

Érika Savernini Lopes

**CINEMA UTÓPICO:**

a construção de um novo homem e um novo mundo

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes da UFMG  
2011

Érika Savernini Lopes

## **CINEMA UTÓPICO:**

a construção de um novo homem e um novo mundo

Tese apresentada ao programa de Doutorado em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do grau de doutor.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem

Linha de Pesquisa: Criação e Crítica da Imagem em Movimento

Área de Estudo: Cinema

Orientador: Prof. Dr. Heitor Capuzzo Filho

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2011

Savernini, Érika, 1972-

Cinema utópico [manuscrito]: a construção de um novo homem e um novo mundo / Érika Savernini Lopes. – 2011.  
283 f. : il.

Orientador: Heitor Capuzzo Filho

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais,  
Escola de Belas Artes.

1. Cinema – Filosofia – Teses. 2. Ideologia e cinema – Teses.  
3. Cinema – Semiótica – Teses. 4. Cinema – Aspectos sociais –  
Teses. 5. Tecnologia no cinema – Teses. I. Capuzzo, Heitor, 1954-  
II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes.  
III. Título.

CDD: 791.4301



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa da tese da aluna **ERIKA SARVENINI LOPES**  
Número de Registro **2006237637**.

Título:

**“CINEMA UTÓPICO: a construção de um novo homem e um novo mundo”**

Prof. Dr. Heitor Capuzzo Filho, Orientador – EBA/UFMG

Profa. Dra. Dilma de Melo Silva - ECA/USP

Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – EBA/UFMG

Profa. Dra. Ana Lucia Menezes de Andrade – EBA/UFMG

Prof. Dr. Francisco Carlos de Carvalho Marinho – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 17 de junho de 2011

## **AGRADECIMENTOS**

Ao amigo e orientador Heitor Capuzzo, presença inestimável nos últimos 20 anos, nos quais aprendi mais que cinema. Obrigada por ter sempre acreditado em mim e me apoiado.

Ao prof. Claus Clüver, pelas observações valiosas que me atentaram para o rigor do texto.

À querida Zina Pawlowski, por todos esses anos, desde o Cineclube e o meu mestrado, sempre atenciosa.

A meus colegas de trabalho que acompanharam esse processo: Adélia Fernandes, Alexandre Martins, Ana Rosa Vidigal, Cristina Leite, Cristina Marília, Fernanda Agostinho, Leo Cunha, Lorena Tárzia, Luciano Ribeiro, Maurício Guilherme, Murilo Gontijo, Nísio Teixeira, Odila e J.J., Wanir Campelo.

Aos amigos Christine Veras e Robertson Mayrink, primeiros leitores e críticos do texto.

A meus amigos que sempre estão comigo, onde e quando for, Ana Andrade, Cibele de Moraes e Marcelo Leitão, Isabel Silva, Lili Batista, Luciana Jordão, Orlando Senna, Orozimbo Almeida, Rafael Villar, Ricardo Vígolo de Oliveira, Wellington Júnio Costa. À minha afilhada, Cleo, às sobrinhas Anaís e Esther.

A todos da Chapada Diamantina, meu refúgio.

A minha família, pelo apoio. À minha mãe e ao meu pai (in memoriam), que nos ensinaram o valor da educação; aos meus queridos irmãos Antônio e Átila; às cunhadas, Márcia e Mônica e aos sobrinhos Pedro e Gabriel.; à Natascha, ao Adebald e à Chiara, que cuidaram de mim e participaram da escritura ao meu lado.

A Utopia está lá no horizonte – diz Fernando Birri.  
- Me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos.  
Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos.  
Por mais que eu caminhe, jamais a alcançarei.

Para que serve a Utopia?

Serve para isso:  
para que eu não deixe de caminhar.

Eduardo Galeano  
- As palavras andantes

## RESUMO

O cinema, desde seus primórdios, prefigurou o espaço cibernético como um novo espaço imaterial construído coletivamente. A concepção desse outro lugar não físico para o qual o homem poderia migrar estabelece para o cinema e para o ciberespaço uma relação direta com as utopias. Na acepção do romance filosófico de Thomas More, a Utopia define-se como um outro espaço não-existente, irrealizável e ideal que diagnostica o atual. O cinema carregaria caracteres fundamentais da Utopia tanto no que se refere à apresentação de evidência realista de um espaço não-existente quanto por projetar-se sobre a vivência do espectador (as utopias ambicionam a crítica e/ou a interferência no mundo). Embora sejam mais evidentes nos momentos históricos revolucionários, notadamente a Revolução Russa de 1917 e a Cubana de 1959, as relações do cinema com a utopia não se realizam apenas política e ideologicamente. A proposta de vivência emocional e psicológica num universo imaterial já representaria o anseio de transcendência do corpo – a mente ou a alma do espectador vive no cinema uma liberdade espaço-temporal impossível a seu corpo físico. Este sonho de migração chega a seu auge com a tecnologia digital, com as noções de ciberespaço, inteligência artificial e realidade virtual que, grandemente, incorporam o audiovisual na constituição desse outro espaço – idealmente modelável conforme os desejos do usuário e habitável por avatares, projeções virtuais e, utopicamente, pela própria essência do homem. Haveria então uma inversão quando o homem habitaria um espaço concreto para sua mente, mas onde seu corpo seria uma projeção sensorial.

Palavras-chave: Utopia; cinema expandido; cinema dos primórdios; cinema político; personagem sintético.

## ABSTRACT

The cinema, since its beginnings, prefigured the cyberspace as a new immaterial space collectively built. The conception of this other place, non-physical, to where the man could migrate establishes for the cinema and for the cyberspace a direct relation with utopias. In Thomas More's philosophical romance sense, the Utopia is defined as another space non-existent, unrealizable and ideal that diagnoses the real one. The cinema would carry on fundamental characters of Utopia as regards to the realistic evidence presentation of a space non-existent, as to contemplate it in the spectator's experience (the utopias aspire for the critics and/or the interference in the world). Although it used to be more evident in historical revolutionary moments, notably at the Russian Revolution of 1917 and the Cuban one in 1959, the cinema relations with utopia don't only happens politically and ideologically. The proposal of an emotional and psychological experience in an immaterial universe itself represents the aspiration for the transcendence of the body – the spectator's mind or soul can live in the cinema a spatio-temporal freedom, impossible for he's physical body. This migration dream reaches its peak with the digital technology, with notions such as cyberspace, artificial intelligence and virtual reality, that constitutes the audiovisual in the conception of this other space - ideally modeled as the wishes of its user and liveable by avatars, virtual projections and, utopically, by the man's very essence. There would then be a reversal when the man lived in a concrete space for its mind, but where he's body would be a sensory projection.

Keywords: utopia; expanded cinema; early cinema; political cinema.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Ilustração 1: Mapa de Utopia ..... | 25 |
|------------------------------------|----|

## SUMÁRIO

|   |            |
|---|------------|
| <b>1 INTRODUÇÃO .....</b>   | <b>8</b>   |
| <b>2 UTOPIA COMO LUGAR, PROJETO E ILUSÃO .....</b>                              | <b>13</b>  |
| 2.1 Narrativas e projetos utópicos .....  | 13         |
| 2.2 Relatos de viagem: um novo e outro mundo .....                              | 20         |
| 2.3 Utopia como o infernal paraíso na Terra .....                               | 29         |
| 2.4 A utopia última: o digital.....   | 34         |
| <b>3 O TEMPO E O LUGAR DO CINEMA NA MODERNIDADE.....</b>                        | <b>43</b>  |
| 3.1 Condições modernas para o nascimento do cinema .....                        | 45         |
| 3.2 A construção do espectador .....  | 54         |
| <b>4 A INSTITUIÇÃO DO CINEMA COMO UM OUTRO LUGAR.....</b>                       | <b>57</b>  |
| 4.1 Relações primordiais entre tecnologia, visão de mundo e entretenimento..... | 57         |
| 4.2 Construção coletiva de uma linguagem.....                                   | 68         |
| 4.3 A expansão da visão e dos limites do corpo .....                            | 96         |
| 4.4 Um outro lugar que é este mesmo lugar modificado.....                       | 124        |
| 4.5 O outro lugar cinematográfico.....  | 130        |
| <b>5 CONSTRUÇÕES DISCURSIVAS DE UM LUGAR EM UM OUTRO TEMPO.....</b>             | <b>134</b> |
| 5.1 Construção discursiva da utopia sócio-político-cinematográfica.....         | 137        |
| 5.2 Cuba: crônica do “primeiro território livre” da América .....               | 160        |
| 5.3 O discurso trágico-poético da utopia imorredoura .....                      | 193        |
| 5.4 A fantasia do realismo socialista e a animação .....                        | 220        |
| <b>6 CINEMA DIGITAL: NOVOS MUNDOS E NOVOS CORPOS .....</b>                      | <b>235</b> |
| 6.1 O “poder de fabricação de mundos” .....                                     | 238        |
| 6.2 A projeção da alma em personagens sintéticos .....                          | 251        |
| <b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>  | <b>266</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>  | <b>269</b> |
| <b>ÍNDICE REMISSIVO DE FILMES.....</b>  | <b>274</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

Desde seu nascimento, o cinema participa da construção de novas relações espaço-temporais do homem no mundo. A fragmentação e a aceleração do mundo, assim como a subjetivação da percepção, chegaram a um ponto crucial na modernidade, especificamente na passagem do século XIX para o XX, coincidindo com a invenção dos aparelhos de captura e exibição de imagens em movimento. Nesse momento, formas de narrativa e entretenimento passaram a organizar a experiência do mundo para o homem, transformando-o, então, em espectador e consumidor de produtos, mas também do mundo. O cinema é apontado recorrentemente como sintetizador desse estado de coisas, talvez pelo fato de seu nascimento estar condicionado à vida moderna.

Como hipótese de pesquisa, propõe-se que as relações entre o homem e o mundo, mediadas pelo cinema, prepararam o projeto digital, a utopia definitiva: o sonho de migração do homem (sua mente e simulacro do corpo) para um lugar ideal. Desse modo, preconiza-se que os filmes, ao sintetizarem espaço e tempo, possam ser tomados como textos sobre o ser e o estar no mundo, que preparariam o homem para a passagem da realidade sensível para uma “verdadeiramente” utópica realidade virtual.

Em torno do conceito original de *utopia*, proposto no século XVI, por Thomas More (1999), o cinema foi tomado como utopia em si. Primeiramente, porque o cinema apresenta ao espectador evidência visual de um espaço não-existente. Além disso, em grande parte das produções, esse espaço referencia o “real”, isto é, cria um outro lugar que mantém similaridades com o local da existência do espectador. Cumpriria, assim, com um segundo caráter, que fundamenta a utopia como um discurso que se volta para o mundo, não se fechando na fruição de si mesmo. Entretanto, o caráter utópico se realiza mais claramente nos momentos quando o cinema foi vinculado a um projeto político-ideológico de constituição de um novo homem e de uma nova sociedade. Desse modo, analisaram-se as estratégias discursivas adotadas por cinematografias comprometidas com um projeto utópico político, em momentos históricos nos quais o cinema foi explicitamente convocado a desempenhar um papel de convencimento e instrução das massas.

Uma hipótese fundamental é a de que o cinema prepararia o espectador para o momento atual da tecnologia digital no que se refere à imersão. A projeção do homem nesse outro mundo

completa-se com a discussão do cinema de animação, em particular em *stop motion*; entende-se o boneco como uma espécie de avatar do animador, que projeta sua subjetividade num corpo estranho ao seu, mas animado por seu espírito, um corpo que sofre quase as mesmas limitações espaço-temporais do corpo do animador. Essa relação entre animador e boneco (que o cinema de animação herda do teatro de bonecos) estabelece o último passo da relação entre utopia, cinema como utopia e tecnologia digital. Assim, a reflexão proposta fecha-se com a discussão do cinema expandido, no contexto atual de utopia digital.

Para esse estudo, estabeleceram-se cinco capítulos: Utopia como lugar, projeto e ilusão; O tempo e o lugar do cinema na Modernidade; A instituição do cinema como um outro lugar; Construções discursivas de um lugar em um outro tempo; Cinema digital: novos mundos e novos corpos.

No capítulo *Utopia como lugar, projeto e ilusão*, buscou-se a definição e a caracterização da utopia, desde sua etimologia, sua origem no século XVI, passando pelo século XX, quando seu fim foi dado como certo, até o século XXI, com as promessas digitais. O inventário das utopias serviu de base para as análises posteriores do cinema, primeiramente como um discurso em si utópico (de construção de um lugar não-existente), depois como um discurso político comprometido com mudanças sociais e, finalmente, como substrato para a proposta de migração para o digital.

Observou-se que a utopia se realiza tanto como narrativa quanto como projeto experimental, mas fundamentalmente constitui-se como um discurso, muitas vezes explicitamente de convencimento. O mundo ideal projetado revela para seu leitor muito sobre o mundo que habita. A utopia cumpriria, então, uma função de diagnosticadora do atual, além de constituir-se como registro e fomentadora dos desejos e anseios do tempo e local em que é produzida.

No segundo capítulo, *O tempo e o lugar do cinema na Modernidade*, abordaram-se as condições modernas para o nascimento do cinema. A modernidade foi o momento justo em que o ser e o estar do homem no mundo alteraram-se radicalmente para a forma sob a qual se apresentam na atualidade. A transformação do homem em espectador do mundo preparou-o para a fruição do discurso fílmico. É fundamental a questão da mudança em relação à percepção — mudança que colocou esse mesmo homem no centro da modernidade.

Interessam para esta tese as condições que a modernidade apresentou para o cinema constituir-se como um discurso do espaço não-existente. Não é a modernidade em si que foi

tratada neste capítulo, mas seus traços fundamentais que fizeram do cinema um texto sobre os modos de ser e estar no mundo. Muitas vezes a postura do homem diante do mundo equipara-se à postura diante do espetáculo cinematográfico. As formas de apresentação, percepção e representação do corpo encontram similaridade com a fragmentação nos filmes. O mundo moderno parece constituir-se como um discurso eminentemente cinematográfico.

O entendimento do cinema como um espaço não-existente foi abordado no terceiro capítulo, *A instituição do cinema como um outro lugar*. O recorte estabelecido vai de seus primórdios ao início da segunda década do século XX (de 1894 a 1914), quando se autonomizou como linguagem e foi fundada uma “gramática”. Nesse capítulo, buscou-se demonstrar como o espaço fílmico foi se constituindo como um outro lugar e preparando condições ideais para sua expansão além do papel de entretenimento restrito à sala de exibição. A construção desse lugar não-existente estabelece um papel para seu espectador, similar ao homem diante do mundo moderno: sua percepção é responsável pela síntese dos fragmentos que lhe são apresentados. Dessa forma, a significação é deslocada para o sujeito, é ele quem atualiza o discurso.

A articulação fílmica permite ao espectador a vivência mental e emocional de diversos espaços, personalidades e tempos, sem o deslocamento ou o esfacelamento de seu corpo. Assim, aprofunda o divórcio entre espaço e tempo ocorrido na modernidade da passagem do século XIX para o XX e projeta um lugar onde as relações de espaço e tempo não encontram limites na materialidade do corpo. Em suma, através do filme, o espectador vivencia o que seu corpo o limita na realidade física.

Nas produções desses primeiros 20 anos do cinema, foram analisadas as estratégias de construção de um outro lugar sem um projeto claro de interferência no mundo atual. O espectador é envolvido nesse outro lugar para fruição dele. O cinema dos primórdios revela um projeto de produção que visa, prioritariamente, a uma ação endógena, embora haja, desde seu início, a apropriação do cinema como um texto de posicionamento político-ideológico frente aos conflitos mundiais.

Neste estudo dos primórdios do cinema, em seu processo de constituição de um lugar não-existente, buscou-se estabelecer a base para relacioná-lo aos conceitos fundamentais de *utopia* e dos traços utópicos do ciberespaço. Com isso, neste capítulo, incorporou-se a discussão do que, no despontar do cinema como um novo lugar, prepara a base para uma nova vivência do

homem e fundamenta as relações que estão sendo construídas no momento atual das novas tecnologias digitais.

No capítulo quatro, *Construções discursivas de um lugar em um outro tempo*, sim, abordou-se o cinema que coincide com projetos políticos, em três momentos principais, no cinema revolucionário russo dos anos 1920, no cinema cubano revolucionário de Santiago Alvaréz e no cinema de discussão da utopia político-ideológica e cinematográfica a partir dos anos 1960. No projeto de produção de tais realizadores, o espectador foi pensado como cidadão e, para tal, os filmes buscavam estimular uma ação predominantemente exógena: através dos filmes, espera-se uma modificação no agir do homem no mundo. Foram selecionados filmes de caráter revolucionários e/ou políticos de esquerda da época das utopias, a fim de se fazer um inventário das estratégias discursivas adotadas por esses regimes ou ideologias. Com tal filmografia, o caráter utópico do cinema se realizaria duplamente: pelos aspectos próprios do cinema como utopia, em conjunto com uma proposta política utópica de construção de um novo homem e uma nova sociedade.

Se, no capítulo terceiro, a utopia cinematográfica foi tratada exclusivamente pelo aspecto espacial (o deslocamento para um outro mundo nesse mesmo tempo), no quarto capítulo esse outro lugar fílmico projeta-se também temporalmente (com a imagem do presente, revelam-se caracteres do homem que o projetam no futuro da sociedade que se está construindo). O espaço fílmico nessas cinematografias constitui-se como utopia ao propor um ideal apresentado discursivamente.

Duas das características fundamentais da utopia para os objetivos desta tese são sua discursividade e a constituição deste outro lugar pela construção espacial. Na trajetória do homem em busca da superação dos limites do corpo — o que possibilitaria a migração para o lugar ideal —, localiza-se a projeção da *anima* no cinema de animação, particularmente do *stop motion*. A discussão passa pela ideia de projeção do imaterial do ser humano em um outro corpo que sofre e tenta transcender os limites similares ao que padece no mundo atual. Parte da mágica do *stop motion* vem exatamente da manutenção da percepção de que se trata de objetos reais que ganham vida pela técnica. Esses bonecos ou objetos inanimados são lançados num espaço tridimensional com regras similares às do mundo atual, estabelecendo uma relação direta com o espectador pela questão do corpo (homem e objetos inanimados sofrem as mesmas limitações).

O personagem sintético na animação prenuncia as formas de síntese do corpo humano advindas da tecnologia digital. Seja na representação do corpo, seja na criação de um corpo virtual capaz de fazer o sujeito imergir plenamente, o corpo continua um desafio, continua sendo o último empecilho para a migração para fora do mundo atual. Com a tecnologia digital, a relação espacial como estabelecida no *stop motion* se modifica, pois outras formas estão sendo buscadas (captação de movimento, modelagem e animação do corpo humano, inserção da imagem de parte do corpo em bonecos ou desenhos). Associado a essa discussão, no último capítulo, *Cinema digital: novos mundos e novos corpos*, propõe-se uma reflexão sobre o que viria a ser essa utopia, que engloba certamente bem mais que o cinema, e que, porém, tem o audiovisual como um dos recursos centrais. Além de relacionar esse cinema com o projeto de realidade virtual e inteligência artificial sob o viés da utopia, o foco principal são filmes hibridados entre *live action* e animação, que retrabalham o corpo humano.

Entretanto, mais que apontar o que a tecnologia digital vem permitindo e prometendo ao homem quanto à criação de um mundo ideal, interessa discutir que a proposta digital constitui um discurso sobre o homem no mundo atual, o de sua vivência.

## 2 UTOPIA COMO LUGAR, PROJETO E ILUSÃO

A narrativa utópica foi inaugurada pelo chanceler britânico Thomas More em 1516, quando publicou o romance filosófico *A Utopia*. Em menos de quatro anos, o livro foi editado, reeditado e traduzido por toda a Europa.

Do século XVI ao XX, o conceito de a utopia foi ganhando adeptos e detratores, configurou-se como narrativa e como projeto, apresentou conquistas e fracassos. Durante quatro séculos, serviu de inspiração para outros pensadores proporem suas utopias e para nomear propostas anteriores, bem como estimulou experiências práticas de implantação de comunidades utópicas e foi modelo de pensamento para um grupo na Rússia Revolucionária de 1917.

Nas últimas décadas do século XX, antes mesmo do fim definitivo do regime socialista na extinta União Soviética e no Leste Europeu, já era corrente um discurso de fim das utopias. O pensamento e o projeto utópicos não teriam lugar no mundo atual.

No entanto, sob a palavra utopia encontra-se mais de uma acepção, cuja distinção se torna necessária para um entendimento da proposta utópica e de suas implicações, da crítica a esse pensamento e do decretar de seu fim.

### 2.1 Narrativas e projetos utópicos

Etimologicamente, Thierry Paquot (1999) explica que o termo *utopia* surgiu da junção da palavra grega *topos* (lugar) com dois possíveis prefixos também gregos: *eu* (boa qualidade) e *ou* (uma partícula de negação). A ênfase na definição da utopia pelo espaço negado é dada tanto em sua raiz grega quanto no correspondente em latim, idioma no qual More escreveu seu romance, *nusquama* (lugar nenhum). *Nusquama* foi, inclusive, nome provisório do romance filosófico de More.

Dessa forma, na própria origem da palavra haveria uma significação complexa e múltipla. Utopia é o não-lugar, ao mesmo tempo em que indica um lugar bom. Paquot (1999) propõe que ser um lugar bom significaria ser “o lugar da felicidade”. Tal observação pode ser

sustentada pelo próprio texto de More, pois é a concepção de felicidade que move a constituição da república em Utopia; tudo o que se propõe, em termos de leis, sistema de governo e crença, relações interpessoais e motivações individuais, objetiva a felicidade. O filósofo propõe que utopia é esse lugar bom, concomitantemente, “[...] ‘o lugar que não tem lugar’, ou seja, sem existência geográfica real. Enfim, um lugar em que viver é tão bom que se torna inatingível!” (PAQUOT, 1999, p.8).

Do estudo da etimologia, observam-se três características constitutivas da utopia: o deslocamento (é um outro lugar, diferente do local em que vivem os interlocutores), a proposição de um ideal (esse outro lugar não é apenas melhor do que o atual, é o local da felicidade) e, conseqüentemente, a inatingibilidade desse lugar outro.

Após a publicação do livro de More, passou-se a denominar utopia toda idealização política, social ou religiosa, posterior ou anterior, de difícil ou impossível realização (ABBAGNANO, 2003, p. 987). Assim é que *A República*, de Platão (século IV A.C.), por vezes é considerada precursora do texto utópico, que não se restringiria ao romance ficcional, mas incluiria tratados filosóficos, sociológicos ou propostas de sociedades ou comunidades ideais.

A inclusão de todo esse material sob a mesma definição leva à necessidade de distinção entre narrativas e projetos utópicos proposta por Carvalho<sup>1</sup> (1994, *apud* OLIVEIRA, R., 1998, p. 16). Seriam chamadas narrativas utópicas, ou relatos, as idealizações textuais, sem pretensão de realizar-se; projetos utópicos, por sua vez, pretendem sua realização. De acordo com tal distinção, os projetos utópicos mostram-se como aqueles que fazem concessão ao exequível, são determinados pelas condições de implantação, sofrem revisões, são avaliados por seu sucesso ou fracasso porque agem diretamente na transformação do atual. As narrativas utópicas ambicionam o exercício de criação do ideal projetado em um lugar outro, não existente, que apenas remete ao atual.

Segundo Paquot (1999), de Thomas More à Revolução Francesa de 1789 (portanto, por dois séculos, do XVI ao XVIII), predominou a narrativa utópica, sem pretensões de realização<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> CARVALHO, Adalberto Dias de. *Utopia e Educação*. Porto: Porto Editora, 1994.

<sup>2</sup> Paquot cita vários títulos influenciados diretamente por *A Utopia*, de Thomas More, entre ficções e tratados: *A nova Atlântida* de Francis Bacon (1627), *Descrição do famoso reino de Macária*, de Samuel Hartlib (1641), *Oceana*, de James Harrington (1656), o projeto de constituição do abade Sieyès (1800), *A cidade do Sol*, de Tommaso Campanella (1602), *História cômica dos estados e impérios da Lua* (1657) e *História cômica dos estados e impérios do Sol* (1662), de Cyrano de Bergerac, *Relato da ilha de Bornéu*, de Fontenelle (1688) e *Aventuras de Telêmaco*, de Fénelon (1699). Cf. PAQUOT, 1999, p.34.

Não objetivando concretizarem-se, as utopias apontam as mazelas do atual, são mais diagnóstico que prognóstico, formam uma espécie de espelhamento. Quando não o fazem pela crítica direta, a proposição do modo como as coisas deveriam ser indica que, no atual, não o são.

O gênero literário utópico não sofrerá muitas mudanças e respeitará um modelo típico, que preconiza viagens longínquas, ilhas desconhecidas e encontros com ‘sábios’ anciãos que narram uma espécie de ‘sonho desperto’, em que o maravilhoso tem lugar de destaque, ao lado do insólito e do revolucionário. Tissot de Patov, Daniel Dafoe, Jonathan Swift, Morelly, Voltaire e muitos outros ver-se-ão tentados pelo gênero, em que alguns se mostrarão excelentes. Suas narrativas desenham um lugar extraordinário, no qual se vive muito bem. O que aí existe de *positivo* revela, na realidade, o que há de *negativo* em sua própria sociedade. (PAQUOT, 1999, p. 35)

A característica de diagnosticadora do atual perdurou nas narrativas e nos projetos utópicos mesmo após o século XVIII, quando se instaurou o que Paquot (1999) chama de “utopia da era industrial”, cuja lógica diverge da utopia anterior, resultando no rompimento com o relato.

Se, anteriormente, as utopias tendiam a abordar a questão do trabalho para resolver os problemas das sociedades, essa característica se acentuou com as transformações políticas, econômicas e sociais do industrialismo, mas principalmente com os problemas decorrentes, “[...] a miséria da grande maioria, a promiscuidade e o alcoolismo, o desconforto das habitações, o desprezo pelo povo [...]” (PAQUOT, 1999, p.35). Então, em vez de se buscar um outro lugar ideal, fora do atual, predominaram os projetos utópicos de reforma das sociedades ou mesmo de revolução. Ao sistema político, econômico e social falho contrapuseram-se propostas para conduzir toda a sociedade a um lugar mais perfeito pela transformação paulatina ou radical. A ideia de processo implica um deslocamento não unicamente espacial (que seria a utopia como um outro lugar no tempo presente), mas também temporal, inscrito na história (um outro lugar que é esse mesmo lugar mais à frente no tempo – a ideia de progresso está embutida aí). Por isso, não são mais ilhas e terras desconhecidas que passaram a ser visitadas, mas se proporcionou um vislumbre do que a ação humana política e social poderia proporcionar o que o mundo deveria e poderia ser.

Carvalho<sup>1</sup> (1994, *apud* OLIVEIRA, R., 1998, p. 16) afirma que as utopias como “autênticos termômetros da existência humana” devem promover o equilíbrio e articular “as quatro dimensões fundamentais do existir: **dever-ser**, **querer-ser**, **poder-ser** e **ter-de-ser**”. Como crítica, como diagnóstico, como pensamento estimulador, seja em que acepção for, as narrativas e projetos utópicos indicam a normatividade (dever-ser), indicam o desejo (querer-

ser), a expectativa (poder-ser) e, finalmente, a resistência (ter-de-ser). Sob essa perspectiva é que Renato Oliveira formula a seguinte definição: “Por utopia entende-se aqui a dimensão do espírito humano que, situando em termos ideais o que não existe na realidade, discute como esta deveria ser ou como se desejaria que fosse.” (OLIVEIRA, 1998, p. 15)

Os utopistas da era industrial aliaram o dever-ser e o querer-ser, já presentes nas narrativas utópicas, às dimensões do poder-ser e do ter-de-ser. Assim formularam propostas que criticam o atual, mas prioritariamente ocupam-se em indicar o caminho para se sair desse estado e o que se deve enfrentar, contornar, e até mesmo sacrificar, para se alcançar um mundo melhor. Engels (1878, *apud* PAQUOT, 1999, p.37), em *Senhor Eugène Düring confunde a ciência*, faz a distinção entre socialismo utópico e socialismo científico justamente enfatizando como o segundo, ao explicar os mecanismos da produção capitalista e a mais-valia, busca dar ao proletário não apenas a consciência de sua condição (de exploração e alienação), mas “[...] sobretudo, dar-lhes os meios de se liberar dessa sujeição e, com isso, libertar todos os homens” (PAQUOT, 1999, p.37).

Engels não se considerava um utopista, ainda que também os utopistas assim não se auto-definissem, porque o pensador alemão entendia utopia como apenas uma crítica ao atual, um projeto de reforma que proporia algo apenas modificado, mas, em essência, o mesmo. Através do socialismo científico, buscava-se a mudança efetiva, o disparar ou acelerar de um processo histórico de transformação das sociedades e do homem. “Para Engels, os utopistas são, de certo modo, vítimas dos limites objetivos da própria época: eles não conseguem pensar além dela, mantendo-se na simples perspectiva de melhorar a sociedade existente.” (PAQUOT, 1999, p.37).

Justamente nessa proposta de melhorar o existente, situaram-se três correntes influentes da era da utopia industrial. De tais correntes, desponta outra característica definidora da utopia (narrativa e projeto): a tendência ao messianismo (ROTHSTEIN, 2003). As experiências utópicas tendem a acontecer em torno de uma figura que visualiza, propõe e viabiliza a constituição de uma nova sociedade ou, mais precisamente, de uma comunidade embrionária a partir da qual a sociedade pode vir a se modificar como um todo.

Os “profetas” dessas utopias industriais foram Robert Owen (1771-1858), Saint-Simon (1760-1825) e Charles Fourier (1772-1837). Com destaque para Fourier, que foi inspiração para experiências posteriores conduzidas por seguidores e entusiastas de suas ideias e experiências:

Victor Considerant (1808-1893), J.-B André Godin (1817-1888), Nicolas Tchernichevski (1828-1889) - este último foi, inclusive, um dos pensadores a influenciarem Lenin, que intitidou um dos seus discursos com o nome de um romance de Tchernichevski, *Que fazer?*. O fourierismo inspirou, também, diversos romancistas, como Zola (em *Trabalho*) e Eugène Sue (com *O judeu errante*, *Martin, o enjeitado* e *Os sete pecados capitais*).

Cada qual com uma particularidade, Owen, Saint-Simon e Fourier propuseram projetos utópicos, a partir dos quais se deu a constituição de pequenas comunidades, geralmente isoladas - organização, segundo Rothstein (2003), que acaba por ser condição necessária para a constituição de qualquer utopia.

O industrial Robert Owen partiu da crença de que o homem tem uma natureza boa e generosa, deformada pela sociedade, para chegar à conclusão de que a educação das crianças seria a solução. Mas teria de ser uma educação que permitisse mais que a formação da cultura que instrumentalizasse as crianças com a capacidade de discernimento, com o raciocínio. A atuação de Owen foi, então, em duas frentes: em escolas fundadas segundo seu princípio de que a aprendizagem é a chave para a libertação do homem e para a felicidade (objetivo último) e em uma administração em suas fábricas que buscava a proteção dos direitos dos trabalhadores, mostrando-se preocupada com seu bem-estar. Daí, por convite de Richard Flower, partiu para os Estados Unidos para tentar implantar suas ideias em uma colônia comunista em Harmony, estado de Indiana. Essa experiência, que Paquot (1999) considera como sendo definidora da utopia de Owen, teve vida curta.

New-Harmony abre suas portas em 1825 e recebe 800 pessoas, atraídas pela vida comunitária. Mas a preguiça de uns, o egoísmo de outros, a descoordenação geral, darão cabo à tentativa, que não é, no entanto, considerada um fracasso, e sim uma experiência prematura. (PAQUOT, 1999, p.43).

O nobre francês Saint-Simon teve um comportamento rebelde e inconformista por toda a vida. Seu pensamento foi influência direta de dois dos seus secretários, o historiador Augustin Thierry e Auguste Comte, o pai da Sociologia. Saint-Simon defendeu o princípio de que o futuro conduziria ao industrialismo, atacando frontalmente a aristocracia. O fervor de seus escritos e, principalmente, dos seus seguidores o qualificaram como o profeta. Em comum com Owen e More, e até Fourier, a utopia de Saint-Simon ambiciona a felicidade.

Essa nova religião social substitui a administração das coisas pelo governo dos homens; o trabalho assalariado pelo sistema associativo; o privilégio de um pequeno grupo pelo bem de todos e as egoístas mortificações cristãs que visam a uma salvação individual pela busca de felicidade na Terra. (PAQUOT, 1999, p.48)

O mais influente dos utopistas industriais, Charles Fourier, idealizou uma nova sociedade reorganizada em falanstérios, em vez de estados, e projetou uma emancipação da civilização. Em busca da felicidade e da garantia da harmonia, as paixões deveriam ser conjugadas - parte da originalidade de Fourier reside justamente na admissão de que os indivíduos são diferentes e que a harmonia não seria alcançada pela tentativa de torná-los todos iguais, mas pela aceitação da diferença enriquecedora.

Charles Fourier expõe assim o que ele considera o objetivo a ser atingido: “A mecânica das paixões, ou das séries de grupos; a tendência a pôr as cinco energias sensuais, 1. gosto, 2. tato, 3. visão, 4. audição, 5. olfato, de acordo com as quatro energias afetivas, 6. amizade, 7. ambição, 8. amor, 9. paternidade. Este acordo se estabelece pela intermediação de três paixões *sensitivas*, conhecidas e difamadas, que eu aqui lembro, 10. a *Cabala*. 11. o *Borboletear*, 12. o *Compósito*. Assim, as paixões *sensitivas* satisfazem os cinco sentidos, e as paixões *afetivas* modelam nossas relações com o outro, seja ele amigo, sócio, parente ou amante. [...] São as paixões que garantem ao falanstério seu “bom” funcionamento, e não a necessidade, o dever, a obrigação ou a razão, como em nossa sociedade. (PAQUOT, 1999, p. 53-57)

A originalidade de Fourier pode ser estabelecida não apenas na comparação com seus contemporâneos, mas também em relação à própria militância político-ideológica que se estende até a década de 1980. Diferentemente da proposta de Fourier, um aspecto comum às demais utopias é justamente a submissão do indivíduo em favor do bem comum e da coletividade. O apagamento da individualidade faz-se necessário para o estabelecimento da igualdade - em contraposição à exaltação das diferenças e das paixões dos indivíduos nos falanstérios.

Adalberto Dias de Carvalho<sup>1</sup> (citado por OLIVEIRA, R., 1998, p. 14) propõe que as utopias e projetos em geral perpassam “[...] as esferas da individualidade, relacionalidade, mundaneidade e temporalidade [...]”. E vai mais além, afirma que o utopista é, por definição, um insatisfeito com o estado atual e busca um outro para expressar suas críticas e sua visão de como as coisas são, como poderiam e deveriam ser e eventualmente como têm de ser para que se chegue a outro lugar.

A questão do indivíduo faz parte das ambiguidades das utopias. Segundo Paquot, o contexto de surgimento da utopia é o do momento de afirmação do indivíduo como sujeito, isto é “[...] como agente da história e senhor do próprio destino.” (PAQUOT, 1999, p. 5) No entanto, esse sujeito abre mão de certa liberdade em favor de um projeto ou pensamento utópico, para o qual o bem-estar do indivíduo, a felicidade, só é alcançado pelo bem de todos, tendendo assim a que a coletividade se sobreponha à individualidade.

Gênero ocidental e masculino por excelência, a utopia se instaurou a partir da autonomização do indivíduo, que aconteceu após o Renascimento Italiano, com a “[...] emancipação da família, da linhagem [...]” (PAQUOT, 1999, p.16) e a contestação de tudo o que cerceia a liberdade desse indivíduo, como pressões sociais, familiares e religiosas. Isso explica a recorrência, nas utopias, de um posicionamento frente a Deus, bem como abre espaço para que utopistas como Saint-Simon assumissem ares de profeta, anunciassem uma nova religião e se tornassem missionários de sua boa causa. Estabelecida a analogia com as religiões, Paquot (1999) afirma que a utopia radicalizou-se na crítica e na rejeição a outros modelos de pensamento e de sociedade, o que se viu sobremaneira quando das revoluções do século XX, tendo-se como exemplo disso o pensamento marxista-leninista.

Com a revolução industrial e influências diversamente valorizadas pelo Século das Luzes, a narrativa utópica radicalizou-se em denúncia do capitalismo e empenhou-se em convencer seus partidários a levá-la à prática. A “questão social” passou à ordem do dia, e as utopias a não só rivalizarem entre si como também a adotar um outro enfoque político. Enfoque este centrado na análise minuciosa das engrenagens da economia capitalista [...], na oposição irredutível entre as classes sociais, na denúncia da religião e na certeza de que o movimento da História orienta toda a Humanidade em direção a uma sociedade “superior” ao capitalismo: o comunismo. (PAQUOT, 1999, p.17-18)

Dentre outras ambiguidades inerentes às utopias, Edward Rothstein (2003) destaca que o estado ideal está fora da história, no entanto o ideal só é alcançado pela ação humana que, só então, quebra a continuidade da história. Essa proposição, de certa forma, reforça o pensamento de Engels (segundo PAQUOT, 1999) de que seria necessário algo radical para que houvesse efetiva modificação do estado de coisas e não apenas sua reforma. Para se alcançar o ideal e ficar ao largo da história, é necessário inscrever-se na história, é necessária a ação do indivíduo impulsionada coletivamente.

Qualquer tentativa de realmente criar uma utopia é necessariamente revolucionária. As maneiras, a moral e as convicções do passado têm de ser colocadas de lado. A realização de uma utopia requer destruição [...] requer certo preço a ser pago em sangue. (ROTHSTEIN, 2003, p.8, tradução nossa)<sup>3</sup>

Apesar das diferenças fundamentais entre narrativa e projeto utópico, Paul Bénichou (1977, citado por PAQUOT, 1999, p.36) propõe que, de um modo ou de outro, liberalismo e socialismo, as grandes doutrinas do século XIX, apresentavam um mesmo ideário em sua base: “[...] liberdade, progresso, santidade do ideal, dignidade da ciência, fé na Providência e

---

<sup>3</sup> “Any attempt to really create a utopia is necessarily revolutionary. The manners, morals, and convictions of the past have to be cast aside. The realization of a utopia requires destruction. Like the French Revolution, a passage into utopia would involve the creation of a new calendar and a new law; like the French Revolution, too, it would require a certain price to be paid in blood.” (ROTHSTEIN, 2003, p.8).

crença religiosa no futuro humano [...]”. Segundo o autor, essa coincidência maior ou menor se explica por serem ideias que dificilmente seriam combatidas “formalmente”. A reflexão de Rothstein (2003) sobre utopia e seus problemas corroboram a crença de que a utopia possui um ideário e uma dinâmica próprios, aproximando até mesmo ideologias e pensamentos em princípio antagônicos<sup>4</sup>.

Indiretamente, Bénichou e Paquot tocam num aspecto fundamental quanto à utopia, principalmente aos projetos utópicos: a necessidade de adesão do indivíduo. Daí a importância de o discurso utópico adotar uma forma convincente e mostrar-se sob uma lógica irrefutável. É o discurso que dá a impressão de que se está diante de um mundo possível, o discurso dá existência ao lugar não-existente de Thomas More. Paquot (1999) apropria-se do pensamento de Louis Marin (1973)<sup>5</sup> para afirmar essa construção discursiva de um espaço não-existente.

[...] no relato de Thomas Morus é o texto que baliza o espaço imaginário, é ele que lhe serve de pré-texto para a invenção social, é ele que permite ao viajante circular em um não-lugar, ou, mais precisamente, em um lugar sem nome, um lugar em que o nome faz parte de sua própria negação, de sua representação não-mapeada na cartografia do real. (PAQUOT, 1999, p. 32)

Em *A Utopia*, de Thomas More (2000), podem-se observar os conceitos que fundamentam as utopias e projetos utópicos do século XVI ao XXI, com a declaração de seu fim e o recrudescimento das críticas e condenações. Também se explicita a utopia como uma construção discursiva, o que permite seu entendimento cinematográfico e digital.

## 2.2 Relatos de viagem: um novo e outro mundo

Thomas More (2000) narra em *A Utopia* a estadia do marinheiro Rafael Hitlodeu na ilha homônima. Como membro da tripulação em três das quatro expedições do navegador genovês Américo Vespúcio, Rafael viajou todo o mundo conhecido e o Novo Mundo, tendo enfim ficado por cinco anos na ilha. O relato de Rafael instaura-se a partir de um diálogo com More e seu amigo Pedro Giles acerca de formas de governo e leis, estendendo-se ao relato de Rafael

<sup>4</sup> “The last century’s worst horrors – including Nazi Germany, the Soviet Regime, the Maoist Cultural Revolution – grew out of utopian visions.” (ROTHSTEIN, 2003, p.5).

<sup>5</sup> MARIN, Louis. *Utopiques jeux d’espaces*. Paris: Minuit, 1973.

sobre o que viu ao redor do mundo em franca expansão do século XVI e sua descrição minuciosa do que define como a mais sábia e justa república que conheceu, *Utopia*.

A discursividade<sup>6</sup> de *A Utopia* configura-se filosófica e literariamente, a começar das duas referências explícitas: *A República*, de Platão, e os relatos de viagem de Américo Vesúpcio publicados em 1507.

More cita *A República* mais de uma vez, pela boca de Rafael, que chega a afirmar que os utopianos alcançaram aquilo que Platão apenas enunciou, principalmente no que se refere ao estabelecimento da igualdade, único caminho para a felicidade de qualquer comunidade. *A República*, entretanto, não serve apenas de modelo para a constituição de uma república ideal no século XVI — as circunstâncias do relato de Rafael remetem aos diálogos de Platão.

Em *A Utopia*, More relata que, tendo sido enviado por Henrique VIII numa viagem diplomática a Flandres, deparou com seu amigo Pedro Giles. Ainda na rua, Giles indica um homem, Rafael Hitlodeu, e diz a More que intencionava apresentar um ao outro. Eles se reúnem, então, no jardim da casa de More e começam a conversar. Às reflexões e críticas de Rafael acerca das leis e estados mais justos e injustos que encontrou pelo caminho, são feitas ponderações por Giles e More. Parte da fala de Rafael é constituída do relato de outro diálogo, passado há alguns anos, à mesa de John Morton, arcebispo e cardeal de Cantuária — diálogo dentro do diálogo com More e Giles. Em outro momento, os amigos reúnem-se após o jantar para ouvir Rafael fazer o relato minucioso do que viu em sua estadia em Utopia.

Ao simular a narrativa dialógica, em três momentos, Thomas More reforça em sua ficção o caráter lógico, portanto discursivo (no sentido do processo mesmo de construção do conhecimento). Os juízos de Rafael quanto à justeza ou não de punições, de conflitos entre nações, da situação dos trabalhadores são apenas discursivamente testados, pois todas as vozes, de fato, são uma multiplicidade forjada. Todas as vozes são Thomas More aparentemente testando seu raciocínio frente a opiniões divergentes, questionamentos ao seu juízo, quando de fato seu raciocínio está sendo construído para o convencimento do leitor. Além da discussão política e ética, a construção do texto de More atribui-lhe o caráter filosófico que se associa ao literário para compor o que seria o romance filosófico.

---

<sup>6</sup> Cf. Discurso e Intelecto In: ABBAGNANO, 2003. p. 289 e 571-574. É próprio do intelecto humano operar por conceitos, por isso discursivo: o conhecimento é construído de forma lógica e ordenada, ideia que vem desde Platão e Aristóteles e que se repete em São Tomás, Hobbes, Wolff e Kant. Literariamente, o discurso também está associado ao texto estruturado por série de argumentos que se concatenam expressando um modo de pensar ou de agir.

More inicia o livro com uma carta a Pedro Giles, desculpando-se por estar enviando tardiamente ao amigo o texto que produziu a partir do relato de Rafael Hitlodeu. Utiliza, assim, o formato epistolar, que também fora adotado por Américo Vespúcio para publicizar seus relatos de viagem. Depois da carta, More narra o encontro em Flandres e, daí em diante, cede a fala para Rafael por quase todo o livro, pontuando o relato do marinheiro com os questionamentos e observações dos demais ouvintes.

Assim, carta, relato de viagem e tratado filosófico encontram-se em *A Utopia*, prenunciando sua existência exclusivamente discursiva — em que é possível um lugar sobre o qual se tenham evidências e que, no entanto, não existe. A própria figura de Rafael Hitlodeu agrega filosofia e literatura de viagem, bem como explicita uma estratégia de legitimação do discurso.

Antes mesmo de apresentá-los, Pedro Giles expõe a More as credenciais de Rafael. Narrativamente, Pedro Giles convence More de que Rafael merece sua atenção; discursivamente, More está qualificando Rafael como alguém com capacidade de raciocínio, visão filosófica e grande experiência de vida. Giles compara Rafael a Ulisses (personagem da Odisseia) e a Platão, por seu conhecimento “perfeito” do Grego e do Latim e por sua formação em Filosofia; ao mesmo tempo, credencia-o como excelente fonte sobre o mundo (o novo e o velho), já que viajou com Américo Vespúcio por muitos anos e tornou-se indispensável ao genovês.

A excelência de Rafael é ainda mais reforçada quando Giles e More sugerem (no diálogo no jardim) que, com seu conhecimento das leis e de diversos modelos políticos e seu discernimento, Rafael não só poderia, mas deveria, pôr-se a serviço de governantes da Europa. Rafael Hitlodeu responde à proposição, explicando como o sistema político “viciado” faria com que suas sugestões fossem suplantadas pelos interesses de grupos ligados aos monarcas; além disso, a lógica seria suplantada pelos interesses da propriedade e do acúmulo de bens materiais. Esta é uma das várias críticas diretas que pontuam o livro, a ser retomada mais tarde, no diálogo após o jantar, quando Rafael diz como em *Utopia* as diferenças foram substituídas pela igualdade, acabando com o princípio da posse e, conseqüentemente, da ganância.

Pode-se perceber que Rafael é um “letrado”, um “homem do saber”, um “homem de letras” — denominações usuais na Europa entre os séculos XV e XVIII, para os especialistas no

conhecimento (impressores, editores, revisores, tradutores, escritores, professores etc.). Thomas More era um letrado ele mesmo, assim como Erasmo de Rotterdan, amigo que dedicou a More o *Elogio da Loucura*. Erasmo foi um dos beneficiários das novas possibilidades que a prensa trouxe para tal classe profissional; ele conseguiu, pela publicação de seus livros, independência financeira de qualquer patrão. More pertencia a essa “república das letras”, especificamente ao grupo dos letrados leigos (médicos e advogados). Os letrados constituíam uma comunidade virtual, unida por sua atividade, mas também pelos costumes de troca de ideias através de cartas, livros e visitas (BURKE, 2003). Os hábitos e rituais dos letrados europeus do século XVI estão representados em *A Utopia* tanto na figura fictícia de Rafael, quanto em More e Giles, cada qual representando a si mesmo e aos costumes de encontros entre amigos letrados, para discussões filosóficas e reflexões, e de troca de correspondência sobre a produção intelectual de cada um.

Usufruindo do momento histórico europeu de intensa atividade de impressão, os livros de More (*A Utopia*) e de Américo Vespúcio (relatos de viagem) tornaram-se, à época, grandes sucessos e provaram ter uma influência duradoura. Mas, acima do êxito editorial, partilham a excelência na construção de um texto que encontrou eco nos anseios, nos desejos e na curiosidade do público.

Luiz Renato Martins (1984), na introdução às cartas de Américo Vespúcio, pontua a característica discursiva como uma das possíveis causas de seu sucesso, superior aos relatos do navegante português Cristóvão Colombo (cuja chegada às Américas e publicização do relato antecedem os feitos do genovês). Essa mesma interpretação é retomada por Eduardo Bueno (2003). Estratégias discursivas de Vespúcio, ausentes nas cartas de Colombo, apontadas por Martins (1984) e Bueno (2003), repetem-se no romance filosófico de More.

Os relatos de Colombo e Vespúcio reforçariam a dicotomia do mundo em plena era das Grandes Navegações: entre o velho e o novo. Colombo fez seu relato enfatizando as semelhanças com o velho mundo, principalmente porque não acreditava que tivesse descoberto terras até então desconhecidas pelos europeus. Vespúcio, por outro lado, adotou um discurso mais atraente, enfatizando o novo exótico e, até certo ponto, assustador, mas a partir de imagens e referências reconhecíveis pelo leitor europeu do século XVI. Martins (1984) e Bueno (2003) apontam essa estratégia discursiva como um dos possíveis motivos de sua penetração junto a esse público.

Considerando-se o contexto de época, pode-se acreditar na exposição do novo exótico como um forte apelo à curiosidade do público. Os relatos de Vespúcio sobre canibalismo, incesto, exuberância geográfica, humana e até celeste do Novo Mundo prenunciam a montagem e sucesso de museus que, segundo Burke (2003), proliferaram no século XVII e que expunham objetos, espécimes, artefatos antigos e novos — o relato de viagem ganhou imagem através de ilustrações nos livros e exemplares nos museus.

A proximidade de Vespúcio com More pode ser ainda mais estreitada pela ficcionalização. Afinal, duas das cartas de Vespúcio, justamente as mais famosas (*Mundus Novus* e *Quatro Navegações*), são apócrifas. “É impossível saber quem as escreveu — embora entre os suspeitos figure o próprio Vespúcio que, num jogo de espelhos tão a seu gosto, bem pode ter sido o falsário de si mesmo” (BUENO, 2003, p. 13). De fato, há dúvidas quanto a ter havido uma quarta viagem de Vespúcio às terras do Novo Mundo.

Bueno (2003) propõe, inclusive, que Vespúcio tenha sido “um dos primeiros heróis” da imprensa. Seu relato é sensacionalista, explora os apetites sexuais e gastronômicos dos nativos do Novo Mundo para atrair a curiosidade e a atenção do europeu. Ao relatar uma viagem que possivelmente nem aconteceu e espetacularizar o que viu nas viagens que de fato realizou, Vespúcio fez história e não apenas a registrou.

Sem dúvida, com mais decoro que Vespúcio, More igualmente esmera-se na descrição que Rafael faz dos detalhes do lugar não existente. Também More se torna personagem para dar credibilidade a sua narrativa. Ambos relatam sobre o novo, hábitos sobre os quais os europeus nunca ouviram falar, difíceis de aceitar, quase inacreditáveis — a não ser pelas evidências que o texto apresenta, num discurso a princípio irrefutável.

