. Direção: Alê Abreu. Brasil: Filme de Papel, 2013. 85 min., cor.

- PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo Hereje**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.
- PONYO: uma amizade que veio do mar. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2008. 101 min., cor, legendado.
- PROPP, Vladimir. **Morphologie du conte**. Paris: Gallimard, 1970.
- PUDOVKIN, Vsevolod Illarionovich. **O ator no cinema**. Rio de Janeiro: Casa do Estudante, 1956.
- QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. **Vila-floresta-cidade**: território e territorialidades no espaço filmico. 2009. Tese (Doutorado em Artes) – IG/Unicamp, Campinas, 2009.
- QUINTANA, Mario. **Mario Quintana**: melhores poemas. São Paulo: Global, 2012. *Ebook*.
- ROSA, João Guimarães. **Primeiras estórias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.
- RUA de mão dupla. Direção: Cao Guimarães. Brasil: XXV Bienal Internacional de São Paulo, 2002. 75 min., cor.
- SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.
- SCOVINO, Felipe (Org). **Arquivo contemporâneo**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2009.
- SHAKESPEARE, William. **Romeu e Julieta**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2007.
- SUASSUNA, Ariano. **Auto da compadecida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2018.
- TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TWIN peaks. Direção: David Lynch. Estados Unidos: Lynch/Frost Productions, 1990. [seriado], cor, legendado.
- URSSI, Nelson José. **A linguagem cenográfica**. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes) – ECA/USP, São Paulo, 2006.
- VALÉRY, Paul. **Varietades**. São Paulo: Iluminuras, 1991.
- VAREJÃO, Adriana. Linda do Rosário. Rio de Janeiro: Adriana Varejão, 2004. 1 escultura variável, óleo sobre alumínio e poliuretano.
- VAREJÃO, Adriana. **Chambre d'échos / Câmara de Ecos**. Entrevista com Hélène Kelmachter, 2004. In: Adriana Varejão. *Chambre d'échos / Câmara de Ecos*. Fondation Cartier pour l'art contemporain / Actes Sud, 2005.
- VIDAS ao vento. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2013. 126 min., cor, legendado.
- VINCI, Leonardo da. Mona Lisa. c. 1502. Pintura a óleo sobre madeira e álamo.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.