Quando começa a descrever Utopia, Rafael dá detalhes sobre a geografia da ilha, sobre a divisão político-administrativa, vestimentas, urbanização. O próprio More sinaliza essa similaridade com as terras que Vespúcio publicizou e batizou, ao plantar a ilha a 25 quilômetros da costa da América do Sul. (MANGUEL; GUADALUPI, 2003)

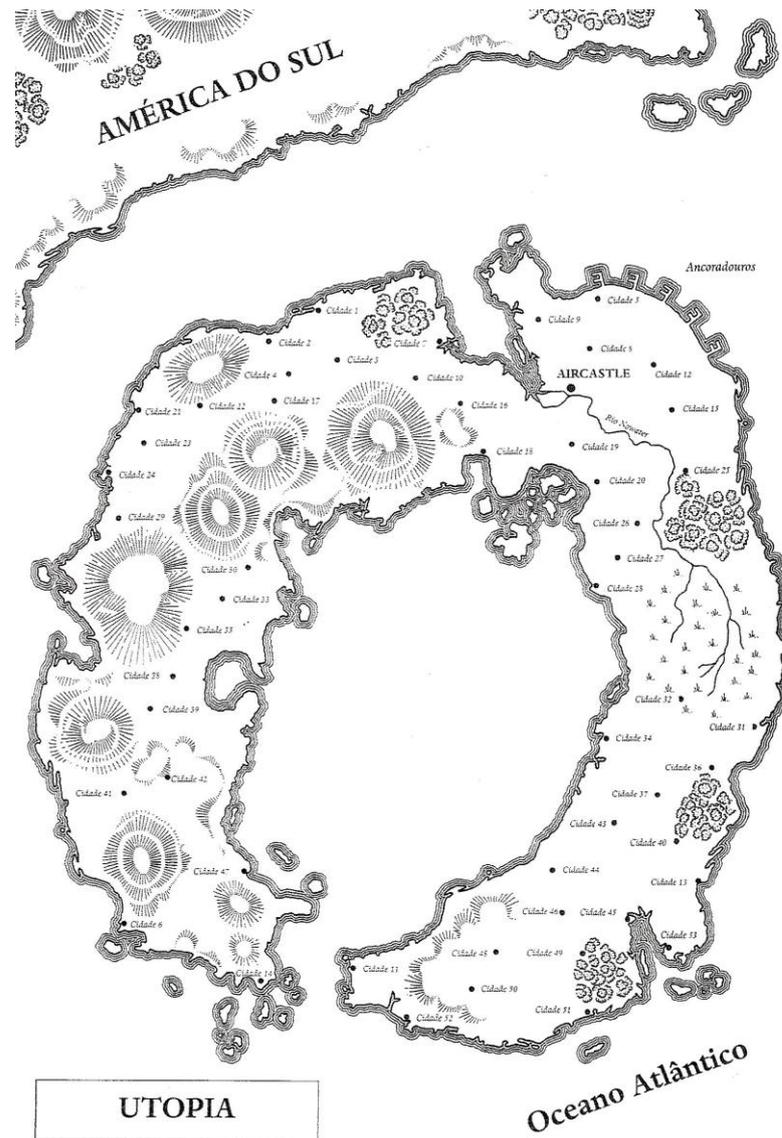


Ilustração 1: Mapa de Utopia

Fonte: MANGUEL; GUADALUPI, 2003, p. 446

Vivendo numa época que deu início ao fim das terras desconhecidas, More, de forma verossímil, explica a falta de conhecimento da Europa quanto a esse povo tão civilizado e sofisticado. A geografia dificulta o acesso à ilha para quem não conhece as águas traiçoeiras de seu litoral. Além disso, os utopianos são quase autossuficientes e, como não veem qualquer utilidade para ouro e prata (a não ser marcar vergonhosamente escravos e transgressores), o comércio com outros povos é reduzido. Além disso, apenas recentemente a Europa conheceu a existência do Novo Mundo, bem como os utopianos só tiveram contato com europeus

(chamados ultraequinocianos) há mil e duzentos anos, quando um navio naufragou em sua costa. Apresentando como virtude dos utopianos a capacidade de aprendizado, More (através de Rafael) explica como nesse único contato assimilaram a cultura europeia para adotar ou rejeitar conforme suas próprias crenças e filosofia de vida. Isso justificaria, em termos narrativos, o que há de reconhecível em Utopia e em seu povo, o que há de velho no novo mundo revelado por Rafael Hitlodeu.

O isolamento da ilha garante que o país se constitua de forma tão diversa de todo o mundo conhecido — afirmação que Rafael pode fazer sem qualquer dúvida, visto que conhece o pensamento filosófico ocidental e as terras antigas e novas do mundo.

Se a narrativa de More só é possível porque o indivíduo se autonomiza a partir do Renascimento, reivindicando o papel de sujeito da história, essa condição para existência da utopia é literal no que se refere à ilha. Chamada antigamente Abraxa, a ilha Utopia era uma península habitada por um “povo rude e selvagem”, que foi dominada pelo rei Utopos e seu exército. Então, o rei decidiu empregar todos os esforços (usando a força de trabalho da população e de seus soldados) para, em período inacreditavelmente breve, escavar o istmo que ligava as terras de Abraxa ao continente, transformando-a na ilha batizada por seu ocupador. Dizem na ilha que toda organização de Utopia foi visualizada por Utopos, mesmo estando ciente de que algumas medidas não dariam resultados antes de sua morte.

Assim, logo de início, More apresenta duas condições necessárias para utopia: isolamento que facilite a implantação de um projeto que preveja todos os aspectos administrativos, culturais, sociais e religiosos; e a existência de um “profeta”, um homem com visão para pensar em prol do bem de todos e cuja vontade afirma-se sobre as condições dadas.

O espelhamento do atual também é literal na estrutura do livro *A Utopia*. Os primeiros dois diálogos de Rafael (no jardim e o relato do diálogo na casa do cardeal) ocupam a primeira parte e são voltados para uma crítica às formas de organização política e social dos países do mundo, principalmente os europeus. A segunda parte do livro é inteiramente dedicada à descrição de Utopia, com eventuais críticas e comparações com os estados europeus. More, então, faz um estudo do que condena no mundo conhecido, antes de propor esse outro mundo ideal. As críticas feitas na primeira parte do livro encontram resposta na segunda parte; o que é falho na Europa foi resolvido em Utopia.

Rafael critica, por exemplo, a lógica da punição aos criminosos: se não lhes é dada educação e formação moral desde o início da vida, se as condições de subsistência não lhes estão acessíveis, como se espera outro comportamento que não o roubo? Referindo-se à pena de morte para os crimes de roubo, que perdurou na Inglaterra até 1827, Rafael argumenta que a punição é prejudicial ao bem comum, pois é excessiva para tal crime e não é o bastante para impedir que a carência de recursos leve o homem ao roubo. Ele acrescenta: “São aplicados aos ladrões grandes e terríveis castigos, quando seria preferível assegurar de algum modo a sua subsistência, de maneira a que homem algum se encontre na necessidade extrema de roubar primeiro e morrer depois.” (MORE, 2000, p.27).

Em contraponto, em Utopia, toda produção é de bem comum, não há propriedade, não há posse de terras ou meios de produção, a ociosidade é condenada, o trabalho tem sua dinâmica e tempo para ser realizado. Assim há garantia de produção suficiente para todos, produção que é distribuída conforme suas necessidades. Diferentemente, no restante do mundo, alguns trabalham como “burros de carga” e nada lhes garante a subsistência, ao passo que outra parcela da população dedica-se à ociosidade e, sendo nobres ou de outras classes privilegiadas, têm abundância em suas mesas e cofres.

O utopiano não tem ganância, pois, além de viver para o bem comum (visto que a felicidade individual só é possível nessas circunstâncias), ouro e prata de nada valem. A punição aos poucos que praticam alguma ação criminosa grave é a escravidão, um modo de a sociedade tirar proveito da punição ao mesmo tempo em que coíbe ações semelhantes por outro cidadão. Mas Rafael ressalta que o maior número de escravos, na verdade, não é de utopianos, são estrangeiros. A maioria dos castigos não está prevista em lei. As ofensas familiares são resolvidas pela hierarquia familiar — o homem decide o castigo à mulher e aos filhos. Os castigos para delitos, ofensas e crimes de maior vulto são deliberados publicamente.

Em Utopia, também há escravidão e pena de morte, mas a magnitude dos crimes é definida caso a caso, e são envidados esforços para que o indivíduo nunca chegue a se sentir impelido ao delito. Nisso Rafael, conhecedor dos mundos antigo e novo, vê justiça maior na sociedade utopiana.

É que o fundamento de Utopia é a felicidade. Felicidade alcançada pela normatização de todos os aspectos da vida dos cidadãos e escravos. Normatização que apela à razão dos utopianos.

O objetivo das instituições sociais é unicamente que o tempo que se poupe, além das ocupações e misteres necessários à comunidade, seja aproveitado por todos os cidadãos para se libertarem da escravidão do corpo, cultivando livremente o espírito. Nisto consiste, para os Utopianos, a felicidade da vida. (Rafael Hitlodeu - MORE, 2000, p.64)

Logo em seguida a essa declaração de Rafael quanto ao que significa a felicidade da vida para os utopianos, ele descreve “da vida e das mútuas relações entre os cidadãos”. Desde a quantidade de moradores numa casa, compondo um núcleo familiar, passando pela dinâmica de aquisição do necessário à manutenção saudável e feliz da família, pelo trato aos doentes, escravos e animais, até a dinâmica dos assentos à mesa, toda a vida e a relacionalidade dos utopianos são normatizadas. No entanto, Rafael reforça que tudo isso é feito com prazer, afinal não haveria lógica em que praticar a virtude “áspera e dolorosa”. A razão é o que orienta os utopianos a buscarem prazeres “bons e honestos” para si e para os outros.

O homem que segue o curso da natureza é aquele que se orienta pela razão nos seus apetites e desprezos. Ora a razão inspira, em primeiro lugar, ao homem, o amor e a veneração pela majestade divina, a cuja bondade devemos o ser e a possibilidade de atingir a felicidade. E, em segundo lugar, ensina-nos e incita-nos a viver alegremente e sem tristezas, levando-nos a auxiliar e a desenvolver nos outros o respeito pela natureza, que nos leva a obter tal felicidade. (Rafael Hitlodeu - MORE, 2000, p.76)

Os habitantes de Utopia sistematizam os prazeres entre prazeres do corpo (relativos aos sentidos e à saúde) e do espírito (inteligência, alegria e uma vida virtuosa), sendo preferidos os últimos, visto que são alcançados pela contemplação da verdade.

Ainda em espelhamento à crítica à Europa de sua época, More (2000) faz Rafael relatar, por fim, o desprezo dos utopianos pela guerra (quando esta se torna inevitável, tentam vencer utilizando estratégias que poupem a vida dos utopianos e também dos inimigos) e a tolerância religiosa (há diversas religiões e crenças na ilha, mas os cidadãos tendem com o tempo a abandonar credices e superstições e a adotar a que consideram a religião mais virtuosa, a crença num deus único e supremo).

Ao final, Rafael faz uma exortação quanto às qualidades superiores de Utopia, as quais More, como personagem de seu próprio livro, admira e estranha.

Quando Rafael terminou a sua narrativa, muitas coisas nas leis e costumes da Utopia me pareceram absurdas [...].

Entretanto, pois que não consigo concordar com tudo o que Rafael disse e não duvidando da sua sabedoria e profunda experiência das coisas humanas, sou obrigado a reconhecer que há, na república da Utopia, muitas coisas que eu desejaria para os nossos países, considerando-se ainda que a minha expectativa vai além da esperança de o conseguir. (MORE, 2000, p.113)

Ao longo de *A Utopia*, More deixa Rafael defender livremente a república utópica; a construção discursiva de tal lugar segue uma argumentação cuidadosa. No entanto, nos dois últimos parágrafos, More lança dúvidas quanto a suas intenções e suas convicções. Além de ser um lugar inalcançável (não tem existência geográfica), a Utopia talvez, também, não seja desejável. O ideal fascina e aterroriza.

### 2.3 Utopia como o infernal paraíso na Terra

Há um inventário utópico que permeia sejam as narrativas ou os projetos da era industrial ou as comunidades, sociedades e revoluções utópicas que aconteceram até o final da década de 1980 — marco do fim das utopias, segundo Paquot (1999).

As utopias definem migrações para um lugar ideal, outro em relação ao atual. Essas migrações podem ser espaciais (um outro lugar no tempo presente) ou temporais (projeção do futuro de uma sociedade, comunidade ou toda humanidade). O ideal é pensado como universal, todos homens teriam o mesmo conceito de felicidade e do modo de alcançá-la. O bem da coletividade está acima do indivíduo, por isso o indivíduo desviante (o que não se ajusta à norma) deve ser punido, reeducado, eliminado. A harmonia da comunidade depende de que todos estejam em sintonia, por isso todos os aspectos da vida pública ou privada são normatizados. Deseja-se a instauração da igualdade. Objetiva-se a felicidade.

Para Paquot (1999), Rothstein (2003), Marty (2003) e Cioran (1994<sup>7</sup>), as narrativas e os projetos utópicos trazem em si concomitantemente a virtude e o horror.

O filósofo Karl Popper [...] escreveu que aqueles que tentam fazer “o paraíso na terra” terão sucesso em fazer da terra um inferno. (ROTHSTEIN, 2003, p. 5, tradução nossa)<sup>8</sup>

Paquot defende a ideia de que a utopia, por princípio, não é para ser realizada, não é possível transpor para o atual as idealizações utópicas. Por isso, afirma que erraram todos que a viram como solução para algum problema, como antecipação ou motor da máquina social. “A utopia

<sup>7</sup> Texto originalmente publicado em 1960.

<sup>8</sup> “The philosopher Karl Popper, in *The Open Society and Its Enemies* (which he began writing in 1938, on the day the Nazis invaded Austria), wrote that those who envision making ‘heaven on earth’ will only succeed in making it hell.”

nunca existiu, em tempo algum, em lugar algum. Ela não constitui mais que um momento, por vezes iluminador, outras vezes cinzento, do pensamento político e da filosofia ocidentais” (PAQUOT, 1999, p. 5). Não haveria condições para que os projetos utópicos alcançassem o ideal proposto, por isso todas as experiências se tornaram inacabadas, o que, ironicamente, é positivo, pois a utopia integral implicaria totalitarismo e o fim da história. O ideal que se almejava tornar-se-ia uma existência sem história, numa repetição interminável e insuportável. Segundo Paquot (1999), neste mundo fechado, não haveria mais esperança.

Cioran (1994) é ainda mais incisivo e explícito ao indicar o horror da utopia descrita nas narrativas ou pretendida pelos projetos implantados.

Afectam-nos a uma felicidade feita de idílios geométricos, de êxtases regulamentados, de mil maravilhas nauseantes, como são necessariamente as apresentadas pelo espectáculo de um mundo *perfeito*, de um mundo de confecção. (CIORAN, 1994, p. 152)

Cioran acusa também as utopias de não entenderem a psicologia humana e tratarem os indivíduos como autômatos, desprovidos de desejos e personalidade, meros fantoches, vivendo em cidades ou ilhas “[...] em que uma felicidade impessoal nos asfixia, em que a ‘harmonia universal’ nos cerca e tritura” (CIORAN, 1994, p. 155). Dessa forma, este homem homogeneizado das utopias seria contrário à natureza humana.

Também Rothstein lista como pecado original das utopias o não entendimento da imprevisibilidade humana. As utopias pretendem a previsão de todas as circunstâncias sociais, políticas, econômicas e culturais, esquecendo-se de que apenas a imprevisibilidade humana é previsível (ROTHSTEIN, 2003, p. 7).

A tentativa de controlar o que é contingente marcaria toda utopia com o caráter totalitário. Nesse sentido, Paquot (1999) fala da necessidade do “capitão”, presente em todas as tentativas de implantação de comunidades utópicas, e Rothstein (2003) da tendência ao messianismo, em narrativas ou projetos utópicos. Haveria uma determinação única para todos os indivíduos a partir das idealizações de um homem. Por isso, segundo Rothstein, embora se pretendam modelos para toda humanidade, as utopias parecem ser possíveis apenas em pequenas comunidades em isolamento social, onde poderia ser viável a construção coletiva de um ideal que se adaptaria mais facilmente às necessidades de seus membros.

Rothstein (2003) vai ainda mais além quando argumenta que a utopia de uns é distopia para outros; que, de fato, nas chamadas narrativas distópicas, apenas o ponto de vista de quem

narra é diferente. Se nas utopias o narrador é o sujeito normatizado ou adepto daquela organização e filosofia de vida, nas distopias é o indivíduo ou grupo com comportamento desviante. Em *Admirável Mundo Novo* ou *1984*, as sociedades foram criadas para serem utopias; “[...] para os cidadãos satisfeitos, não pode ser imaginada sociedade melhor, e não haveria melhor forma de administrar as necessidades e desejos humanos” (ROTHSTEIN, 2003, p. 4, tradução livre nossa<sup>9</sup>).

Em *A Utopia*, o indivíduo é visto com desconfiança. Quando descreve o comércio do excedente produzido na ilha, Rafael explica que os utopianos nunca confiam na assinatura individual, apenas na garantia da cidade compradora.

Rafael descreve que as discussões políticas só são permitidas nos foros públicos legitimados. São proibidas por lei as reuniões informais, e a punição é a morte. O próprio prazer é regulado de perto, as refeições são todas controladas (cardápio, distribuição às mesas, a *siesta*, o acompanhamento musical e de aromatizantes), sendo determinado que “[...] não há prazer proibido, desde que dele não advenha mal algum” (MORE, 2000, p. 68). Os utopianos definem inclusive o que são falsos prazeres, pois tudo está normatizado, não havendo subjetividade na interpretação do que pode ou deve ser feito. Neste ponto, é que Paquot (1999) ressalta a contribuição singular de Fourier, que propõe também a busca da felicidade e do prazer como fundamento da sua utopia, mas as ditas paixões sensitivas e afetivas não são normatizadas. As diferentes paixões dos indivíduos é que enriqueceriam a experiência do falanstério.

Ainda que fosse possível uma sociedade ideal, em que a felicidade e harmonia geral fossem realidade, Rothstein (2003, p.4-5, tradução nossa) pergunta “Que tipo de vida é possível quando todos os desejos são satisfeitos? [...] Mas ideais de justiça e igualdade não teriam também o potencial de criar o inferno social?”<sup>10</sup> Nas utopias, Rothstein afirma: virtude e horror correm juntos. O autor apresenta como argumento decisivo, e uma ambiguidade da utopia, o fato de que os regimes soviético, nazista e maoísta, para ficar com três grandes exemplos, têm em sua base uma visão utópica de um mundo ideal alcançado pela vontade humana.

---

<sup>9</sup> “For the satisfied citizens, no better society can be imagined, and none could more skillfully manage human desires and needs.”

<sup>10</sup> “What sort of life is possible when all desires are satisfied? [...] But don't ideals of justice and equality also have the potential of creating social hell?”

Os projetos utópicos implantados nos séculos XIX e XX, particularmente o soviético, frequentemente são apresentados como o argumento final do fracasso e do despropósito das utopias. Paquot frisa, inclusive, que o totalitarismo soviético maculou a concepção de utopia: “[...] para uns é utópico aquilo que lhes é imposto de cima para baixo em nome de sua felicidade.” (PAQUOT, 1999, p. 12)

Paquot (1999) questiona essa ideia de fracasso, destacando a relevância das experiências e defendendo-as ao menos como “uma tentativa social exemplar”, mas principalmente reforça que a ideia de fracasso está atrelada à concepção errônea da utopia como algo a ser alcançado no tempo.

Uma coisa é certa: a utopia – e isto desde Thomas Morus – não é um futuro, e sim um *outro lugar*. Na realidade, não trata de imaginar, em um processo prospectivo, um novo mundo mas de localizá-lo, *aqui e agora*, no centro mesmo do antigo mundo. (PAQUOT, 1999, p. 13)

As utopias não são mesmo para serem alcançadas. São para serem ouvidas, discutidas, são para sinalizar aos homens que é possível um mundo diferente. Por isso, justifica-se não como uma falha, mas como próprio das utopias serem limitadas em criatividade, em originalidade na criação de um novo mundo. Os utopistas não estão propondo começar algo novo, sem referência, mas indicando possibilidades. Essa concepção está em Paquot (1999) e também em Rothstein (2003). Este último acrescenta que, por isso, muitas utopias são mais críticas que propositivas<sup>11</sup>. As utopias visam ao mundo atual, não ao mundo ideal que desenham. Demandam uma ação exógena de seus leitores: através da fruição do texto, deve-se repensar o mundo atual e, preferencialmente, agir em favor de seu progresso.

A felicidade não é tão importante quanto a ideia de felicidade (CIORAN, 1994). Por isso, voltando-se à pergunta de Rothstein (2003), não se deve mesmo desejar uma sociedade que garanta a saciedade de todos os desejos e anseios, a monotonia do estar fora da história ao alcançar o ideal. O desejo é que move as sociedades, e a utopia seria um sintoma saudável desse desejo. Cioran (1994) sentencia que a sociedade incapaz de imaginar um mundo melhor está “ameaçada de esclerose e de ruína.” Embora condene veementemente as utopias, com argumentos similares às críticas de Paquot e Rothstein, o historiador diz que “As utopias

---

<sup>11</sup> Cf. Rothstein (2003, p. 3): “[...] utopias, properly interpreted, are visions of what *should* be, even if they show what *shouldn't* be. Utopians visions are visions we care about because they have implications for *this* world; they are attempts to say what this world could be and what should be worked for.”

nunca serão louvadas o bastante por terem denunciado os malefícios da propriedade, o horror que ela representa, as calamidades de que é causa” (CIORAN, 1994, p. 172).

Cioran (1994) defende, inclusive, o emprego da forma revolucionária de implantação da utopia, pois é útil como o único “agente de destruição” capaz de abalar o mundo dos proprietários. O autor frisa previamente que as utopias são próprias dos indigentes, daqueles que ainda têm vontades, necessidades e desejos a saciar. Utopias são importantes para manter a esperança de ser possível essa saciedade, embora não o seja (o historiador lembra a definição de utopia como lugar nenhum — por princípio, então, inalcançável). Isso não impediu que os regimes totalitários baseados no pensamento utópico tentassem alcançá-la. Essa tentativa representou um trauma, como observa Rothstein (2003), ao apontar mais uma ambiguidade das utopias (a revolução seria o único caminho, mas é traumática para aquela sociedade que se está construindo).

Cioran afirma que a nova terra é apocalíptica, pois qualquer revolução seria sem fé num momento<sup>12</sup> em que “[...] ninguém tem a candura suficiente para ser um revolucionário verdadeiro.” (CIORAN, 1994, p. 178) A utopia estaria esgotada em suas formas original, industrial ou revolucionária, teria perdido sua capacidade de fazer o homem imaginar mundos melhores, de indicar um caminho, ainda que inalcançável, para o mundo atual. A partir da modernidade técnica<sup>13</sup>, o homem parou de sonhar com o irrealizável e começou a pensar no exequível. “Daí a importância da redefinição da utopia, que incumbe àquelas e aqueles que desejam uma sociedade verdadeiramente outra” (PAQUOT, 1999, p. 89).

Paquot (1999) pergunta, então, qual é o “outro lugar” para o desassombrado homem do fim-de-século? Se a utopia se realiza pelo deslocamento para uma ilha ou continente virgem, como se daria num tempo de mapeamento de todo recanto do planeta? Se o tempo da utopia acabou, não seria necessária uma “u-cronia”, mas não pelo “não tempo” ou “fora do tempo”, “[...] mas sim em um lugar em que se combinassem diferentes tempos e nos fosse permitido deles sair ou imprimir-lhes o ritmo por nós desejado?” (PAQUOT, 1999, p. 14) Como a utopia responde ao atual, em tempos de desencanto e de desassombro, seria necessária uma nova base para o pensamento de um mundo outro. É aqui, nesta história da Utopia ocidental, que entra a promessa do digital.

---

<sup>12</sup> O texto de Emil Cioran é de 1960.

<sup>13</sup> Cf. BRÜSEKE, 2002, para a definição de modernidade técnica.

## 2.4 A utopia última: o digital

Rothstein (2003) afirma que, neste início de milênio, não dá para se dizer se há mais ou menos utopismo. O ressurgimento e o fracasso das experiências utópicas nos anos 1960 e 1970 geraram, na contemporaneidade, desilusão concomitante à nostalgia do tempo em que o homem ainda tinha desejo de moldar a história.

O autor aponta que, para começar qualquer reflexão nesse aspecto, deve-se passar por duas noções contemporâneas que expressam progresso e paraíso (conceitos fundamentais ao pensamento utópico): tecnologia e cultura.

Durante as duas últimas décadas, de fato, a tecnologia quase se tornou repositório das energias utópicas. Tecnologia, afinal, é a arte de transformar a sociedade através da inventividade. Toda grande mudança tecnológica levou também à mudança social. A estrada de ferro, o telégrafo, o automóvel, até o ar condicionado alteraram condições e expectativas. (ROTHSTEIN, 2003, p.15, tradução nossa)<sup>14</sup>

Rothstein (2003) aponta justamente para o que se pretende discutir: que a tecnologia digital, sob a forma da realidade virtual e das formas de transcendência dos limites do corpo e da mente, configura a constituição de uma utopia. Certamente seria uma utopia nova, mas ainda assim uma idealização de outro lugar. Esta suposta utopia digital cumpriria, inclusive, a proposta de Paquot (1999) de que teria de ser um não-lugar u-crônico.

Wertheim (2001) defende que o ciberespaço é efetivamente a mais nova concepção de espaço; uma concepção que guarda em si caracteres de uma nova utopia. A autora denomina ciberespaço os domínios da internet e de toda tecnologia digital empregada na criação de um espaço virtual (no sentido de um lugar não-físico) de entretenimento ou não. Dessa forma, coloca em questão *games*, redes sociais, *sites*, bancos de dados etc., bem como os projetos e experimentos de realidade virtual e inteligência artificial. O caráter utópico é identificado pela autora a partir do discurso dos apologistas do ciberespaço; pesquisadores, escritores e cientistas, entusiastas de uma tecnologia a que concebem como o caminho para a superação do corpo em um espaço ideal. Por caminhos diferentes, Wertheim (2001) e Rothstein (2003)

---

<sup>14</sup> “During the last two decades, in fact, technology almost became a repository for utopian energies. Technology, after all, is the art of transforming society through invention. Every technological change has also led to social change. The railroad, the telegraph, the automobile, even the air conditioner altered conditions and expectations”.

concluem que a tecnologia digital, particularmente os projetos de realidade virtual e inteligência artificial, poderia ser vista como uma nova utopia.

Inicialmente, Wertheim (2001) demonstra como os tecno-utopistas da era digital ecoam o discurso cristão primitivo; ambos enxergam, numa “polis idealizada” imaterial, “[...] um porto ‘transcendente’ – uma arena utópica de igualdade, amizade e poder.” (WERTHEIM, 2001, p. 14). Enquanto os cristãos primitivos sonhavam com a Cidade Sagrada de Nova Jerusalém, com o paraíso celeste, o homem contemporâneo do ciberespaço sonha em habitar a realidade virtual. Em ambos os casos, almejam um espaço não-existente (porque imaterial), livres dos tormentos e do peso do mundo físico. Por trás de ambos os sonhos, a autora identifica a reedição da concepção dualista do mundo, entre o material e o imaterial. Esse dualismo, que circula no pensamento e no imaginário ocidental desde Platão, tendo entrado em crise com o Renascimento e sido calado com a consolidação da concepção fisicalista do mundo, reaparece agora no momento em que o materialismo não responde mais aos anseios do homem. No seio da ciência que explicou materialmente a própria existência de todo universo, surge agora um espaço imaterial para o qual acorrem homens, mulheres e crianças.

Entendendo a Ciência e a Tecnologia como “motores da imaginação”, Wertheim (2001) insere o ciberespaço numa história de configuração e reconfiguração do conceito de espaço, portanto da própria concepção de mundo e de ser humano. Um marco determinante deste conceito que modela o mundo está no mecanicismo. No século XVII, ocorreu a supressão de toda outra realidade pela infinitude do espaço físico. Por ser infinito, o espaço físico daria conta de toda a realidade, não havendo, literalmente, espaço para mais nada, nem potencialmente. A filosofia mecanicista concebia o mundo como uma máquina, não mais numa hierarquia metafísica. “As conseqüências dessa transição da visão medieval para a visão mecanicista do mundo continuam a reverberar através da cultura ocidental e transformaram nossa concepção não só do espaço, mas também de *nós mesmos*.” (WERTHEIM, 2001, p. 26)

A autora relembra que, como os demais fundadores do mecanicismo, René Descartes era profundamente religioso. Portanto, embora sua filosofia mecanicista tenha lançado as bases para esta concepção exclusivamente fisicalista do mundo, a noção de mundo do filósofo era dualista. Descartes entendia que a realidade dividia-se em duas categorias, distintas, a *res extensa* (domínio físico, ao qual a ciência deveria tentar entender e explicar) e a *res cogitans* (domínio “imaterial dos pensamentos, sentimentos e da experiência religiosa”, que não é do âmbito da ciência). Como os cristãos da Idade Média, Descartes concebia o domínio espiritual

como parte da realidade, e uma parte fundamental. “Sua famosa máxima, ‘Penso, logo sou’, fundava a realidade não no mundo físico, mas no fenômeno imaterial do pensamento.” (WERTHEIM, 2001, p. 26) Ironicamente, sua filosofia acabou por ajudar na exclusão do imaterial da concepção ocidental de real.

A visão fisicalista do mundo (da ciência moderna) está tão entranhada no imaginário ocidental que é difícil conceber outro sistema espacial. Para explicar como isso se deu, Wertheim faz uma associação com a “[...] crescente obsessão pelo corpo do Renascimento e o surgimento da pintura em perspectiva. Sob esse aspecto, a nova ciência seria prefigurada por uma nova estética.” (WERTHEIM, 2001, p. 28) Outro passo foi a física de Newton, que estabeleceu “forças físicas e leis matemáticas terrenas” para conceber e definir o céu. Essa concepção evoluiu com a Teoria da Relatividade, pela qual o “múltiplo quadrimensional” seria formado por espaço e tempo (o tempo passou a ser definido então como uma das dimensões do espaço); culminando com o hiperespaço de onze dimensões (pelo qual nada há além de espaço; a própria matéria seria uma forma de espaço enroscado). Assim, o espaço físico ocupa a “totalidade do real”. Nesse processo, na visão científica moderna da realidade, o conceito de espaço foi tornando-se fundamental (no sentido mesmo de fundamento de tudo o que existe).

Mais que uma discussão restrita ao âmbito científico ou acadêmico, essa mudança na concepção de espaço representou uma nova concepção do ser humano. Na visão medieval, o homem localizava-se no centro do universo, a meio caminho entre o Inferno e o Céu<sup>15</sup>; assim como a realidade, o homem também tinha caráter dualista, era um ser físico e espiritual. Com a concepção fisicalista, como não existe o “além do físico”, já que o espaço físico é infinito, também o homem passou a ser visto como um ser de uma única “dimensão”.

Nesse sentido uma história do espaço torna-se também uma investigação de nossas concepções cambiantes de humanidade. [...] para os materialistas modernos, que vêem o universo puramente como uma esfera física, os seres humanos se tornam quase inexoravelmente seres puramente físicos. [...] Como deixamos de nos ver no centro de um espaço repleto de anjos, impregnado da presença e do propósito divinos, para passar à visão científica moderna de um vazio físico sem sentido? O que estava em jogo nesse caso não era simplesmente a posição da Terra no sistema planetário, mas o papel da humanidade no todo cosmológico. (WERTHEIM, 2001, p. 28)

Diante dessa visão de mundo estritamente fisicalista, é que Wertheim (2001) aponta a relevância do ciberespaço. Afinal, tal afluência massiva do homem ocidental para um espaço

---

<sup>15</sup> Wertheim (2001) apresenta um mapa da realidade segundo a visão medieval a partir dos textos de teólogos, mas dando grande ênfase à descrição de Dante na *Divina Comédia*. No espaço medieval, o Inferno estava no centro da Terra, mas o além do físico era ocupado pelo espaço celeste, imaterial.

imaterial representaria uma reação ao reducionismo da concepção fisicalista. Uma reação à incapacidade da ciência moderna de abarcar o imaterial e ao esforço em excluí-lo radicalmente da concepção do real. A autora aponta aspectos primordiais comuns à Idade Média e à Era Digital no que se refere ao dualismo.

Entre o auge do cristianismo primitivo e sua ideia de céu e o ocidente seduzido pelo ciberespaço, Wertheim (2001) traça um paralelo contextual: em ambos os momentos, a ordem vigente estava desmoronando, incapaz de organizar e manter a estabilidade do mundo. No caso dos cristãos primitivos, foi o momento da queda do Império Romano; quanto ao ciberespaço, o desenvolvimento da tecnologia digital e essa concepção de um outro espaço, imaterial, surgiram no momento de desintegração da “Pax Americana”.

Como os últimos romanos, vivemos num tempo marcado pela iniquidade, a corrupção e a fragmentação. Também nossa sociedade parece ter deixado para trás seu apogeu, não mais se sustentando numa crença firme em si mesma e já não estando segura de seu objetivo. Como parte da resposta pra essa desintegração, americanos de toda parte voltam os olhos para a religião em busca de novas bases para suas vidas. (WERTHEIM, 2001, p. 17).

O ciberespaço não sendo, em si, uma proposta religiosa, mas, visto que surge como um espaço imaterial num contexto fisicalista, pode ser concebido como “[...] um substituto tecnológico para o espaço cristão do Céu.” (WERTHEIM, 2001, p. 14) O paralelo se reforça diante da proposta comum de libertação da alma em relação ao corpo, particularmente quanto a seus limites e fraquezas. O corpo físico aparece no discurso dos pensadores, cientistas e escritores do ciberespaço como obstáculo e prisão, algo a ser superado, algo do qual se almeja se libertar. Marvin Minsky<sup>16</sup> (*apud* WERTHEIM, 2001, p. 15) refere-se ao “lastro material” como “a maldita mixórdia da matéria orgânica”. Moravec<sup>17</sup> (1988 *apud* WERTHEIM, 2001, p.19) exulta com a possibilidade de um dia o homem conseguir fazer o *download* da mente para os computadores, alcançando assim a imortalidade no domínio digital. Moravec estende essa possibilidade a toda a história da humanidade, que poderia ser recriada e imortalizada digitalmente. William Gibson<sup>18</sup> (1994 *apud* WERTHEIM, 2001, p. 19), no romance de ficção científica *Neuromancer*, no qual cunhou a palavra ciberespaço, reforçou a “exaltação

---

<sup>16</sup> Marvin Minsky, citado em Avital Ronell, “A disappearance of Community”, in Mary Anne Moser e Douglas MacLeod (orgs.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*. Cambridge, Mass., MIT Press, 1996, p. 121.

<sup>17</sup> MORAVEC, Hans. *Mind children: The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1988. p. 124.

<sup>18</sup> GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1994. p.6.

incorpórea do ciberespaço”. Ideia de transcendência que se repete com Jaron Lanier<sup>19</sup>, pioneiro da realidade virtual.

Há, no mundo ocidental contemporâneo, uma grande ênfase na imagem que reverbera a intensa utilização da imagem religiosa medieval — naquele momento, inclusive, com um forte caráter de doutrinação se repetiu na Europa Industrial, na passagem do século XIX para o XX. Embora a circulação de informação no ciberespaço ainda seja amplamente pela forma escrita, diz Wertheim (2001), a ênfase na imagem está presente nas informações que circulam na rede (fotos, vídeos, gráficos) tanto quanto nas formas de imersão (um exemplo são os avatares dos usuários em jogos, cidades e comunidades virtuais). Os pensadores do ciberespaço apregoam a substituição progressiva do texto pela imagem (particularmente em movimento, sob a forma de sons e imagens).

A tecnologia seria, assim, a forma de entrada nesse outro mundo, que representa um espaço não-existente que tem prometido responder aos anseios do homem ocidental cingido pela concepção fisicalista de sua existência.

A afirmação de que o ciberespaço não é feito de partículas e forças físicas pode ser óbvia, mas é também revolucionária. Por não estar ontologicamente enraizado nesses fenômenos, o ciberespaço não está sujeito às leis da física e portanto não está preso pelas limitações dessas leis. [...] Com o ciberespaço, descobrimos um “lugar” além do hiperespaço.

Não deveríamos subestimar a importância desse desenvolvimento. Os portões eletrônicos do chip de silício tornaram-se, em certo sentido, um portal metafísico, pois nossos modems nos transportam para fora do alcance das equações dos físicos, levando-nos para um domínio inteiramente “outro”. [...] O próprio conceito de “espaço” assume aqui um sentido novo, e ainda muito pouco compreendido, mas certamente fora do alcance dos físicos. (WERTHEIM, 2001, p. 167)

Talvez seja essa definição do ciberespaço como um lugar além do hiperespaço (que afirma o domínio material por excelência) que leve Wertheim (2001) a afirmar que haveria uma ciberutopia. Nessa definição de espaço não existente (entendendo que, no Ocidente, a existência é dada pela materialidade), pode-se estabelecer o paralelo com os conceitos de utopia de More (2000), de Paquot (1999), Rothstein (2003), e os demais pensadores dos projetos e narrativas utópicas. O ciberespaço parece agregar características de narrativa e de projeto utópico — uma vez que está em implantação, mas há ainda uma grande especulação quanto ao que virá a ser o digital; especulação eivada de promessas de um lugar ideal,

---

<sup>19</sup> Citado in DRUCKREY, Timothy. *Revenge of the Nerds: An Interview with Jaron Lanier*. *Afterimage*, maio de 1991.

moldado pelos desejos dos indivíduos, que poderia dar fim, inclusive, ao grande tormento do homem, sua mortalidade.

Como característica própria, as utopias guardam ambiguidades fundamentais — pontuadas principalmente por Rothstein (2003). O ciberespaço nasceu de uma ambiguidade que é a de ser um espaço imaterial que só é possível pelo desenvolvimento tecnológico da ciência e da sociedade fisicalista. Na teoria da complexidade, segundo Wertheim (2001), os fenômenos que ultrapassam as partes que o compõem são chamados de *fenômenos emergentes*, entre os quais a autora inclui o ciberespaço. Assim é que esse novo espaço depende de seus componentes físicos para existir, mas as partes do *hardware*, e mesmo dos *softwares*, não dão conta da totalidade do que seja o espaço cibernético.

O corpo talvez seja o grande nó. A concepção de um ser humano dual é recuperada na medida em que o corpo físico, em contato com o *hardware*, não acessa diretamente o ciberespaço, mas a mente do usuário (parte fundamental do seu ser) é que circula nesse espaço não existente. A questão complexifica-se com a constatação de Wertheim (2001) de que o usuário, ao menos até o momento, não pode ter uma experiência puramente imaterial, mas necessita dos seus sentidos físicos para acessar essa outra dimensão da sua realidade — o que permite a conclusão de que, se o corpo é um empecilho, é também a entrada para esse outro mundo. Assim, o ser do homem altera-se na mesma medida em que se reintroduz a concepção de que o espaço físico não ocupa toda a existência, havendo, sim, um espaço, e importante, para o imaterial — a realidade recupera seu caráter dual, as *res extensa* e *res cogitans* de Descartes, o material e o espiritual medieval. Wertheim (2001) defende que, não sendo o espaço físico ao qual o homem ocidental se acostumou a pensar como a totalidade, o ciberespaço é, sim, real, fazendo parte do domínio imaterial da realidade.

Num sentido profundo, o ciberespaço é um outro lugar. Solta na Internet, minha “posição” não pode mais ser fixada no espaço puramente físico. O “lugar” exato onde estou quando entro no ciberespaço é uma questão ainda em aberto, mas claramente minha posição não pode ser expressa em termos de uma localização matemática num espaço euclidiano ou relativístico – nem com qualquer número de extensões do hiperespaço! Como os medievais, nós, no tecnologicamente carregado Ocidente, na véspera do século XXI, nos confrontamos cada vez mais com uma realidade bifásica. (WERTHEIM, 2001, p. 168)<sup>20</sup>

Esse novo espaço sem realidade física funda-se na linguagem. Wertheim (2001) reafirma a importância da linguagem para concepções de espaços em construção. No caso do

---

<sup>20</sup> Originalmente o livro de Wertheim foi publicado no final dos anos 1990.

ciberespaço, mais que a construção discursiva de um mundo, as condições para sua existência estão condicionadas à linguagem computacional. São a Lógica e a Linguística que efetivamente constroem o ciberespaço — Wertheim (2001) chama de “poder de fabricação de mundos”, um processo registrado desde as lendas e mitos aborígenes. A autora conta que as canções entoadas pelos aborígenes australianos organizam o próprio espaço físico; no deserto australiano, quase sem marcas distintivas, a canção dá sentido ao mundo “vazio”.

A autora conclui: “[...] portanto, em sua própria ontologia, o ciberespaço serve como uma metáfora de processos centrais para a criação de comunidades humanas.” (WERTHEIM, 2001, p. 220-221). Porque a linguagem, além de criar um novo espaço, deve ser compartilhada por uma comunidade, que então estabelece a realidade desse mesmo espaço, isto é, acata-o como real. Além de creditar importância à construção discursiva para o estudo do ciberespaço, a concepção de linguagem compartilhada traz à tona outra ambiguidade desse novo espaço: o usuário é estimulado a se individualizar, mas dentro de uma “coletividade digital”. Na avaliação de Wertheim (2001), a maior qualidade do ciberespaço é esse sentido de coletividade, de comunidade global — ainda que haja problemas e seu potencial não esteja inteiramente desenvolvido.

Deve-se frisar, nesse ponto, que as esferas de individualidade, relacionalidade, mundaneidade e temporalidade, que Adalberto Dias de Carvalho<sup>1</sup> (citado por OLIVEIRA, R., 1998, p. 14) propõe para as utopias, perpassam também o ciberespaço. Entretanto, são necessárias novas bases uma vez que a ciberutopia resulta de dois conceitos que se relacionam, mas cambiam ao longo da história do Ocidente. Os conceitos de espaço e utopia respondem ao momento em que são produzidos de uma forma retroalimentada, isto é, ao mesmo tempo em que refletem o pensamento e o mundo atual, também o constroem.

A coletividade não se funda mais, como nas utopias anteriores, na renúncia da individualidade em favor do bem comum. A princípio, estaria afastada a ameaça do totalitarismo. Mas o indivíduo que, potencialmente, poderá modelar o mundo imaterial à sua volta está condicionado à relacionalidade e às normas de conduta da comunidade virtual a que pertence.

Pode-se perceber, até aqui, que a ciberutopia atenderia a duas das três características constitutivas das utopias apontadas anteriormente: o deslocamento (um outro lugar que não é o do dia a dia físico do homem), a proposição de um ideal (um mundo que se modela às necessidades e anseios do homem, portanto perfeito) e a intangibilidade (a impossibilidade de

um efetivo deslocamento). A intangibilidade desse outro lugar ideal é a última barreira que o digital parece ser capaz de eliminar; com as promessas de superação do corpo físico e a recriação do homem na forma digital, seja como avatar (mantendo a aparência e corporeidade humana, mas virtual) ou como uma forma outra de organização da individualidade (inteligência artificial). Deve-se notar que só é possível conceber essa migração não física, que, porém, seja entendida como um deslocamento do ser, com a recuperação da concepção de que também o imaterial é real. Isto é, o digital permitiria a realização da utopia — algo realmente inédito nessa história dos projetos de um lugar não existente ideal.

A utopia digital seria alcançada no aqui e agora, não se projetando no futuro, embora o futuro ainda esteja muito presente no discurso dos apologistas do ciberespaço, pois apontam que não se começou ainda sequer a arranhar o seu potencial. Apesar de a ênfase estar na migração, o ciberespaço, já na forma atual, concilia os domínios material e imaterial, visto que o usuário habita ambos os mundos — o que confere ao ser humano um caráter diferenciado de ubiquidade. Não seria novo, porque, concordando com Wertheim (2001), a capacidade do homem de se projetar virtualmente é anterior às tecnologias digitais. A autora enfatiza, por exemplo, que assim como parte de si efetivamente navega na rede, também uma parte do ser vai através de cartas, conversas ao telefone e se projeta, por exemplo, nos mundos criados literariamente. A simulação de que o corpo efetivamente migrou é que estabelece uma novidade, por enquanto mais potencial que efetiva.

Entretanto, para se chegar a essa utopia digital, que promete a migração para um mundo construído e controlado individualmente, que, no entanto, permite relacionalidade (ainda que virtual), o homem teve de percorrer um caminho de mudança de sua percepção de tempo e espaço, de representação de si mesmo e seu corpo através das artes, de discurso de construção de novas sociedades e de projeção de si mesmo. Modificações que tiveram seu momento crucial na modernidade técnica, particularmente na passagem do século XIX para o XX.

A partir desse referencial, o cinema pode ser lido como um texto da proposição do ser e estar no mundo. Como a perspectiva no Renascimento prefigurou a concepção fisicalista do mundo, propõe-se aqui que o cinema prefigure o ciberespaço. É através da construção de uma linguagem de fragmentos indiciais da realidade que o homem foi sendo acostumado a habitar, ainda que temporariamente, um outro mundo, imaterial, mas construído a partir de evidências visuais e sonoras percebidas como registro do real. O cinema antecipa a retomada da

concepção de uma existência não física, isto é, de que o domínio imaterial representa um aspecto fundamental da realidade, tanto quanto o físico.

Os limites do corpo foram quebrados na virtualidade do cinema diante da dissociação entre corpo e mente; à imobilidade do corpo físico do espectador diante da tela relaciona-se uma ação ilimitada de sua mente. Esse exercício da mente faz com que o espectador assuma diferentes pontos de vista, alguns até inacessíveis ao olho humano, e trafegue livremente no tempo e no espaço, de modo a tornar-se um ser carregado das qualidades divinas da ubiquidade e da imortalidade. A capacidade de evocar a realidade do espectador através do verossímil na tela e de projeção do homem no universo diegético antecipa a reinserção de um mundo imaterial na vivência do homem ocidental.

### 3 O TEMPO E O LUGAR DO CINEMA NA MODERNIDADE

A modernidade, na passagem do século XIX para o século XX, foi marcada pelas transformações que as inovações tecnológicas das décadas anteriores trouxeram. Entre essas inovações, destacam-se aquelas que se configuraram como bem mais que um avanço científico-tecnológico, mas ganharam a sociedade, transformando-a, bem como aos hábitos e psicologia da população. Em grande parte, são tecnologias de circulação (de pessoas ou de informação): telégrafo, telefone, estrada de ferro, automóvel, fotografia e cinema.

O cinema projetou-se como personificação do século que se iniciava ao sintetizar essas inovações e suas implicações. A experiência do homem do fim de século frente à aceleração do ritmo de vida, à dispersão da atenção, à desvinculação da antiga relação espaço e tempo, à fragmentação da experiência e da própria imagem, estes, que são aspectos marcantes daquela vida moderna, prepararam o homem para o cinema. E, mais que isso, o cinema constituiu-se de fragmentos de espaço e tempo organizados, proporcionando a esse homem mais sentido e estabilidade que a própria existência.

Desse momento em diante, a percepção do homem em relação ao mundo e a si mesmo passa pela tecnologia, que, mais que se imiscuir no cotidiano, configura-o. Por isso, Brüseke (2002) propõe que a tal modernidade se denomine *técnica*.

Mais importante que delimitar um período histórico, a *modernidade técnica* indica todo um projeto europeu a partir da Revolução Industrial (meados do século XVIII) de avanço ou progresso social via desenvolvimento técnico. Seria, entretanto, uma técnica moderna, contingente, que se diferencia da técnica de caráter finalístico e a substitui. “A técnica sempre foi um meio usado pelo homem para alcançar determinados fins. [...] Fora de um processo manipulatório, seja qual for a sua natureza, um instrumento de trabalho técnico é simplesmente ininteligível.” (BRÜSEKE, 2002, p. 138). Em contraposição, na modernidade técnica, surgiram meios que existem *a priori* em relação a seus fins. Um marco dessa modificação foi o recurso do vapor como força mecânica. A máquina a vapor teve diversas finalidades, dependendo da necessidade (pôde ser impulso para mover uma diversidade de objetos e veículos). Brüseke afirma que a técnica moderna é por isso um meio aberto. O computador seria o mais bem-acabado exemplo contemporâneo (a polivalência do

computador representa uma diversidade de atividades e funções disponibilizadas ao usuário antes mesmo que se tenha uma finalidade para cada uma delas).

Brüseke explica que o que faz a técnica moderna contingente contribui para sua fragilidade, pois substitui a racionalidade dos fins, por uma racionalidade também contingente. “Sem direção e limites, a modernidade técnica desenvolve-se racionalmente [na forma contingente], sem que haja uma proteção contra oscilações irracionais que castigam cada vez mais seu percurso.” (BRÜSEKE, 2002, p. 141). Essa contingência tanto leva à conclusão de que seu desenvolvimento, inevitável, culminaria na destruição da humanidade, quanto à interpretação de que há caminhos não trilhados que poderiam salvar o mundo do destino trágico. Além disso, Brüseke propõe o desocultamento como algo próprio da técnica moderna, algo definidor da relação do homem com o mundo.

Definir a técnica como uma maneira de desocultamento significa entender a essência da técnica como a verdade do relacionamento do homem com o mundo. A técnica não é mais algo exterior e exclusivamente instrumental, mas a maneira pela qual o homem se apropria e aproxima-se da natureza. (BRÜSEKE, 2002, p. 140)

O entendimento da função da técnica moderna como algo que auxilia o homem no conhecimento daquilo que não lhe seria acessível de outra forma sustenta as afirmações dos estudiosos do modernismo em relação à centralidade das inovações científicas e tecnológicas na mudança generalizada observada no período definido.<sup>21</sup>

Charney e Schwartz (2001) delimitaram o estudo da modernidade à sociedade urbana europeia na passagem do século XIX para o século XX. Propõem, ainda, que, para se pensar nas relações entre moderno e pós-moderno, deve-se retomar o que foram as transformações sociais, políticas e culturais desse período. Para tal, afirmam que o cinema seria “[...] como um denominador comum unindo os séculos XIX, XX e XXI (potencialmente), a um só tempo um repositório estranho e familiar de tempos passados e um oráculo presciente do porvir.”

---

<sup>21</sup> Brüseke discute também o que chama de tríade modernizante, que são os modelos político-ideológicos predominantes na Modernidade, cada qual com sua noção de progresso e apropriação da tecnologia: o nacional-socialismo (modelo alemão), o comunismo (modelo russo) e a democracia ocidental (modelo americano). Daí Brüseke (2002, p.141) discute os surtos irracionais da modernidade técnica, ressaltando que “A vontade da potência nazista, vinculada ao projeto técnico moderno é um aviso. A modernidade revela exatamente no excesso o seu potencial. [...] As grandes catástrofes do século XX, o século mais sangrento na história da humanidade, estão intimamente ligadas tanto com a sobrevalorização das forças do bem como das forças originárias. A primeira e a segunda guerra mundiais tiraram toda a sua força da modernidade técnica das sociedades contemporâneas, e sua mobilização totalitária ganhou força tanto de ideais nobres como de necessidades arcaicas.”

Esta vinculação da modernidade técnica com os grandes projetos políticos utópicos do século XX relaciona-se com o cinema como instrumento de politização ou doutrinação das massas. Restabelece-se também a tendência totalitária do discurso utópico.

(CHARNEY, SCHWARTZ, 2001, p. 32). Neste papel, o cinema sintetizaria e potencializaria as características do modernismo do período, ao mesmo tempo em que sua invenção só foi possível por existirem condições adequadas para tal tecnologia tanto no que se refere ao seu desenvolvimento técnico quanto na constituição de seu discurso específico e de um público capaz de “lê-lo”.

### **3.1 Condições modernas para o nascimento do cinema**

Leo Charney e Vanessa Schwartz (2001) apresentam seis traços definidores do moderno, que são também as condições que tornaram inevitável o cinema. São eles: o surgimento de uma cultura urbana metropolitana; o corpo tornando-se local de visão, atenção e estimulação; uma subordinação da resposta individual à coletividade (entendida já como público massificado); o crescimento de uma obsessão com a fixação e representação de momentos, frente ao tumulto de distrações e sensações; uma indistinção cada vez maior entre a representação e a realidade; e, em decorrência disto, o surgimento de novas formas de diversão produzidas por uma cultura comercial e com anseios consumistas.

“De fato, estes ensaios [que compõem o livro organizado por eles] irão apresentar a idéia de que a modernidade pode ser melhor compreendida como inerentemente cinematográfica.” (CHARNEY; SCHWARTZ, 2001, p. 20). Os autores abrem a possibilidade de se pensar o cinema como texto sobre o mundo ao afirmarem que a reflexão sobre o surgimento do cinema seria bastante enriquecedora para os estudos da vida moderna.<sup>22</sup> O estudo da gênese do cinema estaria vinculado à “genealogia da inteligibilidade” moderna, isto é, ao modo de apreensão do mundo que se constrói na modernidade (COHEN, 2001, p.315).

Assim é que os traços da modernidade estão gravados em seus modos de circulação de pessoas, máquinas, produtos e informação registrados em cartazes, livros, filmes, jornais, revistas, museus, feiras tecnológicas.

---

<sup>22</sup> Na introdução de *O cinema e a invenção da vida moderna*, Charney e Schwartz (2001) fazem uma síntese do que originou a proposta do livro, mas principalmente do que se pode concluir ao final da leitura de ensaios com objetos diversos de análise. São ensaios de autores das áreas de Estudos Culturais, Cinema, Literatura, História da Arte e História da Cultura que abordam alguma particularidade da modernidade (principalmente produtos e atividades) e a examinam quanto à sua contribuição para a construção da vida moderna – alguns fazem um paralelo explícito com o cinema, outros deixam as pontas soltas para serem atualizadas pelo leitor do livro.

No final do século XIX e início do século XX, a vida na metrópole moderna já era feita de excesso de estímulos e da efemeridade deles, característica que pode ser comprovada pela proliferação de cartazes publicitários (anúncios os mais diversos: produtos, espetáculos, serviços).

O espaço urbano foi reconfigurado segundo um espírito de urbanização regido pela organização racional do espaço (cujo ícone é a Paris de Napoleão III e Haussman) e pela expansão do bonde e do automóvel, inovações tecnológicas que acabaram por dominar a paisagem das cidades.

Aliado a isso, a população urbana cresceu muito rapidamente e sem condições de adaptação da cidade para receber tal contingente. Singer (2001, p. 117) afirma que, nos Estados Unidos, a população urbana quadruplicou num intervalo de 40 anos (no período entre 1870 e 1910).

Esses traços levam Singer a propor que a modernidade tem um conceito cognitivo (relacionado à racionalidade instrumental pela qual o mundo é percebido), um conceito socioeconômico (mudanças tecnológicas e sociais) e um neurológico (registro da experiência subjetiva). Segundo esse conceito neurológico é que o autor propõe pensar a modernidade como excesso de estímulo, por sua vez causado pelas mudanças tecnológicas e sociais e explorado pelas formas de circulação da informação e de entretenimento do período.

Essa mudança na experiência de mundo do habitante urbano causou receio e medo. Segundo Singer, até mesmo pensadores como Kracauer e Benjamin impressionaram-se com o que seria um “aumento radical na estimulação nervosa e no risco corporal” (SINGER, 2001, p.117). O caos urbano foi explorado largamente pelos jornais ilustrados em matérias de denúncia e ilustrações sensacionalistas (que enfatizavam o grotesco e apelavam para a impressão de perigo constante), como uma forma de catarse do trauma da vida urbana. Destacam-se nesse caos, particularmente, o assédio comercial, a desorganização do trânsito, os perigos do bonde, do automóvel e demais tecnologias inseridas na vida do habitante da cidade. A vida tornou-se mais complexa muito rapidamente, e o habitante da cidade parece ter se sentido ao mesmo tempo fascinado e atemorizado.

A publicização do que seria do âmbito da esfera privada, que se processara com a ascensão da burguesia e a publicação dos romances burgueses<sup>23</sup>, intensificou-se sobremaneira, particularmente em formas de consumo mais rápido. Marcus Verhagen (2001) analisa os cartazes parisienses do final do século, particularmente as ilustrações do cartazista Jules Chéret e sua *chérette* para divulgação de espetáculos de massa. A figura da dançarina evocava e provocava desejos, oferecendo-se e negando-se ao público, o que gerava reações de repúdio à exposição dessa arte degenerada pelo fato de ser imoral e pouco nobre. Por sua produção em larga escala e forma de exposição indiscriminadamente na paisagem urbana, o cartaz não faz distinção de classe, dirigindo-se a todos igualmente, como público consumidor, massa. Verhagen (2001) acredita que essa exposição do imoral e o direcionamento para o público massificado representam o poder revolucionário do cartaz e demais formas de publicização do privado.

O cartaz é uma das formas icônicas da modernidade, pois se proliferou com o assédio comercial, mas particularmente com as formas de entretenimento e comunicação de massa. Estava relacionado diretamente à indústria do entretenimento e era tão efêmero quanto as atrações que anunciava. Sua forma de comunicação direta e visual, sua reprodutibilidade técnica, sua visibilidade inserida na paisagem urbana fizeram com que tivesse também sua forma revolucionária (tanto em termos de proposta visual nova no ambiente burguês, quanto de sua forma política de esquerda nas revoluções do século XX).

Em contraposição ao despudor do cartaz, os catálogos de venda por correspondência da Sears nos Estados Unidos tentavam preservar a mulher da publicização, através da fragmentação do corpo feminino. Alexandra Keller (2001) discute como as ilustrações para venda de produtos femininos adotavam a justaposição de imagens a fim de manter o decoro. O busto firmemente preso pelo espartilho e coberto pelo produto à venda, a camisa, era encimado por uma cabeça fotografada recortada e composta no topo da gola alta e fechada. O corpo apresentava-se fragmentado de acordo com o produto à venda, no caso, terminando na cintura, logo onde acaba a camisa. Além disso, essas mulheres estavam agrupadas na página, nunca sozinhas, como as páginas de produtos para crianças — enquanto os homens (adultos ou jovens) eram apresentados de corpo inteiro e isoladamente. O espaço público do consumo invadiu a privacidade do lar nas regiões mais remotas (no caso, o interior dos Estados Unidos); ao passo

---

<sup>23</sup> Cf. HABERMAS, Jürgen. *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. Tradução de Flávio René Kothe. 2. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003. 397 p. (Biblioteca tempo universitário. Série estudos alemães ; v.76)

que nas grandes cidades, as mulheres, cuja circulação era rigidamente observada, ganhavam cada vez mais o espaço público não apenas por conta do aumento do consumo, mas também por uma crescente atividade política e social fora do lar. Keller, entretanto, frisa que essa forma de representação da mulher nos catálogos de vendas à distância só teve uma modificação significativa, na década de 1920, justamente com as estrelas de Hollywood Gloria Swanson, Clara Bow e Joan Crawford posando para artigos inspirados em seus papéis no cinema ou para artigos feitos sob encomenda para si.

Essas condições da vida moderna, associando-se aos meios de transporte e comunicação à distância, apontam para as novas relações de tempo e espaço a que o homem teve de se adaptar na passagem de século. “O casal fetiche da filosofia grega — espaço e tempo — divorciou-se, por pressão das tecnologias de ponta e suas possibilidades para o homem.” (PAQUOT, 1999, p. 92)

O estabelecimento de fusos horários para os Estados Unidos atendeu a uma exigência das companhias ferroviárias e impôs à população a padronização do tempo, alterando a própria percepção do passar do dia, sentida pelo deslocamento do Sol. Um novo ritmo de vida foi imposto pela necessidade de usar a nova tecnologia conforme os padrões estabelecidos por ela. Retomando Brüseke (2002), percebe-se, nesse exemplo, a tecnologia contingente transformando a relação do homem com o mundo.

O trem de ferro desvinculou o tempo do espaço na medida em que a distância a ser percorrida não sofreu alteração, mas houve um encurtamento no tempo gasto no deslocamento. Charney e Schwartz (2001) estabelecem uma analogia entre a experiência de olhar pela janela do trem com o olhar a tela do cinema pelo espectador. Seja no cinema seja no trem, houve uma fragmentação da percepção pela moldura e pela rapidez com que imagens aparecem e são substituídas frente ao espectador estático. Dentro das cidades, o automóvel e o bonde ilustram essa experiência do deslocamento em curto intervalo de tempo — o que no espaço da cidade contribuiu para o frenesi da vida urbana moderna.

O telégrafo, por sua vez, permitiu uma aproximação espacial virtual (dado que a distância efetivamente não se encurtou), promovendo a comunicação sem o deslocamento espacial com uma passagem temporal praticamente inexistente entre a emissão da mensagem e sua recepção. Além disso, com a invenção do telefone, a presença virtual dos comunicantes se

tornou mais forte: sem que se efetive no deslocamento espacial, o contato acontece num lapso de tempo, isto é, percebido como um transcorrer inexistente, em tempo real.

Os museus de artefatos e espécimes exóticos proporcionavam a experiência do novo sem o deslocamento até o local de sua origem. Experiência similar à do catálogo de vendas à distância, divergentes quanto ao tipo de consumo (em um, consumo de produtos, em outro, de ideias).

Diante desse atordoante mundo novo é que surgiu a figura do *flâneur* e a atividade de *flânerie* (o vagar pela cidade, sem propósito, sem destino, deixando-se impressionar pelas imagens e sons das ruas). Segundo Jonathan Crary (2001), a lógica da rapidez é própria do capitalismo, é natural no mundo moderno que a atenção não se fixe por muito tempo, seja no que for. E a cidade moderna e suas manifestações parecem geradas dentro desta concepção, da prática do efêmero. A atenção tornou-se, assim, um problema do homem moderno, cuja percepção foi colocada em dúvida. Se, para o pensamento clássico, a percepção dava-se por um processo passivo de resposta aos estímulos externos, no final do século XIX, a percepção se tornou um processo dinâmico e ativo de construção do mundo ao redor, conclui Crary. Dessa forma, observa-se a centralidade do sujeito moderno na construção subjetiva do mundo através de um trabalho de síntese dos estímulos percebidos, portanto, lidando com fragmentos. Em seu auxílio, o homem moderno criou formas próprias de narrativa.

O cotidiano tornou-se tema privilegiado das narrativas modernas anteriores ao cinema e contemporâneas ao seu nascimento — característica, aliás, partilhada com o cinema dos primórdios<sup>24</sup>. Essas narrativas cumprem uma função primordial de ordenar e dar sentido aos fragmentos da representação do cotidiano, canalizando a atenção oscilante.

Margareth Cohen (2001) caracteriza e aponta estratégias da literatura panorâmica, gênero que partilharia com o cinema, desde Thomas Edison e dos irmãos Lumière, o fascínio pela representação do cotidiano. O cotidiano tornara-se foco de interesse em meados do século XIX, na França da Monarquia de Julho (1830-1848), configurando-se como objeto próprio da investigação científica e, particularmente relevante aqui, tornando-se objeto de representação. Nesse contexto, surgiu o gênero chamado de *literatura panorâmica*. São livros que retratavam situações da vida cotidiana, muitas vezes ilustradas (litogravuras). Eram textos sobre o

---

<sup>24</sup> Cohen (2001, p. 316) explica: “O teor da relação do cinema com o cotidiano torna-se tanto mais complexa (*sic*) quanto maiores forem suas ambições estéticas.”

presente da sociedade, produzidos em grande quantidade, mas com um caráter elitista por conta de seu custo maior em relação às “fisiologias de baixo custo”. Essas fisiologias eram panfletos ou comentários de custo menor, que pretendiam, porém, abordar o mesmo assunto que a literatura panorâmica: “tipos sociais, instituições e costumes contemporâneos” (COHEN, 2001, p. 318-319).

Além do foco no cotidiano, pode-se observar que a literatura panorâmica, como caracterizada por Cohen, apresenta estratégias discursivas e narrativas similares ao cinema, não apenas o cinema nascente, mas talvez principalmente o cinema como se constituiu na primeira década do século XX, quando se estabeleceu plenamente a narrativa clássica.

Esses livros apresentavam descrições diversas, que, justapostas, compunham metafórica e literalmente um panorama da experiência cotidiana. Metaforicamente, porque buscavam recortar no cotidiano o que pudesse ser rerepresentado no texto escrito e que desse ao leitor a sensação de conhecimento da “realidade”. Literalmente, porque foi adotado o recurso do detalhamento das informações, a partir de descrições minuciosas de espaços, instituições e tipos. Por conta disso, esses panoramas produziriam no leitor o “efeito do real” (BARTHES citado por COHEN, 2001, p. 321). A descrição do espaço urbano, como um dos personagens principais desse gênero literário, era verificável pelo leitor nas ruas da cidade retratada. É um texto que mantém clara referencialidade.

Narrativamente, eram textos de diversos autores, portanto com abordagens e pontos de vista diversos, organizados em um único volume. Deve-se entender organismo como a unidade construída pelos fragmentos diferenciados, mas em interação, “elemento fundamental da corporeidade moderna” (PRADO FILHO; TRISOTTO, 2008, p.117). Essas “micronarrativas fragmentadas” (COHEN, 2001, p. 322) não possuíam continuidade evidente, remetendo-se explicitamente às enciclopédicas, mas forjavam a unidade pela concentração em torno de um tema.

A diversidade de autores e pontos de vista implicava hibridação e variedade de gêneros narrativos (retratos morais, impressões de *flânerie*, poemas e outros mais). Esse texto fundamentava-se também na não filtragem e no não estabelecimento de uma objetividade na composição do panorama. Assim como as demais formas fragmentadas e fragmentárias de representação do real, os textos panorâmicos exigiam certa alfabetização ou treinamento do leitor, pois era ele quem compunha o quadro geral a partir das impressões recortadas do

contexto, associadas a diferentes pontos de vista sobre o mesmo fenômeno ou sobre outros fenômenos. Em última instância, o leitor precisava dar sentido à diversidade de olhares que lhe era oferecida.

No entanto, esse cotidiano não era apenas reapresentado, era também potencializado, algumas vezes pelo estranhamento, outras apenas pelo desocultamento. Cohen (2001) demonstra essa transformação discursiva do atual através dos livros de ilustração em que se têm cenas cotidianas em salas privadas, por exemplo, reconhecíveis pelos signos mais cotidianos (um piano e a pianista à sua frente em posição, devidamente vestida na moda da época), mas com um elemento desconcertante: cabeças de animais (no caso, de uma cadela).

O texto panorâmico tinha padronizado uma estrutura narrativa visual pela qual a ilustração inicial era do tipo social em questão, apresentado de corpo inteiro. O recorte visual — os planos — variava daí em diante, estabelecendo, como num filme, a dimensão e o foco de interesse a cada momento. Observa-se, assim, uma espécie de decupagem e articulação visuais. Cohen (2001) afirma que havia uma unidade nesse tipo de livro forjada pelas ilustrações, pois, se havia uma diversidade de autores para os textos, as ilustrações de cada livro eram feitas por um único artista.

Apesar disso, poucos eram os artistas que conseguiam a publicização de seu nome. Prevaleceu, já a partir da técnica da litografia, a “anonimização da imagem” (COHEN, 2001, p. 339). Para o cinema, esse conceito se tornou mais central, pois é ainda maior o apagamento da personalidade de quem produz a imagem. Nos primórdios, o cinema beneficiou-se inclusive dessa crença de maior objetividade da câmera. Embora se saiba que, na criação da imagem, há claramente a impressão de quem a produziu, de fato, em sua reprodução, observa-se uma capacidade de produção de uma imagem muitas vezes dita “democrática” — a mesma imagem se apresenta para todos, espectadores das mais diversas classes, sem distinção.

Para estreitar as similaridades com os textos panorâmicos, deve-se lembrar que o cinema dos primórdios não apenas se voltou para o registro (e algumas vezes para a ficcionalização do cotidiano), como também os primeiros estúdios produziam filmes para uma massa anônima e empregavam cinegrafistas, muitos dos quais também ficaram anônimos. A questão não se restringe à não assinatura (créditos) nos filmes, estende-se ao fato de que as imagens dificilmente são diferenciáveis quanto ao seu criador.

O recorte de aspectos do cotidiano em atrações autônomas e a representação dos tipos nas ilustrações com enquadramentos que recortam a figura humana levam à percepção da fragmentação alcançando o corpo do indivíduo moderno. O que ganhou articulação no cinema, a decupagem, se processou anteriormente também na fotografia. Tom Gunning (2001) analisa essa dessacralização da integridade do corpo através das fotografias de uso policial e da reapresentação nos filmes dos primórdios de tais práticas imagéticas de identificação de criminosos.

No final do século XIX, a imagem fotográfica foi indexada e sistematizada para adquirir funcionalidade policial; eram montadas coleções de fotos de criminosos a fim de fazer circular a imagem do indivíduo procurado. Logo de início, já se percebe a introdução de um modo de atenção ao corpo que desassocia sua presença de sua identificação. O rosto fotografado frontalmente e de perfil, no entanto, não atendia às necessidades de circulação rápida da informação. Então, chegou-se a um desmembramento do corpo para identificação. Foram então montados catálogos de partes do corpo (orelhas, olhos, bocas, narizes), e a identificação fazia-se então a partir do reconhecimento e da montagem das partes. O processo implicou na necessidade de se aprender a ler a imagem, pois a síntese se fazia pela articulação das imagens de fragmentos do rosto. O autor dessa sistematização, Bertillon (citado por GUNNING, 2001), destacava a iconicidade e a capacidade de indicição da fotografia de uso policial.

Gunning pondera também sobre o poder opressivo da câmera. Há relatos da relutância dos criminosos em se deixar fotografar, para não terem sua imagem divulgada, mas, mais que isso, a fotografia registra o que o sujeito quer e o que não quer revelar, torna o corpo vulnerável ao registro e à classificação, a imagem do homem se torna apreensível e transportável à sua revelia.

Meneses (1999) afirma que a historiografia atual trata o século XIX como o momento em que “[...] a civilização [foi] transformada em máquina de ver e de fazer ver” e que, neste contexto, “As exposições universais são momentos condensados, dramaticamente sintéticos, desse fenômeno” (MENESES, 1999, p. 10). A construção sociocultural encarnada nessas exposições baseia-se na instituição do observador e na historicidade de sua observação, na magnitude do espetáculo de massa e na coincidência entre visão e conhecimento. Meneses apresenta, assim, as bases da pesquisa de Heloísa Barbuy (1999) sobre a Exposição Universal de 1889 em Paris. A pesquisadora propôs-se a estudar as exposições universais, e

particularmente a de 1889, como materialização, predominantemente visual, do modelo de mundo europeu. No material de divulgação, nas plantas e projetos e na museologia das exposições estaria registrado o pensamento europeu do final do século XIX (a ideia de superioridade daquela civilização e sua missão de instrução das massas).

Entendemos as exposições como modelos de mundo materialmente construídos e visualmente apreensíveis. Trata-se de um veículo para instruir (ou industrializar) as massas sobre os novos padrões da sociedade industrial (um dever-ser de ordem social). (BARBUY, 1999, p. 17).

A partir da leitura que Barbuy propõe a respeito das exposições universais, pode-se percebê-las como um discurso sobre esse momento da modernidade técnica; as exposições apresentavam as inovações tecnológicas, expunham o passado “primitivo” do homem e as exóticas sociedades não-europeias numa lógica de progresso civilizatório. Em certo sentido, são uma projeção do que se acreditava que viria a ser a humanidade sob a égide do progresso tecnológico e guiada pela Europa. Barbuy (1999), nessa perspectiva, analisa que o passado e o mundo não-europeu cumprem a função de marcar o estado inicial precário a partir do qual o homem europeu evoluiu (em grande parte, devido às tecnologias modernas). As exposições eram, explicitamente, “representações ideológicas do mundo”, estratégias de convencimento quanto à vida moderna.

[...] aquilo que se vendia, primordialmente, era a idéia da sociedade industrial, do progresso material como caminho de felicidade, no qual todos se deveriam congregar, em harmonia universal; o sonho hegemônico, enfim, da classe burguesa. O que se vendia era – sim – um gênero de vida, uma construção política e ideológica, e visões de uma sociedade futura idealizada. (BARBUY, 1999, p. 40)

Pode-se perceber o caráter utópico de tais exposições frente a essa interpretação do seu sentido de projeção do futuro idealizado, do seu objetivo último de felicidade geral e de hegemonia de pensamento (estando aí subentendido também o perigo do totalitarismo). Barbuy (1999), de fato, explicita o utopismo quando afirma que as exposições do século XIX surgiram da “mentalidade cientificista” e do pensamento do conde de Saint-Simon (um dos mais notórios messias das utopias).

As exposições são ícones também do auge da concepção fiscalista da realidade. “[...] no contexto positivista do século XIX, o conjunto de atividades, realizações concretas e progressos palpáveis é que se entende como o próprio mundo — ou ao menos aquele que se deseja e prega.” (BARBUY, 1999, p. 49) A pretensão das exposições era de dar conta de representar a humanidade, mas faziam isso através das realizações materiais do homem

apresentadas ao olhar do visitante; são uma celebração do homem dono do próprio destino, sujeito da história e em controle da natureza.

Os princípios organizadores do espaço das exposições eram legitimidade e didatismo. Há um discurso quanto a serem representativas do todo, do universal, daí decorrendo seu caráter enciclopédico e sua unidade espacial. Barbuy conclui que as exposições “[...] opera[m] uma redução e uma ‘modelização’ do mundo” (BARBUY, 1999, p.43). Queria-se fazer o público crer que, naquele único espaço, o mundo estava sendo-lhe apresentado em sua totalidade. Conclui-se dessa análise de Barbuy que, como o cinema e outras formas narrativas modernas, as exposições construíam um discurso a partir dos fragmentados registros visuais e objetos do real, organizados no espaço da exposição de forma a tornar legível a concepção europeia (burguesa) de mundo. A partir do atual, era apresentada uma projeção futura do mundo potencialmente construído pelo engenho técnico e a evolução tecnológica. Constitui-se, assim, um discurso convincente, visto que materializado, tornado real, palpável, apresentado aos olhos (evidência última de existência).

Mais que servir de contexto para o surgimento do cinema, essas práticas modernas interferiram na percepção do corpo do homem moderno, ao mesmo tempo em que representam a experiência fragmentada. O cinema, desde seu início, ajuda a constituí-la, pois auxilia o espectador a adaptar-se à existência moderna. A fragmentação organizada da narrativa cinematográfica torna-se estabilizante do caos do mundo. O fato de a imagem cinematográfica manter a referencialidade com o objeto facilita o processo de desprender a realidade da representação (COHEN, 2001) — que é o que permite lendas como a de que o público ficou apavorado diante do trem no filme *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat* (1895) dos Lumière. Esse desprender significaria a percepção da representação como re-representação — não é o real, mas guarda elementos bastantes para seu reconhecimento, é discurso do real. Diante do caos da existência ou da experiência organizada do cinema, o homem moderno tornou-se espectador.

### **3.2 A construção do espectador**

O declínio do observador clássico pontual ou ancorado começou no início do século XIX, cada vez mais deslocado pelo sujeito atento instável [...] Trata-se de um sujeito competente tanto para ser um consumidor quanto um agente na síntese de uma diversidade próspera de “efeitos de realidade”, um sujeito que irá se tornar o objeto de todas as indústrias da imagem e do espetáculo no século XX. (CRARY, 2001, p. 109)

Diante do mundo moderno acelerado, o homem foi sendo colocado cada vez mais num papel ambivalente. Passivo no sentido de que seu corpo não conseguia acompanhar o bombardeio de estimulação, colocou-se então de fora, como observador do que circulava à sua volta (como passante nas ruas da cidade) ou à sua frente (como consumidor das novas formas de diversão da modernidade, entre elas, o cinema). Ao mesmo tempo, seu corpo tornara-se central na percepção do mundo, pois é onde se processa a atribuição de algum sentido à profusão de sensações e experiências que são apreendidas de forma fragmentada, causada pela limitação do próprio corpo em lidar com a complexidade da nova vida moderna. O espaço urbano, dessa forma, já proporcionaria ao homem moderno a experiência de espectador — sujeito colocado fora do processo, mas em quem a significação se completa.

As experiências de ver o mundo passar acelerado pela janela do trem, do automóvel ou do bonde, de consumir sem se deslocar do espaço privado do lar, de apreender o corpo humano mutilado e reorganizado por uma lógica diversa da integridade do corpo são exemplos das diversas modificações no estar e ser no mundo do homem que a modernidade apresentou. A constituição desse homem como habitante da cidade e, ao mesmo tempo, seu espectador, foi reforçada pela narratividade de vários dos novos entretenimentos e lazeres. A ideia de cena (estática ou na sequencialidade) já estava embutida nas ilustrações dos cartazes, nas charges, no texto da literatura panorâmica, no texto jornalístico (principalmente o sensacionalista, mas no jornal de maneira geral, visto que ainda não se instalara o paradigma da objetividade), também nas vitrines das lojas e dos museus. As exposições de produtos de consumo e de objetos de conhecimento se equiparam na criação de cenas cotidianas de caráter privado para exibição pública.

A organização da fragmentação numa unidade de recortes de percepção do mundo ajudou o homem a dar sentido à sua experiência cotidiana, ao mesmo tempo em que reforçou a fragmentação e a aceleração do mundo. A experiência direta do mundo e a experiência diante de sua representação confundiram-se cada vez mais, retroalimentando-se.

A *flânerie* ilustra o charme do homem moderno vagando pela excitante nova vida moderna, mas esse caminhar já era sem rumo e sem sentido. O homem moderno encontrava-se alijado da vivência do mundo pelo excesso paralisante, ao mesmo tempo em que fora posto em seu centro.

Frente a isso, o cinema dos primórdios é como se fosse a experiência da realidade rerepresentada de maneira acelerada e fragmentada como o cotidiano o é, mas de forma organizada. Essa organização deve-se principalmente à sua própria limitação temporal e à concentração em torno de uma temática, circunscrevendo um foco de atenção. Ainda que os primeiros filmes, em maioria, mal esboçassem uma estruturação narrativa, bastava o recortar um acontecimento ou um gesto do caos cotidiano para que este ganhasse relevância e significação. O mundo se tornara um lugar onde tudo era possível, era interessante e exigia ser olhado, mas nada merecia um instante mais prolongado de atenção. Mesmo quando incorporou o corte e a montagem, passando a articular diversos fragmentos imagéticos e pontos de vista, o filme manteve a capacidade de buscar a atenção do espectador — ainda que seja uma atenção bem típica da modernidade, poucos segundos para cada estímulo visual.

Esse cinema, bem como os textos panorâmicos e demais expressões modernas, tinha como tema central a própria modernidade, o fascínio pelo cotidiano. Então não é fortuita a profusão de filmes mostrando máquinas, aglomerações humanas e cenas privadas.

A virtualidade da compra através dos catálogos de venda por correspondência prenunciou a virtualidade do consumo do ingresso cinematográfico — curiosamente, no catálogo da Sears já há indícios de um mercado *home*, pois os filmes de Edison eram vendidos pela loja. Além disso, o cinema constitui o que Keller (2001) chama de *flânerie* invertida: ao invés de o homem-consumidor-espectador vagar frente às cenas nas vitrines, são as imagens que desfilam à sua frente no folhear do catálogo.

O cinema reproduz nas telas a *flânerie*, uma profusão de imagens estimulantes, de maneira amplificada, pois a câmera coloca o espectador em lugares onde este poderia ter dificuldade de ir, além de proporcionar pontos de vista inacessíveis ao indivíduo em sua experiência cotidiana. Entretanto, de fato, não há um vagar, pois o espectador cinematográfico é um *flâneur* invertido. Como diante dos catálogos, são as imagens que vão até ele.

Então, das condições modernas de transformação do indivíduo em espectador, de fragmentação da experiência vivida, de configuração do cotidiano tecnológico, nasceu o cinema. Inicialmente atrelado à representação do cotidiano, o cinema logo aprendeu a articular pontos de vista diversos de forma a rerepresentá-lo e constituiu-se em um lugar não-existente.

## **4 A INSTITUIÇÃO DO CINEMA COMO UM OUTRO LUGAR**

Na produção fílmica dos primeiros anos do cinema, de 1894 a 1914, encontram-se as bases para seu entendimento como uma proposta de um novo espaço, cujo ápice estaria sendo alcançado apenas na atualidade, com a concretização e as promessas do ciberespaço.

O cinema, assim, anteciparia a criação de um novo espaço já pleno da ironia de ser criado pela tecnologia, mas de operar na dualidade do físico e do imaterial. Além disso, a tecnologia possibilita a imagem em movimento, mas não dá conta de explicar esse novo espaço e as relações estabelecidas com o público. Outra ironia que se revela nesse primeiro cinema: usa-se da “imagem do real” para subverter as leis físicas do mundo material da vivência do espectador.

O filme nasce formado por uma materialidade pouco palpável para o espectador, sombra e luz (posteriormente, som); além disso, propõe uma dissociação entre o corpo do espectador (limitado) e sua mente (livre das amarras espaço-temporais da vivência cotidiana). Estes dois aspectos relacionados à materialidade configuram o cinema, desde seus primórdios, como um prenúncio da retomada da concepção da realidade dual no imaginário do indivíduo. As condições para essa recuperação do caráter dual estariam estabelecidas pelas dissociações modernas, provocadas pelo uso de interfaces e assimiladas nas formas de entretenimento. A tecnologia promoveu uma mudança radical nas experiências de espaço e tempo, na passagem do século XIX para o XX, e as consolidou nos espetáculos de massa e nas formas de circulação. O cinema, particularmente, foi fundamental para essa dissociação e para a atribuição de significado aos fragmentos desconectados da realidade, visto que articula um discurso fragmentário que coloca a leitura no centro da interpretação.

### **4.1 Relações primordiais entre tecnologia, visão de mundo e entretenimento**

À véspera da invenção dos aparelhos de captação da imagem em movimento, a fotografia figurou como uma das grandes vedetes da Exposição Universal de 1889 em Paris. Se o objetivo declarado das exposições era tornar públicas as conquistas tecnológicas do homem, “A fotografia, enfim, é cantada como uma das glórias do século das invenções e da ciência aplicada.” (BARBUY, 1999, p.34).

Se, ao fim e ao cabo, o objetivo era a publicização das inovações a fim de se estabelecer uma visão de mundo europeia e industrial, a estratégia adotada foi a da materialização do conceito legitimada pelo argumento científico. Assim é que as seções de cenas do passado do homem eram divulgadas como sendo reproduções baseadas em pesquisas e dados científicos. Barbuy (1999) denomina essa forma de museografia de “*mise em scène* expositiva” e a considera um sistema de popularização visando à massa. O discurso da exposição é de absoluta cientificidade na montagem das cenas, na modelagem, no figurino e na pose dos manequins, criando uma imagem verossímil de um passado tão distante quanto o dos primeiros da espécie humana ou de uma realidade tão distante quanto esse passado, como o eram as colônias europeias. É que também o contemporâneo ganhava verossimilhança, num processo de materialização de conceitos. Os pavilhões das colônias europeias exibiam objetos, produtos e imagens que se propunham a abarcar a totalidade da cultura e da identidade desses lugares e povos. Barbuy (1999) observa que o poder de construção desse conceito definidor do lugar dessas colônias no mundo (de fato, dentro do esquema industrial) era de tal monta que, muitas vezes, formava uma autoimagem. Benedict<sup>25</sup> (1991 *apud* BARBUY, 1999, p. 44) afirma que a imagem estereotípica, criada nas exposições universais pelas nações europeias acerca de suas, então, colônias, cristalizou-se de tal forma que esse estereótipo foi assumido como sua identidade por esses países e grupos étnicos mesmo após a conquista de sua independência política.

Esse exemplo ilustra o que Barbuy (1999) defende quanto à visualidade nas exposições dando concretude (materialidade) aos conceitos de mundo europeus a fim de instruir as massas, processo que se funda na importância que a visão adquiriu para a cognição a partir do século XIX. Segundo Crary<sup>26</sup> (1990 *apud* BARBUY, 1999), nos séculos XVII e XVIII, o sentido da visão já tinha papel na teoria do conhecimento, assim como os demais sentidos e a razão, todos pensados em ação conjunta, nunca isoladamente. O que se observou no século XIX foi uma modificação radical, que definiu daí em diante a supremacia da visão no processo de percepção. A autora afirma que “a modernidade é ocularcêntrica”.

[...] é no século XIX que se opera uma ruptura com o modelo anterior de conhecimento, baseado na observação racional e multissensorial da realidade natural: uma organização de sugestões ópticas e o acoplamento do observador a um

---

<sup>25</sup> BENEDICT, Burt. International exhibitions and national identity. *Anthropology today*, v. 7, n. 3, pp. 5-9, June/1991.

<sup>26</sup> CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer on vision and modernity in the nineteenth century*. Massachusetts / London: October Books, 1990.

aparelho, o estereoscópio, constroem, visualmente, a própria tangibilidade (ou relevo) de um objeto. Inicia-se, assim, um processo em que a percepção passa a ser exclusivamente empírica e visual. (CRARY<sup>26</sup>, 1990 *apud* BARBUY, 1999, p. 50)

Não era simplesmente a ciência e a tecnologia o que se exibia nas exposições universais, mas sua apropriação como entretenimento de massa; um espetáculo que associava a instrução à diversão, adotando, para isso, recursos didáticos visuais. Entretanto, o que se ensinava não era ciência, era muito mais o “milagre técnico”: desvelava-se a ciência e a tecnologia como instrumentos de modificação do mundo. Barbuy (1999) analisa como os espetáculos de luzes e águas nas fontes em torno da Torre Eiffel produziam admiração e assombro nos espectadores da exposição de 1889. A autora acrescenta que eram exibidos esquemas explicativos do mecanismo por trás do espetáculo de águas e luz (bem como de alguns outros processos industriais e de máquinas), demonstrando a tecnologia como instrumento para domar os elementos naturais conforme o desejo do homem. Ao incutirem um caráter tecnológico ao espetáculo, ou, na mesma medida, ao espetacularizarem a tecnologia, os desenhos técnicos do mecanismo das fontes luminosas e outros engenhos não ensinavam, mas mostravam que os “processos técnicos industriais” eram os responsáveis pelos espetáculos que fascinavam o público da exposição. Sua função primordial, conclui Barbuy (1999), era a fixação do poder da indústria sobre a natureza, era incutir a fé na tecnologia, a crença no poder ilimitado da ciência sobre a natureza. A autora frisa a utilização do velho pensamento para o estabelecimento do novo ao analisar as cenas representadas nas fontes. Tinha-se aí um amálgama entre os velhos mitos fundadores da identidade europeia (temática das fontes) e a Europa fundada pela tecnologia transformadora do mundo (espetáculo de luzes e águas). É como se a ciência e a tecnologia fossem os novos dogmas: exigia-se do público que acreditasse no seu poder transformador, mas não que entendesse seus mecanismos. De fato, promovia-se a espetacularização da ciência e da tecnologia a partir de recursos predominantemente visuais, já empregados largamente no cotidiano do europeu.

As exposições universais são manifestações especialmente ricas da “sociedade do espetáculo”, pois funcionam como uma espécie de amálgama de vários outros espetáculos concebidos para a apreensão visual, mistos de museus, teatros, atrações populares e vitrines comerciais. Trata-se de um complexo de elementos de construção de uma realidade forjada (representação), a ser apreendida, visualmente, por um observador que obedece à disciplina própria do espetáculo, tendo de seguir regras determinadas de comportamento para poder participar do que lhe é apresentado. (BARBUY, 1999, p. 50)

As exposições podem ser pensadas como uma síntese do que se propôs como as condições modernas para o surgimento do cinema, acrescidas do aspecto de espetacularização da

tecnologia. O passado, o presente e a projeção do futuro eram apropriados pelas formas modernas de entretenimento, predominantemente visuais.

Em 1889, o cinema estava a poucos anos das experiências bem sucedidas em termos de produção e exploração comercial da imagem em movimento, mas a fotografia já se inseria nesse contexto de cientificidade de caráter positivista, de “coletivização da ilusão”, de explicação totalizante do mundo e do ser humano e de materialização de conceitos que se encontram na Exposição de Paris de 1889.

A seção de Fotografia teve lugar no Palácio de Artes Liberais, e, concomitante à exposição, foi realizado um congresso com o objetivo de discutir as bases científicas da fotografia. Barbuy descreve que, embora houvesse exposição de fotografias amadoras, essa seção enfatizava a “[...] apresentação dos procedimentos e resultados ligados à produção da fotografia científica, seja na astronomia, na fisiologia, no campo judiciário, no militar ou no da topografia” (BARBUY, 1999, p. 33). Para corroborar sua observação, a autora cita que, à época do evento, num periódico não-científico destinado ao grande público, a seção de fotografia da exposição foi comentada na coluna “Ciência na Exposição”. Analisando as atas do congresso, Barbuy identificou a preocupação com a padronização e a sistematização do conhecimento em torno do procedimento fotográfico — preocupação que se alinhava com a organização da exposição na medida em que adotava a classificação dos produtos e procedimentos produzidos pelo homem. Definiu-se, no congresso, a necessidade de padronização da nomenclatura do processo fotográfico, limitando o uso de outras denominações; com isso, estabeleceu-se o uso do termo fotografia, termo legitimado pela etimologia grega que enfatiza o processo de escrita/grafia pela luz/foto. Além disso, foram apresentados estudos físicos das propriedades da luz, foi discutido o direito de propriedade e o aperfeiçoamento de novas técnicas e aparelhos; enfim, o congresso dedicou-se aos aspectos que pudessem comprovar as bases científicas da fotografia e que garantissem, ao mesmo tempo, sua exploração como produto comercial.

No material de divulgação da exposição, ainda predominou a gravura, com pouco espaço para a fotografia. Barbuy (1999) explica que, até os anos 1890, os jornais ainda usavam predominantemente gravuras, não fotografias. Primeiro, porque só a partir dessa década se conseguiu qualidade técnica suficiente de impressão de fotografia em publicações de tiragem elevada. Segundo, porque ainda era grande a discussão quanto à natureza artística ou não da fotografia. Entre defensores e detratores da gravura, ocorreu a resistência à sua substituição

pela fotografia. Num processo que ocorreria também com o cinematógrafo nos primeiros tempos, discutia-se se a fotografia seria uma curiosidade ou se teria uma “utilidade”. Na exposição, a fotografia foi não apenas apresentada, mas também utilizada com um caráter científico. Enquanto a gravura era usada para representar toda sorte de assuntos e áreas, havia uma preferência no que se refere à fotografia (empregada na reprodução de obras de engenharia, arquitetura e urbanismo, além dos “temas etnográficos”). A prevalência do caráter utilitário à ciência, segundo Barbuy (1999), atribuiu à fotografia a função de mostrar mais que encantar. Muitas das gravuras exibidas na exposição e utilizadas no seu material de divulgação eram produzidas a partir de fotografias, demonstrando que a fotografia, ainda que não tivesse garantido o *status* científico-utilitário, era tomada como o registro mais realístico.

Pensamos que no quadro da Exposição de 89, enquanto a gravura se destina, prioritariamente, a registros de conotações mais poéticas, em sua tradição artística, em linha obviamente mais pictórica (pitoresca) do que documental, a fotografia é vista, no contexto em questão, muito mais como um “registro da realidade”. (BARBUY, 1999, p. 37)

A fotografia teria uma função “pedagógico-moralizadora” específica, desde a Exposição Universal de 1855: portadora da realidade registrada, deveria divulgar a tecnologia e a sociedade europeia por todo o mundo (BARBUY, 1999). Nessa proposta, está embutida a ideia de que a fotografia, ainda que seja um recorte visual do todo, seria capaz de captar e carregar aspectos fundamentais da realidade — isso porque a visão estava no centro da percepção, portanto da cognição. Na verdade, a fotografia estaria imbuída do mesmo espírito metonímico da exposição, de apreensão sintética: as amostras coletadas e organizadas em um único espaço formariam o panorama do todo.

O caráter panorâmico e universal da exposição era também materializado de três formas: nos pavilhões de instalações panorâmicas (pavilhões circulares onde era instalada uma tela de 360° que reproduzia uma paisagem a partir de pinturas e, algumas vezes, cenografia, “simulando” a visão de uma pessoa que rodasse em torno de si mesma em tal local), nas vistas panorâmicas (visão aérea a partir de passeios de balão à disposição do público — que poderia também ser reproduzida em gravuras) e nas fotografias panorâmicas (foto realizada com câmeras próprias para o registro de um grande ângulo de visão). As atrações panorâmicas, em suas três modalidades, parecem reverberar a literatura panorâmica que Margaret Cohen (2001) afirma ter se tornado popular, na França, a partir dos anos 1830. O panorama (instalação, foto e vista) remete a um olhar totalizante que busca, segundo Barbuy (1999), o controle espacial. A instalação e a vista preenchem totalmente o campo visual do espectador

(sem a moldura da pintura); a fotografia panorâmica seria como o registro desse olhar. A gravura, muitas vezes baseada na fotografia e usada na divulgação da exposição, reproduzia o ponto de vista de quem passava pela experiência da vista da cidade a partir do balão — nos postais e cartões-souvenir que Barbuy (1999) analisou, percebe-se o ponto de vista da “câmera”, mas, constantemente, aparecia na gravura um grupo de pessoas que estaria praticamente na mesma linha de olhar desse observador objetivo. Identifica-se, aí, uma das formas utilizadas no final do século XIX para construir para o espectador a coincidência entre o olhar objetivo da câmera e do observador na vivência cotidiana, isto é, a imagem enquadrada como um ponto de vista de um sujeito postado frente àquele cenário.

A instalação panorâmica, ou simplesmente o panorama, assim como ocorreu com os brinquedos óticos, acabou sendo apropriada para um uso comercial e espalhou-se pelas cidades europeias. Vários autores, segundo Barbuy (1999), consideram atualmente o panorama um dos precursores do cinema — tanto pela ideia de uma tela de suporte para a imagem, quanto pela “prática social” envolvida. O panorama, juntamente com o diorama de Daguerre (uma variação mais sofisticada), era o grande “veículo ilusionista” do período pré-cinema. Entretanto, enquanto os brinquedos óticos eram uma ilusão que se dava individualmente, “as ilusões visualmente objetivas” se davam coletivamente, visavam à massa.

A descrição de Barbuy (1999) quanto à relativização visual das experiências visuais propiciadas nas exposições universais pode ser repensada como também uma preparação do público para a articulação cinematográfica. A autora propõe que as diversas formas de ver, os pontos de vista, a ampliação, a miniaturização da imagem do mundo, a “[...] constante mudança de referenciais, tudo isso faz parte da experimentação física e sensorial do mundo; da proposição de novas formas de conhecimento por meio do sentido visual.” (BARBUY, 1999, p. 116). Tal proposição se concretizou no cinema, sendo que a diversidade de pontos de vista, recortes e relações espaciais passaria a acontecer em um único filme, de modo a realizar, também, a ambição panorâmica da exposição. A ilusão de real, a concepção da visão como forma de conhecimento e a adoção de recursos visuais numa estratégia de convencimento do público, como propostos nas exposições, em parte descrevem o efeito de real do cinema dos primórdios, em parte antecipam a capacidade do cinema de interferir no mundo atual, e não apenas representá-lo (qualidade que foi bastante explorada nos momentos em que o cinema integrou um programa político de mobilização das massas).

Um mundo [o representado nas exposições universais], entretanto, artificialmente construído. A artificialidade, embora concreta (real nesse sentido), é identificada, muitas vezes, como uma *ilusão*, pois que, dando a sensação de realidade, o é apenas na medida de sua concretude. Cria-se, assim, a noção aparentemente paradoxal de realidade ilusória. [...] Ao se construir uma maquete do mundo, deseja-se que esse mundo seja apreensível visual e materialmente. E pretende-se que corresponda a um mundo objetivo, sem relatividades, positivado. (BARBUY, 1999, p. 120)

Portanto, a atribuição de um caráter objetivo-científico à fotografia atendia aos interesses de materialização do conceito de mundo europeu expresso nas exposições, de uma forma que o tornasse inquestionável, objetivo. Uma objetividade já reconhecida pragmaticamente, como descreve Tom Gunning (2001) a respeito da prática da fotografia policial nos catálogos de identificação de criminosos. Essas fotografias também ilustram, assim como as exposições, o momento de associação da tecnologia e do entretenimento, pois eram instrumentos de investigação policial e também eram expostos em galerias à curiosidade da população.

Nos catálogos de exibição dos pioneiros do cinema, percebe-se a atribuição de uma continuidade entre fotografia e cinema: os filmes eram, muitas vezes, chamados de fotografias animadas. Explicitava-se, então, a exploração do assombro de o registro estático da existência ganhar vida, o espetacular da imagem cinematográfica. Mas permite que se explore a continuidade também no que se refere à percepção da imagem fotográfica como registro realista. A discussão quanto ao caráter realista do cinema ocupou parte das teorias dos primeiros tempos — uma discussão que, se não está em primeiro plano, não perdeu sua vitalidade até os tempos atuais de manipulação da imagem e crise da credibilidade da imagem fotorrealística estática ou em movimento.

Quando Barbuy (1999) nomeia as “ilusões visualmente objetivas”, a autora está referindo-se aos aparelhos que captam a imagem segundo os princípios da representação perspectivada. Fragoso (2005) e Wertheim (2001) discutem a concepção de espaço definida pela perspectiva e as relações entre a arte e o pensamento científico a partir do século XIV — considerando-se a obra de Giotto como marco dessa forma de representação. Segundo Wertheim (2001, p. 62), Giotto é “[...] um dos grandes pioneiros da tecnologia da representação visual”. Ainda que a perspectiva reflita uma tridimensionalidade atualmente já superada cientificamente pela explicação de que inúmeras dimensões fundamentam a realidade, discute Fragoso, as três dimensões representadas na imagem perspectivada continuam ocupando o imaginário ocidental; daí continuarem creditando realismo e verossimilhança às imagens objetivamente construídas. Desde as primeiras obras de arte em que se observa o emprego da perspectiva, dentro de uma discussão teológico-científica quanto à natureza do espaço e do vazio, há uma

sustentação científica a respeito de a perspectiva ser a “forma correta” de representação da experiência de estar no mundo — experiência grandemente, mas não exclusivamente, dada pela percepção visual. A perspectiva seria a maneira como a imagem forma-se também para o homem na vivência cotidiana. Daí as câmeras fotográficas e cinematográficas herdarem o *status* de realísticas de sua antecessora tecnologia de captação da imagem do real dentro dos princípios da perspectiva, a câmara obscura.

A análise de Wertheim (2001) sobre os afrescos de Giotto na Capela Arena, em Pádua, sintetiza diversos aspectos carregados pelas imagens fotográficas e cinematográficas. A arquitetura da capela, como descrita pela autora, remete às instalações panorâmicas das exposições universais: um ambiente fechado e pequeno, cujas paredes estão recobertas por imagens que “envolvem” o espectador. Segundo Wertheim, ao entrar na capela, é como se o visitante fosse “corporalmente projetado” para dentro dos momentos da vida de Cristo. A pintura não simulava apenas profundidade como também aparente solidez.

Além da corporeidade das figuras retratadas e de um estar no mundo similar ao seu próprio, o admirador de Giotto poderia se identificar com os habitantes humanos de suas obras por conta da verossimilhança uma vez que “[...] as figuras humanas de Giotto são pessoas reais, que pulsam com alegria, compaixão e amor. Aqui está a glória da encarnação física integralmente impregnada de profunda sensibilidade espiritual.” (WERTHEIM, 2001, p. 66).

Diferentemente da arte medieval simbólica, já na obra de Giotto buscava-se a verossimilhança. Assim, as figuras eram proporcionais, e os corpos transpareciam concretude em cenários igualmente sólidos e visualmente palpáveis. À época, ocorreu uma mudança da arte de representação conceitual para uma representação visual: o artista deixou de pintar o que sabia e passou a fixar-se no que via. Anteriormente, exemplifica Wertheim, as figuras celestes e da família sagrada (Cristo, por exemplo) eram representadas bem maiores que os humanos e pareciam ser de matéria diáfana, evanescente, pois o que se pintava era a significação dessas figuras do mundo imaterial e sua hierarquia na ordem dos mundos físico e espiritual.

Nas obras de Giotto, convivem essa tradição simbólica e a nova representação. Acima dos homens, na porção superior desses quadros ou afrescos, prevalece a representação “chapada” e a desproporção dos corpos segundo a hierarquia celestial. Na porção inferior, tem-se o mundo físico da vivência do homem, sob as leis que regem a matéria física, daí a

profundidade e a solidez na representação das pessoas. A obra reflete, assim, a concepção dualista do mundo medieval, ainda prevalecente no imaginário social, artístico e científico (embora a mudança já estivesse em curso). Segundo Wertheim (2001), o tempo de Dante e Giotto apresentou um momentâneo equilíbrio entre o espiritualismo, que predominou até o início do século XIV, e o fisicalismo, que se estabeleceu daí em diante. Tanto a arte quanto a ciência desse período refletem esse equilíbrio. A autora defende que a perspectiva em Giotto e outros artistas daí em diante pré-figuram o pensamento científico moderno. Wertheim discute também as concepções de espaço e de vazio, em questão desde a Antiguidade Grega, e como esse estudo físico estava intrinsecamente relacionado com a teologia, e esta, por sua vez, com a arte. Daí creditar tanta relevância às obras dos contemporâneos Dante e Giotto para explicar o conceito de espaço no momento em que foram estabelecidas as bases para que a concepção fisicalista da realidade se sobrepusesse à concepção dual. Ao homem do século XXI, como afirma Wertheim, é inconcebível outra forma de espaço e, frente à crença na explicação físico-científica do mundo, é difícil entender uma ciência interligada à religião e à arte como ainda acontecia no século XIV.

Giotto compreendeu, como nenhum artista antes dele, como simular o efeito de “estar ali”. Ao fazê-lo estava respondendo não só como artista, mas também como “cientista”. Devemos lembrar aqui, porém, que a distinção que hoje traçamos entre “arte” e “ciência” é uma classificação moderna que não era tão claramente estabelecida na era medieval. Mais que qualquer outro estilo de representação, a evolução do que veio a ser chamado “perspectiva” foi movida por considerações tanto estéticas quanto científicas. Acima de tudo, essa nova abordagem tecnológica da imagem codificou o recente interesse do homem ocidental pela natureza e o mundo físico. (WERTHEIM, 2001, p. 62)

Da sua relação com a religião, a ciência medieval encontraria o impulso para seu desenvolvimento, no que se refere especificamente à concepção de espaço, pois os pensadores medievais encontravam-se, em grande parte, nas instituições e ordens religiosas e, entre eles, havia detratores e defensores da perspectiva como forma adequada ou não à representação das cenas religiosas. Alguns diziam que esse naturalismo poderia tirar do mundo espiritual o foco da atenção cristã; outros, entre eles destaca-se Roger Bacon (monge e “protocientista”), defendiam que essa nova forma de representação poderia, na verdade, atrair novos seguidores. Wertheim (2001) explica que Bacon propunha o realismo na arte religiosa como instrumento de convencimento e propaganda da fé. Pela aplicação da geometria, os artistas conseguiriam infundir “verossimilhança literal” — dar aos cristãos imagens fisicamente reais, que as creditassem como representações do acontecido “[...] que os próprios corpos sensíveis aos nossos olhos iriam exibir.” (WERTHEIM, 2001, p. 68). Essa estratégia de convencimento pela cena ou encenação verossímil segundo uma imagem realística remete às montagens de

cunho histórico-científico (como as do homem primitivo) nas exposições universais do final do século XIX — em um era, a prova do religioso-espiritual; no outro, da tecnologia-ciência. Em ambos, tem-se a imagem como a concretização de um conceito de espaço e de homem.

Com uma antevisão quase sobrenatural, Bacon havia percebido o poder psicológico da simulação visual. Pela aplicação da geometria à imagem, ele nos diz, corpos podem se tornar “sensíveis aos nossos olhos”. O que temos aqui, sete séculos antes da invenção do computador, é uma clara compreensão de que a “figuração geométrica” podia ser a base de uma ilusão tão forte que as pessoas se convenceriam da “realidade” do que estavam vendo. Como a primeira pessoa a compreender o extraordinário poder de ilusão de imagens matematicamente compostas, Roger Bacon poderia ser chamado com justiça o primeiro defensor da realidade virtual. (WERTHEIM, 2001, p. 68)

A autora aponta, nos afrescos de Giotto, os indícios do processo de “transformação psicológica” exigida para a consolidação de uma concepção moderna do espaço físico. Na imagem de *São Francisco enxotando os demônios da cidade de Arezzo*, ainda não se vê uma integridade espacial (isto é, um “espaço global unificado” — fundamento para o efeito de real da imagem). Foi necessária a formalização das regras da perspectiva, o que aconteceu apenas no século XV, para que essa tecnologia de representação alterasse a concepção de espaço da civilização ocidental. Com os renascentistas, estabeleceu-se a figuração geométrica, a escala e o ponto de vista, construindo-se assim um “espaço tridimensional homogêneo, contínuo”. “É precisamente *essa* concepção do espaço que se tornaria, no século XVII, o fundamento da moderna visão científica do mundo. [...] a ‘figuração geométrica’ *reeducou* a mente ocidental para ver o espaço de uma nova maneira.” (WERTHEIM, 2001, p. 71).

A inscrição de princípios e postulados filosófico-científicos nas obras de arte é percebida pelos casos de Giotto e Dante. A autora explica que Giotto e seus contemporâneos aplicavam a perspectiva aos objetos, mas não ao espaço circundante. Essa forma de representação ilustrava a concepção aristotélica de que só a matéria tem volume, o espaço é apenas a superfície das coisas. Wertheim (2001) propõe que os objetos são euclidianos, mas o espaço circundante era aristotélico. É importante lembrar que a autora frisa o tempo de Giotto como o momento de passagem do pensamento predominantemente espiritualista para o fisicalista no ocidente. Os cientistas, por sua vez, imbuídos da crença religiosa, como homens de sua época, entendiam a perspectiva como um modelo de conhecimento do mundo — como é o caso de Galileu, que dominava as regras da perspectiva a ponto de ter se candidatado ao cargo de professor dessa matéria, e cuja concepção de espaço é espelhada pela perspectiva.

Como a história mostra, os homens de ciência não foram capazes de superar as idéias de Aristóteles sobre o espaço até o século XVII – e, mesmo então, a idéia de espaço vazio infinito só seria aceita com ajuda de justificação teológica. [...] muito antes que os homens de ciência aceitassem a nova visão do espaço, foram artistas que encontraram uma maneira de dar sentido coerente à idéia de um vazio físico dotado de extensão.

A chave foi a formalização que fizeram de um conjunto de regras para a representação de objetos em espaço tridimensional numa superfície bidimensional. Ao longo de todo o século XV, pintores como Leon Batista Alberti, Piero della Francesca e Leonardo da Vinci desenvolveram essas regras. Embora não estivessem desenvolvendo teorias do espaço *per se*, mas antes teorias da representação, seu trabalho pioneiro se revelaria crucial para a evolução do conceito moderno de espaço físico que conhecemos hoje. (WERTHEIM, 2001, p. 78-79)

No centro desse espaço, estava o homem, literalmente, uma vez que a perspectiva estabeleceu-se na relação entre a posição do observador e a tela. A imagem seria a simulação do que o olho físico veria (portanto, conheceria); uma simulação cientificamente provada como real, como a exata visão que o indivíduo teria diante de tal cenário. “Mais importante ainda que o retrato de corpos físicos da pintura perspectiva, porém, foi o fato de que ela incorporava também o corpo do espectador em seu esquema espacial.” (WERTHEIM, 2001, p. 80-81) A imagem tridimensional projetada sobre uma superfície bidimensional é construída a partir de um ponto de vista — o lugar de onde o artista pinta e onde o indivíduo leitor deveria se postar. Na imagem, está implícito seu espectador, que se localiza no espaço em relação ao ponto de vista registrado no quadro. A continuidade do espaço físico habitado pelo espectador e o espaço representado na tela, algumas vezes, era reforçada pela arquitetura (que repetia os motivos do afresco, de Giotto, por exemplo, confundindo o real e o representado) e por técnicas de pintura (simulando na pintura, por exemplo, as sombras que uma janela da capela produziria nas saliências das figuras e objetos representados).

No processo de aprendizagem, para ver a imagem perspectivada, Wertheim (2001) explica que pontos de vista surrealistas, como os da obra *São Tiago levado à execução*, de Andrea Mantegna, levaram à “criação” de um olho virtual – que se relaciona com o que, diante do quadro da modernidade, tem-se tratado aqui como dissociações. Estando o corpo do espectador em determinada posição e seu olhar em determinado ângulo, sua mente se ajusta diante da imagem que apresente um ponto de vista diferente do que seu corpo físico de fato está ocupando – a isto a autora define como “[...] processo de afastar o ‘ponto de vista’ do olho físico do corpo” (WERTHEIM, 2001, p. 87). Esse olhar virtual abriu uma série de possibilidades para o homem em relação à representação artística do mundo, mas também à concepção científica do espaço e os avanços da ciência moderna daí decorrentes. “Seguindo o modelo dos pintores renascentistas, Galileu dissociou seu olho de cientista de seu corpo e

mandou esse olho virtual perambular livremente no espaço à sua volta. Ao longo do século seguinte, esse olho/mente desencarnado iria se tornar o árbitro do real.” (WERTHEIM, 2001, p. 88)

Esse olhar determina, inclusive, que a percepção visual continue se sobressaindo à concepção científica do espaço e a percepção do homem ocidental seja mais do tipo relacional, egocêntrica. Isto é, o homem ocidental contemporâneo lida com representações espaciais, como os mapas, exemplifica Fragoso (2005), que apresentam uma visão independente de um observador encarnado (seria uma representação mental alocêntrica); porém, na maioria das vezes, sua percepção opera em relação ao seu próprio corpo (representação mental egocêntrica).

Procedimentos empíricos destinados a identificar os tipos de representações mentais do espaço que as pessoas normalmente utilizam sugerem que, na imensa maioria das vezes, os sujeitos contemporâneos tendem a localizar elementos variados em relação a partes de seus próprios corpos (particularmente os olhos e a cabeça) ou do corpo como um todo. (FRAGOSO, 2005, p. 53)

Contemporaneamente, o homem lidaria com as representações alocêntricas e egocêntricas concomitantemente — particularmente, como demonstra Fragoso, em ambientes multimídia, como sites e telejornais de formato digital (com janelas, tarjas e computações compondo o mesmo espaço da tela). Mas a representação em perspectiva, ainda corresponde à maior parte da percepção do mundo da vivência do espectador. Daí as tecnologias da imagem que buscam esse efeito de profundidade na representação do espaço continuarem sendo qualificadas como realistas, o que acontece desde o nascimento do cinema.

## **4.2 Construção coletiva de uma linguagem**

Thomas Edison conta que a ideia de um instrumento que “fizesse pelo olho o que o fonógrafo faz pelo ouvido” e que pudesse combinar som e imagem na gravação e na reprodução ocorreu a ele no ano de 1887, a partir dos experimentos de pioneiros como Muybridge e Marey. Percebe-se a busca pela impressão de realismo e a crença no potencial dos aparelhos nesse prefácio de Edison para o livro de história dos aparelhos de filmagem e exibição de imagens em movimento, publicado em 1895 pelos irmãos W.K.L Dickson e Antonia Dickson (2000)<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> Fac-símile da edição de 1895.

W.K.L Dickson era empregado de Edison e foi fundamental tanto no desenvolvimento do aparelho quanto no estabelecimento de padrões de produção nos primeiros anos da companhia de Thomas Edison e da American Mutoscope and Biograph.

Edison afirma que seus inventos eram apenas modelos que apontavam para o que seria o progresso extraordinário dessa tecnologia de gravação e reprodução de imagem em movimento com som. O inventor ressalta, entretanto, que já era a realização da ideia inicial, sendo capaz de registrar nuances, como expressões faciais, de forma realista. Sua visão o leva a afirmar que o desenvolvimento da tecnologia “[...] indubitavelmente levaria ao ponto de uma ópera ser executada no Metropolitan em New York sem alteração do original, tendo os artistas e musicistas morrido há muito tempo” (EDISON, 2000, p. 3, tradução nossa)<sup>28</sup>. De certa forma, Edison prenuncia as promessas de imortalidade retomadas com o digital. Essa consciência do papel da imagem em movimento na preservação da *anima* das pessoas é também reforçada por Dickson e Dickson (2000), quando sugerem que o cinematógrafo promovia a imortalização dos *performers* registrados por eles.

Dickson e Dickson (2000) descrevem o desenvolvimento dos aparelhos de filmagem e de exibição<sup>29</sup>. A inspiração inicial foi o Zoetrope, mas o resultado final era falho, notadamente pela velocidade limitada, não alcançando assim o “efeito de realismo” — efeito que Dickson só considerou satisfatório com os aparelhos aprimorados em 1889 e que permitiam a exibição estereoscópica.

A prática da comunicação científica foi central para o desenvolvimento dos aparelhos de Edison e Dickson. Em 1888, num encontro com Muybridge, Edison teve a ideia de associar o zoopraxinoscópio<sup>30</sup> do fotógrafo/cientista inglês com o fonógrafo (inventado por Edison duas décadas antes). Consta que, depois de oito meses, Edison abandonou o projeto, convencido de que poderia desenvolver um aparelho próprio mais eficiente. É justamente o cilindro de vidro sobre o qual eram fixadas de forma espiralada sequências de pequenas imagens fotográficas a

---

<sup>28</sup> “I believe that in coming years by my own work and that of Dickson, Muybridge, Marié (*sic*) and other who will doubtlessly enter the field that grand opera can be given at the Metropolitan Opera House at New York without any material change from the original, and with artists and musicians long since dead.”

<sup>29</sup> Edison e Dickson desenvolveram quatro aparelhos. O kinetograph (cinetógrafo — aparelho de gravação da imagem em movimento), kineto-phonogram (cinetofonógrafo — gravação sincronizada de imagem e som), o kinetoscope (cinetoscópio — reprodução da imagem em movimento) e o phono-kinetoscope (fonocinetoscópio — reprodução sincronizada de imagem e som) (DICKSON; DICKSON, 2000).

<sup>30</sup> Zoopraxinoscópio: projetava série de imagens animadas, baseadas nas séries de fotografias de movimento de animais e pessoas produzidas pelo próprio Muybridge.

que também se referem Dickson e Dickson (2000). Dessas experiências de registro da imagem no cilindro, o material mais antigo, que foi preservado na Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos<sup>31</sup>, é a filmagem de um espirro, creditado algumas vezes como *Fred Ott's Sneeze*, de janeiro de 1894, que fora produzido sem qualquer intenção de exibição, mas demonstração do aparelho.

Na Exposição Universal de Paris de 1889, Edison esteve em contato com Étienne Jules Marey, passando a adotar assim uma tira de filme, em vez de um cilindro, que já se provava limitado quanto à reprodução realista do movimento. Foi justamente em sua volta dessa Exposição que Thomas Edison foi recebido por um filme curto, ainda na técnica antiga, mas já associando o fonógrafo e o cinetógrafo, no qual W.K.L. Dickson dirige-se ao interlocutor e fala: “Bom dia, Sr. Edison, estou feliz em vê-lo de volta. Espero que esteja satisfeito com o cinetofonógrafo”. (DICKSON; DICKSON, 2000, p. 19, tradução nossa)<sup>32</sup>.

Ainda no espírito da comunicação científica, que garantiu a Edison deter, nos primeiros anos, os direitos de patente sobre aparelhos nos Estados Unidos e em parte do mundo, em maio de 1891, a esposa do inventor organizou uma demonstração de um protótipo do *nickelodeon* para membros da Federação de Clubes de Mulheres. Daí a dois anos, em maio de 1893, Edison fez uma apresentação pública efetiva no Brooklyn Institute of Arts and Science. Embora já tivessem sido produzidas dezenas de filmes para essas demonstrações, a produção comercial iniciou-se apenas em 1894. Em 1902, já estava em pleno funcionamento o Black Maria (“o primeiro estúdio com fins comerciais do mundo”).

---

<sup>31</sup> A sobrevivência de boa parte dos filmes da Edison Company deve-se à técnica de *copyrighting* desenvolvida por Dickson. Até os anos 1920, não havia lei de direito autoral para filmes, por isso Dickson desenvolveu o registro dos filmes em tira de papel positivo — tecnicamente classificados como séries de fotografias. Segundo Musser, não apenas garantiu à época a autoria dos filmes, mas contemporaneamente foi a forma de preservação e recuperação desses filmes que se estudam na atualidade. Desse material conservado na Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos, fazem parte não apenas filmes das primeiras experiências de Edison, mas também posteriores, o que representou a sobrevivência de filmes que não resistiram em nitrato. São uma amostra aleatória, representativa da produção de Edison, frisa Musser (Comentários no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005).

Também alguns filmes de R.W.Paul, segundo Ian Christie, sobreviveram graças às cópias positivas. No caso do realizador inglês, por conta de que parte de seus filmes eram impressos como *filoscope* — espécie de *flick book*. (Comentário no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006).

<sup>32</sup> “The crowning point of realism was attained on the occasion of Mr. Edison’s return from the Paris Exposition of 1889, when Mr. Dickson himself stepped out on the screen, raised his hat and smiles, while uttering the words of greeting, ‘Good morning, Mr. Edison, glad to see you back. I hope you are satisfied with the kinetophonograph.’” (DICKSON; DICKSON, 2000, p.19).

Alguns dos pioneiros europeus, como Birt Acres, George Albert Smith, Frank Mottershaw (Sheffield Photographic Co.), James Bamforth (Bamforth and Company), James Williamson (Williamson's Kinematograph) já estavam bem-estabelecidos na exploração comercial da tecnologia da imagem e/ou no entretenimento de massa, principalmente na produção e/ou na exibição das lanternas mágicas, mas alguns eram também homens da ciência e da tecnologia. Birt Acres, antes de se tornar licenciado de Edison e, posteriormente, de R.W.Paul, era um profissional da fotografia bastante reconhecido. Sua passagem como produtor pelo cinema foi breve, mas marcante, pois foi o responsável por colocar R.W.Paul no ramo. Depois de abandonar a produção de filmes, Acres tornou-se fabricante de câmeras e películas. George Albert Smith era membro do Royal Astronomic Society e bastante conhecido por suas palestras utilizando lanternas mágicas de cunho científico. Frank Mottershaw e James Bamforth trabalhavam com lanternas mágicas. Williamson estava no negócio de fotografias e possuía uma loja de produtos químicos.

Também os irmãos Louis e Auguste Lumière, segundo Musser<sup>33</sup>, publicizaram sua invenção antes da exibição de dezembro de 1895. A família Lumière já estava no ramo da fotografia, e a fábrica deles foi o local de filmagem de alguns dos filmes mais famosos dos irmãos. O filme *n. 91 - Sortie d'usine* (1895)<sup>34</sup>, que registra o final de expediente na fábrica dos Lumière, teria sido um dos filmes usados para a promoção do catálogo dos irmãos. O tema de empregados deixando a fábrica foi recorrentemente feito pelos americanos, tendo como exemplos, segundo Musser, *Winchester Arms Factory at Noon* (1896) da Biograph e *Clark's Thread Mill* (1896), da Edison Company.

A característica fundamental para a instauração de um novo conceito de espaço e sua incorporação ao imaginário, relembrando Wertheim (2001), é a linguagem. Nos primórdios do cinema, observaram-se trocas de experiência, refilmagens, pirataria, brigas por patente e quebra de direitos autorais (embora não estivessem ainda legalmente estabelecidos), além da circulação comercial e legítima dos filmes, caracterizando a construção efetivamente coletiva de uma linguagem. Aconteceu com o cinema o que acontece agora com o ciberespaço: a linguagem foi construída coletivamente, num processo de proposição, apropriação e, enfim, legitimação por seus “falantes”. E, assim, cinema e ciberespaço, cada um a seu tempo, teriam

---

<sup>33</sup> Comentário no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

<sup>34</sup> A numeração foi mantida como informada nos DVDs consultados, que se baseiam nos catálogos dos irmãos Lumière.

sido instaurados na vivência do indivíduo como um novo espaço, de natureza imaterial, onde seu corpo não consegue circular, mas, ainda assim, um lugar de atuação de parte de seu ser.

Seguindo o caminho traçado pelas Exposições Universais e espetáculos de massa modernos, o cinema promoveu a coletivização da experiência (de forma óbvia com as projeções, mas também desde os primeiros filmes dos *Nickelodeon* de Edison). Se a sociedade ocidental caminhou para a individuação, foi tomando o indivíduo como parte da massa, um discurso que se dirige, sem distinção, para todos. A customização num ambiente global e a partir dos mesmos recursos é uma característica dos tempos digitais.

Desde os primórdios, o discurso cinematográfico foi construído para a recepção — os temas que mais atraíam o público tornavam-se matriz das próximas produções, o mesmo acontecendo com os experimentos de linguagem. A legitimação da câmera como aparelho de “captura” de algo do real deu-se pela filmagem de aspectos reconhecíveis da vida cotidiana da população e da materialização do seu imaginário. Essa concretização do imaginário e da imaginação promoveu também, já de início, uma derrubada das fronteiras entre real e ficcional, visto que as imagens em ambos parecem ter uma mesma materialidade.

Os filmes produzidos pela Edison Manufacturing Company, no período de 1894 a 1895, segundo Musser<sup>35</sup>, já apontavam a “matriz do entretenimento americano”: sexo e violência. O que entretinha o público eram cenas de *vaudeville*, cenas cotidianas, burlescas, performances “ao vivo”, como mulheres dançarinas, disputas de boxe, halterofilistas. Haveria também um elemento cômico que facilmente passaria despercebido ao público do século XXI; como na *Blacksmith Scene* (1893), representada no interior do Black Maria e encenada por empregados de Edison, mostrando um ferreiro trabalhando alcoolizado. Musser analisa que há, nesse filme, certa “nostalgia cômica” em relação à associação entre bebida e trabalho (comum no início do século XIX e já anacrônica no final do mesmo século). Em *The barber shop* (1893), o corte de cabelo dura o tempo do filme (pouco menos que 1 minuto), isto é, o corte de cabelo custava o mesmo que a “sessão” e levava o mesmo tempo (a construção filmica leva a essa percepção de registro de uma ação em tempo real). O filme *The execution of Mary, Queen of Scots* (1895), sob supervisão de Alfred Clark, é notório pelo uso da trucagem, mas também apresenta o caráter mórbido, como Musser classifica o tom de alguns filmes desse período da Edison Company. De fato, a trucagem (o *stop motion substitution*) foi empregada justamente

---

<sup>35</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

para o efeito espetacular da decapitação da personagem. No momento em que Mary vai ser executada, estando a atriz já com a cabeça a postos, a filmagem é interrompida, a atriz substituída por um boneco (mantendo-se tudo o mais imóvel durante o processo de troca) e a ação é retomada. Exibida a filmagem, mal se perceberia o corte na imagem, produzindo o efeito de real (do movimento e da ação) que marcou a própria invenção dos aparelhos de registro da imagem em movimento. Nesse aspecto da morbidez e do grotesco explorados por Edison, destaca-se o filme *Electrocuting an elephant* (1903), que foi filmado com a presença do inventor. Embora o cinema já estivesse entrando numa tendência de filmes que contassem histórias, isto é, a narratividade estava se impondo, a Edison Company persistia na produção paralela de atualidades com duração curta. A elefanta Topsy tinha sido empregada na construção de um circo em Coney Island, mas, devido aos maus tratos, tornara-se agressiva, tendo matado já três pessoas (incluindo um homem que tentara fazê-la comer um cigarro aceso). Por causa do perigo que representava, Topsy foi condenada à morte. Thomas Edison não apenas registrou a execução, mas consta que foi quem sugeriu o método: eletrocussão. O filme, com duração de pouco menos que um minuto, mostra Topsy sendo conduzida para um descampado e executada.

Alguns dos filmes de Edison eram bastante controversos. Embora fossem parte da sociedade americana do final do século XIX, algumas atividades mostradas eram ilegais ou pouco respeitáveis, atividades que, preferencialmente, deveriam se manter fora de cena. Data de 1894, por exemplo, o filme *Cockfight 2*, refilmagem de uma briga de galo que foi tão popular a ponto de desgastar e exigir novas filmagens. Segundo Musser, o mesmo aconteceu com uma série de filmes de boxe, que, ao longo do tempo, ganharam uma versão mais bem-elaborada (apostadores no segundo plano e o fundo em branco dando maior destaque à ação, diferentemente do fundo negro do *Black Maria*). O boxe era então uma obsessão nacional, embora fosse ilegal em praticamente todo o país, e foi um dos motivos recorrentes dos filmes de Edison. *The Corbett-Courtney Fight* foi o filme mais lucrativo da Edison Company, no ano de 1895. A fim de lucrar mais, devido ao grande interesse do público pelo assunto, a luta foi filmada em seis partes (06 rounds) - cada *round* podia ser visto por um níquel em seis máquinas especiais.

Segundo Musser<sup>36</sup>, por ser uma celebridade, mas talvez também por filmar representações do cotidiano, Edison não tenha sido processado por causa das filmagens de boxe e briga de galo

---

<sup>36</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

— apesar de populares, o boxe e a briga de galo eram ilegais, e os filmes eram evidência das atividades e, presumivelmente, da participação do próprio inventor. A encenação, embora se pretendesse como registro das atividades cotidianas, amenizaram o que se pudesse ter legalmente contra o inventor. De fato, os filmes de Edison no Black Maria desvelam o que o cinema, usualmente, esconde: a ideia de que seja uma representação recortada do real. Musser enfatiza que os filmes tratavam recorrentemente de assuntos tabu, proibidos principalmente para as mulheres — brigas de galo, boxe, homens seminus, mulheres de vida criticável, dançarinas, danças do ventre, exibição de músculos. Os motivos europeus seriam de outra natureza, predominando filmes de guerra; as mulheres eram de família, ficções. Diferentemente dos filmes de Edison, que ficavam bem na fronteira do que era respeitável, portanto, dirigiam-se predominantemente a um público masculino; de forma geral, os filmes europeus dedicavam-se a aspectos mais aceitos da sociedade e, assim, potencialmente, visavam a um público maior e mais diversificado. Apenas com a inauguração de salas de cinema, na primeira década do século XX, que Edison percebeu que precisaria pensar na grande audiência e, conseqüentemente, em motivos que pudessem ser exibidos nessas salas. Daí, conclui Musser, seu período mais transgressor ser os anos iniciais, de 1894 a 1895.

Percebe-se que o cinema, desde seu início, antes mesmo de se tornar um espetáculo projetado, foi configurado como entretenimento de massa. A escolha do que deveria ser filmado era baseada recorrentemente naquilo que se pensava ser o interesse do público, no que despertava curiosidade, polêmica e reconhecimento: eram filmes sobre lugares, pessoas e atividades fora do comum do público local, ou fora do que era respeitável, mas também filmes dentro do imaginário em construção da vida moderna.

Antes mesmo de estabelecer uma linguagem própria do cinema, foi sendo construído um imaginário global, não apenas da temática, mas da forma de apresentá-la. A falta de narrativa que demandasse o uso da língua oral ou escrita possibilitou uma grande circulação desses primeiros filmes. Aspectos da vida pública e da vida privada moderna eram igualmente atrações nos primeiros tempos do cinema. Como um registro “aparentemente” realista, as imagens já eram carregadas de significados. Para isso, não precisavam sempre mostrar algo exótico ou fora do comum; o próprio recorte e a escolha de determinada ação ou momento eram o bastante para se estabelecer outra relação espaço-temporal para o espectador. Atividades cotidianas exibidas em salas ou nos *nickelodeons*, fora de seu contexto na corrida vida moderna, eram inseridas num outro ritual. Os filmes mostravam com outro olhar o conhecido. Segundo Musser, quando *Sortie d’usine*, dos Lumière, foi exibido nos Estados

Unidos, os americanos ficaram impressionados com o fato de que um operário francês poderia comprar uma bicicleta. Como a imagem carrega sempre mais que a intenção de seus realizadores, nesse caso o simples registro do final de expediente de uma fábrica revelou para outra audiência um aspecto social: a identificação dos americanos com os franceses como operários, mas as melhores condições salariais dos europeus.

As imagens não são mais um evento. Há cem anos, imagens em movimento eram um milagre. Quando a audiência viu este trem vindo em sua direção, ficou estupefata. Uma nova arte, com um novo poder tinha sido liberada.<sup>37</sup>

A prosaica imagem das águas do mar exemplifica o recorte cinematográfico potencializando o impacto do real. O filme *Rough sea at Dover* (1895), filmado por Birt Acres para R.W.Paul, foi um grande sucesso na primeira exibição do Vitascope de Edison, nos Estados Unidos, em 23 de abril de 1896. Há relatos, afirma Ian Christie<sup>38</sup>, de que as pessoas nas primeiras filas ficaram preocupadas em ter seus pés molhados pelas águas do mar que se chocavam furiosamente contra as rochas. Reação similar à que se relata, ainda que também folcloricamente, em relação aos espectadores que receram que o trem de *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat* (1895), dos Lumière, deixasse a tela, invadindo a sala de exibição.

Não se pode ler esses relatos acreditando-se que as pessoas eram ingênuas a ponto de acharem que aquela imagem em preto e branco, numa tela bidimensional, sem som, com chuviscos e outros pequenos defeitos de projeção, inclusive certa instabilidade da imagem, seria real a ponto de interagir com o seu corpo na sala de cinema. Mas não se pode ignorar o que esses relatos revelam para o pesquisador contemporâneo: o grande impacto daquela imagem de um momento prosaico quando inscrito no caos da existência presente do homem ocidental, mas impactante quando projetado na tela.

O cinema, desde o seu início, daria unidade na fragmentação. O cinema daria sentido ao que fugia ao alcance do indivíduo limitado por seu próprio corpo frente a um mundo sem fronteiras como se tornara o mundo da modernidade no final do século XIX e no início do século XX. O cinema foi sendo construído como um discurso sobre esse mundo, mas como se fosse o mundo mesmo a matéria-prima que, assim, através da imagem objetivamente

---

<sup>37</sup> Narração de Kenneth Branagh na abertura do episódio 1, *Where it all began*, da série *Cinema Europe – The Other Hollywood*, lançada em 1995, na comemoração dos 100 anos do cinema. Série roteirizada e dirigida por Kevin Brownlow e David Gill.

<sup>38</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

registrada, se desvelaria ao público. Nos primórdios, essa construção deu-se por uma série de características que reforçavam o filme como uma imagem fidedigna do mundo conhecido e do imaginário em torno do desconhecido.

Cenas da vida privada, nada extraordinárias ou fora do comum, alimentavam as sessões de exibição e os *nickelodeons*. Edison filmava motivos da vida privada, que, até o sucesso do Vitaphone, eram reencenados no seu estúdio, o *Black Maria*. O filme *Feeding the doves* (outubro de 1896), de Edison, é uma das refilmagens do filme dos Lumière, que também foi copiado pela Mutoscope e pela International Film Company. O filme mais popular de Edison, no ano de 1896, foi *John C. Rice – May Irwin Kiss*, que apresentava a cena final da peça *The Widow Jones*, estrelada à época pelos atores que deram nome ao filme de Edison. Segundo Musser e Leight<sup>39</sup>, esse foi o primeiro filme de Edison, entre os projetados, a fazer sucesso e também a apresentar o potencial do *close*. A exibição em Vitascope impressionou o público: sobre a tela branca via-se uma imagem ampliada que permitia que fosse feita até a leitura labial para entender o que o casal conversava antes do beijo e que se percebesse a mínima nuance de expressões faciais e emoções. O filme provocou certa polêmica justamente por expor um momento íntimo do foro privado dos casais. Independentemente dessa controvérsia, o filme tornou-se um sucesso tão grande que a própria Edison Company produziu um filme similar em 1900, batizado simplesmente *The new Kiss*. Retomando o motivo do beijo entre um casal, George Albert Smith realizou *The Kiss in the tunnel* (1899). No mesmo ano, James Bamforth produziu um filme tão similar ao de George Albert Smith que recebeu o mesmo título *The Kiss in the tunnel* (1899) — há, entretanto, diferenças de construção de cenário e de articulação de planos. O filme *2 a.m., or The Husband's return* (1896), de R.W.Paul, que mostra a chegada cômica de um marido bêbado, foi tão escandaloso como *John C. Rice – May Irwin Kiss*. Segundo Christie, o público tinha um fascínio muito grande por esse tipo de cena, essa exposição pública, de forma cômica, da intimidade dos casais.

No filme *n. 88 — Repas de bebe* (1895), de Auguste Lumière, esposa e bebê foram registrados em cena familiar. Como num *close* fotográfico, a família está à mesa e ao ar livre, alimentando a criança, alinhada em frente à câmera. Musser afirma que o filme impressionou a audiência por causa do fundo em movimento, o que não era possível nas imagens dos brinquedos óticos às quais a audiência estava acostumada, como o fenaquitoscópio e a

---

<sup>39</sup> Comentário no DVD – *Before Nickelodeon: the early cinema of Edwin S. Porter*. Produção, Direção e Edição de Charles Musser. Escrito por Charles Musser e Warren D. Leight. Kino International, 1982.

lanterna mágica. Ao menos dois outros filmes dos Lumière repetem, de certa forma, o motivo da refeição familiar. No filme *n.82 — Childish quarrel*, dos Lumière, dois bebês em cadeirinhas de comer estão com colheres na mão; um toma a colher e a comida do outro, batendo nele. Quando o agredido começa a chorar, o agressor tenta consolá-lo desajeitadamente com a colher. Em *n. 734 — Repas em famille* (1897), vê-se em plano médio uma família japonesa à mesa (mesa japonesa, baixa, no chão). Diferentemente do *Repas de bebe*, a câmera filma em diagonal, sendo que o pai está quase de costas à direita. Além disso, aponta já outra estratégia de atração do público, que contribuiu para a construção de uma linguagem audiovisual mundial: a ação cotidiana, comum, que se passa, porém, em outra cultura. A forma de representação contribuía sobremaneira para a familiarização com hábitos e visualidades diferentes da vivência do espectador — a imagem igualava o conhecido e o desconhecido, criando uma linguagem capaz de representar igualmente o diferente.

Algumas vezes, conforme o desempenho do filme na exibição, os realizadores mudavam seu nome para distingui-lo dos filmes similares dos concorrentes, mas também para reforçar o conteúdo atrativo. O filme de 1898 de R.W.Paul que mostra uma briga de travesseiros entre crianças — que logo se transforma em uma nuvem de penas voando — recebeu inicialmente o nome de *Nursery*, mas, depois de 1902, passou a ser designado por *A favourite domestic scene*. Uma cena bastante similar à do filme de James White e William Heise para a Edison Company, *Seminary girls* (1897), realizado dentro do *Black Maria*, simulando um quarto onde moças vestidas com suas longas camisolas de dormir começam uma briga de travesseiros que é interrompida pela chegada da diretora do internato. Esses dois exemplos ilustram a diferença que Musser aponta no tom dos filmes europeus, normalmente mais recatados, e os de Thomas Edison, que explorava temas populares e pouco respeitáveis. Embora, atualmente, pela encenação, ambos pareçam inocentes, a escolha de Edison por jovens adolescentes associada ao texto do catálogo indica a exploração da sexualidade como atrativo para seu público. Como ocorria muitas vezes nos primórdios, o catálogo explica o filme; mas, segundo Musser, faz mais que isso, insinua um conteúdo sexual/erótico — o texto enfatiza o vestuário e a idade das jovens, afirma que é uma farra noturna com cigarro, bebida e briga de travesseiro.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> “A most amusing and life-like scene, in which a number of young ladies clad in their night robes, are seen engaged in a midnight frolic; starting in smoking cigarettes, drinking tonic and ending in a pillow fight. They are suddenly interrupted by the Principal appearing on the scene (with candle in hand) when a general stampede occurs, one girl being very conspicuous in her frantic efforts to get under the bed, and thus escape the wrath of

A família ocupava também os espaços públicos. Em *n. 9 — Barque sortant du port* (1895), alguns membros da família Lumière observam um barco pequeno saindo para o mar no porto da cidade de La Ciotat. Em *n.11 — Swimming in the sea* (1895), dos Lumière, numa plataforma de madeira crianças saltam na água do mar; enquanto em *n.45 — Children digging for clams* (1895), também dos Lumière, num lingual de água, crianças procuram conchas, adultos inteiramente vestidos ficam observando e há até uma charrete na praia.

O mar, que se tornara um motivo bastante popular com o filme *Rough sea at Dover* (1895) filmado por Birt Acres para R.W.Paul, repetido em *Rough sea* (c.1900) de James Bamforth, tornou-se inesperadamente motivo do filme *A storm at sea* (1900), da Edison Company. O navio estava a caminho de Paris, onde o cinegrafista ia cobrir a Exposição Universal de 1900, quando ocorreu uma tempestade, devidamente registrada em filme.

A cena de mar tumultuado em *A sea cave near Lisbon* (1896) é representativa dos filmes que objetivavam mostrar ao público paisagens e cenas cotidianas, além de hábitos de lugares exóticos ou simplesmente não conhecidos pelos espectadores. Essa cena de mar é um dos 14 filmes da série *A tour in Spain and Portugal*, filmada por Henry Short para comercialização e exibição por R.W.Paul. Em *n.434 — Course de Taureaux — Spanish bullfight* (1900), dos Lumière, são registrados os últimos momentos de uma tourada. A Espanha foi tema também de produção da Gaumont, *Espagne* (1905), dirigida por Alice Guy, na qual os pontos turísticos foram destacados por telas de texto (intertítulos): Puerta del Sol, The Prado, Palace Orient, Environs of Madrid, Granada. No primeiro local, observa-se um estilo de filmagem que se repete em todo o filme, que tem duração de 10 minutos: uma longa panorâmica com pessoas entrando em primeiríssimo plano (a câmera está no meio da multidão) e um grupo de curiosos que acompanha a câmera. Quase todos os olhares são fixos na câmera.

Esse tipo de filme foi produzido tanto na Europa quanto nos Estados Unidos e respondia à curiosidade do público quanto ao conhecimento de outros lugares e sociedades – algo similar ao papel dos pavilhões nacionais nas exposições universais, uma vez que é uma ânsia pelo conhecimento que domina o período (séculos XIX e XX), e não apenas o cinema dos primórdios; um conhecimento propiciado pela visão de um recorte da realidade, que passa a ser tomado metonimicamente. Não se precisaria ir aos lugares para conhecê-los.

---

the school marm, but the scene ends in the young lady being caught, pulled under the bed and punished”. Comentário em áudio do DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

No caso de Thomas Edison, a busca por imagens fora da cidade recebeu estímulo do sucesso das sessões de projeção com o Vitaphone. Segundo Musser<sup>41</sup>, esse sucesso encorajou alguns homens a se lançarem na filmagem do Nordeste dos Estados Unidos, no sentido da Califórnia para o centro do país, como o que já ocorria na Europa, em que exibidores viajantes e cinegrafistas ambulantes registravam as mais variadas paisagens, hábitos e atividades por todo o continente. Edison lançou, em 1898, o filme *Packtrain on Chilkoot Pass*, que mostrava uma trilha de burros na passagem de exploradores em busca de ouro em Yukon (é a paisagem real do cenário ficcional da cena de abertura do filme *Gold Rush* de 1924 de Charles Chaplin). *Gold rush scenes in the Klondike* (1899), também da Edison Company, propõe um panorama da vida dos mineiros no condado de Klondike. Ilustra, além da curiosidade sobre lugares e hábitos diferentes da vida urbana nas capitais, a prática comum, nos primórdios, de realização de filmes inteiramente de montagem — a partir de cenas diversas compradas junto a seus associados e cinegrafistas independentes. *The Georgetown loop* (1901) foi filmado por Billy Bitzer para a Biograph de dentro de um vagão no final de um trem de passageiros a caminho de Georgetown, no Colorado. São dois minutos e meio de imagens da paisagem até se chegar à cidade. Nas curvas, o cinegrafista consegue enquadrar os vagões anteriores e seus passageiros, que acenam das janelas para a câmera, numa reação, possivelmente, ensaiada. Sem sentido narrativo ainda, a câmera adota o ponto de vista subjetivo, colocando o espectador dentro da cena; a filmagem se parece com a proposta das instalações panorâmicas das exposições universais ou mesmo com exibições de imagens em projeção de 180° tão populares no final dos anos 1970 e início dos anos 1980, que buscavam justamente uma experiência de imersão do espectador.

Segundo Ian Christie<sup>42</sup>, o filme *Fishermen and Boat at Port Said* (1897), de R.W.Paul, faz parte de uma série com tema egípcio e segue a tradição da vista exótica estabelecida por filmes dos irmãos Lumière que registravam determinada paisagem e a transformavam em cartões-postais (que se tornavam, então, imagens familiares dessas paisagens, isto é, ocupavam o imaginário dos espectadores que não estiveram jamais nesses lugares como se fora a realidade, construindo assim um conhecimento do mundo via representação visual). Faz parte da série o filme de Paul, *Women fetching water from the Nile* (1897), em que, em enquadramento diagonal, uma mulher vai se aproximando do primeiro plano com jarro d'água na cabeça. Christie afirma que a série egípcia de R.W.Paul criou para o Ocidente uma imagem

---

<sup>41</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

<sup>42</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

“oriental” do Oriente Médio, uma imagética baseada nas lanternas mágicas e nos cartões postais e que enfatizava o caráter turístico. Eram lugares para os quais já se ofereciam excursões turísticas, acessíveis apenas aos europeus abastados; por isso mesmo, faziam parte da curiosidade do público do cinema, predominantemente popular, que ouvia falar desses lugares exóticos, que dificilmente poderia conhecer, mas cujas imagens icônicas chegavam a ele via produtos e entretenimentos populares.

As viagens turísticas foram objeto de filmes de Thomas Edison também no período de 1904 a 1906, durante o qual, segundo Musser<sup>43</sup>, a ficção representou 85% do faturamento da companhia, embora ainda fossem produzidos, numericamente, mais filmes documentais (49 não-ficções e 12 ficções — em termos de metragem, a somatória das ficções demandaram a mesma quantidade de película que os não-ficcionais). Eram filmes que representavam diversos aspectos da vida moderna americana, com críticas à emergência da economia industrial em larga escala e certa romantização da vida da cidade pequena. Nesse período, as produções estão a cargo de Edwin S. Porter. Realizado totalmente em estúdio, *Kissing the Blarney Stone* (1904) mostra situações de apuros de um turista americano na Europa. São esquetes cômicos, caricatos, fragmentados. A continuidade da narrativa é dada por intertítulos que anunciam os lugares visitados pelo turista, nos quais passa por dificuldades cômicas (Dong Paris; Climbing the Alps; Hold up, in Italy; Climbing the Pyramids of Egypt; Mudbaths of Germany) até a volta para casa, quando beija o solo americano (Home Sweet Home). Em *European rest cure* (1904), a visão do turista é novamente construída a partir de cenários, mas articulados com imagens em locação (como as de atualidades). Porter apropriou-se de imagens de atualidades, viagens exóticas e ao exterior, para compor sua narrativa ficcional. Exemplo disso é o momento em que o personagem está entrando no navio (cenário), corta-se então para imagens em locação de pessoas despedindo-se de um navio que zarpa.

Cenas da vida moderna urbana eram recorrentes desde os primeiros filmes. Ao mesmo tempo em que revelam a aparência das cidades e seus habitantes, esses filmes também enfatizam uma forma de olhar e recortar o mundo. O posicionamento da câmera, nesses momentos, era recorrentemente em diagonal; em contraponto, as cenas mais próximas e de motivos privados costumavam ser filmadas com a câmera postada frontalmente. No caso dos primeiros tempos de Edison, a filmagem dentro do Black Maria restringia as opções de colocação da câmera. Logo quando os filmes de atualidade e as séries turísticas começaram a fazer sucesso, assim

---

<sup>43</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

como as exibições Vitaphone, Edison e Dickson perceberam a necessidade de desenvolver uma câmera portátil. Sem abandonar as filmagens em estúdio, incentivou-se a filmagem *in loco*; dois cinegrafistas da Edison Company partiram para o oeste americano, e as filmagens locais ganharam as ruas da cidade e de áreas rurais. A partir de então, pôde-se pensar na colocação da câmera como uma opção estética, a não ser quando havia limitação do espaço da locação. Christie<sup>44</sup> explica que a posição da câmera na calçada lateral da rua, criando, assim, uma diagonal que marcava as linhas perspectivas, era uma representação de paisagem bastante usual na pintura do século XIX. Esse enquadramento, já dinâmico na composição, potencializa-se com o movimento, ainda que apenas dos motivos filmados (raramente o era também da câmera). As pessoas nas ruas da cidade ou na paisagem rural deslocavam-se entrando e saindo de quadro, passando pela lateral da câmera, caminhando do plano de fundo para o primeiro plano ou vice-versa. Nos filmes de cenas da vida moderna urbana, o ponto de vista está concretizado na cena. É comum que as pessoas olhem para a câmera, passem por ela ou se desviem dela ao se deslocarem. Há, assim, uma corporificação da imagem cinematográfica, como já ocorria com as fotos e ilustrações das vistas aéreas panorâmicas das exposições universais. Pode-se observar essa similaridade no filme de caráter turístico *n. 339 — Niagara, Les Chutes* (1896), dos Lumière. A câmera está num mirante das Cataratas do Niágara (mirante que não se vê, como se a câmera fora um observador *in loco*), mas mostra água em primeiro plano, um mirante no centro do plano, onde pessoas observam as quedas d'água, e mais água/queda no plano de fundo. Observa-se, então, que a imagem cinematográfica herda da fotografia, da gravura e da pintura a colocação do observador, seu ponto de vista, na representação em perspectiva, sem que seu corpo integre a parte visível da imagem.

Em *n. 254 — Pont du Westminster* (1896), dos Lumière, a câmera registra em diagonal, a partir da calçada da famosa ponte londrina, o movimento na rua — o ponto de vista é ligeiramente alto, acima da linha do olhar humano. As pessoas que passam em primeiro plano olham para a câmera — o enquadramento corta na altura do peito. Essa ponte londrina também foi objeto do filme *Westminster Bridge* (1896) de R.W.Paul, que sobreviveu graças à sua versão em *filoscope* — é uma ponte que, segundo Christie, figura nos textos de poetas e romancistas, isto é, faz parte do imaginário da cidade. A mesma composição do quadro cinematográfico foi empregada no filme *n. 336 - Policemen's Parade Chicago* (1896), dos Lumière, que registra o

---

<sup>44</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul — the collected films 1895 — 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

desfile de policiais (eles vêm do fundo do plano para o primeiro plano – da esquerda/fundo para a direita/frente).

Nos filmes de cenas urbanas, chamam atenção os rostos reconhecíveis pela proximidade, o olhar inquisidor, curioso e encantado para a câmera. O mesmo que se vê em *n.254 – Pont du Westminster* (1896) está em *n. 720 – Queen’s Bridge* (1897), filmado em Belfast, com a diferença de uma maior proximidade da câmera em relação aos passantes, devido, talvez, à estreiteza da ponte. Adotava-se também esse posicionamento em paisagens rurais, como em *n. 59 – Labourage*, de 1895 (bois e camponeses caminham do fundo do plano para o primeiro plano, onde está a câmera, do mesmo modo que os cinegrafistas dos Lumière filmavam as ruas da cidade), ou mesmo em cenas de porto, como em *n. 1131 – A bord du “Tonkin” – Le saut à la corde*, de 1900, (num plano americano do convés do navio, as pessoas olham para a câmera e continuam seu caminho). Em *n. 1172 – Le escaliers du Pont de L’Alma* (1900), são filmados os visitantes da Exposição Universal de 1900 em Paris, subindo a escada que dava acesso a parte da exposição. No plano conjunto, observam-se, claramente, expressões e reações das pessoas, bem como o olhar curioso de alguns para a câmera. *Arrivée des Congressistes à Neuville-sur-Saône* (1895), dos Lumière, mostra a chegada dos participantes do congresso da *French Photographic Society*, em Lyon. Musser<sup>45</sup> relata que eles não sabiam o que estava acontecendo, mas a surpresa é que o filme foi revelado imediatamente e exibido no dia seguinte para os congressistas. A câmera está em diagonal com relação à passagem dos membros; como em *n. 91 – Sortie d’usine* (1895), eles vão em direção à câmera e se desviam, não sem antes olhar e fugir do olho da câmera. Mesmo em filmes ficcionais encenados, há um elemento de real e de improvisado. Em *Rector’s Claremont* (1903), da Edison Company, um grupo de pessoas percorre as ruas da cidade em uma carruagem em alta velocidade. No momento em que a carruagem sai e a câmera filma, estática, seu distanciamento, registrando também os transeuntes não-atores, um sujeito olha curioso para a câmera e logo se desloca bruscamente para a esquerda, saindo do campo de visão, como se tivesse sido advertido a respeito da filmagem em andamento. Na cena final de *Daring daylight burglary* (1903), da Sheffield Photographic Co., quando o bandido está sendo capturado na estação de trem, um senhor, curioso, passa pela câmera em primeiro plano, mas volta para olhar para a câmera e para a ação (ficcional) que se desenrolava — alguém parece mandá-lo sair de cena quando está quase tampando a visão da câmera, portanto impedindo a filmagem da ação.

---

<sup>45</sup> Comentário no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

Um dos filmes mais famosos dos Lumière, além do *Sortie d'usine*, foi *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat* (1895). A diagonal formada pelos trilhos, a linha do horizonte e o trem que avança para a esquerda e para frente/primeiro plano criam planos visuais diversos (até primeiríssimos planos das pessoas que entravam em cena muito próximas de onde a câmera foi colocada ou caminhavam em direção a ela até saírem de cena). Segundo Musser, quando chegaram notícias do sucesso desse filme aos Estados Unidos, em março de 1896, isso convenceu o grupo de Edison da necessidade de fazer cenas externas e de uma câmera portátil. “A estrada de ferro tornou-se um poderoso símbolo da moderna tecnologia no cinema da virada do século, e o trem, chegando à estação ou avançando para a câmera, teve um forte impacto no público dos filmes dos primórdios”. (MUSSER).<sup>46</sup> Edison também explorou o fascínio do público pelo trem em *Black Diamond Express n.º 1* (1896). Ao mesmo tempo, esse filme serve de exemplo de como o cinema já mostrava, desde seu início, sua estreita relação com a exploração comercial e publicitária. A companhia de trem de ferro, enxergando no filme o potencial comercial, pois disputava a posição de maior companhia americana, disponibilizou um trem especial e todas as facilidades para a filmagem. Segundo Patrick Loughney<sup>47</sup>, a popularidade do filme deve-se à posição diagonal da câmera — foi reimpresso várias vezes e, em 1906, foi usado como parte de uma peça teatral. Em *n. 321 — New York, Brooklyn Bridge* (1896), dos Lumière, a câmera está justamente na curva da ponte; uma locomotiva está entrando na ponte; depois da curva, sai de quadro, reaparece quando vai para a esquerda e para o fundo do plano. Segundo Ian Christie<sup>48</sup>, depois de uma viagem de trem, a Rainha Victoria, da Inglaterra, fascinou-se pela máquina e a declarou uma instituição nacional, daí existir um trem da família real até hoje e seu registro em filmes dos primórdios do cinema, como *Royal train* (1896), de R.W.Paul, em que um trem, possivelmente o da família Real britânica, está sendo recebido na estação.

O fascínio pelo trem manteve-se ainda por muitos anos, tornando-se local do acontecimento de alguns dos principais filmes da primeira década do século XX. Ian Christie relata que, em 1936, lembrando os primeiros tempos, R.W.Paul afirmou que a colisão encenada no filme *A railway collision* (1900) causou uma grande sensação na época de seu lançamento. Embora

---

<sup>46</sup> “The railroad became a powerful symbol of modern technology in the turn-of-century cinema and the train pulling into a station or rushing by the camera had a strong impact on early film audiences”. – Comentário no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

<sup>47</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

<sup>48</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

parecesse óbvio para os olhos de trinta anos depois, mais acostumados às trucagens, que não eram máquinas reais, mas modelos em escala reduzida, à época de seu lançamento, o filme fez um grande sucesso, sendo “pirateado” na América<sup>49</sup>. Mas não era só o trem que fascinava o homem da época; os meios de transporte modernos conviviam com os pedestres e tornavam assustador o trânsito nos grandes centros urbanos. Também se postando numa curva, a câmera em *n. 328 — New York, Broadway and Union Sq.* (1896), dos Lumière, mostra bondes circulando e policiais ajudando as pessoas a atravessarem a rua. No filme *Blackfriars bridge* (1896), de R. W. Paul, também em diagonal, registra-se a ponte, que era, então, um símbolo da modernidade, uma vez que, como afirma Christie e se pode ver na imagem do filme, a ponte foi projetada já se pensando no tráfego da cidade moderna (pista de trem/bonde e de carro).

Além do recorte em diagonal, as cenas da cidade também se apresentavam sob olhares panorâmicos, seja pela montagem de planos diversos, seja por um único plano em movimento panorâmico ou de *travelling*. Um panorama de Coney Island, feito pela Edison Company, data de 1897 e emula a forma temática e plástica de a fotografia representar a visão geral da cidade, diferenciando-se quanto ao movimento de revelação aos poucos de partes da paisagem em vez da imagem visível na íntegra na fotografia. Dois planos gerais em continuidade do movimento de panorâmica compõem o filme *Pan-American exposition by night* (1901), de Edison — a filmagem durante o dia é montada em continuidade do movimento panorâmico com a filmagem de noite da mesma paisagem, gerando a ilusão de um plano único e criando uma unidade espacial. Em *Skycrapers of New York City, from North River* (1903), filmado por James Blair Smith para a Edison Company, é feito um *travelling* da linha de horizonte da cidade. O mesmo estilo de filmagem panorâmica encontra-se em *Hammerfest* (1903), filme de R.W.Paul sobre cidade norueguesa. Por outro lado, poucos anos depois, quando a montagem começou a se tornar processo imprescindível na produção cinematográfica, surgiram panoramas não mais de um único plano (ou dois planos forjados simulando um). Em *Moscow clad in snow* (1908), do estúdio dos irmãos Pathé, o panorama da cidade de Moscou foi composto pela montagem de diversas imagens e cenas cotidianas, desde arquitetura a hábitos da população, devidamente identificadas por intertítulos.

---

<sup>49</sup> “However, model railways were still a novelty, and long before such crashes were staged with real trains in America, this would have been a novel spectacle, difficult for audiences to read as a model-based affair. Paul recalled that it had a large sale and was widely pirated in America.” — Comentários de Ian Christie no DVD *R.W.Paul — the collected films 1895 — 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

Três filmes de Paul ilustram temas caros ao cinema dos primórdios: os meios de transporte e a indústria. *Tetherball* ou *Do-Do* (1900), catalogado como parte de “Cenas nos meios de transporte”, mostra os jogos praticados nos navios, pois era necessário encontrar formas de se entreter durante as longas viagens, frisa Christie. No mesmo espírito, *An Exciting Pillow Fight* (1900) mostra o entretenimento em um navio durante a guerra no Sul da África. O filme *Whaling afloat and ashore* (1908) é um exemplar de um tipo de filme comum na época, dedicado à demonstração de processos industriais (no espírito das exposições). Nesse caso, a caça em alto-mar e o tratamento da baleia em terra. Sem tantos detalhes, porque bem mais curtos, alguns filmes anteriores dos Lumière também mostravam etapas de processos industriais, da matéria-prima das indústrias e atividades dos operários, como no *n.122 — Carmaux — drawing out the coke* (1896) e *n.20 — Loading a boiler* (1896).

Um panorama geral da vida do homem moderno era proposto pelos filmes dos primórdios, indiferenciando entre Europa e América — só os habitantes de cada localidade poderiam reconhecer o local de filmagem e hábitos estranhos à sua cultura; mas na forma de filmagem e nos motivos escolhidos, o homem e a cidade eram os modernos, sem marcas muito distintivas de sua identidade nacional. Daí que a linguagem constituída coletivamente impunha-se no mundo ocidental.

O exótico e o familiar encontram-se nas ruas da cidade no filme *n.4 — Promenade of Ostriches, Paris, Botanical Gardens* (1895), dos Lumière. Crianças montando avestruzes, camelos e elefantes deslocam-se como se fora uma parada, enquadradas do fundo para o primeiro plano, da direita para a esquerda. Assim como os textos dos catálogos, os títulos dos filmes eram explicativos do motivo apresentado, porque, pela imagem, não haveria como saber se era a rua de uma cidade, um desfile exótico ou, como no caso parece ser, um passeio num jardim botânico em Paris.

Num plano conjunto, como o da chegada do trem à estação dos Lumière, várias mulheres andam de bicicleta no filme *Hyde Park Bicycling Scene* (1900), de R.W.Paul. Christie afirma que a atividade virou mania nos anos 1890. Era novidade sua prática por mulheres, daí seu registro em várias ocasiões. É um exemplo das cenas da vida moderna na qual a reconfiguração dos papéis de homens e mulheres foi registrada pela película, mas, mais que isso, o filme constrói uma leitura daquele momento. De certa forma, há uma reconfiguração do cultural pelo recorte de um acontecimento que imagetivamente, pela quantidade de praticantes, aparenta ser uma atividade comum, quando, de fato, à época, era certa

transgressão dos valores sociais. A não ser quem tinha conhecimento dos hábitos daquela sociedade àquela época, por experiência direta ou tenha atualmente através de leituras, não há como saber visualmente que andar de bicicleta não era uma atividade aceita para mulheres (que ainda estavam conquistando o espaço público). A leitura de uma mudança social em processo é feita por historiadores do cinema em alguns filmes ficcionais também, ainda que não tenham qualquer pretensão além de entreter e divertir. Na narrativa cômica de *His brave defender* (1900), de R.W.Paul, um ladrão entra em uma casa e é a mulher quem vai investigar enquanto o marido esconde-se debaixo da cama. Ela é amarrada à cama pelo ladrão, que foge. Quando a polícia chega, o marido é tomado pelo intruso, vendo-se numa posição humilhante de revelar o que realmente aconteceu. Christie<sup>50</sup> afirma que não se pode dizer que esse filme tenha qualquer relação direta com movimentos feministas, mas pode-se, sim, reconhecer que reflete mudanças de expectativa quanto à mulher.

A *flaneurie*, o vagar pela cidade sem objetivo estabelecido, pode ser vista em *Fifth Avenue, New York* (1896), da Edison Company. Em cena de rua, na Quinta Avenida, ocorre um desfile de moda. Diante da câmera em diagonal, as pessoas passam, e algumas olham. Há um corte e uma ligeira mudança de enquadramento (a câmera é reposicionada um pouco mais distante e mais alta), indicando a junção de dois planos, para formar um panorama. O filme *n. 310 — Arab cortege, Geneva* (1896), dos Lumière, mostra a circulação de pessoas; algumas olham e caminham em direção à câmera, desviando-se depois. Em *What happened on Twenty-Third Street, New York City* (1901), de Edison, há um plano longo da rua da cidade, até que a um minuto e dez segundos de um minuto e trinta segundos totais do filme, um casal vem caminhando até a saída de ar na calçada, e, quando a mulher chega aí, a saia dela é levantada — a mesma situação que entraria para o mito de Marilyn Monroe 54 anos depois. É um filme curioso quanto à demarcação entre o documental e o encenado, pois até o momento em que o casal entra em cena, quase no final do filme, parece ser o registro de um momento qualquer num dia qualquer da cidade; então, a situação que ocorre revela a inserção de uma encenação na filmagem do “real”, sem haver uma demarcação clara.

Alguns filmes, por outro lado, assumiam abertamente seu caráter de encenação do cotidiano moderno, de situações tanto íntimas quanto públicas. *Tommy Atkins in the Park* (1898) de R.W.Paul é um *remake* de *A soldier's courtship* (1896). Agora em locação, a história é a mesma: uma senhora senta-se no banco com um casal que já estava lá, namorando. Eles

---

<sup>50</sup> Comentários de Ian Christie no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

reagem fisicamente à intromissão, acabando por derrubar a senhora do banco. No catálogo de R.W.Paul, segundo Christie, há uma observação sobre como é possível ver as expressões dos rostos dos atores em *Cupid at the Wash Tub* (1897), uma encenação de cena íntima entre um casal de namorados. Segundo Christie, o realismo do cenário e a atuação, além do enquadramento, mostram como já estavam sendo levados em considerações elementos específicos para a dramaticidade. Num plano americano fixo frontal, uma moça está lavando roupa, e o noivo à sua volta tenta roubar um beijo dela, que mergulha a cabeça dele na bacia.

Se o trânsito frenético criava temores na população, também a violência já aparece nesses filmes dos primórdios como uma das mazelas da vida urbana. Segundo Ian Christie, *Footpads* (1895), de R.W.Paul, é uma representação realista quanto à violência da vida urbana — mas é claramente um cenário em estúdio. O que se vê no filme é um indivíduo sendo assaltado violentamente por três bandidos, que não se intimidam sequer com a chegada do policial, que também é atacado e rendido pelos bandidos. Em um plano só, mas em cenário/estúdio, a verossimilhança do fundo é dada por letreiro luminoso no fundo do cenário, simulando os *outdoors* luminosos da cidade. Segundo Christie, é um dos mais antigos filmes dramáticos. Em *n. 952 — Poursuite sur les toits* (1898), dos Lumière, é encenada uma perseguição a bandidos num telhado cenográfico: os atores da cena são dois bandidos, dois policiais e uma moradora à janela. Narrativa e encenação similares são encontradas nos filmes *Les cambrioleurs* (1898), de Alice Guy, e *The burglar on the roof* (1898), de Blackton e Smith. Quando o público começou a se cansar dos filmes sobre guerra, Blackton e Smith se tornaram licenciados de Edison e usaram nesse e em outros filmes sua experiência com entretenimento na realização de comédias. *A wayfarer compelled to Disrobe Partially* (1897), de R.W.Paul, faz parte do gênero comédia de aventura, que, segundo Christie, se desenvolveu rapidamente nos dois lados do Atlântico por volta de 1900. Um assaltante obriga homem a despir-se em público — o embaraço do homem parece ser cômico.

Situações do cotidiano serviram como matriz de encenações cômicas que, muitas vezes, tornaram-se grandes sucessos de público. O filme *n. 99 — L'Arrosser arrosé* (1895), dos Lumière, é caso exemplar disso. Foi a primeira ficção exibida publicamente, afirma Musser<sup>51</sup>, a qual apresenta a estrutura de um esquete cômico curto. Um jardineiro está regando um jardim, um rapaz pisa na mangueira interrompendo o fluxo d'água; quando o jardineiro tenta entender o que está acontecendo e ingenuamente vira a mangueira para seu rosto, o rapaz tira

<sup>51</sup> Comentários no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

o pé e a água volta a correr, molhando o jardineiro; quando percebe o culpado do que aconteceu, o jardineiro corre atrás do rapaz. Musser frisa que o jardineiro traz o rapaz de volta para dentro do enquadramento para enfatizar a punição e que esse filme ajudou a inaugurar a figura popular do *bad boy* no gênero na comédia, “que encontrou sua expressão máxima em 1920, no filme *O garoto*, de Charles Chaplin”. O filme foi refeito várias vezes pelos Lumière e pela concorrência. *The biter bit* (1900), da Bamforth Films, segundo Musser, é uma “variação modesta” do filme dos Lumière, mantendo basicamente a mesma ação e alterando detalhes da composição do quadro e da encenação. O *bad boy* vem do primeiro plano, e o jardineiro está no meio do enquadramento — parece locação ou cenário realista de um jardim. O jardineiro gasta um tempo maior examinando e tentando resolver o problema da mangueira que não solta água. Depois, então, é que o brincalhão solta a mangueira que estava apertando com a mão. Ao fundo, há outro jardineiro (não se sabe se um observador ou figurante) que interrompe seu trabalho para observar quando o jardineiro bate no brincalhão e o molha; ambos saem pelo primeiro plano (jardineiro pela esquerda e brincalhão pela direita). Com o mesmo princípio, n. 947 — *Le marchand de marrons* (1898), dos Lumière, é uma cena cômica com ares realistas: um rapaz amarra um tabuleiro de vendedor à roda da carruagem, que, quando parte, derruba tudo. O vendedor bate nele quando descobre que foi ele o responsável pela bagunça. Outro filme que segue a matriz do garoto malandro é *Drat that boy* (1904), de R.W.Paul. Numa cena interior, a avó está limpando a casa e o menino brincando. Quando a avó está limpando o cano da chaminé, ele faz com que o pó voe no rosto da avó. A avó o pega e bate na bunda dele, mas então a senhora cai na tina cheia d’água. Esse filme apresenta uma variação em relação aos demais filmes nos quais o *bad boy* acaba punido; aqui ele apanha, mas tem sua vingança.

*Those awful hats* (1909), de D.W.Griffith, faz parte do panorama da modernidade: os chapéus das senhoras atrapalhando as sessões de exibição de filmes. Ao final, o intertítulo solicita que as mulheres retirem os chapéus durante as sessões. Desde cedo, o cinema vê criticamente a si mesmo e seus rituais, empregando a metalinguagem. Nesse momento, os códigos cinematográficos estavam sendo estabelecidos, permitindo esse jogo de revelação de seu funcionamento e de seus mecanismos. O cinema também criava, assim, sua própria mitologia. Em *The Countryman’s first sight of the Animated Pictures* (1901), de R.W. Paul, também chamado *The countryman and the cinematograph*, um caipira está num palco de sala de exibição ao lado da tela e reage fortemente ao que vê como se fossem reais (como as histórias dos espectadores com medo da água do mar e do avanço do trem na estação de La Ciotat). O

caipira sente, a cada imagem que aparece, atração pela bailarina, temor diante do trem, surpresa quando vê a si mesmo na tela. Quanto à constituição do imaginário fílmico dos primórdios, o caipira está diante do entretenimento popular, da tecnologia que alterou o modo de vida moderno e da projeção da realidade na tela. O filme terminava reforçando seu caráter de metalinguagem com a revelação do projetor, mas sobrou apenas um fragmento<sup>52</sup>. A mesma premissa foi retrabalhada por Edwin S. Porter para a Edison Company, em *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (1902).

Mas não era apenas a si mesmo que o cinema retratava. Nos primeiros anos, os artistas e atrações do teatro de variedades estrelaram os filmes de companhias americanas e europeias. Assim, o entretenimento de massa, que estava integrado à vida urbana moderna, tornou-se assunto do cinema dos primórdios, mas principalmente estratégia de atração do público. As estrelas do *vaudeville* emprestavam sua fama aos filmes. Eugen Sandow foi uma dessas estrelas e a primeira personalidade a ser filmada pela Edison Company. Sua filmagem, em 1894, no *Black Maria*, foi amplamente divulgada. Esse encontro (do homem mais forte do mundo com o grande inventor) aconteceu cinco semanas antes da estreia oficial do cinetoscópio. Edison era uma figura da mídia com consciência de seu uso e das estratégias de promoção, por isso havia um pensamento comercial por trás das escolhas de motivos a serem filmados. O filme *Sandow, the strong man* foi feito por Dickson e Heise, durante o qual o fisiculturista repetia os movimentos de realce dos músculos que fazia em suas apresentações no *vaudeville*. Outros artistas filmados no *Black Maria* foram a dançarina Carmencita (estrela dos palcos com sua dança espanhola), gatos boxeadores, Juan Caicedo (equilibrista e acrobata da corda bamba) e Annabelle Whitford, Peerless Annabelle (não era tão famosa quanto Carmencita, mas seus filmes foram muito populares). Entre 1894-98, foram feitas várias filmagens de *serpentine* ou *sun dances* — os filmes desgastavam de tanto serem exibidos. Geralmente, eram filmes apresentados em *loop* e com cor (por processos químicos ou pintura na película). As *serpentine dances* eram tão atrativas, que se encontram filmagens similares feitas por realizadores europeus: Lumière (Loie Fuller em *n. 76 — Danse serpentine* — 1896), Alice Guy (*Serpentine Dance by Mme. Bob Walter* — 1897, *Les Fredaines de*

---

<sup>52</sup> “R.W. Paul’s catalog describes the picture thus: ‘This amusing novelty is a representation of an animated photograph exhibition and shows the stage, proscenium and screen. The first picture thrown on the screen is that of a dancer, and a yokel in the audience becomes so excited over this that he climbs upon the stage, and expresses his delight in pantomime as the picture proceeds. The next picture (within the picture) is that of an express train, which rushes towards the yokel at full speed, so that he becomes frightened, and runs off at the wings. The last scene produced is that of the yokel himself, making love to a dairy maid, and he becomes so enraged that he tears down the screen, disclosing the machine and operator, whom he severely handles’”. – Comentários de Musser no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

*Pierrete* — 1900, *Mesdemoiselles Lally et Julyett de l'Olympia*, *Au Bal de Flore* — 1900), R.W.Paul (Margarida e Amparo Aguilera em *Andalusian Dance* — 1896 — em *filoscope*, da série *A tour in Spain and Portugal*).

Filmado em locação, *Comic costume race at the Music Hall Sports* (1896) registra um evento de caridade com a participação de estrelas inglesas do *music hall*. Já em *Chirgwin The White-Eyed Kaffir* (1896), um veterano do *music hall* tem sua performance registrada. A exemplo de Edison, R.W.Paul buscou, na cultura popular, motivos para seus filmes, como uma possível estratégia de atração de audiência.

Apesar da atração pelas estrelas do vaudeville, segundo Musser<sup>53</sup>, as atualidades dominaram os filmes de Edison da metade dos anos 1890 até o início do século XX; também estão presentes nos filmes europeus, particularmente destacando-se os registros de eventos e acontecimentos de grande relevo.

Em 22 de junho de 1897, na Inglaterra, foi montado um grande esquema de filmagem do jubileu de diamante da Rainha Victoria. Entre as 20 companhias e 40 câmeras diferentes que registravam o evento, estava R.W.Paul, que, segundo Christie<sup>54</sup>, foi quem descreveu a grandiosidade dessa “cobertura midiática”. Com as imagens realizadas por seus dois assistentes, Paul produziu o filme *Queen's Victoria's Diamond Jubilee* (1897). É uma série de imagens de momentos da parada comemorativa, sempre em enquadramento diagonal, visto que as pessoas tinham que ficar nas calçadas para verem o suntuoso desfile. Christie reforça que, para o espectador da época que não fosse londrino ou que estivesse distante da cidade ou da Inglaterra, deveria ser tão difícil diferenciar ou reconhecer os locais e mesmo os rituais como o é contemporaneamente, mas certamente ambos os espectadores podem apreciar o esplendor da ocasião. A indistinção da imagem sem uma construção narrativa ou um discurso mais coeso é ilustrada por esse filme, que, segundo Christie, nem se sabe se é realmente o do jubileu da rainha (os historiadores de cinema deduzem que sim, porque a descrição no catálogo se aproxima do que se vê na tela — mas a imagem sozinha não é informativa o bastante). Em *551 — Le Roi et la Reine de Roumaine et leur escorte* (1898), dos Lumière, veem-se em diagonal os curiosos na calçada, a comitiva e a carruagem com o casal real. Diante do cinematógrafo, plebeus e realeza são equiparados na forma do registro — se

<sup>53</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

<sup>54</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

ocupam espaços diferentes nas ruas, os aspectos visuais do registro são os mesmos, tais como o ângulo de visão pelos quais são registrados e a granulação da imagem.

Em *The launch of H.M.S Albion* (1898), Paul estava presente para registrar o lançamento do navio. Então uma onda que atingiu o porto jogou pessoas no mar, que tiveram que ser socorridas por barcos, entre estes também o barco onde estava Paul. O registro do lançamento do navio virou o registro de um desastre (foram quase 40 mortos). Há, ao menos, cinco planos de momentos diferentes, mas só com as imagens é difícil reconhecer o que está acontecendo — a dedução de Christie é feita com base em seu conhecimento sobre o acontecido. Já há ângulos e pontos de vista diferentes, bem como de momentos diferentes do acontecido: antes e durante lançamento, no resgate dos barcos, no porto com a chegada das vítimas. Isto é, o filme já apresenta tempos e espaços dissociados, construindo um único texto — cinco pontos de vista em dois minutos.

Outro filme de Paul que mostra um acidente na água recebeu diferentes nomes: *Scene on the river Thames, showing the rescue of a child from drowning* (como consta no booklet) ou *Scene on the River Thames*, ou *Up the River*, ou *Recue of a child fallen overboard*, ou *Rescue of a Drowning Child* (1896). Christie reafirma a dificuldade de compreensão da trama sem o título descritivo — o que se provou um desafio desse cinema dos primórdios ainda não decididamente narrativo e sem o uso dos intertítulos. O barco a vapor está aproximando-se; quando chega ao primeiro plano, percebe-se um movimento como uma pessoa caindo na água e, logo, passageiros e pessoas às margens se dirigem para o ponto da queda para o resgate (o enquadramento é diagonal). Christie se pergunta se seria encenado ou espontâneo. Provavelmente encenado, mas com a intenção de parecer espontâneo ou um registro realista de um quase afogamento e resgate. o que Méliès faria três anos mais tarde na recriação do julgamento de Dreyfuss (*Dreyfuss's Trial* — 1899). A exploração da linha tênue entre realidade e ficção era estratégia comum já no cinema dos primórdios. Segundo Bronwlow e Gill<sup>55</sup>, era impossível para a audiência saber que era uma reencenação diante de filmes como o de Ferdinand Zeca, para a Pathé, sobre o Ensaio Geral de 1905, na Rússia pré-revolucionária, especificamente a ficcionalização do motim no encouraçado Potenkim.

O filme *McKinley at home* (1897), de Dickson para a Edison Company, foi filmado enquanto McKinley era candidato à presidência dos Estados Unidos e foi reexibido várias vezes depois

---

<sup>55</sup> Comentário do episódio 1, *Where it all began*, da série *Cinema Europe – The Other Hollywood*, lançada em 1995, na comemoração dos 100 anos do cinema. Série roteirizada e dirigida por Kevin Brownlow e David Gill.

que o político foi eleito, já nomeado como 25.º presidente. Quando, em setembro de 1901, o Presidente McKinley faleceu, Porter (que já havia assumido o lugar de Dickson na companhia de Edison) e um assistente o tinham filmado no dia anterior; essa imagem foi ainda mais explorada comercialmente.

O acaso também favoreceu o filme *Airplane flight and crash* (1910), de produção desconhecida, realizado em 23 de junho de 1910. Musser<sup>56</sup> afirma que, embora o realizador seja desconhecido, sabe-se que o piloto do avião chamava-se M. Cody. As imagens mostram o avião sendo tirado do hangar, indo para o ar, caindo na descida e o resgate do trêmulo piloto. Os cortes abruptos não têm a continuidade clássica, mas são eficientes o bastante para dar conta do que aconteceu. Embora o motivo *vôos de avião* estivesse se tornando popular, acrescenta Musser, este filme de alguma forma não foi anunciado nos jornais e seu realizador permanece desconhecido.

Segundo Ian Christie<sup>57</sup>, sabendo que era pouco provável que as câmeras mandadas para frentes de batalha, guerras de independência e coloniais do final do século XIX e início do XX, conseguissem imagens de ação militar e detalhes da vida dos soldados (isto é, cenas com proximidade o bastante para gerar dramaticidade), Paul decidiu reproduzir situações típicas - algo que Mitchell e Kenyon também faziam. Mas Paul insistia em dizer que a intenção não era enganar o público, embora soubesse que era pouco provável que o público conseguisse distinguir imagens documentais e reencenações. É uma prática que se pode observar também nos filmes de guerra de Edison - tanto a reencenação quanto a estratégia de atração do público pela possibilidade do documental. Christie reforça que a cena de um ferreiro em frente à tenda com um guarda circulando à volta, em *Reproductions of Incidents of Boer War* (1899), de Paul, lembra pinturas de guerra - efeito que Paul e seu militar consultor deveriam querer alcançar. A cena de soldados britânicos à volta do fogo, sendo atacados mortos e saqueados pelos Boers, já constrói ideologicamente um discurso de mocinhos e bandidos, estratégia narrativa que o cinema logo adotou.

Observa-se em *Cronje's Surrender to Lord Roberts* (1900), de Paul, uma das poucas cenas genuínas da guerra. Segundo Christie, os filmes de Paul mostrando a partida e a chegada de seus irmãos devem ter sido melhores para o público do que esta; afinal, aqui se percebe a falta da dramaticidade nas reproduções. Veem-se cavaleiros/soldados vencedores escoltando os

---

<sup>56</sup> Comentário no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

<sup>57</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul - the collected films 1895 - 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

vencidos, em passo monótono; não há princípio, meio e fim que marcassem claramente um acontecimento dramático. O mesmo acontece em *Entry of Scots' Guards into Bloemfontein* (1900), também de Paul: Christie reforça que as gaitas de fole dos escoceses abrindo o caminho dos soldados criam uma força maior no filme, mas apenas quando se conhece a informação extra-texto do filme de que eles estão chegando de uma batalha vitoriosa na noite anterior.

À época da guerra hispano-americana (guerra de independência de Cuba), no final do século XIX, Porter já estava à frente da produção fílmica na Edison Company. Esse conflito armado revigorou a indústria nascente e instável de filmes, propõe Musser. Biograph e Edison mandaram cinegrafistas para registrar a guerra. Porter comprava os trechos de filme de meio minuto e organizava-os, articulava-os de forma dramática. Eram panoramas da guerra, montados a partir de fragmentos de imagem da frente de batalha, acampamentos, partida e chegada dos soldados. Essa série de filmes, embora o público rapidamente se desinteressasse por eles e buscasse por novidades, demonstrou o sucesso do cinema como jornal visual.

Em *Troop ships for Philippines* (1898), da Edison Company, por causa da natureza do assunto (partida dos soldados), a câmera está no porto, filmando a lateral do navio de onde os soldados acenam. O enquadramento não abarca todo o navio, mas dá ênfase à despedida dos soldados. Já *Shooting captured insurgents* (1898) é uma encenação de uma execução, criada com o objetivo de mostrar a crueldade dos espanhóis e de dar suporte à intervenção americana na guerra.

Também foi assunto de filmes de Edison a segunda guerra Boer — guerra entre os ingleses e os colonos neozelandeses, franceses e holandeses fundadores de repúblicas independentes no nordeste africano. *Capture of Boer battery by british* (1900) é mais um exemplo de reencenação de Guerra. A simpatia dos americanos pelos Boers era muito forte, então a câmera assume o ponto de vista deles, posicionando-se parada atrás da linha dos Boers. Quando se retiram, os soldados caminham na direção da câmera; em dado momento, um cavalo passa rente à câmera.

A prática de compra e montagem de imagens feitas por cinegrafistas independentes ou feitas por associados tornaram, algumas vezes, indistinguível a autoria dos filmes. A “anonimização da imagem” (COHEN, 2001), característica da imagem na modernidade técnica, é radicalizada no cinema; tanto o plano não apresenta marcas distintivas suficientes para se

identificar a autoria, quanto a autoria coletiva, principalmente nos panoramas, torna, de certa forma, obsoleta a ideia de um único autor. Data de 1906, quando ocorreu um grande terremoto em São Francisco, nos Estados Unidos, uma série de imagens da devastação sofrida pela cidade (incêndio, pessoas vendo a destruição na rua, vários edifícios destruídos). *San Francisco: aftermath of earthquake* foi montado para mostrar a devastação da cidade a partir de imagens sobreviventes, que foram usadas repetidamente como material de arquivo em documentários. Essa reedição contém várias cenas, mas a fonte e os títulos se perderam — segundo Musser<sup>58</sup>, sabe-se que Edison e Lubin filmaram imagens assim do terremoto, mas não há como creditar a eles as imagens usadas nessa montagem.

A montagem a partir de uma espécie de banco de imagens era bastante comum nos filmes sobre incêndios e o trabalho dos bombeiros nos primeiros anos do cinema. Eram filmes de grande sucesso junto ao público. *The burning stable* (1896), da Edison Company, foi produzido logo após o lançamento e o sucesso de *Stable on Fire* (1896), de Dickson, para a American Mutoscope Company (que usava o formato de 68 mm — portanto não podendo ser exibido em todas as salas). Alguns exibidores montavam esse filme e outras cenas para narrar a história de um incêndio e a heroica companhia de bombeiros. Em *Sortie de La pompe (Lyon)* (1896), dos Lumière, bombeiros em carroças e equipados correm pelas ruas da cidade para atender a um chamado. Musser afirma ser difícil saber, nesse e em outros casos de filmes similares, se é registro documental ou encenação para a câmera<sup>59</sup>.

Já o filme *Fire!* (1901), de James Williamson, segundo Musser, foi montado usando algumas dessas imagens “anônimas” de bombeiros articuladas à encenação para dar veracidade à ficção, mas apresenta uma proposta narrativa bem mais ambiciosa; por isso, há críticos que o comparam ao *Life of an American fireman* (1903), de Edwin S. Porter, “[...] uma abordagem analítica apropriada uma vez que ambos fazem parte de um gênero bem estabelecido”<sup>60</sup>. São cinco planos. No primeiro, um homem (parece ser um policial) vê a casa em chamas, tenta entrar, mas a porta está trancada. Ele então busca chamar a atenção dos moradores jogando pedras na janela, mas não consegue. Ele sai então correndo, para fora de cena, à esquerda. No segundo plano, num enquadramento diagonal, esse homem/policial entra da esquerda para a

<sup>58</sup> Comentário no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

<sup>59</sup> “A staged scene of firefighters racing to the scene of a conflagration in Lyons. One of several firefighting films shot at this time. Similar films of fire runs were taken on innumerable occasions during the next ten years, increasingly for local consumption.” — Comentário de Charles Musser no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

<sup>60</sup> “[...] an appropriate analytical approach if one remembers both films were part of a well-established genre.” — Comentário de Musser no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

direita e chega à entrada da Hove Fire Brigade. Ele toca o alarme do lado da porta e logo consegue que abram a porta para que ele entre. Os bombeiros mobilizam-se e mandam um carrinho com a escada, e, em seguida, saem carruagens com o equipamento deles. Há cortes que denunciam o momento de montagem entre a encenação e as imagens de arquivo (as carruagens). O terceiro plano é de arquivo, mostra apenas as carruagens dos bombeiros correndo pelas ruas, mantendo a continuidade da saída do plano anterior pela esquerda; nesse plano, o deslocamento é do fundo/esquerda para primeiro plano/direita, a câmera está na curva da rua, por onde saem duas carruagens. O quarto plano é de um cenário interior de um quarto, onde um homem, que está dormindo, acorda com a fumaça entrando e o fogo do lado da cama. Ele levanta-se, apaga o fogo do lado da cama e tenta sair. Ao abrir a porta do quarto, parece haver mais fogo e fumaça. A cortina pega fogo, e o homem desespera-se. Ele cai na cama, parece desmaiar. Nesse momento, surge um bombeiro do lado de fora subindo a escada encostada à janela. O bombeiro apaga o fogo e resgata o homem (o carrega para fora). O quinto plano repete o enquadramento do primeiro plano. O bombeiro desce com o homem resgatado, e os outros bombeiros estão embaixo segurando a escada e apagando o fogo em outro ponto com a mangueira. Assim que o bombeiro desce com o homem, outro entra e joga objetos pela janela. Então, quando este desce, o resgatado acorda e desespera-se, mas logo outro bombeiro sai com uma criança de dentro, e o homem sai com ela no colo. Os bombeiros tiram os apetrechos todos e estendem uma lona. Surge um homem na janela de onde o bombeiro resgatou o primeiro. Esse homem salta, é salvo, e os bombeiros o levam dali. FIM.

No final do século XIX e início do século XX, a câmera cinematográfica estava por toda parte, registrando aspectos públicos e privados da vida moderna, recriando até mesmo o que se queria esconder e gerando curiosidade e embaraço sobre as atividades mais rotineiras. *The big Swallow* (1901 — data provável, já que consta no catálogo deste ano<sup>61</sup>), de James Williamson, ilustra a saturação do homem da cidade sendo registrado a todo o momento. Além disso, como também frisa Musser, o diretor brinca com as proporções das pessoas e o espaço na imagem cinematográfica, isto é, com a representação em perspectiva. Num plano americano, um cavalheiro está lendo contra fundo branco, percebe a câmera e começa a falar muito agitado; então ele vai se aproximando cada vez mais até abrir a boca e a tela se tornar

---

<sup>61</sup> “Williamson’s 1901 catalogue describes the film: “I won’t! I won’t! I’ll eat the camera first.” Gentleman reading finds a camera fiend with his head under a cloth, focusing him up. He orders him off, approaching nearer and nearer, gesticulating and ordering the photographer off, until his head fills the picture, and finally his mouth only occupies the screen. He opens it, and first the camera, and then the operator disappear inside. He retires munching him up and expressing his great satisfaction.” Comentário de Charles Musser no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

negra. Logo entra cena de estúdio, na qual se vê uma boca cenográfica (bordas/lábios) que engole a câmera e o cinegrafista. No próximo plano, o terceiro, a boca do ator está ocupando quase todo o quadro, e o homem se afasta como se tivesse acabado de engolir algo. Williamson cristaliza, assim, a ideia de que a câmera estava em todos os lugares, em todo o mundo, registrando plebeus e nobres, do gesto mais cotidiano ao mais exótico. Isso legitimaria o cinema como o registro da vida moderna em construção.

A partir desse inventário dos primeiros anos do cinema, pode-se perceber a constituição paulatina de convenções temáticas e formais. Ainda sem constituir-se como uma linguagem autônoma, as imagens em movimento já estabeleciam assim suas bases, de forma coletiva, explorando a carga fotorrealística e as formas de ver o conhecido e de conhecer pela visão.

### **4.3 A expansão da visão e dos limites do corpo**

Nos primeiros anos do cinema, o filme já utilizava das imagens objetivamente construídas para rerepresentar o mundo moderno ao homem ocidental. Logo na primeira década do século XX, esse imaginário refinou-se em uma linguagem que expandiu o olhar e a mente do espectador, transcendendo os limites impostos por seu corpo físico. Embora se admitam os anos 1910 como um marco na sistematização da linguagem cinematográfica em função da narratividade, não houve, efetivamente, um desenvolvimento linear e organizado. Se, nos primeiros anos, estabeleceu-se um imaginário globalizado em torno de assuntos populares, já havia a experimentação quanto às formas de mostrar e também de narrar os acontecimentos filmados. Algumas das características que posteriormente seriam estabelecidas como próprias da narrativa cinematográfica já apareciam em alguns filmes dos primeiros dez anos, assim como nos anos 1910 ainda persistiam soluções formais que seriam tomadas como primitivas e obsoletas. O modo como se processou o desenvolvimento da linguagem reforça o caráter de criação coletiva sem centralização. A invenção do aparelho de registro de imagens em movimento e a definição de quando se tornou efetivamente cinema são marcos convencionais na história do cinema. O que se repete ao longo dessa história é que, muitas vezes, novas tecnologias não determinam de imediato novas práticas, assim como experiências de articulação das imagens aconteceram sem linearidade ao longo das duas primeiras décadas do cinema, até que houve certa consolidação da linguagem. Foi preciso uma construção e um

aprendizado paulatinos e concomitantes. Nesse processo, foi se acentuando a dissociação do espaço e do tempo da vivência, bem como foi se deslocando do ponto de vista unicamente encarnado para um corpo virtual.

As atualidades e encenações iniciais, em maioria, apresentam um recorte estático (sem movimento da câmera) de um fragmento de ação ou atividade (poucos retratavam princípio, meio e fim) e sem dramaticidade (ainda sem síntese, registravam o momento unicamente no presente desorganizado). Em suma, a câmera era postada frente a determinado motivo e registrava a ação e a atividade, ininterruptamente, por cerca de um minuto. Nas encenações do cotidiano para a câmera, percebe-se síntese em cenas como a da barbearia de Edison, mas também predominavam cenas registradas no seu transcorrer (sem início e fim), como as cenas de lutas de boxe e galo e as danças serpentinas feitas dentro do Black Maria.

Em *Sortie d'Usine* (1895), dos Lumière, explicita-se o corpo da câmera, assim como ocorre nos filmes que mostram cenas em pontes ou nas ruas das cidades. A câmera tem um corpo físico que ocupa espaço, o ponto de vista está estabelecido concretamente. Assim é que os passantes voltam-se diretamente para a câmera, como se olhassem dentro de seus olhos. Caminham em sua direção, desviam-se dela e saem de cena ao saírem de seu campo de visão. Visto que o filme é exatamente a visão da câmera, a estaticidade e a altura estabelecem, para a câmera, ausente no campo visual, um corpo físico que ocupa um espaço similar ao do espectador, um corpo que tem os mesmos limites.

Nos primeiros filmes dos primórdios em que se registra movimento da câmera, este é dado pelo seu postar em plataformas móveis. Em *Leaving Jerusalem by railway* (1896), dos Lumière, a câmera está em um vagão registrando a plataforma como se fosse um passageiro olhando para trás, para a estação que ia ficando para trás. Isso também ocorre com a câmera fixada no elevador da Torre Eiffel por um dos operadores dos Lumière que, assim, registrou a paisagem de Paris, de dentro do elevador, com um movimento de *travelling* vertical. O movimento panorâmico horizontal representa outra forma de movimento que aparece nesses primeiros filmes; pequenos ajustes de enquadramento que imitam o movimento de uma pessoa virando o rosto para acompanhar algo, de alguém se deslocando ou “reenquadrando” o que vê à sua volta. É o que acontece em *Return of the lifeboat* (1897), da Edison Company, quando a câmera acompanha o deslocamento do barco. Segundo Musser, este é um dos primeiros exemplos de reenquadramento durante a filmagem.

Nesse momento, é como se a câmera operasse apenas no nível da representação espacial egocêntrica. Na imagem registrada por ela, pode-se perceber a câmera como um corpo presente no fora de cena, daí uma quase coincidência entre três instâncias: o corpo da câmera, o ponto de vista representado e o corpo do espectador. Enquanto colocada no meio das ruas da cidade, a câmera é como um passante que esteja parado; diante das encenações, como as do *Black Maria*, é como se fosse o espectador de teatro a meia distância do palco de teatro. Embora a imagem na tela não seja exatamente o ponto de visão do espectador sentado na sala de exibição, porque a ilusão de imersão não é completa, é uma imagem ainda muito próxima do que seria o olhar encarnado — a ideia renascentista da pintura como uma janela para o mundo. O ponto de vista representado na imagem em perspectiva determinaria uma colocação do indivíduo no espaço em frente à tela. A ilusão não é completa, exige do espectador o pacto com a linguagem, mas é o bastante para consolidar uma relação entre o corpo do espectador de cinema, desde seus primórdios, e o espaço representado.

Principalmente nos anos 1910, mas também a partir de experiências anteriores, o corpo da câmera foi ganhando outra natureza, deixou de ser unicamente um sujeito físico em cena (ainda que não visível) e passou a ter também um corpo imaterial. Estabelecida a identificação do espectador com a câmera, é através dela que o homem passou a experimentar a ubiquidade.

Com as lanternas mágicas, o público do final do século XIX já estava habituado a narrativas construídas a partir de fragmentos de imagem que representam momentos diversos da trama; um princípio do qual o cinema aproveita-se desde o início. À narrativa em quadros, o cinema acrescenta o movimento realista à imagem, que era também de natureza diversa em relação às ilustrações das lanternas mágicas, visto que fotorrealista. Resquícios desta herança são encontrados em filmes dos primórdios.

*Jack and the beanstalk* (1902), dirigido por Porter para a Edison Company, é constituído por quadros (cenas sem decupagem em cenários com influência teatral na qual ocorre uma situação com princípio, meio e fim). As lâminas das lanternas mágicas apresentavam a mesma estrutura, ilustrando momentos-chave da narrativa que era narrada pelo apresentador/artista. No filme de Porter, prescinde-se da narração por causa do movimento na imagem (as ações e os gestos dos personagens eram vistos, não precisavam ser relatados) e também por um conhecimento prévio do público. Edwin Porter não filmava histórias originais, escolhia

histórias bem-conhecidas (acontecimentos de jornais, peças teatrais) para cativar o público<sup>62</sup>. Esse conhecimento da trama guiava o público na compreensão da história narrada visualmente. Nesse filme, como em tantos outros do período, a depender da visualidade, as ações, as motivações e mesmo a trama ficavam obscuros. Desde o primeiro filme narrativo, colocou-se o problema da ambiguidade da imagem, o desafio de fazer a imagem “dizer” o que se queria.

Formalmente, os filmes apropriavam-se também da forma adotada nas lanternas mágicas para a passagem de uma imagem para a outra, a fusão. A transição em fusão forjava uma continuidade visual, permitindo assim uma unidade narrativa também visual, apesar de tratar-se de imagens fragmentadas estáticas (nas lanternas) ou em movimento (nos filmes).

A visualidade da lanterna mágica foi utilizada em um dos filmes mais famosos de Porter, considerado um dos grandes marcos da narrativa cinematográfica, *Life of an American fireman* (1903). Logo no início, um bombeiro está em um cenário interno com a cabeça apoiada na mão (o cotovelo no braço da cadeira). Tal imagem fica “congelada” quando surge no canto superior direito do quadro uma imagem circular, forma similar às lâminas das lanternas mágicas, mas em movimento. Essa “janela” representa o sonho ou o pensamento do bombeiro e retrata uma mulher colocando uma menina para dormir. A imagem da janela congela-se; então a imagem do homem passa a se mover, e a janela some.

Segundo Christie, um dos filmes mais elaborados do seu tempo foi *Scrooge, or Marley's Ghost* (1901), de R.W.Paul, que tinha 600 pés e 13 cenas (muitas atualmente perdidas). Paul inovou com os intertítulos que ajudavam a entender a ação (os intertítulos antecipam acontecimentos, como a aparição do fantasma do passado). Mas, como é uma história muito conhecida, há pouca explicação e poucos intertítulos. Na cena 2, Christie frisa que a cortina fechada por Scrooge se torna uma tela para a projeção das imagens de seu passado, presente e futuro, ao estilo das sessões de lanterna mágica. Na cena 3, com o espírito do presente (apresentado em intertítulo), é Scrooge e o espírito que estão transparentes em cena. Na cena do futuro (intertítulo), Scrooge está sólido. O restante das cenas foi perdido.

*Uncle Tom's Cabin* ou *Slavery days* (1903), da Edison Company, é uma das várias adaptações do romance *A cabana do Pai Tomás*, de Harriet Beecher Stowe; tem a duração de 19 minutos e apresenta sistematicamente os intertítulos marcando o início das cenas e alguns momentos

---

<sup>62</sup> Comentário no DVD — *Before Nickelodeon: the early cinema of Edwin S. Porter*. Produção, direção e edição de Charles Musser. Escrito por Charles Musser e Warren D. Leight. Kino International, 1982.

dramáticos. Na última cena, anunciada como *Tableau Death of Tom*, o velho negro está deitado na senzala; o fundo do cenário é preto, há uma janela cenográfica com luz incidindo sobre ele. No canto superior direito, surge o anjo (o mesmo que anteriormente levava a “patroinha” morta). O anjo desfaz-se e, em seu lugar, surgem, em máscara circular, como lanterna mágica, imagens emblemáticas da abolição da escravatura, de Lincoln, da Guerra de Secessão, Lincoln com um escravo aos seus pés, Lincoln morto, que finalizam a narrativa.

Em *The whole Dam family and the Dam dog* (1905), Porter novamente recorre às temáticas da cultura popular transpostas para o filme, particularmente por causa do jogo de palavras com o sobrenome da família. Nesse filme, já aparecem intertítulos animados como lanterna mágica. No primeiro, Porter faz a pergunta: “Do you know this family?”. Em seguida, apresenta os closes de cada membro da família Dam. Então, entra animado o intertítulo “The whole Dam family”. Em um plano americano estão todos juntos; novo intertítulo com a ilustração do cachorro, “and the Dam dog”. Em uma cena interna, à mesa de refeição, o cachorro senta-se no lugar do pai. Ao final, o cachorro puxa a toalha da mesa, derrubando tudo.

A história de *Buy your own cherries* (1904), de R.W. Paul, já existia como lanterna mágica, que fora baseada em uma canção popular. É uma parábola sobre salvação e sucesso. Uma família vive na miséria, as crianças amedrontadas e a mulher aflita por causa de um pai bêbado. Um dia, ao chegar assim em casa, ele percebe o que está fazendo com sua família, sai de casa e acaba entrando numa igreja e se regenera. Na penúltima cena, o homem entra em um bar e, em vez de bebida, compra cerejas, para o bem de sua família, que aparece feliz na cena final. Segundo Christie<sup>63</sup>, essa lição de moral refere-se a um aspecto contextual, era um ditado na época relativo ao modo como um homem gasta seu dinheiro (o que define um homem é sua escolha entre gastar com cerveja ou com frutas). O filme é constituído por seis quadros: no bar bebendo, em casa diante da miséria da família, vagando pela rua, dentro da igreja, novamente no bar, onde então compra cerejas, em casa com todos felizes. Assim como *Jack and the beanstalk* (1902), de Porter, cada cena representa uma situação resolvida em um único plano, sem cortes, visualmente ainda muito próximo das lanternas mágicas.

No caso de Porter, a associação entre lanterna mágica e filmes era reforçada também pela exibição. Em 1897, os filmes eram exibidos no Eden Musee, de propriedade de Porter e associados. Originalmente dedicado às estátuas de cera, tornou-se um local de exibição

---

<sup>63</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

cinematográfica com sessões de hora em hora. Segundo Musser e Leight<sup>64</sup>, eles desenvolveram um aparelho para a exibição conjugada de filmes curtos e *slides* de lanterna mágica, montando uma programação. Muitos dos filmes dos primórdios eram produzidos para atender aos teatros de *vaudeville*.

Nesse momento de constituição da linguagem, uma das formas encarnadas da câmera, que, porém, já apresentava indícios de um corpo não físico, está associada a uma temática bastante popular dos filmes dos primórdios: o beijo entre casais.

Segundo Musser<sup>65</sup>, em 1897, a American Mutoscope Company fez um experimento de filmagem no túnel Haverstraw: fixaram a câmera na parte da frente de uma locomotiva para registrar a entrada, passagem e saída de dentro do túnel; a câmera estava voltada para a frente, para o caminho a ser percorrido. A imagem resultante mostrava um deslocamento em direção do túnel sem que se visse onde a câmera estava fixada. Era como se fosse um olhar desencarnado que deslizasse no ar, daí ser chamada *phantom rides*. O filme foi um sucesso nos Estados Unidos e na Inglaterra, inaugurando um novo motivo e estimulando filmagens similares pela concorrência em todo mundo. Para revitalizar essas imagens já amplamente familiares para o público, explica Musser, e, possivelmente, já desgastadas, George Albert Smith associou esse motivo das *phantom rides* à do beijo, que tanto sucesso já fizera.

Em *The Kiss in the tunnel* (1899), de George Albert Smith, a câmera está em um trem parado muito perto da entrada de um túnel. Uma outra máquina no outro trilho sai do túnel, então o trem onde está a câmera começa a se deslocar para frente. Porque a câmera está fixada na frente do trem e voltada para a frente, a tela fica escura quando o trem/câmera entra no túnel. Corta para um cenário como o interior de uma cabine. Uma mulher e um homem estão sentados frente a frente (há bagagens espalhadas em um fundo pintado). O homem fala com a mulher, levanta-se e a beija no rosto pegando o canto da boca. Ele faz isso várias vezes, ela mostra-se feliz com o gesto, mas ligeiramente constrangida (como uma dama). Ele se senta. Então corta para a tela brevemente preta, pois logo se vê a imagem da saída do túnel. Assim, ao olhar desencarnado era articulado um ponto de vista *voyeur* dentro da cabine.

*The kiss in the tunnel* (1899), de Bamforth, segue a mesma estrutura em três planos do filme de Smith. Embora seja uma variação do filme de Smith, há uma diferença fundamental,

---

<sup>64</sup> Comentário no DVD – *Before Nickelodeon: the early cinema of Edwin S. Porter*. Produção, Direção e Edição de Charles Musser. Escrito por Charles Musser e Warren D. Leight. Kino International, 1982.

<sup>65</sup> Comentário no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

afirma Musser. Smith deixava por conta do exibidor compor o filme com os *phantom rides*, isto é, ele entregava a cena do beijo e instruía como deveria ser montada na exibição. Bamforth montou um filme de três planos com a cena dentro da cabine do trem (a do beijo) já inserida entre dois outros planos: o inicial, do trem entrando no túnel, e o final, do trem saindo. Há também algumas diferenças quanto a enquadramentos, cenário e ação. A principal diferença é que a câmera nos planos inicial e final não está no trem, é uma testemunha exterior, não está em ação como nas *phantom rides*. No primeiro plano, a câmera está fora do trem, é um plano geral de um trem entrando no túnel. Quando o trem entra totalmente no túnel, aí há o corte. No segundo plano, a cabine, em cena interna, é mais bem-composta que a estilizada de Smith. Em bancos frente a frente, estão um homem jovem e uma mulher. Ele acende um cigarro e então se senta ao lado dela e a abraça para o beijo. Ela corresponde. Ele a abraça e então beija mais. No terceiro plano, a câmera está na plataforma da estação de trem. O trem vem do fundo do quadro até o primeiro plano (como o dos Lumière, mas vem do fundo à esquerda para a frente à direita, enquanto dos Lumière era do fundo à direita para a frente à esquerda.).

O paralelismo está presente ainda de forma singela em *The Kiss in the tunnel* de Bamforth; de fora, um trem entrando no túnel é visto; enquanto isso, dentro de uma das cabines, ocorre um momento íntimo entre um casal; nesse momento, o trem está chegando a uma estação. No caso, tempo e espaço são dominados e tirados do seu transcorrer cotidiano. Há uma síntese do deslocamento do trem, tudo ocorre em 1 minuto. E o observador, que é a câmera, carrega o espectador de um lado para o outro conforme o que deseja mostrar.

Nesses dois exemplos, nos filmes de beijo no trem de Smith e Bamforth, já há uma dissociação entre o espaço e o tempo da vivência do espectador e o espaço-tempo cinematográfico. Ainda que os pontos de vista possam ser reproduzidos por um ser humano, o deslocamento de um para o outro é mais rápido que o permitido ao corpo físico — o tempo é mais “curto” que o espaço percorrido entre a externa e a interna. Ainda não são pontos de vistas “surreais”, mas já é uma primeira constituição cinematográfica do olho virtual. Esse olho virtual é construído na dissociação entre o ponto de vista representado e o efetivamente ocupado pelo corpo físico do espectador, mas é principalmente a capacidade da mente humana de se colocar onde seu corpo não está. Através do olho virtual, o homem coloca-se em cena, mesmo que seu corpo não pudesse ocupar tão variadas posições em tão pouco tempo ou a imagem efetivamente não represente um ponto de vista humano. A variedade de pontos

de vista relaciona-se à constituição fragmentada do eu, da identidade moderna e, principalmente, pós-moderna, que tem na modernidade técnica o seu momento inaugural.

A projeção de “eus” virtuais no cotidiano, que também ocorre através das cartas e das conversas, como propõe Wertheim (2001), foi potencializada a partir do momento primordial do modernismo técnico que dissociou radicalmente espaço e tempo, e dos meios técnicos que geraram essa dissociação radical. Meios técnicos que, em grande parte, estão relacionados a formas de deslocamento e comunicação. Esse processo alterou a forma de o homem estar no mundo, bem como sua forma de se relacionar com os outros, além de seu modo de lidar com o espaço-tempo e estar nele. A fragmentação do “eu” promovida pela modernidade é refletida na decupagem cinematográfica, na fragmentação da imagem de um acontecimento em pontos de vistas diversos, como se vários “eus” estivessem conjuntamente contando uma história para um espectador que é capaz de virtualmente ocupar esses diversos lugares/identidades. A fragmentação da identidade do indivíduo e sua capacidade de assumir diversos “eus” acentuaram-se com os jogos interativos e estão atingindo o auge com os mundos virtuais digitais, chegando ao ponto de, conforme propõe Turkle<sup>66</sup> (1995 citada por WERTHEIM, 2001), o sujeito sentir que há equivalência entre suas vidas paralelas digitais e as vidas e identidades físicas.

São bastante conhecidas as formas utilizadas por George Albert Smith para tornar explícita para o espectador a continuidade entre um plano fechado com o plano anterior mais aberto. Nos filmes *Grandma's reading glass* (1900) e *As seen through a telescope* (1900), os instrumentos de ampliação da visão humana são justificativa para que se apresentem pontos de vista pouco usuais. *Grandma's* parece um exercício de linguagem ou um esforço de “alfabetização” do público; um menino pega a lente de aumento da avó e aponta para o mecanismo do relógio de bolso, para um pássaro na gaiola, para um gatinho no colo da avó até que a avó o interrompe. A cada vez que ele aponta a lente, corta-se para um plano o detalhe do que o menino estaria vendo: a íris, a máscara circular; nesses planos, seria reforçada a percepção de que se trata de pontos de vista subjetivos. Já em *As seen through a telescope*, há uma ação um pouco mais elaborada acontecendo: há uma história frágil sendo contada, enquanto em *Grandma's* apenas uma situação. Um senhor utiliza o telescópio para espiar um jovem casal que está no outro lado da rua. Quando o jovem ajuda a jovem a amarrar

---

<sup>66</sup> TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster, 1995.

seus sapatos, ela suspende a saia mais do que o necessário, e seu acompanhante aproveita a oportunidade, com o consentimento dela, para acariciar seu tornozelo. Essa ação é vista pelo senhor através de um telescópio; o gesto de pegar e apontar o telescópio acontece no plano aberto, e o jovem acariciando o tornozelo da jovem no detalhe. O *close* estaria reproduzindo o olhar do senhor através do telescópio, apesar de a imagem não ser estritamente um plano de ponto de vista subjetivo, pois foi filmada num cenário de fundo neutro, não na locação onde ocorre a situação observada. Mas é um olhar que não é o natural do homem na vivência cotidiana; é a tecnologia como prótese, mais que isso, expansão do sentido da visão. O que o senhor vê através do telescópio só é possível pela tecnologia, num “colamento” entre o telescópio e o cinema. Pode-se depreender um caráter metalinguístico desse filme, na medida em que revela a capacidade do cinema de ampliar a visão.

Há, nesse período, uma série de filmes baseados no voyeurismo, de caráter ingênuo ou malicioso, que satisfazia o anseio de determinado segmento de público, lembrando-se que Musser sintetiza sexo e violência como a matriz do cinema dos Estados Unidos, porém bem menos frequente no cinema europeu. Nesse contexto, pode-se concluir que os filmes de Smith instigavam o público, mantendo-se dentro do decoro de filmes para toda a audiência, e não apenas a masculina. Diferenciavam-se, contudo, principalmente quanto à elaboração de uma narrativa que justificasse, ainda que frouxamente, a visão detalhada propiciada pelo *close*.

Em *Sick kitten* (1903), de George Albert Smith, *remake* de outro filme seu, *The little doctor* (1901), há uma transição de planos abertos para detalhes sem a justificativa diegética do aparelho de visão (da prótese visual), já construindo o que seria o modo cinematográfico de ver o mundo. Duas crianças estão dando remédio para um gato. No plano americano, elas viram a garrafa de óleo de rícino para a câmera; corta-se então para um *close* de uma das crianças já colocando a colher na boca do gato. Assim, há associado ao deslocamento do ponto de vista um lapso temporal entre os planos. A mudança de plano é abrupta, ainda sem a suavidade e a naturalização que estavam sendo construídas nesse período.

*The gay shoe clerk* (1903), da Edison Company, apresenta muito da encenação teatralizada, mas a continuidade entre o plano aberto e o *close* mostra-se mais suave, mais bem resolvida dentro dos moldes do que se estabelecia como próprio da linguagem cinematográfica. No plano médio, como se fosse o palco italiano, uma jovem senhora e uma mais velha entram no cenário de uma sapataria e são atendidas por um vendedor. Quando ele está já calçando o sapato da mais jovem, corta-se para o primeiro plano do sapato sendo amarrado e da mulher

suspendendo a saia até quase os joelhos (dá para ver sua anágua). Corta-se para o plano inicial, quando o homem inclina-se e beija a boca da mais jovem, sendo correspondido. Quando a senhora mais velha percebe o que está acontecendo, ela se levanta e começa a bater com a sombrinha nas costas dele. Finalizando o filme, os três saem de cena (ele para a esquerda, e elas pela direita do plano).

Marcel Martin (2003) considera que o corte dentro da cena foi fundamental para a constituição de uma linguagem propriamente cinematográfica. A articulação de quadros ou esquetes ainda estaria muito atrelada à narrativa teatral. Daí a importância assumida por esses filmes de George Albert Smith na história do cinema. Percebe-se, entretanto, nos primeiros anos do século XX até meados dos anos 1910, uma série de experimentos de linguagem que visavam agradar ao público, propiciando narrativas mais elaboradas, portanto mais longas, o que demandou o aprendizado não apenas da articulação dentro das cenas, mas de várias cenas para compor a história. Em alguns filmes do período, uma situação pontual, como os exemplos de Smith, permitia a exploração do potencial da mudança de planos dentro da cena; em outros, uma narrativa exclusivamente de ação externa, sem nuance ou detalhes relevantes, propiciou o aprendizado da continuidade entre as cenas. Criou-se, nesse período, um modo próprio de o cinema sintetizar espaço e tempo.

As perseguições e os incêndios eram motivos populares dos filmes dos primórdios, e justamente a eles estão associados os experimentos de articulação de cenas, que indicariam o caminho que a narrativa cinematográfica tomaria dos anos 1910 em diante.

Em *Rector's to Claremont* (1903), de Porter, um grupo de 15 pessoas sai de um edifício no centro de uma cidade e embarca em uma carruagem aberta, que os espera na rua. Assim que o grupo parte, um homem sai do estabelecimento, parecendo ter sido deixado para trás, e começa a perseguir a carruagem. É um filme de oito planos sobre essa perseguição pelas ruas da cidade, do centro até a entrada de uma residência luxuosa fora do centro. A continuidade entre os planos ainda é brusca, há alguns saltos, mas já está construída cuidadosamente a noção de um deslocamento contínuo da carruagem pelas ruas da cidade até o subúrbio. O inicial é um plano conjunto da carruagem e registra seu deslocamento para o fundo do plano e o homem deixado para trás. Corta-se para um plano geral, a carruagem já está em cena, deslocando-se numa estrada com o retardatário correndo atrás. No próximo plano, a carruagem entra em cena depois do corte. Nos planos seguintes, há uma continuidade mais suave quando a carroça desloca-se em diagonal do primeiro plano à esquerda para o fundo, à

direita, e, no plano seguinte, entra no enquadramento à esquerda ao fundo, vindo por uma rua em curva que sai à esquerda em primeiro plano. Volta-se, então, para os “saltos” no deslocamento da carruagem nos planos finais.

A mesma articulação que acontece em *Rector's to Claremont* aparece em *An interesting story* (1905), de Williamson. Um filme de seis planos sobre um homem que está tão absorto na leitura de um livro que, quando é dada a hora de sair para trabalhar, ele continua a leitura enquanto se desloca a pé pelas ruas da cidade. A continuidade é o bastante para que se entendam os planos como parte da ação de o homem caminhar para o trabalho sem interromper a leitura, mas na visualidade há ainda saltos. Entre o segundo e o terceiro plano, por exemplo, ele não chega a sair completamente de quadro quando o segundo plano é cortado para o plano conjunto em que ele já está em cena.

As perseguições cômicas, como as de *Stop thief!* (1901), de Williamson, e *La course des sergents de ville* (*Policemen's little run* — 1907), de Ferdinand Zecca para a Pathé, também fazem parte desse aprendizado da continuidade. De fato, a continuidade visa à constituição de uma aparente integridade espacial. Esse fundamento cinematográfico, que já permitia narrativas como as de *Life of an American fireman* (1903) e *The great train robbery* (1903), ambos de Edwin S. Porter para a Edison Company, nas quais se cria a síntese de um espaço visualmente existente a partir de fragmentos de lugares não contíguos na filmagem, no caso de tais filmes, há uma alternância entre planos em locação e em estúdio. Em ambos, a narrativa está relacionada a temas populares dos primórdios: em um, é o incêndio e a ação do corpo de bombeiros; no outro, o trem e a ação de criminosos. Musser afirma que o ano de 1903 é um marco na história do cinema e da constituição de sua linguagem autônoma justamente por causa desses dois filmes de Porter.

*Life of an american fireman* é um filme de nove planos que, além da integridade espacial, apresenta transição em sobreposição (*overlapping*) e uma temporalidade maleável. Musser comenta que o resgate do incêndio tornou-se tema dos primeiros filmes, ainda em 1896, porque já povoava o imaginário do americano em jornais, músicas, pinturas e fotografias. No início do século XX, os produtores de filmes buscaram, então, formas novas de mostrar esse resgate — principalmente investindo em *multi-shot* filmes. O historiador afirma que, nesse contexto dos primórdios, os filmes produzidos na Edison Company eram ousados. Anteriormente, os filmes de incêndio e resgate eram de um plano só, ou os exibidores organizavam vários filmes para “forjar” uma narrativa. “Não se trata de contar uma história

original”, afirma Musser, mas da forma de contar. Em *Life of an american fireman*, apresentam-se pontos de vista diferentes para o acompanhamento do que acontece dentro da casa e das ações dos bombeiros. Destaca-se, assim, muito mais o tratamento que a história em si. Essa é uma história familiar contada de forma mais elaborada.

Não há, ainda, o paralelismo que cria suspense como o faria Griffith cerca de uma década depois a partir dos curtas para a Biograph, frisam Musser e Leight<sup>67</sup>, mas igualmente Porter articulou dois espaços. A estrutura de nove planos apresenta uma repetição no esquema de articulação de cenas: estúdio e locação alternados, a saída de cena dos personagens ocasiona o corte, e a entrada ocorre com a abertura de portas (que remete ao *Sortie d’Usine* dos Lumière).

Em estúdio, no plano 1, um bombeiro está sentado em um cômodo, pensando em sua família, quando, pode-se deduzir, é chamado. Ele pega o quepe e sai de cena. Escurecimento da imagem — FADE. O plano 2 acontece na rua, em locação, e é um primeiro plano da caixa do alarme de incêndio; surge uma mão que gira a alavanca, abre a caixa e dispara o alarme. FADE. O plano 3 é um cenário em estúdio do dormitório dos bombeiros. Um homem entra (provavelmente o do plano 1 — mas não há proximidade bastante para que seja reconhecido sem dúvidas), os demais se levantam rápido e descem pelo poste. Por último, o bombeiro do início desce também, marcando o fim da cena. FADE. No plano 4, em externa no pátio interno do quartel dos bombeiros, as portas se abrem para a saída das carroças. Só então os homens que desceram pelo poste chegam ao chão e entram para se preparar para atender ao chamado. Como a câmera está frontal, quando saem do quartel, as carroças passam em primeiro plano (proximidade até aqui ausente no filme). FADE depois que saem de cena. O plano 5 é um plano geral da externa do quartel: portas se abrem, as carroças saem e, quando saem de cena, ocorre o FADE. O plano 6, em externa, mostra uma aglomeração de pessoas, curiosas, em frente a um prédio de dois andares. Do fundo do plano à direita, vem chegando uma carroça, seguida das outras dos bombeiros. Em um plano geral oblíquo, as carroças vêm do fundo do plano para o primeiro. FADE depois que saem todas pela esquerda. No plano 7, um plano geral externo, oblíquo, carroças vêm do fundo do plano (novamente da direita para a esquerda). Há um ligeiro reenquadramento (leve *pan* para a esquerda — direção para a qual as carroças se deslocam). É feito um corte no meio do movimento. Plano oblíquo em movimento de *pan* para a esquerda acompanha uma última carroça que sai de quadro, e a câmera se fixa

---

<sup>67</sup> Comentário no DVD — *Before Nickelodeon: the early cinema of Edwin S. Porter*. Produção, direção e edição de Charles Musser. Escrito por Charles Musser e Warren D. Leight. Kino International, 1982.

aos poucos na frente de uma casa onde os bombeiros já estão trabalhando com as mangueiras. A câmera movimentada-se um pouco, *pan* vertical, para mostrar a fachada da casa de dois andares; das janelas sai fumaça. O plano 8 é um cenário interior de um quarto em chamas; o enquadramento é como o do palco italiano. A mulher levanta-se da cama com a fumaça já tomando o quarto; olha pela janela e se desespera. Ela desmaia na cama. Os bombeiros arrombam a porta com machados. O bombeiro arranca a cortina da janela, quebra os vidros e a moldura com o machado. Pega a mulher no colo e passa pela janela, descendo por uma escada. Assim que esse bombeiro some com a mulher, outro entra pela janela, pega uma criança na cama e também sai pela janela. Dois outros entram com a mangueira e começam a apagar o fogo<sup>68</sup>. FADE. O plano 9 mostra, em externa, a fachada da casa; um bombeiro está usando um machado para abrir a porta da frente. No segundo andar, a mulher abre a janela. Então se vê, pelo lado de fora, a ação vista anteriormente: o bombeiro chega com o machado e derruba a janela, ao mesmo tempo em que os outros bombeiros levantam a escada do lado de fora. O bombeiro desce com a mulher no colo, quando a deixa no chão, ela implora, e ele volta para pegar a criança. O tempo da volta dele é mais realista em relação à ação do que a representação dessa ação no plano anterior. Quando logo ele sai com a mulher, outro (que só no último plano dá para perceber ser ele mesmo) já está aparecendo de volta. O mesmo se dá com os bombeiros que sobem a escada com a mangueira para apagar o fogo. O filme termina com essa repetição da ação vista anteriormente.

Em *The great train robbery* (1903), de Edwin S. Porter, as imagens filmadas em estúdio e em locação externa são equiparadas em função da continuidade da ação e da funcionalidade dos efeitos visuais. Não há inserção de *closes*, mas a articulação de ações divididas em mais de um plano. Continuam predominando os planos americanos, ou médios, e a câmera parada. Na primeira sequência, na qual o agente ferroviário é amarrado pelos bandidos, vê-se, pela janela à direita no plano, a imagem de um trem passando; pelo processo de matização, a filmagem de um trem “real” foi inserida na cena filmada em estúdio. A imagem do trem colabora para o efeito de realidade, criando a ilusão de um espaço íntegro não apenas entre o interior da estação e o que se vê pela janela, mas também em relação ao plano seguinte, em locação externa, da fuga dos bandidos da estação para tomarem o trem. Na próxima sequência em estúdio, quando os bandidos já entraram no trem e estão rendendo o funcionário responsável

---

<sup>68</sup> Na parede ao fundo, há uma quadrinho – onde está escrito THOMAS A. EDISON – recurso usado pelo estúdio de Edison, assim como pela Pathé e outros estúdios europeus, para evitar a pirataria.

pelo baú com dinheiro, novamente a matização é empregada para dar realidade ao estúdio e integrar os espaços articulados de cena a cena.

A continuidade da ação, mais os efeitos visuais, integram os espaços filmados em estúdio e em locação externa. Há uma alternância constante nesse filme, como em *Life of an american fireman*: a primeira sequência, da estação, é em estúdio; a segunda é uma locação externa (os bandidos aproximando-se e tomando o trem); a terceira sequência é uma continuação da ação de tomar o trem, agora no seu interior; a quarta é uma externa do trem, quando os bandidos fogem (matando um dos passageiros); a quinta sequência retoma o cenário inicial (o agente é encontrado amarrado no escritório da estação). Ocorre uma ruptura nessa alternância na sexta sequência, novamente em estúdio (festa na vila); na sequência seguinte, em externa, há vários planos da perseguição e captura dos bandidos. Não se trata unicamente da montagem de quadros narrativos autônomos, pois há momentos em que as ações prolongam-se de um plano para o outro. Em *The great train robbery*, planos fragmentados de ação são articulados de modo a produzir uma unidade narrativa da história, como seria experimentado logo depois, em *Life of an american fireman*, e empregado anteriormente no filme de perseguição *Rector's to Claremont*, porém com uma variação significativa em relação ao que seria tomado como próprio da linguagem cinematográfica: as ações são contínuas de plano a plano, sem necessariamente haver uma marcação de entrada e saída de cena de forma teatral, como ainda se manteve em *Life of an american fireman*.

*The great train robbery* foi o primeiro *blockbuster*, afirma Musser<sup>69</sup>; os anúncios de jornais mostram que foi exibido em toda a cidade; Edison vendeu centenas de cópias dele; o filme foi exibido em vários lugares e por muito tempo. Esse sucesso possivelmente foi determinante na adoção de muitas de suas soluções narrativas como o padrão de produção, uma vez que, desde os primórdios, o resultado em audiência definia os caminhos das próximas produções.

As sequências ou filmes inteiros de perseguição definiram um padrão narrativo de articulação das imagens em continuidade visual e da ação. Musser<sup>70</sup> identifica uma experimentação em comum entre as empresas europeias Sheffield, Haggart e Williamson, que estabeleceriam a matriz formal para a filmagem de perseguições. Em alguns dos seus filmes de perseguição a criminosos, pode-se perceber a potencialização da criação de uma integridade espacial

---

<sup>69</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

<sup>70</sup> Comentário no DVD *The movies begin - Volume two: The European pioneers*. Kino Video, 2002.

forjada, isto é, fragmentos descontínuos de imagem constituindo, na sua articulação, uma unidade espacial, um espaço virtual.

*Stop thief!* (1901), de Williamson, é uma narrativa em três planos sobre um sujeito, um vagabundo que rouba um presunto e é perseguido. Musser afirma que, embora seja a trama comum do vagabundo que é pego e maltratado ao final, a articulação desses três planos é que tornou o filme significativo na história do cinema. Essa estrutura e forma de articulação tornaram-se “protótipo para filmes de perseguição subsequentes”. A situação simples do roubo de um presunto e a perseguição ao ladrão, em três planos, indicava a potencialidade da articulação exclusivamente visual na representação de ações físicas externas.

Em plano conjunto, em diagonal (esquerda/fundo e direita/primeiro plano), um muro ocupa todo o lado direito. Vindo do fundo do plano, um homem mal-vestido caminha mancando. Ele vê outro passar carregando um pernil e o rouba. Foge para o fundo do plano e é perseguido. Perseguido e perseguidor fazem curva para sair do plano no fundo à esquerda. No plano 2, um rua filmada também em diagonal (esquerda/fundo e direita/primeiro plano), os dois correm do fundo para o primeiro plano, saindo pela direita no canto inferior da tela (isto é, correm em direção à câmera e saem pelo lado). O plano 3 é frontal de um grande barril de madeira. O bandido entra pela direita e esconde-se dentro do barril. Logo chegam os cachorros, que começaram a persegui-lo no plano 2. Entram vários cães. O homem começa a gritar. Então o comerciante o acha e retira todos os cachorros e depois o ladrão de dentro do barril. Por último resgata só o osso do pernil e dá uma surra no ladrão.

Musser afirma que o filme *Daring daylight burglary* (1903), da companhia britânica Sheffield Photographic Co., fez um imenso sucesso com seu lançamento e era comercializado por toda a Grã-Bretanha; nos Estados Unidos, no entanto, foi exibido pela Edison Company, sem que fossem pagos os direitos autorais. O filme da Sheffield Co., por sua complexidade, tornar-se-ia um modelo para os filmes do gênero, incluindo o famoso *The great train robbery*, que seria produzido meses depois.

Um assaltante entra em uma casa; um menino, que testemunha a invasão, vai até a delegacia de polícia fazer a denúncia. Logo, os policiais iniciam uma perseguição pelo telhado da casa, pelas ruas e estação de trem da cidade, onde o bandido consegue pegar um trem e momentaneamente fugir. As últimas cenas não são claras sem a informação do catálogo: o policial que o perdeu na estação de trem telegrafa, à delegacia da cidade da próxima parada do

trem, para que o bandido seja pego na estação. O assaltante, então, é preso com sucesso. A preocupação com a continuidade não resolvida visualmente está explicitada no texto descritivo do catálogo.

Num plano conjunto, um sujeito pula um muro de uma casa. O ângulo do muro e da casa está no centro do quadro. Assim que o ladrão tira uma aba da janela, aparece a cabeça de outro no muro, é um menino que se esconde e continua do outro lado. No plano conjunto, em diagonal, de uma rua da cidade, o menino entra em cena correndo; ele entra em um edifício, de onde sai com um policial — outro policial fica na porta. Novamente, num enquadramento igual ao inicial, em câmera alta do quintal da casa, o ladrão ainda está entrando pela janela. Um policial e logo outro aparecem. O primeiro pula o muro e entra pela mesma janela que o ladrão. O segundo pula o muro, mas dá a volta, saindo pela esquerda. No telhado, em plano americano, aparece o ladrão correndo e um policial entra em cena em seguida, e eles começam a brigar. O ladrão joga o policial de cima do telhado inclinado. Depois, o ladrão desce pelo mesmo lado por onde jogou o policial. Num plano conjunto da rua, o policial está no chão. O outro policial chega para socorrê-lo. Passa uma carroça na rua, o condutor olha curioso, mas nada faz. A carroça de trás é da polícia e para a fim de socorrê-los. Descem uma maca e levam o policial ferido para dentro. Num plano americano em diagonal, de uma rua, seguindo um muro de pedras à direita, entram correndo do primeiro plano para o de fundo o ladrão e um policial, que agarra o ladrão pela nuca e o derruba ao chão. Mas o ladrão escapa e pula um muro meio caído. Logo outro policial entra em cena e pula o muro atrás dele. Num plano conjunto de uma mineração, o ladrão desce correndo com dois policiais em seu encalço. A perseguição é dividida então em mais três planos. Em plano americano de um riacho com pedras, o ladrão atravessa correndo e os policiais atrás. Num plano americano diagonal, vê-se um trem saindo da estação. O ladrão chega correndo e consegue entrar no trem em movimento. O policial chega muito atrasado. Na próxima cena, num plano conjunto, com a câmera na plataforma da estação, vê-se um trem parando na estação. O ladrão desce e é imediatamente agarrado por um policial, ajudado por um agente da estação. Nessa passagem de cena, é necessária a intertextualidade entre a narrativa visual do filme e o texto escrito do catálogo para se entender o que aconteceu. Na falta de planos mais próximos e decupagem entre planos abertos e fechados para descrição espacial e dos personagens envolvidos, não há como se reconhecer se aquela é outra estação, mas, principalmente, se o policial que aparece é o mesmo que perseguiu o bandido desde outra cidade ou se é outro.

Musser afirma que, em *Desperate poaching affray* (1903), da Haggar, a perseguição é mais claramente construída que em *Daring daylight burglary*, embora o filme da Sheffield tenha sido a inspiração. Segundo o historiador: “Um dos filmes mais bem sucedidos e mais violentos da era pré-nickelodeon, [...] mais uma vez, o filme não tenha sido protegido pelo direito autoral nos Estados Unidos, onde cópias desse filme circularam livremente.”<sup>71</sup> (MUSSER, tradução livre nossa). Há uma cuidadosa e elaborada construção da continuidade de um plano de perseguição para o outro. Os assaltantes fogem dos perseguidores em uma região rural de arbustos e riachos. Respeita-se o que, posteriormente, convencionou-se chamar de “regra do eixo”, garantindo a percepção de um espaço contínuo e íntegro. Aliado a esse caráter formal da continuidade, Musser afirma que o movimento de panorâmica da câmera também credita um tom de urgência ao filme, assim como emula um estilo realista-documental. O historiador está se referindo aos ajustes que os cinegrafistas dos primórdios acabavam por realizar ao filmar alguns motivos nos centros da cidade para acompanhar algo ou alguém que se deslocava diante da câmera, isto é, os imprevistos da filmagem documental, o que quase não acontece na filmagem de filmes de ficção, visto que tudo é planejado e os imprevistos costumam ser cortados.

Em plano médio, dois bandidos (presumivelmente) estão desarmando uma rede na clareira de uma mata. Eles olham sempre para trás (para a fora de quadro) e saem correndo para dentro da mata. Em seguida, surgem dois homens correndo e entram na mata também. Mais três homens armados também se embrenham na mata. Logo, surgem dois policiais. Assim que os policiais entram na mata, os bandidos do início ressurgem (estavam escondidos nos arbustos em volta da clareira). O primeiro sai e chama o outro, a câmera move-se levemente em *pan* para a esquerda para acompanhar o deslocamento do personagem. Quando o segundo homem sai dos arbustos e eles correm para a direita e para o fundo do plano, a câmera acompanha em *pan* até uma trilha/estrada de terra. Os dois pulam uma porteira de madeira; logo entram no enquadramento os homens que os estão perseguindo: três armados, dois policiais e um homem com cachorros. Os fugitivos também pulam. Há um corte. No plano médio, em câmera baixa, os bandidos surgem no canto direito superior do quadro correndo em diagonal; chegam ao primeiro plano, param para atirar. Os perseguidores respondem ao fogo, e um deles parece ser atingido. Os dois continuam a fugir, saindo do lado da câmera (canto inferior

---

<sup>71</sup> Texto de Musser no DVD *The movies Begin*: “One of the most successful and violent films of the pre-nickelodeon era, this film was distributed internationally by the Gaumont Company, though once again the film was not protected by copyright in the United States where dupes of this pictures circulated freely.”

esquerdo), e os perseguidores fazem o mesmo trajeto. No plano americano seguinte, os dois bandidos surgem do primeiro plano do lado esquerdo e correm para arbustos no fundo do quadro, de onde surgem dois perseguidores que os param; eles entram em luta corporal. Quando os bandidos conseguem livrar-se desses perseguidores, os dois policiais chegam e entram em luta novamente. Todos os perseguidores envolvem-se na luta, mas os dois bandidos conseguem fugir. Saem por onde entraram (lado esquerdo da câmera). Num plano conjunto da estrada de terra, os bandidos surgem da esquerda do primeiro plano, correndo pela estrada (para o fundo do quadro) e olhando para trás. Param no meio do caminho para atirar e atingem os dois perseguidores que se aproximam deles. Quando começam a surgir os outros perseguidores, continuam a correr. Todos começam a sumir na curva na estrada, no fundo do enquadramento. Em seguida, o plano conjunto enquadra uma estrada que passa pela beira de um lago pequeno. Um bandido surge no fundo do plano do canto superior direito e se joga dentro da água. Da esquerda, surge um policial que se joga em cima do bandido. No primeiro plano passa alguém – da direita para a esquerda. Enquanto isso, o bandido que briga no lago com o policial foge pelo mesmo caminho de onde veio. Na hora em que ele e o policial saem de cena, outro perseguidor é jogado dentro do lago na margem que ocupa a direita do enquadramento – o bandido o empurra dentro do lago e entra atrás. O bandido foge pelo mesmo caminho por onde foi o cúmplice. No plano médio do lago, em seguida, a câmera está posicionada na rota de fuga. O bandido está correndo em diagonal da esquerda/fundo para a direita/primeiro plano com dois perseguidores atrás dele. Saem do plano. No plano conjunto do caminho à beira do lago, o bandido corre à frente de dois perseguidores (no alto do plano, correndo numa diagonal/caminho leve da direita para a esquerda). O bandido tenta atravessar o rio, mas então é pego pelos que estão atrás dele e pelo grupo que surge da direita da câmera em primeiro plano. Todos o agarram e passam pela frente da câmera, saindo à direita e finalizando a narrativa.

Ian Christie<sup>72</sup> afirma que, como em *The unfortunate policeman* (1905), de R.W. Paul, nos primórdios acontecia recorrentemente a saída dos personagens pela lateral da câmera. Na primeira cena, externa de uma vitrine de loja (vitrine cenográfica), dois homens pintam a vitrine, sai uma moça que paquera com um deles. Logo entra em cena um policial, que também flerta com a moça. O pintor fica com ciúmes e joga a lata de tinta na cabeça do policial. Começa então, com a briga, a comédia física. Daí a pouco, saem correndo do plano.

---

<sup>72</sup> Comentário no DVD *R.W. Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

Na cena 2, acontece a perseguição pelas ruas do bairro de Muswell Hill. O policial e o pintor vêm correndo do meio do plano em direção à câmera. Corte para plano conjunto, onde eles correm do fundo do plano, na calçada da rua. O rapaz sai de cena, vindo em direção à câmera (saindo à esquerda do plano), o policial fica para trás, já que o rapaz salta uma cesta que duas mulheres carregavam, mas o policial tropeça e se enrosca todo. Entram agora em cena vindo do fundo, chegando à esquerda do plano, seguindo reto e atrapalhando-se com uma senhora que caminhava pela calçada. Ocorrem mais quatro planos assim, com a saída em direção à câmera. As lavadeiras e a senhora entram na perseguição. Ao final, o pintor pega uma carruagem e consegue escapar, e o policial é que é “espancado” pelos populares, numa forma de subversão da autoridade que seria explorada em toda a obra de Charles Chaplin.

Os filmes de perseguição faziam tanto sucesso que uma sequência dessa natureza, pertencente originalmente ao filme *Life of an american policeman* (1905), de Porter, foi vendida separadamente com o título *Police chasing scorching auto* (1905). O filme sobre o dia de policiais ficara muito extenso, afirma Musser<sup>73</sup>. Era um panorama de oito cenas, alternadas entre cenas internas e externas, estúdio e locação, pontuado por intertítulos que marcam cada cena.

*The cleptomaniac* (1904), de Porter, é uma narrativa paralela inspirada em uma charge de cunho social. A charge foi inspirada por um caso que repercutiu num jornal da época: uma grande estátua da justiça com um dos olhos desvendados, mandando uma senhora rica para a liberdade (carregada uma caixa escrita: *stolen finery*) e uma pobre para a cadeia (na mão um volume escrito: *stolen bread*). Na balança da justiça há um saco mais pesado, onde está escrito *influência*, e, do outro, um leve, onde está escrito *pobreza*. Acima da imagem, está inscrito: A justiça é cega somente de um olho. No rodapé: a lição do caso Brock<sup>74</sup>. No filme, os intertítulos marcam cada plano/cena e o paralelismo entre duas mulheres, a pobre que rouba para comer e a rica que rouba pela emoção. Segundo Musser, Porter constrói um paralelismo complexo, não apenas entre uma mulher rica e uma pobre. A pobre é contextualizada, e seu ato é de desespero, espontâneo. A rica planeja o roubo, sabe que é errado, rouba apenas pela emoção. Há um sentido diferenciado e que enriquece o paralelismo, configurando-o como um filme de cunho social.

<sup>73</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

<sup>74</sup> A charge e os comentários de Musser constam nos extras do DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

O americano D. W. Griffith também trabalhou o tema social em paralelismo, como se pode verificar em *Corner in wheat* (1909) e *The usurer* (1910). É o paralelismo que estabelece o caráter social dos filmes, não apenas da temática, mas da construção de um discurso social e político. O contraponto entre o negociante de trigo rico e o trabalhador rural miserável só é estabelecido porque são apresentados paralelamente. Um recurso que Griffith explorou, posteriormente, ao limite em uma de suas obras-primas, *Intolerância* (*Intolerance* — 1914). Em uma das cenas do episódio contemporâneo, há uma crítica similar, quando Griffith apresenta nos intertítulos os “fariseus modernos” e explica que as damas arrecadam dinheiro para ajudar os trabalhadores da indústria junto a seus parentes, donos das fábricas, que, por causa disso, demitem parte de seus funcionários. Nessa sequência, Griffith reforça, pela narrativa paralela, as diferenças entre ricos e pobres, empregadores e empregados; diferenças que o paralelismo também revela em *The Usurer*. Para mostrar as condições miseráveis dos trabalhadores em contraposição à opulência dos ricos, os intertítulos, em dois momentos, reforçam a estrutura em paralelo: “enquanto isso”; e “a mesma história vergonhosa”. *Corner in Wheat* tem sua catarse final com o grande industrial, que detém o monopólio do trigo, caindo num silo, sendo soterrado e morrendo sob o peso do produto que o enriquecia à custa do trabalhador rural. Mas esse final, na nomenclatura da tragédia, patético, não apaga o fato de que a condição do plantador de trigo continua a mesma após a morte do grande industrial.

Em *How a french nobleman got a wife through the New York Herald Personal Columns* (1904), de Edwin S. Porter, a sequência final de perseguição, que ocupa grande parte da narrativa, é preparada por intertítulos iniciais. Apesar de ser um *remake* de outro filme de sucesso da Biograph, Porter adota um recurso, o intertítulo, que tornaria a trama compreensível para qualquer espectador e não apenas para aquele que conhecesse a história ou o filme original. O intertítulo mostra o anúncio que o homem publicou no jornal, procurando uma noiva. Logo após o intertítulo, corta-se para um plano americano do homem lendo o jornal. Ele então acaba de se arrumar e sai de cena. Já em locação, no local do encontro, várias mulheres atendem ao anúncio, e então começa a perseguição, em vários planos em continuidade. Entre os planos, repete-se o cuidado de deixar até as últimas mulheres saírem de quadro para então se cortar para outra cena, em outro lugar, onde a perseguição prossegue.

À construção da integridade espacial está associado um tempo maleável, que se distende e encolhe nas articulações. É como se o tempo e o espaço do plano seguissem o da vivência do espectador, mas, entre os planos, na articulação entre tempo e espaço, há a síntese de novas

relações. Um caso específico de manipulação temporal dos primeiros anos do cinema é o da transição com sobreposição de ação, o *overlapping*. Segundo Eileen Bowser<sup>75</sup>, o *overlapping* era uma nova forma de espaço e tempo elaborada a fim de tornar a ação mais compreensível; sua ocorrência foi frequente até 1906.

Em *Life of an american fireman*, acontece entre os dois últimos planos, quando se vê a ação de resgate da mulher e da criança de dentro do quarto em chamas e, no próximo plano, é como se houvesse um retrocesso no tempo e então a ação se repete, mas do ponto de vista externo. Também se observa *overlapping* em *La course des sergents de ville (Policemen's little run — 1907)*, de Ferdinand Zecca para a Pathé. Um cachorro que roubou um pedaço de presunto com osso está sendo perseguido por inúmeros policiais pelas ruas da cidade. Observa-se estritamente a regra do eixo, até que o cachorro resolve subir pela fachada de um prédio. Os policiais o seguem. Os atores tentam simular que estão mesmo escalando a parede, embora o cenário estivesse no chão e os atores/policiais de fato estivessem engatinhando ou se arrastando. Depois que os policiais chegam ao telhado e passam para o outro lado, atrás do cachorro que fugira na frente, corta-se para um plano conjunto para os fundos do edifício. Só então o cachorro aparece como vindo do outro lado do telhado, logo surgindo também os policiais. Embora possa gerar uma confusão de interpretação do espectador contemporâneo desacostumado com o *overlapping*<sup>76</sup>, era um recurso que os realizadores do início do século XX empregavam para dar continuidade a ações durante as quais ocorria mudança brusca de ambiente. Em *Le voyage à travers l'impossible* (1904), de Georges Méliès, os exploradores estão viajando através do Planeta usando todos os meios de locomoção. Quando chegam a uma pequena vila, deixam o trem e entram numa espécie de carruagem moderna. Logo à frente, a carruagem bate na lateral de uma casa, derrubando a parede e adentrando na casa. Então vê-se, em plano conjunto, um único grande cômodo ocupado por uma mesa comprida em torno da qual homens e mulheres comem e bebem; repentinamente, a carruagem dos exploradores irrompe parede adentro (como se fosse a visualização do ponto de vista interno da mesma ação que se vira antes pelo lado de fora). Uma forma mais complexa de *overlapping* encontra-se no filme da Sheffield Co., *Daring daylight burglary*, pois parece uma forma ainda pouco depurada da narrativa paralela. No primeiro plano, o ladrão está entrando pela janela da casa quando o menino que testemunha a invasão vai chamar a polícia. Quando

<sup>75</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

<sup>76</sup> Assistindo-se à sequência com a lógica da decupagem e montagem clássica, tem-se a impressão de que o cachorro e os policiais passaram para o outro lado do prédio, a câmera ficou parada por alguns segundos até que eles voltaram. Apenas prestando-se atenção nos detalhes do cenário pintado, pode-se perceber que mudou a fachada, agora são os fundos do prédio.

a polícia chega, o ladrão ainda está entrando pela janela. É como se a ação do garoto e do policial que o acompanha decorresse em um tempo diferente da ação do ladrão, embora sejam quase paralelas. Assim, nesse filme, o *overlapping* não acontece como usualmente; a repetição acontece na sequência, isto é, dois pontos de vista um em seguida do outro, em que há uma inserção.

O *overlapping* demonstra a capacidade do cinema de dar saltos, dissociando tempo-espaço cinematográfico do tempo e espaço da vivência cotidiana; permite o ir e voltar no tempo e, além disso, um deslocamento temporal maior que o deslocamento espacial. Integrado à narrativa, o *overlapping* ilustra o domínio da natureza pela tecnologia desenvolvida pelo homem — como as fontes da Torre Eiffel na Exposição Universal de 1889 e a exposição em si.

A alteração da percepção temporal acontecia recorrentemente com a exibição em *loop*, comum em filmes como as *serpentine dances*, quando uma única ação era repetida várias vezes, criando a ilusão de uma ação contínua, como já ocorria nos brinquedos óticos. Mais que o *overlapping* e os *loops*, filmes como *n. 40 — Démolition d'un mur* (1895), dos Lumière, e *Avenue de L'Ópera* (1900), de Alice Guy, demonstram a capacidade do cinema de vencer o tempo. Em *Démolition d'un mur*, Auguste coordena a demolição de um muro na fábrica. A instrução para os projetionistas era que projetassem normalmente uma vez e depois invertessem o filme, fazendo o muro ser reconstruído. O filme de Alice Guy registra cenas da avenida da casa da ópera, mas em movimento invertido (de trás para frente); é um fragmento do real manipulado, o mesmo espaço da vivência do espectador num tempo inalcançável a não ser pela tecnologia de representação.

Entendendo a arte como representação do anseio do homem de vencer o tempo, Bazin (1991) apresenta primeiramente a fotografia como a solução mais realista, até o momento no qual fala (anos 1960) e insinua que o cinema a segue nessa história da imortalização do homem pela representação do corpo. Se não promove efetivamente a conservação do ser físico, a representação salva-o “de uma segunda morte espiritual”. “O que conta não é mais a sobrevivência do homem, e sim, em escala mais ampla, a criação de um universo ideal à imagem do real, dotado de destino temporal autônomo” (BAZIN, 1991, p. 20). Conclui-se que é o que há de imaterial no homem o que sobrevive. Uma imortalização pela imagem que Dickson e Dickson (2000) já prefiguravam em 1895, bem como Edison (2000) propunha a capacidade de conservação de algo essencial quando afirmava que seria possível a execução

de uma orquestra muito tempo depois do falecimento de seus membros. Um dos mitos fundadores da Grécia Helenista é justamente a vitória sobre o tempo. Zeus funda o Olimpo a partir da vitória sobre seu pai, Cronos, que devorava seus filhos. Na história das tentativas do homem, desde a Antiguidade, de dominar o tempo, pode-se perceber que o cinema transforma o homem. Sendo sujeito da história e senhor do mundo, o homem cria tecnologias para domínio da natureza, que o permitam lançar-se livremente no tempo e no espaço, bem como colocar-se ao largo do transcorrer do tempo, salvar-se de ser devorado por Cronos. Na Utopia final, ainda não realizada, acredita-se que a virtualidade irá resolver inclusive a degradação do ser — identificado na sua forma imaterial —, pois permitirá a transferência do ser, imaterial, para outro corpo. É o sonho da inteligência artificial, que, associada à realidade virtual, promete a migração efetiva para um outro lugar modelado conforme o desejo individual ou a vontade coletiva. O cinema, assim, desde o seu início, mas principalmente, expandido, permitiria ao homem ubiquidade e imortalidade, características divinas. Para tal, o cinema teria que ser entendido como um outro espaço, entre os muitos que constituem a realidade do homem; espaço habitado pelo que há de imaterial no homem, pois que foge aos limites do tempo e do espaço físicos.

Nesse período dos anos 1910, o cinema constituiu-se enfim como um espaço-tempo autônomo, ainda que construído numa relação icônica e indicial com o real. A ideia da tela como uma janela que deixava as realidades da tela e do espectador em conexão ainda era reforçada no início do século XX. Christie considera que o personagem dirigir-se ao público ao final de alguns filmes de R.W.Paul era um recurso para implicar o público na trama. Em *Artistic creation* (1901), de Paul, ao final de uma série de truques que acabam com o desmembramento de corpos e o surgimento de um bebê, o *entertainer* dirige-se para o público, indo para o primeiro plano e apresentando a criança rejeitada. Em *The haunted curiosity shop* (1901), também de Paul, um diabo sai de uma urna ao final de um ato de mágica/metamorfose e, no plano final, perdido, essa figura diabólica vinha em direção da plateia. *Mr. Pecksniff fetches the doctor* (1904), de Paul, termina com um plano de uma enfermeira, rindo, apresentando para o público os trigêmeos cujo nascimento surpreendente acabara de fazer o pai desmaiar. Da Edison Company, podem-se destacar dois exemplos: *Burlesque Suicide 2* (1902), ao final do qual um homem aponta para o público, gargalhando, quando desiste do suicídio; e o famoso *close* do presumido bandido que atira contra a plateia em *The great train robbery* (1903) e que poderia ser inserido no início ou no final do final do

filme (conforme instruções do catálogo de Edison). Segundo Musser<sup>77</sup>, os filmes em *close* eram muito populares há algum tempo e não perderam o interesse até 1902. Foi também no período dos anos 1910 que os planos mais próximos começaram a ser usados sistematicamente, estabelecendo uma proximidade literal e metafórica entre espectador e personagens.

A criação de um outro espaço de fundo e de um fora de cena para além do que o espectador enxerga na tela propiciou a expansão da “caixa” da encenação cinematográfica. Essa impressão de caixa era reforçada, nos primeiros tempos, pela encenação interna em espaços como o *Black Maria* de Edison e pelo enquadramento como palco italiano. *His only pair* (1902), de R.W.Paul, foi filmado em estúdio, num cenário com dois ambientes de filmagem, dentro e fora da sala, conectados por uma janela cenográfica, mas realista. Na sala, o menino espera enquanto sua avó costura suas únicas calças. Pela janela, do lado de fora, os colegas do menino zombam dele. Segundo Christie<sup>78</sup>, há um novo espaço enunciado aí, que amplia a caixa do cenário, pois há dois níveis de ação interagindo, o primeiro e o segundo plano.

*Le concierge* (The landlady — 1900), de Alice Guy, apresenta já uma relatividade do espaço fora de cena. Num cenário realista da entrada de uma pensão, a senhoria dá o preço do aluguel para um homem que se interessa por um quarto. Ele acha caro e vai embora (sai de cena). Ela entra para sua casa. Logo aparecem crianças que, de brincadeira, tocam o sino. Elas saem correndo. Quando a senhoria sai de casa, as crianças acabaram de sair do quadro, mas ela olha para todos os lados e não vê nada. O espaço não visível na tela existe, mas numa lógica própria. Assim que as crianças saem de cena, é como se elas s estivessem longe, também fora da visão da senhoria, já que fora da visão do espectador. Chega outro homem logo quando ela entra novamente em casa. Ele toca o sino, e ela abre rapidamente, já jogando um balde de água na cabeça dele. As crianças surgem imediatamente, de fora do quadro cinematográfico, como se não fossem visíveis à senhoria até que se tornam visíveis na tela, para os espectadores. Na verdade, é ainda uma ruptura tênue com uma lógica dos bastidores do teatro. O espaço físico do cinema, posteriormente, foi além do que é visível, ocupando todo o espaço. *A chess dispute* (1903), de R.W.Paul, inovou no uso do espaço fora da tela. Dois jogadores de xadrez começam a brigar no meio de uma partida. A câmera fica imóvel enquanto os dois partem para a agressão física e ficam quase inteiramente fora de cena no restante do filme; em

<sup>77</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

<sup>78</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

alguns momentos, vê-se apenas um levantando-se ligeiramente para jogar-se novamente na briga. Dessa forma, o dentro e o fora de cena constituem um espaço contínuo — há uma ação no fora de cena que faz parte da história e é recriado pelo espectador a partir dos indícios apresentados no quadro.

Nos anos 1910, os recursos fílmicos experimentados nos primeiros anos foram sistematizados na produção em curta-metragem de D.W.Griffith para a American Biograph, entre eles, um de seus maiores sucessos, *The girl and her trust* (1912) — um remake do filme *The train wreckers* (1905) de Porter, que, por sua vez, já havia feito muito sucesso de público.

Porter trabalha a oposição mocinho *versus* bandido, que depois dominou a produção de *westerns*. A narrativa constitui-se de quadros, havendo um salto entre uma cena e outra; entretanto, já está lá a matriz do assalto à estação de trem, onde uma grande quantia de dinheiro está sob a responsabilidade da “mocinha” que tenta impedir o assalto e acaba ficando sob o poder dos bandidos, que, ao final, são perseguidos e pegos.

A estrutura narrativa adotada por Griffith para recontar essa história sete anos depois, em *The girl and her trust*, cumpre algumas das características primordiais da narrativa clássica hollywoodiana, como as definiu Bordwell (2004). Embora seja uma história de ação mesclada ao contexto do oeste americano (há um quê do gênero *western*), há uma segunda linha narrativa centrada no romance entre a moça responsável pelo dinheiro (a garota do título) e seu pretendente — trama inexistente na versão original de Porter. As duas narrativas (a linha de ação e a do romance) convergem no final, na resolução do conflito, quando o pretendente toma parte importante no resgate da mocinha. Os atos, conflitos e personagens são já muito bem-delineados.

No primeiro ato, dentro da estação, logo na primeira cena, há uma construção cuidadosa da unidade espacial: dois ambientes internos (o escritório onde fica a garota e a sala contígua, onde o baú com o dinheiro será depositado e onde os bandidos conseguem entrar) e o externo (a plataforma e trilho do trem), sendo que este é interligado ao interior pela janela do escritório (janela que tem papel preponderante na enunciação e consequente eclosão do conflito). São construídas também as linhas narrativas que preparam os paralelismos. Um rapaz caricatamente caipira leva um refrigerante para a garota, mas, pelo gestual, percebe-se que ele não tem qualquer chance com ela. Enquanto isso, na sala contígua, o pretendente observa a cena e resolve entrar no escritório quando o outro sai. Os planos americanos são

próximos o bastante para deixar que o espectador perceba expressões e nuance na atuação; assim, pode-se ver que a garota tenta não deixar esse pretendente perceber que ela gosta dele. Ao mesmo tempo em que ocorre o flerte, a cena prepara a enunciação do conflito quando o pretendente mostra-se preocupado que ela vá ficar responsável, sozinha, pela alta soma de dinheiro que está para chegar no próximo trem. Ele oferece a ela que fique com a arma, mas ela recusa alegando, nos intertítulos, que nada acontece ali. Logo, ele sai do escritório quando o trem chega à estação. Então ocorre a efetiva enunciação do conflito, pois, sem que ninguém perceba (enquanto o mocinho pega a encomenda no trem), dois bandidos desembarcam e se escondem. Quando a garota recebe o dinheiro e é deixada sozinha, eles estão observando, novamente despercebidos, pela janela (cumprindo a definição dos espaços externo e interno integrados). Com a invasão da sala contígua pelos bandidos, ocorre a eclosão do conflito, que leva a garota a se trancar no escritório, desprotegida, e de posse da chave que abre o cofre.

No desenvolvimento da trama, o segundo ato, a garota, sozinha e acuada, desespera-se. Ela então pede, pelo telégrafo, ajuda da cidade vizinha e simula que está armada (retomando o elemento enunciado no primeiro ato, a arma que seu pretendente tentou deixar com ela). Com isso, os bandidos resolvem fugir levando todo o baú em vez de continuar tentando pegar a chave. Diante disso, ela se vê forçada a segui-los, afinal o dinheiro estava sob sua responsabilidade — como o intertítulo frisa. Dominada pelos bandidos, é levada num vagonete. Enquanto isso, paralelamente, o pretendente é visto afastado da estação e também a ajuda está vindo de outra cidade. No momento em que ela está sendo dominada, o trem está chegando, e o pretendente é informado do que aconteceu, decidindo-se a tomar parte na perseguição e dando início ao terceiro ato, o da resolução.

A complexidade da trama exige que Griffith empregue as formas de inteligibilidade da imagem e da narrativa que já haviam sido empregadas no cinema dos primórdios. Ainda que seja um filme com poucos intertítulos, estes cumprem a função de esclarecer informações que não se resolvem visualmente (os diálogos entre os personagens — a explicação do motivo pelo qual ela segue os bandidos em fuga, por exemplo). Na resolução, os elementos em jogo já foram apresentados; por isso, durante a perseguição, não há intertítulos. A articulação dos planos do vagonete e os do trem reforçam, inicialmente, a distância que os separa. Com a aproximação do trem, os planos modificam-se; trem e vagonete começam a aparecer no mesmo plano, marcando a distância cada vez menor até que o vagonete seja alcançado; os bandidos são rendidos e a garota é resgatada, rendendo-se a seu pretendente (a quem fingira

esnoabar na primeira cena). Essa articulação final da perseguição cria o suspense, a tensão gerada pela identificação do espectador com a protagonista e seus objetivos.

Em *The New York hat* (1912), Griffith emprega também o primeiro plano, além do plano americano, permitindo melhor visualização das expressões. Os intertítulos antecipam falas e ações que aparecem na cena seguinte, direcionando o olhar e a interpretação, isto é, o intertítulo afunila as possibilidades de interpretação, tentando limitar a ambiguidade da imagem visual. Trata-se da história de uma mulher que, no leito de morte, deixa a cargo do pastor fornecer pequenos agrados a sua filha. Como a mulher teme que o marido prive a moça do mesmo modo que fez com ela a vida inteira, a mulher deixa o dinheiro com o pastor e pede que ele não conte a ninguém. Assim, quando a moça demonstra em frente a uma vitrine o desejo de ter um chapéu, o pastor o compra e dá a ela. Mas isso gera maledicência na comunidade, a qual, quando leva a notícia aos ouvidos do pai da moça, o faz reagir e ir tirar satisfações com o pastor. Este explica ao pai e às fofoqueiras o desejo da mãe da moça. Entretanto, o final feliz completa-se com o pedido da mãe da moça em casamento pelo pastor — os planos mais próximos mostram as expressões de felicidade dos três: pai, pastor e filha.

Logo no início do filme, o intertítulo apresenta “O estranho desejo de uma mãe moribunda”, esclarecendo a obscura cena seguinte, em que se veem três homens à beira de um leito, onde uma senhora está deitada. Logo após o falecimento (sobre o qual se sabe por causa do anúncio de que a senhora está à beira da morte), um dos homens entra em um escritório com o pacote que a mulher lhe deixou — o intertítulo anuncia “O legado”. Então o bilhete que se vê na tela, como se fora um intertítulo, esclarece as ações finais da senhora e o que ela deseja daquele homem (que então se sabe ser um pastor). Da cena do pastor lendo o bilhete e rindo-se do pedido, corta-se para um intertítulo da moça perguntando ao pai se não poderia ter um chapéu novo. O salto consolidado pelo intertítulo é possível por estabelecer uma continuidade entre o bilhete, que informa o espectador de que a moça estará amparada em seus desejos femininos, embora ela mesma não o saiba, e um momento posterior (pode-se deduzir que o falecimento da mãe não é mais tão recente) em que ela deseja adquirir um artigo que o pai considera supérfluo (como a mãe previra). Logo em seguida, um novo intertítulo anuncia “a sensação da vila”, e a imagem mostra o alvoroço causado por um chapéu que acabara de chegar de New York, última moda. Antecipando as fofocas de que será alvo, as mulheres fazem chacota da moça, que, quando chega em frente à vitrine, demonstra desejar o chapéu-sensação. O pai a vê em frente à vitrine e, quando ela vai embora, entra e compra o chapéu. Novamente o intertítulo antecipa as ações, fazendo a enunciação do conflito, quando afirma que começam

as especulações. Dois intertítulos à frente, como a moça vai à missa com o chapéu que as mulheres viram o pastor comprar, o conflito está criado: “Mary e o Pastor envolvidos em um escândalo”. Os próximos intertítulos dão sentido à ação seguinte: “a fofoca chega ao pai” e “o pai procura reparação do pastor”. O penúltimo intertítulo aparece antes da sequência, de certa forma, de perseguição: “comissão de investigação da igreja”. Daí em diante, os planos visuais dão conta da narração, pois o pai vai confrontar o pastor, as fofoqueiras organizam-se para também tirar satisfação do pastor. A moça, que se antecipa ao pai e ao grupo da igreja, consegue chegar ao escritório do pastor antes de todos. Quando está conversando com ele, o grupo da igreja invade o escritório, mas, antes que algo trágico aconteça, o pastor consegue ler o bilhete da mãe da garota, esclarecendo suas ações. Logo após, o pai também chega, e o pastor o faz ler o bilhete — que não precisa mais ser mostrado na tela ou transformado em intertítulo, uma vez que foi apresentado ao espectador ainda no primeiro ato. Logo após o último intertítulo, “uma herança inesperada”, a situação se esclarece e o pastor mostra à moça o bilhete de sua mãe. Visualmente pode-se entender o pedido de casamento e sua aceitação, finalizando a narrativa.

Nesse filme, o intertítulo tenta dar conta do esclarecimento de determinadas ações, mas não se preocupa mais com a explicitação de emoções e sentimentos, pois os planos já são próximos o bastante para deixar o espectador ver isso na expressão facial e no gestual. Sem o uso sistemático de planos pelos quais o espectador pudesse identificar o personagem e entender alguns aspectos de sua personalidade, não seriam possíveis narrativas que buscassem a identificação com o protagonista, como se tornou padrão da narrativa clássica hollywoodiana. Em *The girl and her trust*, bem como em *The New York hat*, a caracterização física e psicológica das personagens é construída pelos gestos, expressões, reações e comportamento logo no início, como parte do primeiro ato, já ganhando (ou não) aí a cumplicidade com o espectador. Os intertítulos tinham uma função primordial de esclarecimento do que visualmente pudesse ficar obscuro, mas não substituíram, em tempo algum, os closes e planos mais próximos nos quais o espectador pudesse ver aquilo que é enunciado textualmente e, principalmente, aquilo que é subjetivo e está na nuance do gesto e da expressão. Nessas bases, deu-se a relação cinematográfica intertextual entre texto visualizado na tela e a imagem realística do mundo.

#### 4.4 Um outro lugar que é este mesmo lugar modificado

Uma das histórias do início do cinema relata que Georges Méliès estava filmando cenas do cotidiano na Place de l'Opera, em Paris, quando a câmera emperrou. Em pouco tempo, o problema foi solucionado, sendo retomada a filmagem sem que a câmera tivesse sido movida. No entanto, quando Méliès assistiu ao material filmado, descobriu a trucagem que permitia que objetos se transformassem em outros, pessoas aparecessem ou desaparecessem de cena. Estaria aí o fundamento de sua filmografia, marcada por todo tipo de efeito visual e trucagem. Teria sido, para Méliès, a revelação final de que o cinema poderia dar realidade a seus truques de mágica, isto é, torná-los aparentemente reais e driblando a desconfiança e a percepção do público.

Nesses primórdios, como no momento atual da tecnologia digital, os efeitos tiveram uma grande atratividade para o público. Afinal, era a tecnologia alterando as leis físicas do mundo, mas mantendo a aparência de real. Era como se o mundo da vivência do espectador se prestasse à subversão de suas próprias leis. Mas há dois tipos de filmes que se contrapõem: o que cria um espaço restrito mágico, onde as leis físicas são facilmente subvertidas ou não vigoram, e os que criam uma representação do mundo da vivência do espectador, onde, dadas certas circunstâncias, há uma quebra da norma física. Os primeiros desenvolvem a potencialidade da imagem fotográfica, da utilização do estúdio e da articulação fílmica para a criação do efeito e da mágica. Os segundos desvelam o onírico e o mágico no próprio cotidiano, como se fosse um real fantástico.

Os filmes de Méliès, depois da fase inicial de registro do cotidiano, foram realizados em estúdio, explorando os recursos teatrais na construção de cenários e objetos cenográficos, além dos recursos de palco e encenação. A estrutura em quadros, sem decupagem dentro das cenas, favorecia a criação das mágicas. Afinal, a mágica de desaparecimento, reaparecimento ou transformação ganham muito mais credibilidade se acontecem na frente do público. Em *Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin* (1896), vê-se inicialmente um palco com um fundo cenográfico pintado, uma cadeira vazia e uma mesa de canto sobre a qual há um papel e um tecido fino. Entram por uma porta um mágico (Méliès) e uma senhora (Jeanne d'Alcy). Méliès prepara o cenário do truque. Coloca o papel no chão, a cadeira sobre ele, possivelmente para provar que não há alçapão ou qualquer recurso cenográfico à disposição.

Ele faz com que a senhora sente-se na cadeira. Então começa o número de mágica. Na primeira vez em que a cobre com o tecido, ela desaparece. Depois, o mágico fica ousado e, sem cobrir a cadeira, aparece um esqueleto, que só então é coberto e a senhora reaparece. Eles saem e entram em cena novamente, como *performers* de um número de mágica. A segunda transformação é justamente o que a trucagem cinematográfica oferece além do que Méliès poderia fazer como mágico nas apresentações ao vivo no palco: não há ocultamento visível, é como se ocorresse realmente um ato inexplicável, de forma inegável, visto que registrado frente aos olhos do público. Em *L'impressionniste fin de siècle* (1899), Méliès faz inicialmente uma boneca sobre a mesa transformar-se numa mulher na continuidade do movimento de queda. Em outro momento, ela vira purpurina, também no meio de um movimento — ele a pega no colo e a joga para o alto. No movimento de descenso, já cai apenas purpurina, e a mulher desaparece. Por duas vezes, ele mesmo sobe na mesa e, ao saltar, transforma-se na moça. Em grande parte de seus filmes, não havia propriamente uma narrativa, o assombro era justamente por se parecer com um número de mágica como o que se via em apresentações ao vivo, mas eram feitos inconcebíveis na realidade. *Un homme de Tété* (1898) começa com Méliès entrando em cena e logo, tirando a própria cabeça, jogando-a sobre uma mesa para em seguida fazer outra aparecer sobre seu pescoço. Ele então faz a encenação do número de mágica ao vivo, passando por debaixo da mesa para provar não haver truque ali (uma pessoa debaixo da mesa, com a cabeça enfiada em um buraco). Ele repete o truque de tirar a cabeça, colocá-la sobre a mesa e fazer surgir outra por mais duas vezes. Quando as três cabeças estão na mesa, ele pega um banjo e começa a cantar, acompanhado das suas cabeças arrancadas. Mas o resultado o desagrada, então ele faz as cabeças de uma mesa desaparecerem ao bater o banjo sobre elas. A cabeça que está sobre seu pescoço, ele joga para fora de quadro; pega a última sobre a mesa e lança para o alto, fazendo-a então encaixar-se sobre seu ombro na queda. No filme *L'homme orchestre* (1900), Méliès compôs uma orquestra formada por oito “réplicas” de si mesmo. Em 1901, realizou *L'Homme a la tete de caoutchouc*, filme no qual não apenas replicava sua própria cabeça, mas a inflava (alterando as proporções em cena).

O cuidado rigoroso com a manutenção do registro (câmera, objetos cênicos e ator nos mesmos lugares durante a interrupção da filmagem para troca de elementos) é que permite que, ainda hoje, quando o olhar do espectador já está viciado e treinado, o corte dentro do plano seja quase imperceptível. A aparente integridade espacial do plano é que garante a credibilidade da mágica e a sua quase não percepção como truque cinematográfico.

Os mais famosos filmes narrativos de Méliès, *Le voyage dans la lune* (1902) e *Le voyage à travers l'impossible* (1904), são constituídos por quadros sem decupagem. As narrativas frágeis são histórias de cientistas e exploradores percorrendo várias paisagens e cenários, permitem a aplicação de todos os efeitos e trucagens para a criação de uma fantasia, de certo modo uma ficção científica. Há um cuidado na continuidade da trama de cena a cena, mas recorrendo-se ao explicador, que ficava durante a projeção narrando os acontecimentos. Embora seja apontado como um dos primeiros realizadores a dedicarem-se à narrativa fílmica, Méliès optou sempre pela criação da mágica em cenas em espaços íntegros (sem decupagem).

Alice Guy dirigiu, para a Gaumont, entre 1897 e 1905, esquetes cômicos, mas também filmes com o mesmo princípio dos de Méliès. Em grande parte, eram cenas familiares ao público, visto que eram inspiradas no teatro de vaudeville ou no cotidiano. O diferencial do cinema, como Méliès o explorou, era poder dar realidade aos truques, às fantasias, ao absurdo, ao sobrenatural, isto é, tornar verossímil, possível na tela, o que não era possível na vivência do espectador.

Em *Chez Le magnétiseur* (1898) e *Scène d'escamotage* (1898), Alice Guy montou um cenário ao estilo do que se vê em *Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin* (1896), de Méliès, ou seja, inspirado no espaço e na cenografia dos números mágicos em teatro. Nesse palco, há portas ao fundo por onde entram e saem os personagens. Em alguns desses filmes, ao final, o mágico e sua assistente ou seus coadjuvantes entram novamente em cena, repetindo o ritual e o gestual do encerramento do número de mágica e do teatro (inclinam-se para agradecer e receber o cumprimento do público); é o que acontece em *Scène d'escamotage*. Uma mulher é transformada pelo mágico em um macaco (ator fantasiado). O macaco deita-se em uma caixa, de onde ressurgem a mulher, para desaparecer logo em seguida e reaparecer entrando pela porta do palco. Em *Chez Le magnétiseur*, após ser hipnotizada, uma mulher fica semidespida no palco quando o hipnotizador faz seu xale e vestido desaparecerem. Logo, ele faz as roupas dela reaparecerem. Quando um militar entra em cena, o hipnotizador faz com que sua farda seja trocada pelas roupas da mulher. O militar, descontente, persegue o hipnotizador e saem de cena, encerrando o número. A integridade do plano mais o artificialismo do cenário, que acentua o caráter mágico, constantes nesses filmes, repetem-se em *Comment Monsieur prend son bain* (1903), quando um homem tenta se despir para tomar banho, mas, a cada vez que se despe, surge vestido com nova roupa. Ao final, quanto mais coletes retira, mais aparecem em seu corpo. Deve-se observar a acuidade na continuidade do movimento de tirar a roupa para tornar para fazer o corte invisível.

Além da integridade espacial, a exploração dos limites do corpo é uma constante nesses filmes de trucagem e efeitos mágicos, como nos de Méliès, multiplicando-se, transformando, desaparecendo, expandindo a própria cabeça ou decepando-a, ou nos filmes em que momentaneamente as leis físicas são suspensas, como o cachorro e os policiais subindo as paredes de um edifício, em *La course des sergents de ville (Policemen's little run — 1907)*, de Ferdinand Zecca.

O desmembramento do corpo do homem moderno reflete não apenas a fragmentação da identidade e sua percepção igualmente fragmentada do mundo, mas a percepção não mais íntegra do próprio corpo — remetendo ao que Tom Gunning (2001) e Alexandra Keller (2001) analisam quanto à representação do corpo, respectivamente, nos catálogos policiais e nos catálogos de vendas da Sears.

A fragmentação do corpo pode ser observada, por exemplo, nos filmes *Chirurgie fin de siècle* (1900) de Alice Guy, e *The haunted curiosity shop* (1901) e *Artistic creation* (1901), ambos de Walter R. Booth para R.W.Paul. O filme de Alice Guy é um esquete cômico curto, no qual ocorre uma cirurgia de amputação (ator substituído por boneco), logo desfeita, quando os membros são colocados de volta no lugar e o homem levanta-se com seu corpo recomposto. Em *The haunted curiosity shop*, o corpo “desmembrado” de uma mulher recompõe-se para, na sequência, ser transformado numa mulher negra. Ocorre uma série de metamorfoses dentro de um armário até que ela se transforma em um cavaleiro em armadura, que é desmembrada e colocada em urna, de onde saem três anões (crianças vestidas). Da urna sai uma imagem entre a fumaça — segundo Christie<sup>79</sup>, o catálogo de R.W.Paul esclarece que uma figura diabólica saía da urna e caminhava em direção ao público/câmera. *Artistic creation* foi elaborado a partir de ato comum no *music hall*: desenho ao vivo, rápido, de alguma figura conhecida. Aqui, a cabeça de mulher desenhada transforma-se em cabeça real, que é retirada da prancheta e depositada em cima da mesa, logo o homem desenha um tronco feminino (ombros até cintura) que também é retirado. Ele cria os braços, ela exige o resto do corpo e ele lhe dá.

Com esses realizadores e filmes, estaria comprovada a capacidade do cinema de empregar as imagens do real para dar concretude à fantasia e à mágica. A cenografia artificial, principalmente nos fundos claramente desenhados, ajudava a marcar esse lugar do mágico e do onírico, lembrando-se da análise de Barbuy (1999) quanto à utilização de ilustrações de

---

<sup>79</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul — the collected films 1895— 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

forma mais poética e a fotografia quando se trata do científico na divulgação e nos pavilhões da Exposição Universal de 1889 em Paris.

Ao sair do estúdio, os filmes de trucagem atenuam a ideia de um número de mágica e inserem o inesperado na vida cotidiana. É a reapresentação de um universo similar ao da vivência do espectador, conforme os temas e as formas narrativas desenvolvidas nos primeiros anos, mas onde repentinamente as leis físicas são rompidas.

O *La Charité du prestidigitateur* (1905) de Alice Guy, começa com um plano do ponto de vista subjetivo, como se a câmera fosse um espectador do outro lado da rua, observando a entrada de um estabelecimento comercial. O prestidigitador recolhe o *banner* na entrada. Ele caminha pela calçada, saindo de quadro. No próximo plano, em paisagem rural, ele caminha para dentro do quadro e é abordado por um homem mais velho humilde, um pedinte. O prestidigitador resolve ajudar o homem. Ele coloca sobre a calçada uma mesa em miniatura e a transforma numa mesa verdadeira; um boneco torna-se um garçom, que serve o pedinte com a comida que traz na bandeja. Depois, o prestidigitador dá roupas melhores para o pedinte, que sai satisfeito. Novo corte. Mais à frente, o ex-pedinte encontra um pedinte, de quem ele desdenha. Mas, de fato, era o prestidigitador disfarçado testando seu caráter. Como não passa no teste, ele volta ao estado anterior (reaparece vestido com suas roupas velhas). Embora haja um prestidigitador na trama, já não se trata mais de um número de mágica, mas do fantástico se imiscuindo na realidade.

Também com caráter social, *The waif and the wizard* (1901), de Walter R. Booth para a R.W.Paul, é um filme baseado em uma canção — de fato as intenções e divagações do menino são conhecidas apenas de quem conhece a canção. Num show de mágica, o menino oferece-se como ajudante, logo é transformado em guarda-chuva. Segundo Christie<sup>80</sup>, o catálogo de Paul explica que o mágico atende ao pedido do menino, pobre, de o mágico visitar sua irmã doente. No próximo plano, o homem caminha com o guarda-chuva aberto em direção à tela, escurecendo-a e preparando a transição para a cena seguinte, na casa do menino. A mãe está cuidando da menina doente, quando entra um cobrador. Logo aparece o mágico: faz aparecer flores para a menina, transforma o cobrador em garçom e faz aparecer comida à mesa. Logo ele desaparece, encerrando assim a narrativa.

---

<sup>80</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul — the collected films 1895 — 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

A utilização do *stop motion substitution* em *An extraordinary cab accident* (1903), de Walter R. Booth para R. W. Paul, permite a encenação de um dos perigos da vida moderna nos grandes centros urbanos no início do século XX. Nas ruas perto do Muswell Hill Studio, um homem é atropelado e é declarado morto; mas, ao final, levanta-se, bem, e sai correndo. É uma cena cômica e realista. No momento do atropelamento, o ator é substituído por um boneco, sobre o qual o automóvel passa por cima. Um padre que presencia a cena declara-o morto, mas então, depois do corte para substituição do boneco pelo ator, ele se levanta e sai correndo com a mulher com quem estava conversando antes do atropelamento.

*The ‘?’ motorist* (1906), de Walter R. Booth para R.W.Paul, é um dos filmes mais famosos quanto ao uso dos efeitos e trucagens para criar o fantástico no real. Um casal está num automóvel que corre pelas ruas da cidade. Um policial tenta pará-los e acaba sendo atropelado pelo motorista misterioso. Por isso, o casal passa a ser perseguido pela polícia. Mas a perseguição abandona as ruas da cidade quando o automóvel sobe a fachada de um edifício, alcança os céus até os anéis de Saturno e cai no telhado de um tribunal. Eles dirigem o automóvel até a rua, perseguidos novamente. Mas, quando são abordados pelos policiais, o automóvel transforma-se em carroça, e a polícia os deixa partir. Assim que a carroça começa a andar, volta a ser o automóvel, e eles escapam da perseguição. Segundo Christie<sup>81</sup>, as imagens do automóvel no espaço e nos telhados remetem aos filmes de viagens fantásticas de Méliès, lançados alguns anos antes.

*The dream of a rarebit fiend* (1906) foi um filme muito popular de Edwin S. Porter para a Edison Company. Segundo Musser<sup>82</sup>, Porter levou oito semanas para executar esse filme de seis minutos repleto de trucagens e efeitos especiais (*stop motion*, *split screen*, superposição, maquetes). O historiador nota que é, ainda hoje, difícil entender como tudo foi feito, em que uma técnica termina e outra começa.

No primeiro plano, um senhor está bebendo e comendo; pelo seu comportamento, deduz-se que está bêbado. No próximo, em plano médio, esse mesmo senhor está saindo do “restaurante” (cenário), cambaleante, até ele sair de quadro e ocorrer o corte. No plano médio em sobreposição, tem-se, em primeiro plano, no mesmo em que o sujeito está, um poste que balança de um lado para o outro; em segundo plano, imagens montadas da cidade, duas metades que balançam em sentido contrário (uma da esquerda para a direita, outra da direita

---

<sup>81</sup> Comentário no DVD *R.W.Paul – the collected films 1895 – 1908*. Curador: Ian Christie. BFI - British Film Institute, 2006.

<sup>82</sup> Comentário no DVD *Edison: the invention of the movies*. Kino Video e MoMA, 2005.

para a esquerda). Enquanto isso, o sujeito tenta se agarrar ao poste. O que se vê encenado, com a manipulação da imagem em locação, é a percepção subjetiva do sujeito alcoolizado. Objetos que são concretos e estáticos na realidade tornam-se móveis e transparentes, como aparecem para o sujeito embriagado. Um policial entra em cena e o retira, relutante, do poste — saem de cena. Em casa (num quarto cenográfico), o senhor chega cambaleante. Ele sai de quadro e, quando entra de novo, já está com o camisolão de dormir. As roupas, objetos e móveis saem de cena, por animação. O homem percebe e, perturbado, deita-se. Corte para um primeiro plano dele deitado (do busto para cima), dormindo; na metade escura/preta do plano, surgem imagens subjetivas, sensação de dor, sonho ou delírio decorrentes do estado em que se encontra. Há aqui, no quarto, uma junção visual das realidades física e mental, o registro visual do subjetivo e da realidade diegética é o mesmo, a imagem tem a mesma concretude, como se, através do cinema, a realidade recuperasse sua dualidade. O senhor “sonha” que, de uma sopeira, saem três demônios que espetam e martelam a cabeça dele. Ele acorda quando somem, então cobre a cabeça. Num plano médio do quarto, a cama pula, sacode, roda rapidamente. Agora, um plano geral em *split screen*: na metade de baixo, panorâmica da cidade (real); na superior, no fundo preto, o homem agarrado na cama enquanto esta parece estar voando no céu escuro (é noite). Corte. À frente de cenário pintado de um panorama geral da cidade, a cama com o homem agarrado a ela passa voando rápido pelo céu. O homem cai no ponteiro da igreja. Plano americano do homem pendurado no ponteiro. Ele cai do ponteiro em diversos planos. Do plano geral da igreja, corta-se para o interior do quarto, quando o senhor cai no chão. Corte para novo plano do quarto, normal, com o homem deitado na cama. Ele sacode-se, cai, acorda desnortado e assustado, encerrando a narrativa. O espectador não confunde o que é sonho e o que é real, mas, visualmente, não há distinção, sonho e realidade diegéticos, que são, para o espectador, igualmente imagens objetivamente construídas. A imagem, inserida no discurso, ganha uma distinção que, de fato, não há. O sonho é materializado, isto é, realizado (tornado real), o que é a essência do sonho integrado à realidade física.

#### **4.5 O outro lugar cinematográfico**

Se não é um espaço passível de ser ocupado pelo corpo do espectador, o cinema é um discurso que apresenta evidências visuais e sonoras de um espaço-tempo espelhado em

relação à realidade física. Por outro lado, se o corpo não se projeta na tela e dele é inclusive exigida imobilidade frente ao espetáculo, as estratégias de identificação do olho da câmera com o olho virtual do espectador e de identificação psicológica com a personagem estimulam a mente e os humores do espectador ao deslocamento frenético no espaço-tempo fílmicos.

O cinema apresenta-se, assim, como uma narrativa utópica, um texto sobre o desejo de libertação das amarras físicas do corpo. Dentro da perspectiva dos projetos digitais de realidade virtual e inteligência artificial, o cinema seria um passo decisivo porque prova que a mente é capaz de um deslocamento idealmente livre no espaço e no tempo e porque a reconstrução ou a síntese de mundos virtuais tem tido, ao menos até o momento, o audiovisual como seu fundamento. Afinal, a constituição da modernidade deu-se cinematograficamente, pois que a experiência de mundo do homem ocidental tornou-se um discurso fragmentado de imagens, sensações e estímulos fugazes. Daí o cinema ser apontado como a expressão desse momento da modernidade (século XX principalmente), uma vez que encarna o espírito desse tempo que, em grande medida, perdura, ou em alguns aspectos até recrudescer, na pós-modernidade.

Como as narrativas utópicas anteriores, o cinema emprega estratégias discursivas de legitimação desse outro espaço sensível à percepção, mas inalcançável pelo corpo físico. O efeito de real da imagem objetivamente construída foi potencializado por motivos (temas) reconhecíveis pelo espectador e, principalmente, por uma articulação de imagens que buscou a lógica da percepção visual (posteriormente sonora) da sensação de estar no mundo vivida pelo homem ocidental (particularmente pelo morador dos centros urbanos, espectador de entretenimentos de massa e usuário de novas tecnologias). Entretanto, a vivência cinematográfica é a expandida quanto à inteligibilidade do fragmentário e efêmero e quanto aos pontos de vista que se poderiam assumir diante de qualquer espetáculo (artístico, de entretenimento ou da vida moderna).

Assim, o cinema apresenta-se como um outro (não é o espaço da vivência física, já constituída na modernidade como a totalidade do existente) que se espelha no atual (por causa de seu caráter visual objetivo) e que, no entanto, expande a realidade a partir da qual a imagem é produzida (principalmente na organização do caos e atribuição de sentido através da articulação de fragmentos de espaço e tempo), o que gera o desejo de migração, ainda que momentânea e parcial (da mente sem o corpo). A modernidade coloca o homem numa posição ambivalente: ao mesmo tempo em que as artes narrativas e técnicas permitem uma nova

experiência de espaço e de tempo, exigem a imobilidade diante do espetáculo. A própria experiência de mundo torna-se essa experiência fascinante e paralisante: o corpo parece ter se tornado cada vez mais pesado diante da leveza / efemeridade dos estímulos que constituem a experiência da vida e dos espetáculos modernos.

O próprio ritual que foi sendo construído para o assistir ao filme estimula esse desejo de imersão da mente e dos sentidos e a abstração do peso do “lastro” do corpo físico. Envolvido na escuridão da sala, cujas cadeiras estão posicionadas em função da tela que ocupa a maior parede, e instado ao silêncio, o espectador é preparado para entrar no jogo proposto, numa imersão que só não se completa porque não são satisfeitos os anseios dos demais sentidos (olfato, tato e paladar) e em consequência da imobilidade na cadeira. Apesar disso, visão e audição são os sentidos mais diretamente relacionados à sensação de se estar em determinado espaço; daí a importância da simulação de espacialidade sonora e a busca por soluções de tela (ou não tela no sentido estrito) que também envolvam visualmente o corpo do espectador.

Justamente por gerar o desejo de imersão, mas negar sua realização, explicitando a inatingibilidade da liberdade espaço-temporal presente na tela, o cinema se constituiria como um texto sobre a utopia da transcendência do corpo físico. Nesse lugar não-existente objetivamente construído, vislumbra-se como o ser humano “deveria ser” ou “desejaria” que seu corpo fosse. O cinema já seria a transcendência pelo discurso: a imagem do homem em vida, mas uma vida organizada e plena de sentido. A essência humana, sua mente, já teria aí a liberdade em relação ao tempo e ao espaço, a multiplicação de “eus” (pela compaixão — vivenciar a experiência do outro, com o qual se identifica), num outro lugar que é, agora, presentificado.

O cinema seria a narrativa da utopia u-crônica como Paquot (1999) propõe para a revitalização da narrativa e do projeto do ideal. Seria a liberdade espaço-temporal a vivência combinada de espaços e tempos diversos, e não o seu cessar.

A coletivização da experiência audiovisual através do estabelecimento de um imaginário e uma imagética ocidentais criou um homem cinematográfico preparado para o passo seguinte, o da imersão do corpo ou da mente através de um avatar sensorial num outro espaço inteiramente construído, ideal. Esta seria a utopia última, a digital.

Como se dá a passagem do espectador fisicamente estático e mentalmente ativo na sala de cinema para o sujeito que, a partir do discurso audiovisual utópico, age no mundo físico?

A mediatização do conhecimento do mundo significaria que o homem moderno radicalizou na instauração da visão no centro do processo cognitivo. As imagens objetivamente construídas foram apropriadas para a materialização de conceitos com o fim de instrução das massas e a prática no mundo atual, como se conclui da análise de Barbuy (1999) acerca das exposições universais. Duas estratégias principais podem ser apontadas no esforço de sedução e convencimento do homem ocidental moderno: a associação entre recreação e instrução e a apresentação da tecnologia como instrumento de superação do passado e de construção de um futuro melhor. Essas relações tornam-se explícitas nos momentos de proposta do cinema como instrumento de modificação do mundo ou como expressão da transformação da sociedade e do homem.

O contexto da modernidade cinematográfica que possibilita o cinema e as características da linguagem estabelecida desde seus primórdios prepararam a apropriação do cinema com interesse ideológico-político explícito de modificação do mundo, notadamente no cinema revolucionário russo dos anos 1920, no cinema cubano revolucionário e no cinema que reflete sobre a utopia e a distopia revolucionária de esquerda nos anos 1960 e 1970.

## 5 CONSTRUÇÕES DISCURSIVAS DE UM LUGAR EM UM OUTRO TEMPO

Desde seus primórdios, o cinema foi convocado como instrumento de mobilização político-ideológica, seja sob a forma de dramas de cunho social (a exemplo dos filmes que denunciavam as diferenças e exploração entre as classes), seja sob a forma de atualidades, em grande parte encenadas, sobre conflitos internacionais (filmes como os sobre a Guerra Boer e sobre a independência cubana). Buscava-se com esses filmes o convencimento e a persuasão. Com a adoção de estratégias de identificação e de narrativas catárticas na ficção e do efeito de realidade nos filmes documentais (ou que forjavam serem documentos), os filmes consolidaram-se até meados dos anos 1910 como meios eficazes na geração de comoção e na exploração da resposta emocional à trama. Aplicada à temática política, a linguagem cinematográfica, construída coletivamente nos primeiros 20 anos, atuava na formação da opinião pública — numa época em que o maior veículo de comunicação de massa, o jornal impresso, tinha abrangência reduzida por conta, em certa medida, dos altos índices mundiais de analfabetismo.

De fato, segundo Furhammar e Isaksson (1976), as estratégias de propaganda política desenvolveram-se concomitantemente à formação do espectador de cinema; afinal, não houve a constituição de uma linguagem para posterior alfabetização do público. Cinema e audiência constituíram-se num processo de retroalimentação — ao mesmo tempo em que as experiências técnicas e de linguagem globais foram consolidando-se e sendo criadas na medida em que o público respondia melhor ou pior a cada uma; o público ia aprendendo a linguagem em formação. Assim como ocorreu com os filmes com objetivo profícuo de entretenimento, os filmes de instrução político-ideológica (isto é, aqueles cuja proposta é primordialmente de formação de opinião pública e do imaginário) tiveram suas estratégias testadas à medida que a própria linguagem cinematográfica se consolidava. Furhammar e Isaksson asseveram que as estratégias dos filmes dos anos 1910 parecem “primitivas” porque não mais atendem ao fim de convencimento e persuasão de públicos posteriores, para os quais cada vez mais novos e sofisticados meios precisam ser constantemente criados, o que se aplica não apenas ao filme político, mas também a toda narrativa, ainda que puramente de entretenimento. Afinal, a assimilação ou absorção de novas propostas formais, temáticas ou de linguagem é bastante rápida no cinema desde seus primeiros anos; velocidade ainda mais crítica quando se pensa no público contemporâneo, cuja exposição ao discurso audiovisual é múltipla (não se dá mais, há muito tempo, unicamente, na sala de cinema) e ocupa grande

parte de seu dia, suas atividades e relações profissionais e pessoais, relações cada vez mais intermediadas pela tecnologia digital.

Os filmes explicitamente de caráter político-ideológico surgiram ao longo da história do cinema principalmente em contextos de conflito armado que despertavam interesses que extrapolavam os países diretamente envolvidos. Marc Ferro (2010) considera que os filmes sobre o caso Dreyfus<sup>83</sup> e sobre a guerra Boer seriam de propaganda, por isso o autor estabelece que, desde o início, “[...] sob a aparência de representação, [os filmes] doutrinavam e glorificavam” (FERRO, 2010, p. 15).

O primeiro grande marco na produção sistemática de filmes de propaganda é justamente durante a Primeira Guerra Mundial, nos anos 1910, quando foram produzidos cinejornais de ambos os lados não apenas defendendo suas motivações para a guerra, mas, talvez e principalmente, demonizando e/ou desqualificando o inimigo. Eram empregadas estratégias narrativas que Furhammar e Isaksson (1976) identificam também nos filmes do início da Guerra Fria, 40 anos depois, e que se estabeleceram no cinema desde então — isto é, estas estratégias continuaram sendo empregadas, ainda que de forma mais sutil, para públicos mais “alfabetizados” na linguagem audiovisual. Além de perdurarem no tempo, são estratégias comuns a ideologias opostas e também ao ficcional e ao documental: a criação de heróis anônimos nacionais (soldados que morrem heroicamente ou matam sujeitos claramente abjetos; enfermeiras dedicadas, que sacrificam sua vida pessoal), a demonstração da superioridade dos cidadãos de seu país, moral e taticamente (“mesmo crianças e animais podiam superar o inimigo vicioso e obtuso”), a adesão de ídolos e celebridades das artes, notadamente do cinema (seja através de filmes, de apresentações nos acampamentos de guerra, alguns alistados), a ridicularização dos inimigos pela escolha dos gêneros narrativos da comédia e da farsa e da produção de filmes de animação (particularmente o desenho animado) e, principalmente, os autores destacam a demonstração e a geração da indignação diante das atrocidades do inimigo, diante de sua barbárie. Pode-se resumir como a construção maniqueísta do “outro lado”, o inimigo como a encarnação de tudo o que há de pior e ruim no mundo, enquanto se legitima e se glorifica a ação do país de origem do filme e sua posição político-ideológica. O cinema de propaganda floresceu, recorrentemente, ao longo do século XX, diante de conflitos armados ou no contexto de oposições ideológicas. São alguns dos

---

<sup>83</sup> Em *L'affaire Dreyfus* (1899), produzido poucos anos depois do julgamento e condenação do oficial judeu francês, Georges Méliès assumiu abertamente sua defesa e narrou como um caso de armação e erro judicial.

marcos dos cinemas de propaganda a Primeira e a Segunda Guerras Mundiais, a Guerra Civil Espanhola, a Guerra Fria, as revoluções socialistas e comunistas, os golpes militares na América Latina, os movimentos de independência na África.

Para Furhammar e Isaksson (1976), os filmes de propaganda da Primeira Guerra Mundial, ainda que seja questionável sua eficácia na formação da opinião pública, tiveram o efeito de alçar o cinema de atração de feira para um papel fundamental na sociedade. Como há diversos fatores que determinam a formação de opinião e mobilização dos indivíduos, é difícil medir qual a influência que pode ser creditada aos filmes. O que vale é sua integração à sociedade num momento em que todos os esforços conjugam-se para a derrota do inimigo e a manutenção da moral da população.

Nesse aspecto, destacam-se cinematografias comprometidas com um novo projeto político de sociedade, de homem e de arte. Este seria o cinema essencialmente utópico, pelo fato de ser narrativa e projeto ao mesmo tempo, representado, principalmente, pelo cinema russo pós-Revolução de 1917 até início dos anos 1930.

Como parte essencial de sua proposta de nova sociedade, os artistas e propositores do Construtivismo russo, antes mesmo da Revolução, reivindicavam uma arte que fizesse efetivamente parte da sociedade, que não fosse “de cavalete”, que não ornamentasse o mundo, mas se configurasse como práticas capazes de organizar e reconstruir a vida. Por isso, Eisenstein (2002a) declara, logo de início, que não bastava os filmes “falarem” sobre a revolução, que não interessava um cinema que não fosse também em si revolucionário. Com tal proposta, os russos acabaram por fundamentar as experiências e proposições de cinema utópico revolucionário posteriores, na forma de produção, sim, mas principalmente na construção do discurso político de conscientização do indivíduo (e não apenas de sua instrução e mobilização). Nesse sentido, estes filmes destacam-se entre os demais filmes políticos e prestam-se à discussão da construção utópica enquanto narrativa e projeto político-ideológico.

A ênfase na montagem como o específico fílmico e a proposta construtivista constituem os principais fundamentos do entendimento da produção cubana revolucionária, do cinema político francês dos anos 1970-1980, do cinema revolucionário latino-americano como herdeiros do papel do cinema na construção de uma nova sociedade e de um novo homem.

## 5.1 Construção discursiva da utopia sócio-político-cinematográfica

O cinema utópico russo dos anos 1920 é narrativa e projeto, pois propunha como a vida deveria ser e como se queria que fosse, como poderia e teria de ser (as quatro dimensões fundamentais do existir que se articulam nas utopias), ao mesmo tempo em que participava efetivamente da consolidação da revolução e subsequente construção de uma nova sociedade a caminho do comunismo.

O profetismo social [do movimento do Construtivismo russo] procede das premissas estéticas que valorizam a construção: esta implica um domínio do espírito sobre a matéria (a arte, princípio ativo, faculdade mental, em oposição à natureza, o dado, princípio passivo), um verdadeiro “realismo” (da essência) que, ao fazer caducar todo naturalismo e todo impressionismo (cópia das aparências), expulsa o referente exterior e a submissão à visão empírica, e promove um espaço autônomo, a obra de arte como “objeto” (e não como “janela”, escreve Viktor Chklovski) que é sua única realidade: material (cores, sons, palavras), organização (construção), procedimentos. (ALBERA, 2002, p. 170)

O entendimento da objetificação do filme implica a discussão da natureza da imagem cinematográfica, como imagem objetivamente construída, e a criação do efeito do real, que credita a ela, na percepção do espectador, certa “concretude” e verdade. Vista como registro objetivo de algo existente na realidade física, a imagem cinematográfica converte-se em objeto e não explicita o mecanismo de representação — que, nas artes plásticas, é mais facilmente identificável pelo público, o qual entende o artista como criador daquela imagem que guarda, em sua materialidade, os vestígios da mão de quem a forjou. O processo de “anonimização da imagem”, que se radicalizou com as imagens objetivamente construídas, começou, de fato, antes da fotografia e do cinema, já na litografia que ilustrava a literatura panorâmica desde meados do século XIX, explica Cohen (2001), uma vez que as imagens eram padronizadas na forma de representação dos tipos sociais e eram articuladas criando uma unidade no livro, ainda que de autores diferentes, cujas ilustrações não eram assinadas.

Como objeto, é como se a imagem cinematográfica carregasse consigo a ambiguidade do caos da existência, daí a dificuldade de produção de um sentido unívoco — desejo que usualmente anima o filme de propaganda política. Entendendo o filme como um texto histórico, Marc Ferro (2010) observa que todo documento carrega em si mais significados que seu produtor pode perceber; o texto filmico é uma “imagem-objeto” complexa que, para ser entendida, não pode ser lida apenas cinematográfica ou semiologicamente. Deve-se analisar o que é próprio

da análise cinematográfica, mas também “[...] as relações do filme com aquilo que não é o filme: o autor, a produção, o público, a crítica, o regime de governo. Só assim se pode chegar à compreensão não apenas da obra, mas também da realidade que ela representa.” (FERRO, 2010, p. 33).

Mas se a imagem no plano, unidade mínima da escrita fílmica, é aberta, os russos buscaram na sua articulação a produção de sentidos a partir da construção, não da composição. Por isso é tão fundamental o experimento de Lev Kuleshov como demonstração da construção fílmica. O estado geral de tristeza surgia do confronto direto de duas imagens (um primeiro plano do rosto do ator e outro do caixão) que, em si, não trariam esse sentido; o estado de espírito ocorre numa montagem que, para os princípios da montagem e decupagem clássica (já estabelecidos no cinema norte-americano a esta época), pareceria brusca, “tosca”, pois não tem o refinamento da condução suave do espectador ao longo da narrativa, que permite que este sequer perceba o discurso fílmico sendo construído. Na narrativa clássica, a elipse já é ilustração da atividade de atualização que o espectador deve empreender dos códigos da linguagem, isto é, os intervalos entre imagens omitem informações que são completadas de forma mais ou menos automática para o entendimento da trama. No caso do cinema russo, é como se esse intervalo se ampliasse; exigindo mais que a atualização, demanda a colaboração do espectador para preenchimento do que é omitido. O cinema russo é feito justamente da explicitação mais ou menos radical dos recursos fílmicos. Em alguns filmes, apenas a quebra da lógica clássica já produziria o desconforto no espectador, que entraria em um estado mais consciente. Em outros filmes, seu próprio processo de produção e/ou a construção discursiva são desconstruídos. Até mesmo a anonimização da imagem é quebrada, de certa forma (embora não na percepção do espectador frente à imagem). Segundo Ferro, “Apenas duas contrassociedades, a nazista e a soviética, indicam os nomes dos que realizam as tomadas das cenas, na ficha técnica dos cinejornais.” (FERRO, 2010, p. 29).

Como o objetivo era que o espectador desses filmes agisse no mundo como cidadão, o cinema russo revolucionário buscou outras formas de quebrar a tão propalada passividade do homem diante do espetáculo cinematográfico. Como a produção da vanguarda cinematográfica vai dos anos 1920 até os anos 1930, em grande parte, os filmes foram produzidos ainda no período mudo do cinema, por isso recorriam às telas de texto, os intertítulos. Diferentemente, porém, da narrativa clássica, os intertítulos tinham um caráter menos explicativo e mais provocador e propositivo. Além disso, diante da tradição gráfica do construtivismo, os realizadores buscavam formas visuais de integração do texto escrito à narrativa, fazendo o

texto escrito transfigurar-se em informação visual: era usada a caixa alta para dar ênfase a alguma fala ou ideia, e a forma de falar de camponeses e estrangeiros podia ser ilustrada pela animação das letras (que entravam hesitantes, com erros ou enfáticas na tela), por exemplo. O intertítulo no cinema russo corresponde à relação da produção gráfica que extrapola o âmbito da arte e alcança o que há de mais cotidiano e mundano.

Ao reivindicar o letreiro, em contrapartida, os cineastas russos de vanguarda respondem, antes de tudo, ao slogan, ao cartaz, à fala ou à escritura socializada na revolução. Por outro lado, essa atitude depara com a dos pintores e gráficos construtivistas, que, abandonando o quadro de cavalete, ganharam os territórios do grafismo, da publicidade e da propaganda – livros, jornais, cartazes, logotipos, tabuletas. A tipografia – notadamente com Gan, Rodtchenko e Lissitzki – foi um dos campos em que o trabalho dos construtivistas foi mais fundamental. (ALBERA, 2002, p. 257)

Dessa forma, o intertítulo não era algo à parte na construção discursiva, não constituiu para os russos o mesmo problema de quebra na continuidade que representou para os americanos e europeus que adotaram a linguagem clássica. Entre os russos, aos intertítulos foi aplicado o mesmo princípio de montagem pelo qual a contraposição de duas informações deve gerar sentido. Por isso, o intertítulo é parte essencial na argumentação localizada na articulação intertextual do texto escrito com a imagem. Argumentação ganha relevância na medida em que o convencimento e a mobilização das massas deveriam ser conscientes, pois estes realizadores, generalizando, não buscavam a adesão pura e simplesmente, mas a construção de um novo modo de pensar a si mesmo e ao mundo de homens que, há várias gerações, eram criados para servir e trabalhar.

Levando esse propósito mais além, realizadores como Dziga Vertov e Alexander Medvedkin alteraram o próprio ritual cinematográfico que mal havia se constituído: o da sala escura, preparada especialmente para a exibição de filmes, com espectadores em silêncio, concentrados na tela. O fazer cinematográfico, estreitamente ligado, desde sua origem, aos grandes centros urbanos, foi levado por trem para a zona rural e pequenas cidades para ser apresentado para um público iletrado, brutalizado pelo trabalho e sem familiaridade com os entretenimentos modernos. Nessas exibições, o povo russo via a si mesmo e entrava em contato com o cinema e seus mecanismos de produção. Medvedkin<sup>84</sup> relata, como resultado da experiência, as discussões que sua equipe propunha aos espectadores a partir do que era visto na tela — estimulando o debate e a formulação de novos planos de trabalho nas fábricas,

---

<sup>84</sup> Depoimento nos extras do documentário *O último bolchevique* (Le tombeau d'Alexandre /The last bolshevik – 1993) de Chris Marker. Icarus Films, 2008.

minas e fazendas visitadas. O filme aí era instrumento direto de modificação do mundo e não apenas das consciências. O russo via a si mesmo na tela, seus problemas e desafios e não uma história distante de como ele deveria e poderia ser; seus conterrâneos, no tempo presente, eram os exemplos a serem seguidos para a construção de suas ações futuras.

Reforçando o aspecto industrial do cinema, segundo Taylor e Christie (1994), até 1936, o estúdio de produção russo-soviético (a União Soviética foi oficialmente instituída em 1922) era conhecido como *kinofabrika* (film factory), fábrica de filme. Era necessário produzir filmes como era necessário organizar-se em cooperativas de produção coletiva (*kholkoz*), como era necessário produzir para alimentar e fortalecer a sociedade que se constituía. Além da famosa declaração do cinema como o principal instrumento de instrução, Lênin (1994<sup>85</sup>) também reforçou o seu entendimento da arte como elemento essencial na constituição do cidadão soviético, frisando que o esforço de levar educação formal (o analfabetismo geral do povo, principalmente fora de Moscou e Petrogrado, era um dos maiores e imediatos desafios), a arte e a cultura para todo o povo russo era o mesmo da garantia de bom funcionamento de setores industriais e agrícolas vitais.

Essa seria a concretização do anseio construtivista de arrancar a arte do pedestal e trazê-la para o “chão de fábrica”, o que representa uma integração da arte à vivência cotidiana, até que se apagassem quase inteiramente suas fronteiras, de forma particularmente radical no que se refere à produção audiovisual. Essa mundanização do cinema, que, de fato, não chegou a ocupar plenamente o pedestal da arte, exacerbou-se com a popularização da televisão, nos anos 1950-1960, até alcançar os patamares atuais na era digital, em que o audiovisual está integrado à realidade do indivíduo, tanto em seu lazer quanto em seu trabalho. Constitui uma das dimensões de sua existência de forma mais intensa e explícita desde o momento em que o indivíduo passou a poder interagir diretamente com o conteúdo audiovisual e até a produzi-lo.

O cinema de vanguarda russo dos anos 1920 aos 1930 engajou-se na causa da revolução bolchevique de 1917. Sob a forma de documentário ou ficção, os cineastas desse período buscaram contribuir para o esforço de construção de um novo regime, o socialista, que seria um passo para alcançar a utopia comunista. Para isso, era preciso que o cinema se integrasse ao programa geral de instrução da população; afinal, o regime czarista mantinha a maioria da população, notadamente do campo, em condições precárias de vida. Além disso, era preciso mostrar os benefícios da revolução em processo para conseguir a adesão de camponeses e

---

<sup>85</sup> Texto publicado 1922 com o título “Lenin: Art belongs to the people. Conversations with Clara Zetkin”.

operários — afinal, muitos sacrifícios seriam exigidos. Por isso, como usualmente ocorre nas utopias (narrativa ou projeto), o indivíduo teria de ser convencido a abrir mão de seus desejos e vontades individuais em favor do bem comum, do projeto que prometia o bem-estar e a felicidade coletivos.

É um cinema que cobre os quatro eixos da relação entre cinema e história propostos por Ferro (2010). Para o historiador, o cinema cumpre o papel de *agente da História* porque, potencialmente, transforma o indivíduo em sujeito ao promover a tomada de consciência; apresenta *modos de expressão próprios eficazes para criar determinados efeitos intencionais* (para os teóricos e realizadores russos, o específico fílmico é a montagem); emprega *modos de escrita que correspondem ao público para o qual se dirige* (o que se relaciona ao conhecimento da bagagem do público e como este reagiria a cada elemento apresentado no filme); permite uma *leitura histórica do filme ao mesmo tempo que a leitura cinematográfica da História*. Não são eixos estanques, que surgem, porém, na análise histórica dos filmes.

Ferro observa, por exemplo, que, poucos anos depois dos acontecimentos, grande parte do imaginário dos próprios russos em relação à Revolução Russa de 1917 e aos episódios do Ensaio Geral de 1905 era formado pelas imagens dos filmes russos dos anos 1920. Chris Marker, em *O último bolchevique* (*Le tombeau d'Alexandre/The last bolshevik* - 1993), revela momentos em que o cinema adentrou e sobrepujou o acontecido. Na cidade de Odessa, há um monumento “histórico” na escadaria tornada famosa por Sergei Eisenstein ao encenar um massacre e um confronto que nunca ocorreu e que fora inserido no filme para efeito de dramatização da opressão e do engajamento do povo russo desde anos antes da Revolução de 1917. Nos anos 1920, os episódios de 1905 e de 1917 foram sistematicamente mitificados não apenas pelo cinema, mas em encenações teatrais nas ruas russas, devidamente registradas em filme. Uma imagem da tomada do Palácio de Inverno registrada durante encenação realizada em 1920, comemorativa da Revolução de 1917, tornou-se, segundo Marker, “a maior mentira da história da imagem” quando foi publicada como registro histórico por uma prestigiada revista e, daí, perpetuou-se como documento do acontecido. O cineasta Roman Karmen, um dos cineastas responsáveis pela criação de uma imagética revolucionária que seria apropriada por outros regimes e ideologias assumia a encenação como artifício legítimo na “luta” ideológico-política. Karmen trabalhava a indistinção entre encenação e documento, observada desde os primórdios do cinema, em favor da criação de imagens icônicas e míticas. Uma das imagens mais famosas realizadas por Karmen, o encontro dos exércitos em Stalingrado na Segunda Guerra Mundial, foi encenada. Na impossibilidade de registro do momento, o

cineasta recorreu à recriação do acontecido, filmado como se fosse documental (como ocorria já nos filmes de frente de batalha nos primórdios do cinema). Segundo Marker, Roman Karmen não acreditava na objetividade, ele dizia que “Este mundo é uma guerra sem fim, o artista tem que escolher seu campo e lutar pela vitória. O resto é bobagem.” Com esse espírito, os russos lançaram-se na aventura de construir um novo mundo, homem e cinema.

O cinema russo estava impregnado de uma vitalidade que era revolucionária em todos os níveis e de um desejo de construir algo inteiramente novo sobre novas bases dentro de um espírito de entusiasmada solidariedade com novas idéias artísticas e políticas. (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 15)

O sentido de estar construído algo maior que si mesmo, e maior que seu tempo dominava os russos revolucionários e empolgou os cineastas que abraçaram a causa. Com a debandada do capital privado que produzia e financiava a produção cinematográfica russa pré-revolucionária, os poucos recursos foram empregados na produção alternativa de curtas de propaganda político-ideológica. As equipes dos trens de propaganda, os *agitki*, exibiam esses filmes, filmavam novos materiais ou reeditavam imagens de arquivo com novos propósitos e direcionamentos, percorrendo vilarejos ao longo da extensa malha ferroviária russa, a ferrovia Transiberiana (inaugurada poucos anos antes da revolução). Furhammar e Isaksson (1976) descrevem que, antes de Medvedkin liderar sua própria equipe, depois que saiu do Exército Vermelho, faziam parte dos *agitki* nomes que se tornariam referência na cinematografia revolucionária nascente: Esther Shub, Edouard Tissé, Lev Kuleshov e Dziga Vertov. A recomendação de Ferro (2010) quanto à análise coincide com a proposta dos documentaristas revolucionários, para quem o filme “[...] ajuda a descobrir o que está latente por trás do aparente, o não visível através do visível” (FERRO, 2010, p. 33).

O imaginário de ficção e documentários era o mesmo no esforço de convencimento quanto à revolução e de alerta quanto à contra-revolução. Como enumeram Furhammar e Isaksson, os filmes destacavam: “[...] os atos infames dos ricos contra os pobres e a revolta dos pobres; as iniquidades do regime czarista contra o proletariado, e a revolta do proletariado; os crimes dos capitalistas, dos aristocratas, dos militares, da Igreja e dos imperialistas contra o povo, e a revolta do povo.” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 15). O modo de denunciar o Velho regime e apresentar as vantagens do Novo regime é que variava, do mais explícito panfleto à narrativa lírica. É recorrente, na narrativa utópica, desde seu marco inaugural, *A Utopia* de Thomas More, que a proposição de um outro mundo seja precedida e confrontada com as mazelas da sociedade da vivência do “leitor” e do próprio narrador (que faz parte do velho

mundo, que, porém, diante da revelação de um outro e novo mundo, sente-se na obrigação de relatar para seus conterrâneos e contemporâneos o que viu, e promete-lhes o paraíso). Nos filmes utópicos revolucionários, essa estrutura repete-se; mesmo naqueles mais preocupados com as denúncias, o discurso é motivado para mostrar como as coisas deveriam ser, como se desejaria que fossem, como teriam e poderiam ser.

Nos filmes de Eisenstein do período silencioso, as estratégias demarcadas por Furhammar e Isaksson (1976) são bastante visíveis, porque exacerbadas. Em *A greve (Stachka – 1925)*, por exemplo, a caracterização dos proprietários da fábrica é caricata: homens obesos, de pele oleosa, cabelo seboso, expressões faciais exageradamente retorcidas, desagradáveis, gestual grotesco, ostentando riqueza e abundância diante da pobreza e carência dos trabalhadores que, literalmente, se matam de trabalhar. Por trás desses homens abjetos, há os setores que mantêm o regime czarista: aristocratas, religiosos, proprietários. Desde a morte do operário na fábrica, que motiva a greve, até o grande massacre final no bairro operário, o filme objetiva não apenas gerar indignação, mas mostrar suas origens e sua razão de ser. Embora apele para a resposta emocional do espectador russo, Eisenstein busca sua conscientização como trabalhador, sobretudo na identificação de si mesmo como vítima dos crimes que vê encenados na tela, mas não de uma forma inteiramente fotorrealista, pois o filme demarca momentos de construção mental de conceitos. Viktor Shklovsky (citado por TAYLOR; CHRISTIE, 1988, p. XVI) asseverava que, mais que cineastas, o cinema precisava de um público que não embarcasse na sua psicose<sup>86</sup>; essa proposição parece marcar o propósito dos cineastas russos da vanguarda.

Percebe-se, pela quantidade de relatos, resenhas, cartas e afins trocados, que não apenas os expoentes do cinema russo dos anos 1920, Eisenstein, Kuleshov, Vertov, Pudovkin, teorizaram e discutiram o papel do cinema. De fato, a discussão acerca do conceito de arte e da proposta de distensão do tradicional é anterior à Revolução de 1917, é particularmente forte entre diretores de teatro e dramaturgos e abarcou também o cinema nascente.

No dia 3 de julho de 1896, Maxim Gorki assistiu pela primeira vez a uma sessão do cinematógrafo. No dia seguinte, ele relatava seu assombro e a falta de parâmetro para refletir

---

<sup>86</sup> Viktor Shklovsky (citado por TAYLOR; CHRISTIE, 1988, p. XVI): “If you want to come to cinema’s aid, do not rush to the screen. Pause to think a hundred times, a thousand times, on the doorstep of the film factory. Best of all: stay in the audience. Cinema needs that more than anything: *an audience that does not succumb to cinema psychosis.*”

sobre o que havia visto. O escritor começa declarando dramaticamente. “Ontem, eu estive no reino das sombras.” E prossegue: “Se vocês soubessem como foi estranho estar lá. Não havia sons, nem cores. Lá, tudo — a terra, as árvores, as pessoas, a água, o ar — era de uma única tonalidade cinza [...]. Não era vida, mas a sombra da vida, e não era movimento, mas a silenciosa sombra do movimento.” (GORKI, 1994, p. 25, tradução nossa)<sup>87</sup>. Ao mesmo tempo em que descreve quão pálido é aquele retrato das ruas e a população de Paris diante do verdadeiro cenário, Gorki não se furta a declarar o impacto do trem avançando para o primeiro plano, como se fosse atravessar a sala de cinema. Ele finaliza seu texto com a declaração de que, enfim, era também apenas “um trem de sombras”, refletindo o desprezo e ensaiada indiferença que o cinema recebeu das classes abastadas da Rússia czarista bem como dos artistas, particularmente alguns de teatro, que temiam o fim da arte dramática e protestavam contra o cinema, como relata o escritor e dramaturgo Leonid Andreyev (1994, p. 27). Segundo Andreyev, não havia mais como negar o impacto do cinema, cujo potencial ainda estava latente — o texto foi escrito em 10 de novembro de 1911. Assim como Eisenstein, Andreyev trata do que o cinema poderia ser e deveria ser; o cinema seria algo mais que os filmes, um ideal a ser perseguido, uma utopia. Para chegar lá, era necessário um grande aprimoramento tecnológico no que se refere aos aspectos realísticos da imagem filmada (aumento da sensibilidade do filme, registro da forma natural dos objetos e “restauração da perspectiva autêntica”). Andreyev pergunta-se, então, como seria esse cinema e responde que seria um grande espelho na parede da sala de exibição, que, no entanto, não refletiria o público presente, refletiria uma “[...] segunda vida, uma existência enigmática, como a de um espectro ou de uma alucinação.” (ANDREYEV, 1994, p.30, tradução nossa)<sup>88</sup>. O cinema é discutido como um meio excitante e cheio de possibilidades, mas que nunca iria substituir a possibilidade do contato físico. Em comum, Gorki e Andreyev creditam ao cinema o *status* de lugar, um outro lugar que não é o da realidade, mas mantém relações

---

<sup>87</sup> “Yesterday I was in the kingdom of the shadows. / If only you knew how strange it is to be there. There are no sounds, no colours. There, everything – the earth, the trees, the people, the water, the air – is tinted in a grey monotone: in a grey sky there are grey rays of sunlight; in grey faces, grey eyes, and the leaves of the trees are grey like ashes. This is not life but the shadow of life and not movement but the soundless shadow of movement”. (GORKY, 1994, p. 25).

<sup>88</sup> “Now imagine cinema – not the cinema we have now with its deathly black photographed figures twitching flatly on a flat white wall but the cinema that is to come... soon. The might of technology will have eliminated the flickering by increasing the sensitivity of the film-stock, given objects their natural shade and restored authentic perspective. What will this cinema be like? It will be a mirror that will show reflections, but not of you. What will this be – technology? No, because what is reflected is not technology: a mirror is a second reflected life. Will it be dead? No, because what is reflected in the mirror is neither dead nor alive: it is a second life, an enigmatic existence, like that of a spectre or a hallucination.” (ANDREYEV, 1994, p. 29-30)

primordiais com esta — como uma imagem pálida do real para Gorki, mas como um reflexo de uma outra possibilidade de mundo para Andreyev.

Mesmo antes da vanguarda russa dos anos 1920, o cinema de entretenimento nos moldes da narrativa clássica não bastava à ideia formulada pelos artistas e pensadores russos do que poderia vir a ser. Era preciso mais, como exigiam mais da arte já nos anos anteriores. Além de estar aquém do que seria a realização plena do potencial do cinema, a narrativa clássica, discute Eisenstein (2002a), não é adequada ao que a revolução exige de todos e, em particular, do cinema. Furhammar e Isaksson (1976) classificam, dentre diretores do cinema ficcional revolucionário, Alexander Dovzhenko como o poeta, Pudovkin como diretor de “dramas de conversão” repletos de simpatia pelo indivíduo e suas reações, e Eisenstein como o “engenheiro” mais interessado “nas possibilidades expressivas do cinema” — ressaltam que, talvez por isso, Eisenstein fosse o menos popular. Ferro (2010) afirma que o próprio Eisenstein tinha consciência de que seus filmes não podiam ser apreciados pela população iletrada como ele desejaria. A famosa montagem de atrações em *A greve*, na sequência do massacre dos operários — na qual as imagens dos homens, mulheres e crianças sendo atacados e mortos pelos soldados eram intercaladas com imagens de bois sendo degolados e estripados —, era recebida com indiferença pelos camponeses, surtindo o efeito esperado apenas junto à população urbana. Além de a experiência de vida interferir no efeito desejado (camponeses estavam mais habitados a presenciar o abate de animais), faltaria à população russa, como um todo, educação formal para reconhecer a figura de linguagem da alegoria.

Pode-se imaginar que o mesmo aconteceu com *Outubro (Oktyabr – 1928)*, no qual Eisenstein trabalhou o princípio da montagem intelectual. Diferentemente da montagem de atrações, na qual elementos externos à trama eram inseridos para causar impacto e reação violenta no espectador, e da montagem clássica, na qual os planos eram articulados para conduzir o espectador da forma mais suave pela cena e, assim, por toda a narrativa. Na montagem intelectual, são elementos cênicos e personagens da trama que se articulam, mas não para avançar a trama e, sim, para formar um conceito e/ou uma ideia. É assim que Eisenstein comenta, mais que narra, o perigo que Kerensky, à frente do governo provisório, representava para a revolução de fevereiro. A sequência é composta quase integralmente por primeiros planos, sem a construção estrita de uma unidade espacial. Isto é, não há um plano que integre prontamente os elementos em cena, diferentemente da decupagem clássica, pela qual a geografia dos cômodos deveria ser minuciosamente mostrada para o espectador então entender a relação espacial entre os personagens e objetos em cena quando estes fossem

mostrados em planos mais fechados. Ao subir uma escadaria do palácio, Kerensky olha para cima (câmera alta), e vê-se uma estátua erguendo uma coroa (câmera baixa reconstruindo o olhar subjetivo de Kerensky); novamente vê-se Kerensky olhando para cima e outra estátua na mesma posição. São elementos que estão em cena (as estátuas pertencem à escadaria) que apontam o desejo monarquista de Kerensky — construção visual do seu desejo de ser coroado e, assim, substituir o czar. Os intertítulos reforçam a progressão de cargos de Kerensky e terminam indagando quanto às suas pretensões de tornar-se imperador. Logo mais, Kerensky sai do ex-quarto da czarina, e Eisenstein corta para um plano dos ministros perfilados olhando para a frente, para fora do plano. Pelas circunstâncias, interpreta-se que olham para o comandante do governo provisório, mas não há um plano que mostre a integração espacial entre eles. O mesmo se dá no restante da cena, na qual planos de Kerensky cruzando os braços são articulados com os de uma estatueta de Napoleão Bonaparte na mesma posição, e com planos de um ministro batendo continência para Kerensky e de cálices de licor alinhados como os ministros. Próximas aos cálices, há quatro garrafas que parecem uma única garrafa redonda partida em quatro; quando Kerensky as une e coloca a tampa, que tem o formato de uma coroa, o plano é bruscamente interrompido para a entrada da imagem de um apito de fábrica, que solta fumaça. Repete-se essa alternância mais uma vez, e a ideia que foi construída visualmente nessa sequência é reforçada pelo intertítulo “A revolução está em perigo”. O intertítulo “Em nome de Deus...” anuncia a desconstrução visual da ideia de Deus, que, como o próprio Eisenstein explica (2002a), acontece na sequência de planos de ícones de divindades mais elaboradas até o ídolo de madeira mais simples, intercalados por imagens das mais diferentes edificações religiosas. E o intertítulo se completa “... e da Pátria”. Planos de medalhas e condecorações representam a ideia aristocrata de Pátria. “Hooray”. Então, Eisenstein retoma imagem usada no início do filme para simbolizar a queda do czarismo e dos Romanov (a derrubada literal, o desmembramento, de uma grande estátua de Nicolau II). Agora, com a ameaça de restauração do czarismo, inverte-se o sentido da imagem, e a estátua vai sendo remontada membro a membro. O mesmo recurso de inversão do sentido da imagem usado pelos Lumière, em *n. 40 - Démolition d'un mur* (1895), é empregado em contexto e com objetivos diversos. A recomposição da estátua é intercalada com imagens dos ídolos divinos apresentados antes nessa sequência. “General Kornilov” — esse intertítulo abre uma sequência de articulação entre imagens de Kornilov no cavalo, estatueta de Napoleão no cavalo, Kerensky de braços cruzados, garrafa “coroadas”, estatueta de Napoleão de braços cruzados. “Dois Napoleões”. Duas estatuetas de braços cruzados frente a frente (imagem feita com efeito visual). “Qual dos dois?”. Close das estatuetas se encarando, dois ídolos de

madeira frente a frente, close das estatuetas encarando-se, close de cada uma, estatueta de Napoleão a cavalo. Kornilov a cavalo, tanque avançando. Kerensky se joga em cama com almofadas, tanque, estatueta de Napoleão, que representa Kerensky, está com a base quebrada, pedaços da estatueta caídos, avanço dos tanques. “Kornilov está avançando”. Apito de fábrica solta muito mais fumaça, e Kerensky joga-se na cama cobrindo-se de almofadas. Eisenstein afirma, nesta sequência, que, apesar de suas ambições, Kerensky não era o maior perigo para a revolução de fevereiro. Kornilov era apoiado pelos setores de sustentação do czarismo e, por isso, poderia representar a volta ao estado anterior, a perda completa da conquista revolucionária. Daí a necessidade do movimento mais radical e, por isso, violento da tomada definitiva do poder pelo povo através da revolução de outubro, a bolchevique.

Percebe-se, principalmente em Outubro, que a estratégia de Eisenstein de explicitação do discurso exigia a colaboração intelectual do espectador. É próprio do cinema exigir do espectador a atualização do discurso, pois é ele quem tem de articular os planos fragmentados e decodificar elipses, por exemplo, para que consiga acompanhar a trama. De fato, mesmo no filme de mais puro entretenimento, não há uma absoluta passividade do espectador. Mas Eisenstein exigia uma colaboração um patamar acima, operando com figuras como a analogia, ferramentas linguísticas como a metáfora e a metonímia. *Outubro* talvez seja o exemplar acabado desse cinema de ideias e pouca narratividade ficcional. Já em *O encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin* – 1925), Eisenstein utiliza uma estrutura narrativa da dramaturgia clássica associada a elementos característicos do seu cinema: o personagem coletivo e a decupagem e montagem não-clássica. Segundo Eduardo Leone (2005), a verticalização da sequência do massacre na Escadaria de Odessa (colocação dos personagens e da câmera no alto e em patamares mais baixos) tem “função e dimensão dramáticas”, e cumpriam o objetivo de Eisenstein de aproximar-se do “pathos da tragédia grega”, mas buscando uma construção exclusivamente visual, em substituição à “dialogia da dramática”<sup>89</sup>.

A sequência do massacre em Odessa, uma das mais famosas do cinema, caracteriza a construção do personagem coletivo e uma montagem que quebra a lógica clássica, sem a

---

<sup>89</sup> Eduardo Leone tipifica os gêneros narrativos, explicando que o cinema fica entre o épico (narrador volta-se para fato passado) e a dramática (a narração fica por conta da representação direta de atores no presente). O tempo na narrativa cinematográfica seria pretérito-presente, pois implica um discurso construído previamente (levando-se em consideração o processo de produção), mas é um discurso presentificado (sem ser ao vivo). Leone conclui: “No teatro, o olhar do espectador é livre para as suas escolhas; pode ficar no ator que não está falando ou em algum ponto do cenário; no cinema isso é muito mais difícil, já que o corte coloca o espectador numa escolha prévia do diretor. Como o escritor onisciente, o diretor intervém diretamente no narrado através da ação dos cortes. Não existe nada mais épico do que a montagem.” (LEONE, 2005)

aridez da montagem intelectual de *Outubro*. Ocorre logo após o velório do marinheiro morto e a confraternização da população com os marinheiros amotinados do encouraçado. Estão todos acenando para o encouraçado na escada; mulheres, crianças, jovens, idosos, sem identificação individual, são representações dos diversos estratos sociais que compunham a população urbana russa: uma Senhora de Óculos de origem humilde, uma Colegial, uma Jovem Distinta com Sombrinha, um Professor, um Grupo de Operários (dois homens e uma mulher), um Estudante, uma Dama de Pince-nez, um Inválido, uma Mulher com Xale acompanhada do Filho, também uma Menina e um Menino... O intertítulo “De repente...” quebra a ordem e instaura o conflito: os soldados do czar começam a descer a escadaria de armas em punho contra o povo desarmado. É um ataque ao próprio povo russo representado pelas figuras da população de Odessa. Segundo Leone (2005), não apenas ao longo do filme, mas também nessa sequência, Eisenstein recorre à estrutura clássica da tragédia grega de cinco atos (posteriormente, no Romantismo, adaptada para três atos): apresentação dos personagens, eclosão do conflito, reviravoltas e peripécias, clímax, resolução do conflito e desfecho. Assim, o intertítulo anuncia e antecipa a eclosão do conflito, a chegada dos soldados. O ato 3 é o mais extenso, pois abrange as cenas particularizadas do massacre quando Eisenstein destaca cada um dos personagens apresentados anteriormente sendo atingidos, fugindo, morrendo. Na sequência da escadaria, há dois momentos da morte de crianças e do sacrifício de suas mães; o primeiro, fazendo parte do ato 3 (reviravoltas e peripécias) é da mãe que pega seu filho morto no colo e começa a fazer o movimento contrário ao geral da escadaria (todos descem, ela começa a subir em direção aos soldados com o filho nos braços); e a mãe atingida pelos soldados cuja queda provoca a descida descontrolada do carrinho de bebê escadaria abaixo, que representa o clímax. Como resolução do conflito e desfecho, os marinheiros, que haviam sido bem tratados pela população, disparam os canhões do encouraçado contra o quartel general do exército, como reação à tragédia. Como metaforiza a sequência de três planos de estátuas de leões, o povo ergue-se contra a injustiça.

Assim como na tragédia, através da emoção (*pathos*), Eisenstein queria a identificação. O diferencial no cinema revolucinarário de Eisenstein é que o cineasta buscava criar a identificação do espectador não com o indivíduo, mas com a coletividade. Daí que, embora faça closes das pessoas na escadaria, não há uma construção prévia de sua história pessoal, apenas de sua história coletiva; aqueles que estão sendo massacrados são os moradores de Odessa que se solidarizaram com o drama e a luta dos amotinados do Potemkin, oferecendo a eles o alimento saudável e saboroso que lhes era negado no encouraçado. Assim também

ocorre em *A greve*; não são personagens individuais que são massacrados, mas os operários e suas famílias. Anônimos, sua causa e suas mazelas são as mesmas de todos operários russos, por isso sua reação também deve ser coletiva. A felicidade do indivíduo está condicionada à felicidade de todos, assim como as condições subumanas de vida era comum a todos que não faziam parte da camada privilegiada. O filme, como espelho do mundo, “escancarava” para o público russo sua condição, explicitava as qualidades coletivas latentes e o resultado de sua ação — a demonstração do poder transformador e libertador dessa ação revolucionária sobrepunha-se ao evento histórico.

Também em *A mãe* (*Mat* – 1926), de Vsevolod Pudovkin, há uma escadaria e uma mãe lutando por seu filho ameaçado pelo sistema. É uma cena breve que representa o ponto de virada na trajetória da mãe: quando Pavel, o filho, é retirado do tribunal, preso e cercado pelos soldados, a mãe tenta se aproximar para pedir perdão. A mãe está num patamar mais baixo, e os soldados avançam sobre ela e a empurram. O posicionamento de câmera repete a verticalização que Leone (2005) identifica na Escadaria de Odessa. Mas, nessa cena, Pudovkin, considerado o mais clássico dos cineastas russos dos anos 1920, representa o espaço de forma integral, simulando um espaço-tempo da vivência, enquanto Eisenstein estende a sequência da escadaria na percepção do espectador. A escadaria de Pudovkin é sintética, resolve-se em pouco tempo e em poucos planos — basta uma câmera baixa acompanhando o avançar da mãe e, em contraponto, a câmera alta sobre os ombros dos soldados que a empurram de volta para se estabelecer o relato da agressão a ela. A escadaria de Eisenstein não relata unicamente a ação de repressão, amplia o tempo da representação para gerar angústia, emoção e indignação no espectador. É outra lógica a que está em cena, uma lógica que permite que Eisenstein abandone os princípios de continuidade e síntese da decupagem clássica — pelos quais os soldados pareceriam estar descendo várias vezes os mesmos lances da escadaria, como se descessem e voltassem para seu patamar mais alto. É reforçada a ideia de construção de conceitos quando não se estabelecem relações de continuidade e contiguidade espacial. Não é um tempo-espaço realístico, mas o de uma vivência mental da angústia do massacre — não da tragédia pessoal, mas do crime contra a coletividade, contra a vontade do povo.

Pudovkin, por outro lado, individualiza o drama do povo russo. Em *A mãe*, tem-se a parábola da conversão: a mãe, que não é reacionária como o pai e nem revolucionária como o filho, segue a lei estritamente, mas ao final enxerga seu papel na construção de um mundo mais justo e abraça a causa revolucionária para se tornar, como seu filho, mártir. Talvez a grande

metáfora seja com relação à própria nação, muitas vezes referida nos filmes como Mãe Rússia.

O filme começa contextualizando a trama com evidências visuais: imagens fotográficas dos conflitos de 1905 (com efeito de neve sobre elas). Logo após, legitimando o discurso fílmico, entra citação de Lenin sobre a necessidade de se olhar sempre o passado para aprender lições valiosas. O terceiro recurso de legitimação do discurso que se inicia é a ênfase na autoria da história, do mítico escritor Máximo Gorki (“Mãe – a versão fílmica da grande estória de Máximo Gorki sobre a Revolução de 1905”), não só com os créditos, mas também com um retrato seu. Assim, Pudovkin explicita a função instrutiva da narrativa fílmica, ainda que adote, em geral, estratégias da narrativa clássica que, a princípio, amorteceriam as consciências. Nesse aspecto, é como se encarnasse o ideal, instaurado desde o final do século XIX, de instrução com entretenimento.

O filme começa com um conflito familiar: o Pai bêbado, que vende os poucos bens da família para alimentar seu vício, é enfrentado pelo Filho, e a Mãe fica entre os dois. No desenrolar das próximas cenas é que pai e filho são caracterizados quanto a seu papel social. O filho está envolvido com o movimento grevista — sem que perceba, Pavel é visto pela Mãe, escondendo armas debaixo do assoalho de sua casa. O pai é “pelego” dos proprietários da fábrica, sendo usado como instrumento de repressão da greve. No confronto com os grevistas, o pai é morto, e o filho passa a ser procurado. Dessa forma, Pudovkin busca inicialmente a identificação do espectador com o indivíduo-protagonista, mas logo em seguida o drama familiar individual é inserido no contexto da sociedade igualmente em conflito, porque, afinal, o conflito familiar é reflexo do conflito social, e a identificação agora é com o coletivo. Numa circularidade própria das narrativas utópicas, são paralelas a tragédia pessoal e a coletiva. A cena do velório do pai é mostrada em paralelo à repressão da greve pela entrada do exército no terreno da fábrica.

O filho é preso porque a mãe confia que os soldados serão justos e entrega a eles as armas que o filho mantinha escondidas no assoalho da casa. Ainda assim, Pavel é preso, e a mãe é deixada caída no chão. Pudovkin acreditava na montagem como uma construção progressiva, em vez da construção por conflitos de Eisenstein, mas também não adota estritamente a decupagem e a montagem clássicas. Em mais de uma cena, como na da prisão do filho, não há também a criação da integridade espacial por planos mais abertos para descrição do espaço da cena. Pavel, o companheiro dele, os soldados, o comandante, a mãe e o cadáver do pai são

apresentados em planos distintos, fechados; não há um plano conjunto do ambiente para construção do espaço interno da casa e consequente localização de como estão distribuídos no cômodo. Apenas a circunstância dramática garante o entendimento de que estão num mesmo ambiente. Então, mesmo com criação de identificação do espectador com os personagens-indivíduos, “fisicamente” há um empecilho, pois a não localização geográfica dentro do espaço diegético atrapalha que o espectador realmente se coloque dentro da narrativa. Falta o elemento fundamental da unidade espacial para a instauração do olho virtual perspectivado, mas é um olho descarnado capaz de ver estados de espírito, emoções e conceitos.

Antes do julgamento, Pudovkin mostra o descompromisso dos juízes — estão em uma sala avaliando a foto de uma égua que um deles pretende comprar, pensamento que o ocupa até mesmo durante o julgamento (um close revela esse juiz desenhando um cavalo durante a fala do defensor público). Os juízes são menos caricatos que as autoridades em *A greve*, de Eisenstein, mas igualmente reprováveis.

O trecho da sequência do julgamento de Pavel em *A mãe* remete à famosa sequência do julgamento do Rapaz no episódio “A mãe e a lei” de *Intolerância* (*Intolerance* -1916), de D.W.Griffith — possivelmente não por coincidência, talvez uma homenagem, visto que os russos conheciam muito bem esse filme de Griffith, que servira como laboratório de aprendizado da linguagem cinematográfica, particularmente da montagem, nos primeiros tempos da revolução.

Em *Intolerância*, o intertítulo anuncia os momentos finais do julgamento do Rapaz (que o espectador sabe ser inocente do crime pelo qual está sendo julgado). Griffith apresenta a sala do tribunal, mas destaca, em planos próximos, o policial depondo, a Queridinha do Papai (esposa do rapaz), a verdadeira assassina, os curiosos na plateia, os jurados, o rapaz depondo. Isto é, destaca todos os envolvidos naquela trama, mostrando as expectativas, curiosidades e tensões. O que tornou essa cena marcante é a articulação de closes das mãos e do rosto da Queridinha do Papai à medida que pressente que o marido será condenado. No início desse trecho, enquanto o policial está depondo, o close no rosto dela mostra um olhar assustado e o gesto nervoso de morder o lenço que ela leva à boca. São inseridos, então, planos da verdadeira assassina, inquieta, dos jurados atentos, do juiz e da sala do tribunal cheia de curiosos. Quando o Rapaz prepara-se para depor, o close da Queridinha mostra que ela tenta sorrir e chamar a atenção do marido, acenando delicadamente com o lenço na mão. O Rapaz está aflito, mas tenta sorrir de volta para ela. Quando o promotor pressiona o Rapaz e ele se

descontrola confessando que a arma tinha sido dele, mas que ele não tinha matado ninguém, recusa e indignação passam pelo rosto dela. O juiz pede o restabelecimento da ordem, e o Rapaz volta a se sentar. Então, vem a articulação destacada por Leone (2005) como sendo o momento fundamental da montagem cinematográfica, o da descoberta da função da sinédoque (a parte pelo todo). Enquanto no close do rosto da Queridinha ela força um sorriso, o detalhe das mãos retorcendo o lenço mostra o seu nervosismo e desespero — essa imagem sintetiza o estado de espírito que realmente domina a personagem, apesar de sua tentativa de se controlar para tranquilizar o marido.

Em *A mãe*, quando os juízes voltam para anunciar o veredicto, começa uma articulação rápida dos planos fragmentados da audiência que acompanha o julgamento. Inicia-se uma série de closes de um busto de Nicolau II, indo para o close da Mãe de olhos arregalados; Pavel em expectativa; seu companheiro nervoso; juízes. Depois de intertítulo marcando o início do anúncio da sentença, prossegue a série de closes: busto de Nicolau II, Mãe, mulher militante grevista que volta o olhar para a frente e torce a gravata em seu pescoço, plano muito baixo de juiz lendo uma folha, Mãe, folha na mão do juiz. Intertítulo “Condenação”. Closes de Mãe, Pavel, Mãe, juiz em câmera baixa. Intertítulo: “... a trabalhos forçados”. Close de busto de Nicolau II, Brasão dos Romanov (a águia de duas cabeças), busto de Nicolau II, companheiro de Pavel, Pavel, homem pobre na plateia, mulher de posses. O clímax é justamente o plano americano no qual se vê a Mãe desesperando-se, numa explosão da subserviência de toda uma vida. Logo após um close dela, o intertítulo interroga “Isso é justiça?”. Um breve tumulto encerra a cena.

Ao invés da construção do desespero e desamparo como ocorre com a Queridinha, em *Intolerância*, Pudovkin prepara a explosão final da mãe de Pavel. A Queridinha está imersa em seu drama pessoal; a Mãe de Pavel toma consciência da injustiça e dos mecanismos que a geram, entende seu drama pessoal como o drama de seu povo.

Após a tomada de consciência, a mãe engaja-se no movimento dos trabalhadores, o que é explicitado na cena em que ela visita Pavel na prisão e, após entregar um bilhete nas mãos dele, mãe e filho sorriem um para o outro. Ao ler o bilhete no qual está descrito o planejamento da fuga dele, Pavel tem a sensação de liberdade, que é representada por Pudovkin por uma associação de imagens de olhos, água corrente, crianças, até que a imagem volta à prisão, e Pavel dança e ri.

Essa estratégia de associação de imagens entre a natureza e o homem que comenta o momento narrativo repete-se na sequência final. Enquanto os militantes marcham em direção à prisão como combinado no plano de fuga, não sabem que os oficiais ficaram sabendo do plano e preparam-se para recebê-los. “Não poupem balas”, diz um oficial. O espectador sabe que haverá um confronto desigual, mas os protagonistas não, daí a geração de tensão. O prenúncio do massacre é feito pelo paralelismo com as imagens dos blocos de gelo que deslizam pelo rio. São uma força da natureza, similares à força da vontade humana (trabalhadores em marcha), mas, quando passam pelos pilares do rio, os blocos de gelo são esmigalhados, assim como, percebe-se, o serão os manifestantes. No caso dessa sequência, Pudovkin não faz uma metáfora propriamente, pois que não é uma imagem substitutiva da imagem do massacre. Esse comentário poético é construído a partir de um elemento que integra a cena, num espaço crucial para a resolução do conflito. Os pilares contra os quais o gelo se quebra sustentam a ponte onde se dará o massacre.

Depois da morte do filho e de tantos outros no confronto sobre a ponte, a Mãe faz o gesto final, heroico, do povo consciente de seu papel na história e do valor de seu sacrifício: ela pega do chão e ergue a bandeira que os manifestantes carregavam. Vários fogem, ela sustenta-se de pé, sem recuar. Os soldados avançam, ela se mantém. Por isso, os soldados a cavalo passam por cima dela, matando-a. Paralelas ao plano de seu corpo morto, imagens do gelo esmagado. Com a imagem do sacrifício voluntário diante do inexorável, Pudovkin encerra a narrativa.

Dovzhenko, por sua vez, opta pelo lirismo. A cena inicial de *Terra (Zemlya – 1930)* ilustra esse tratamento e tom que dominam a narrativa. Novamente, tem-se o sacrifício do jovem que reivindica melhores condições para o trabalhador. Basil traz tratores para arar as terras coletivas dos camponeses contra a vontade do grande proprietário de terras locais. Por causa da sua ousadia, ele é assassinado, tirando da apatia seu pai, a quem ele chega a acusar de “drogado”, de velho. O pai então determina que o funeral do filho não será à moda antiga, mas do jeito dos jovens. Ao final, Basil é o mártir que, além de levar a tecnologia libertadora para o campo, força a transição do velho para o novo. Num contraste com a morte da cena inicial, do velho Simon, lírica, mas sem força de transformação (apenas dispara os ritos tradicionais que irritam ao jovem rebelde), a morte de Basil leva à conscientização e à mobilização dos jovens e adultos — apenas os idosos e as velhas carpideiras recusam-se à mudança, agarram-se a suas crenças, aos velhos rituais e ao velho modo de pensar e submeter-se ao poder do dinheiro e da religião.

*Terra* começa com uma música de coro russo com imagens da terra, da mulher camponesa, flores e frutos. Um homem moribundo, Simon. Planos do campo, planos americanos e primeiros planos de homens estáticos que parecem estar em volta de Simon (espacialidade deduzida pelo direcionamento do olhar e posicionamento dos corpos nos planos fechados). Não há uma continuidade estrita, mas a criação de um clima. Não dá para saber ao certo onde ele está — no fundo de um dos planos dá para ver pilha de frutos (posteriormente, o intertítulo revela que são peras). O tema recorrente do cinema revolucionário quanto à exploração do trabalhador aparece na “fala” (intertítulo) dos personagens; um dos homens idosos à volta de Simon comenta sobre seus 75 anos arando a terra com os bois. Um dos homens declara que, se ele fosse do governo, daria a Simon a Medalha Soviética do Trabalho. Basil, neto de Peter, ironiza perguntando se o avô daria a condecoração aos bois também (para o velho regime, os dois estariam equiparados).

Simon senta-se e pede algo para comer. O jovem fala com firmeza, indignado — sem intertítulos. Ocorrem, em outras sequências, longos discursos e diálogos que não são transcritos, deixando subentendido seu conteúdo pela circunstância do que se vê ou pelo foco temático que já havia sido anunciado em outro intertítulo/fala. Enquanto Simon come, revelam-se crianças sentadas perto dele, risonhas, brincando com as frutas. Ele anuncia que está morrendo. A tragicidade é reforçada nas ações seguintes: Simon deita-se, e depois da inserção de imagem de girassóis vê-se novamente Simon deitado de olhos cerrados e mãos sobrepostas no peito (os acontecimentos seguintes dão a certeza, está morto).

Percebe-se que, como Pudovkin e Eisenstein, Dovzhenko não simula a representação da vida vivida, não apresenta para o espectador imagens suficientes para a formação da integridade espacial, mas um discurso feito de planos fragmentados. Essa articulação não-realista (de acordo com os preceitos da narrativa clássica) mantém-se durante todo o filme.

Na sequência em que Basil chega com o trator, a montagem rítmica marca uma reviravolta na narrativa, que corresponde à mudança na vida dos camponeses. O trator, arando rapidamente em vários planos rápidos, é contraposto ao pai dele ceifando manualmente. O trator vai e vem várias vezes (a cada plano entra e sai na direção oposta, pois quer se mostrar não a continuidade do movimento, mas a repetição inúmeras). As jovens mulheres, sorridentes, amarram os feixes de trigo. A indistinção dos personagens é funcional para a ideia de coletividade; representam a juventude abraçando as vantagens da tecnologia na produção e preparando-se para a construção de um mundo melhor. Na metade da sequência, que tem

duração de seis minutos, mostra-se o trigo sendo processado depois de colhido, tudo mecanizado. Os grãos são transformados em farinha, que viram massa, a base dos produtos da confeitaria. As imagens alternadas da massa sendo misturada e da ceifadeira unem, visualmente, o campo e a indústria.

Basil é morto por um proprietário de terra. Diante do filho morto, seu pai reconhece que o tradicional deve ser substituído. Quando um sacerdote bate à sua porta, ele diz apenas: “Lá não tem Deus. (pausa) E você também não.” Fecha a porta e fala para as pessoas da sala que, como Basil trouxe vida nova, ele deve ser enterrado de um modo novo. “Deixem os jovens cantarem canções de uma nova vida. Sem padres e sem vigários e [com] novas canções.” Na sequência seguinte, no cortejo para o enterro, o Velho e o Novo contrastam-se.

As velhas da vila lamentam a ausência de um padre. Em dado momento, fica marcada mais fortemente a não criação de um espaço íntegro. Surgem closes, alguns em câmera baixa, dos homens e mulheres no cortejo. Em plano conjunto, o padre que bateu à porta do pai de Basil está parado como se olhasse para o cortejo, esconjurando os incrédulos, mas está em um outro espaço (interno). Também em espaços indistintos, uma mulher grávida, que faz o sinal da cruz, logo entra em trabalho de parto; o jovem proprietário enlouquece e diz que não vai deixar sua terra; um senhor idoso diz que Deus está em algum lugar amaldiçoando as colheitas das fazendas; uma mulher jovem nua grita por Basil. Essa série termina com um estouro de cavalos nas ruelas do vilarejo.

Dezenas de jovens camponeses (homens e mulheres), que estavam no cortejo, estão reunidos ouvindo um jovem falar com entusiasmo. Parte do discurso entra em intertítulo: “Na sua agonia mortal, nossos inimigos numa crise de ódio mataram Basil no caminho...” Close do pai. O jovem continua o discurso. No horizonte, bem na linha de baixo do plano, vê-se a ponta de cruces. Surge o jovem proprietário que havia enlouquecido. Ele grita para a multidão: “Ei, povo pobre! Sou eu!”. Ele continua gesticulando. O jovem continua seu discurso (sem intertítulos). O jovem proprietário grita: “Me batam... morrerei antes de me render.”

Discurso: “Com um cavalo de aço comunista, Basil destruiu as velhas forças milenares.” O jovem proprietário: “Eu o matei durante a noite.” Nos closes de um e de outro, pode-se perceber o desespero do proprietário alucinado e a calma confiante do discursante. O proprietário revela que Basil descia a alameda dançando. O discursante “diz” que a glória de

Basil será cantada por todos os cantos do mundo. “Como aquele nosso avião comunista lá em cima.”

Dovzhenko encerra a narrativa tão liricamente como começou, mas, se no início era a morte da tradição e do velho russo explorado, agora, no velório de Basil, é o nascimento do cidadão consciente e da esperança. Planos próximos de cachos de pêra no pé. Plano detalhe de gotas começando a cair. Efeito de chuva sobre a colheita e imagens da chuva sobre a terra — as gotas brilham no primeiro plano. Após a chuva, as gotas sobre as frutas. A última imagem é a da mulher de Basil encontrando-se com ele (a recompensa do mártir?). Novamente, o despertar coletivo que pode levar ao caminho da felicidade geral nasce do sacrifício do indivíduo.

Dziga Vertov, no documentário *Câmera-olho* (*Kino-glaz* – 1924), opta por enfatizar mais o esforço e a contribuição individual para o coletivo que seu sacrifício. Assim como em *O homem com a câmera* (*Chelovk s kinoapparatom* – Rússia, 1929), o cinema é explicitado em sua capacidade de reorganizar o mundo, atribuindo-lhe sentido, ainda que não seja um sentido unívoco. Para o direcionamento da interpretação, Vertov emprega sistematicamente o intertítulo em *Câmera-Olho*, recurso do qual abriu mão em *O homem com a câmera*. Ambos os filmes apresentam, nos créditos iniciais, um manifesto a favor do específico fílmico. Em *Câmera-olho*, Vertov enfatiza que a composição da “Tapeçaria da vida”, como se chama este que seria “o primeiro filme não-ficção” de uma série (que acabou não sendo realizada), foi feita sem roteiro, sem atores, fora do estúdio e organizada por ele (Vertov). Em *O homem com a câmera*, o crédito-manifesto enfatiza a autonomia do cinema em relação às artes literárias e às dramáticas, na busca de uma “verdadeira linguagem universal”. De fato, o cineasta estabelecia uma familiaridade apenas entre música e cinema, artes temporais e rítmicas — por isso, elaborou complexo roteiro sonoro para acompanhamento de *O homem com a câmera*, produzido mudo (sem som sincrônico), com indicações de edição e mixagem de trilhas musicais e sons incidentais.

Em texto de 1926, homônimo ao filme, Vertov (1995) faz uma análise do *Câmera-olho*, explicitando o método de produção e montagem — a reflexão do cineasta reforça o que se deduz por sua declaração de princípios nos créditos iniciais. Segundo Vertov, era preciso deixar-se impressionar pela realidade circundante, buscando sentidos latentes. A filmagem foi realizada durante as viagens do *agitki* coordenadas por Vertov, portanto são imagens do interior de toda Rússia, uma amostra representativa do que era o país também fora dos centros

urbanos, nas regiões rurais em reestruturação (por causa da ainda recente coletivização dos modos de produção, os kolkhozes). As pessoas e o ambiente eram atentamente observados e, a partir de um tema já definido anteriormente, os gestos, as ações, as atividades, as imagens eram conectadas. Era fundamental a leitura sensível da realidade visível e invisível para que o material registrado pudesse “falar” ao realizador e sugerir o discurso. Não é que o filme apenas revelasse o que estava subentendido na vivência cotidiana, física, o filme reorganizava o mundo; o que significa entender o cinema como mais que o olho que vê o que ninguém mais vê, é a tecnologia amplificando os sentidos, indo além do que é visível e penetrando no que é do âmbito da realidade imaterial — já é o germe do conceito contemporâneo de cinema expandido.

O principal, o essencial  
é a cine-sensação do mundo.

Assim, como ponto de partida, defendemos a utilização da câmera como cine-olho, muito mais aperfeiçoada do que o olho humano, para explorar o caos dos fenômenos visuais que preenchem o espaço.

O cine-olho vive e se move no tempo e no espaço, ao mesmo tempo em que colhe e fixa impressões de modo totalmente diverso daquele do olho humano. A posição de nosso corpo durante a observação, a quantidade de aspectos que percebemos neste ou naquele fenômeno visual nada têm de coercitivo para a câmera, que percebe mais e melhor na medida em que é aperfeiçoada.

Nós não sabemos melhorar nosso olho mais do que já foi feito, mas a câmera, ela sim, pode ser indefinidamente aperfeiçoada. (VERTOV, 1983, p. 253-254)

Por isso, ao final de *O homem com a câmera*, depois de mostrar o operador a percorrer as cidades da Rússia registrando seu cotidiano e o montador articulando as imagens que foram vistas pelo espectador sendo registradas e depois manipuladas na finalização (montagem, sonorização e efeitos visuais), o aparelho de registro, a câmera, ganha autonomia em relação ao operador, anima-se. A câmera move-se sozinha, abre e fecha seu “olho”, torna-se a visão sobre-humana do mundo.

Vertov interessava-se mais pelo projeto em construção que a crítica ao Velho, mas também se percebe a dicotomia entre o Velho e o Novo em *Câmera-olho*. Logo no início do filme, as senhoras idosas do vilarejo estão bebendo vodka caseira na igreja enquanto as crianças, os “jovens pioneiros”, estão pregando cartazes pelas ruas conscientizando os habitantes quanto à necessidade de apoio às cooperativas — por vender sem atravessadores, as cooperativas quebram a velha lógica da exploração do produtor rural, infimamente remunerado por produtos que eram vendidos ao público a preços superfaturados.

Em *Câmera-olho*, é o intertítulo que faz o papel de revelação da câmera como esse olhar descarnado que evidencia o que o olho e a percepção cotidianos humanos não veem (não conhecem). De fato, nesse filme, sobressai-se a intertextualidade entre texto escrito (intertítulo) e as imagens objetivamente construídas da vida da população russa (camponeses, moradores de vilarejos e de Moscou). Os intertítulos listam os atributos da câmera-olho ao longo do filme: a Câmera-olho faz o tempo retroceder, mostra como o acampamento de jovens pioneiros foi encontrado e construído, mostra a magia do velho chinês, dá continuidade ao pensamento pioneiro, mostra propriamente como é um mergulho, registra o nascimento das tropas jovens leninistas.

Ao inverter o sentido da imagem, fazendo as ações retrocederem, Vertov amplifica um recurso usado no cinema desde seu nascimento – como acontece em *n. 40 - Démolition d'un mur* (1895) dos Lumière e *Avenue de L'Ópera* (1900), de Alice Guy. Além de, filosoficamente, representar o homem colocando-se como sujeito do tempo (a máquina como prótese da capacidade humana tira o homem do correr do tempo e permite a manipulação temporal), a inversão no sentido da imagem explicita a técnica e demonstra o potencial do cinema como instrumento de síntese. No final do primeiro rolo, a ação de comprar carne na cooperativa em vez de adquiri-la no comércio de iniciativa privada é invertida para mostrar a cadeia de trabalho por trás daquele produto: a carne, desde sua disponibilização para venda na cooperativa, passando pelo abatedouro e o transporte do gado, até que chega ao campo, no criador de gado — a câmera-olho faz retroceder o tempo, anunciara o intertítulo. No final do terceiro rolo de *Câmera-olho*, novamente a câmera remodela tempo e espaço quando há a reconstituição do processo de produção do pão (desde seu destino final, a padaria, até o campo e a plantação de trigo). À curiosidade quanto ao processo de produção do pão, o mais “universal” dos alimentos, soma-se a explicitação da interdependência dos profissionais e setores envolvidos, reforça-se a ligação entre campo e cidade, entre agricultura e indústria, entre o camponês e o operário (que deveriam ser o motor da revolução e da consequente organização de uma nova sociedade). Pudovkin faz algo similar, sem inverter o sentido da imagem, em *A mãe*, quando Basil ara a terra com o trator que ele traz para a comunidade, enquanto seu pai está arando manualmente. Logo em seguida, o trigo colhido é processado para venda da farinha, que é transformada em pão, que é vendido nas cidades. Assim, o espectador russo poderia localizar-se também no processo de construção do socialismo e, posteriormente, do comunismo; pelo filme, o espectador poderia entender seu papel no projeto coletivo de homem e sociedade.

Vertov busca não apenas incitar o povo russo a comprar nas cooperativas, mas quer levar ao entendimento das implicações de uma decisão corriqueira (onde comprar carne?) e, assim, estimular o público à participação consciente no projeto socialista. Por isso também a câmara-olho deveria ser entendida pelo público como articuladora do discurso. Numa proposta alinhada com o que se chama atualmente de educomunicação ou educação para as mídias, percebe-se que Vertov propunha que a “alfabetização” nos códigos audiovisuais era fundamental para que o espectador fosse despertado como cidadão.

Essa discussão apareceu recorrentemente em momentos e movimentos político-revolucionário-cinematográficos. Em texto de 1971, Estrella Pantín, Julio García Espinosa e Jorge Fraga (1998) discutem, no contexto de Cuba pós-revolução, generalizando para quaisquer momentos revolucionários, o documentário didático como um recurso maior que seu uso pontual pelo professor em relação a determinado conteúdo de sua disciplina. No contexto revolucionário, o documentário didático deve almejar uma “necessidade especial de ensino” associada intrinsecamente a uma “necessidade educacional geral” — e isso não apenas pela carência de recursos. “Lutamos contra o subdesenvolvimento a favor de uma concepção de homem.” (PATÍN; GARCÍA ESPINOSA; FRAGA, 1998, p. 178, tradução nossa)<sup>90</sup>. O cinema seria o meio ideal para esse esforço, uma vez que seria a mais universal das linguagens, rompendo logo de início com o obstáculo do código da língua escrita, não dominado por boa parcela da população da América Latina. Um dos fatores determinantes do subdesenvolvimento, explicam os autores, seria a incapacidade de síntese, a dificuldade de o homem subdesenvolvido entender as origens e implicações da situação em que vive e das ações que o levam, como grupo, não individualmente, a ser sempre vítima de exploração e preconceito. A ênfase educativa especial na técnica ou nos resultados, sem demonstração do processo e das interrelações, contribuiria para a manutenção da ignorância do povo e impediria sua ação cidadã. Essa tese predomina nos textos escrito e falado e na articulação visual dos filmes revolucionários cubanos e do cinema político-revolucionário francês e latino-americano dos anos 1950 aos 1970. Em síntese, utilizando intertítulos, inserção de caracteres, narração e montagem de imagens de diversas procedências, tais filmes construíam para o espectador a lógica dos acontecimentos narrados e denunciados mostrados em sua interconexão planetária, tentavam instrumentalizar o espectador como cidadão apto a entender política e socialmente o mundo da sua vivência cotidiana e a armar-se contra as estratégias alienantes da indústria cultural, principalmente.

---

<sup>90</sup> “Luchamos contra el subdesarrollo, a favor de una concepción del hombre.”

## 5.2 Cuba: crônica do “primeiro território livre” da América

Amir Labaki (1994) aponta que há semelhanças mais biográficas que de estilo entre o soviético Dziga Vertov e o cubano Santiago Alvarez (documentarista “oficial” da Cuba revolucionária e seu condutor, Fidel Castro). Ambos, Vertov e Alvarez, estudaram medicina, tinham interesse pela música, mesmo sem uma formação musical, e ingressaram na produção fílmica como diretores de cinejornais no momento imediato do pós-revolução (russa de 1917, cubana de 1959). Além disso, notabilizaram-se como documentaristas que exploraram ao extremo as possibilidades da montagem na estruturação do discurso fílmico. Entre as dessemelhanças, Labaki aponta que Vertov dedicou-se a uma reflexão teórica que foi experimentada em seus filmes, enquanto Alvarez fez da experimentação na produção fílmica a base de sua obra. Se Vertov montava diversos fragmentos captados pela câmera-olho, Alvarez ampliava o espectro de materiais utilizados (filmagens próprias, imagens de arquivo de cinema, de TV, revistas, jornais, etc.), organizados segundo todos os modelos possíveis de montagem. Também “Há em Vertov uma vocação formalista absolutamente renegada pelo cineasta caribenho.” (LABAKI, 1994, p. 10). Uma diferença que talvez seja maior que a distinção entre dois cineastas, mas entre duas culturas, a cubana-caribenha latina e a russo-soviética eslava. Esse choque se materializaria no período entre 1961-1964, anos de planejamento, realização e lançamento da coprodução entre Cuba e União Soviética (URSS), o documentário *Soy Cuba* (1964), dirigido por Mijail Kalatozov, com direção de fotografia de Sergei Urusevsky e roteiro de Enrique Pineda Barnet e Evgueny Evtushenko. No documentário brasileiro, *Soy Cuba – o mamute siberiano* (2005), o diretor Vicente Ferraz recupera a história da produção do filme de 1964, marca o contexto histórico da coprodução e discute seu fracasso de público e crítica — fracasso que determinou o ostracismo de *Soy Cuba* por 30 anos. Os cubanos participantes do projeto dos anos 1960, em depoimento a Vicente Ferraz, entre eles Enrique Pineda Barnet (co-roteirista do filme), Sergio Corrieri (ator), Alfredo Guevara (fundador e, no período de realização e lançamento da coprodução, diretor do Instituto Cubano de Artes e Indústria Cinematográfica – ICAIC), declaram que ficaram decepcionados com o filme, alguns até mesmo horrorizados, pois os soviéticos não haviam entendido a cultura cubana, a alma caribenha. Raúl Rodriguez (fotógrafo e assistente de câmera em *Soy Cuba*) mostra-se indignado com o fato de que um diretor de fotografia

pudesse ser o autor do filme — como se percebe que ocorre em *Soy Cuba* pela fotografia de Urusevsky. A declaração de Rodriguez encontra ressonância no juízo estético de Enrique Pineda Barnet de que o realismo socialista (como classifica a narrativa e, principalmente, a estética do filme) nada tinha a ver com Cuba.

O uso “sem preconceito” dos mais diversos materiais seria justamente o que distinguiria Alvarez, propõe Labaki (1994). Se Vertov propunha que as imagens sugeririam uma articulação, dentro de um pensamento comprometido com a revolução, Alvarez teria um discurso já estruturado que deveria ser realizado (tornado concreto, real) por meio de imagens e sons. Vertov buscava, nas imagens e nos homens, nas mulheres e nas crianças russas, o germe do ser socialista. Sua estratégia de propaganda era o estabelecimento da identificação do espectador com o homem na tela, que, por sua vez, representava o ideal. Generalizando, os cineastas russos-soviéticos dos anos 1920 aos 1930 forjaram, na tela, um homem que não era mais o camponês e o operário da era czarista e não chegara ainda a ser o homem socialista. Mas era preciso mostrar que eram de sua natureza os ideais socialistas (futuramente comunistas), que, em seu presente, encontrava-se a força do porvir, do vir a ser utópico; para colocar esse porvir em movimento, era necessária a ação, a decisão individual de participar de um projeto coletivo. As cenas cotidianas da população russa no pós-revolução orientavam o discurso. Na filmografia de Alvarez, no entanto, percebe-se uma concepção diferente quanto a qual deve ser a estratégia fílmica; há uma tese pré-definida a ser exposta e defendida de forma mais incisiva — em ambos os contextos revolucionários, o papel do cinema era o de um dos principais instrumentos de propaganda do novo (regime, espírito, projeto, sociedade, homem...). As imagens e as músicas estão subjugadas à tese: a declaração de Raúl Rodriguez, em *Soy Cuba — o mamute siberiano*, quanto ao que considera abominação (a imagem subjugando o texto em *Soy Cuba*) ecoa o cinema de Alvarez. “Eu não posso conceber que a imagem seja mais importante que o conteúdo. A imagem tem de estar subordinada a um conteúdo e subordinada a um diretor.” (Raúl Rodriguez, em *Soy Cuba — o mamute siberiano*).

O cinema de Alvarez é a expressão cinematográfica da tese de que ser cidadão implica saber correlacionar informações, dados, acontecimentos. O subdesenvolvimento da América Latina estaria condicionado à manutenção da ignorância: a informação descontextualizada não gera conhecimento e/ou pensamento crítico. Nesse aspecto, através da montagem, o cinema era mesmo o meio mais adequado à síntese, pois se constituiu, desde seu início, na arte de correlacionar, de dar unidade e sentido à fragmentação e ao caos da vivência cotidiana do indivíduo. A capacidade associativa do cinema, o potencial de visão (coincidente com o

processo de conhecimento), é superior à do indivíduo mergulhado em sua existência. O caso de Alvarez reforça também a concepção do cinema (do audiovisual) como uma construção coletiva contínua e ininterrupta (um infinito *work in progress*). As similaridades apontadas recorrentemente entre Vertov e Alvarez, mesmo que apressadas e superficiais, como critica Labaki (1994), ilustram essa característica do cinema. Alvarez afirma que só conheceu a filmografia do soviético nos anos 1970, depois de alguns dos marcos de sua obra fílmica já terem sido realizados — os dados sobre a chegada dos filmes de Vertov a Cuba o comprovam, corrobora Labaki. Isto é, as experimentações e propostas estéticas dos realizadores, desde o início, vão sendo assimilados ao que seria uma linguagem cinematográfica mundial (o recurso subsiste às intenções e às crenças de seus proponentes em todos os tempos).

Seu cinema [de Alvarez] remete a elementos de destacados predecessores ou mesmo contemporâneos (*sic*) mas não se limita à soma destes. É possível reconhecer, entre outros, o compromisso cine-jornalístico revolucionário de Ivens e Karmen, a ênfase na montagem e o recurso a intertítulos de Vertov, a combinação das mais variadas técnicas e materiais imagéticos de Marker, a recusa à narração *off* e o experimentalismo sonoro de Peleshian. O estilo de Santiago Alvarez combina isso tudo e algo mais. (LABAKI, 1994, p. 11)

O noticiário ICAIC latino-americano *Muerte al invasor* (1961), dirigido por Santiago Alvarez e Tomás Gutiérrez Alea, foi considerado por Mario Rodríguez Alemán, em texto de 1962, o documentário “[...] mais culminante, mais representativo e de maior qualidade cinematográfica realizado pelo ICAIC.”<sup>91</sup> (RODRIGUEZ ALEMÁN, 1998, p. 169, tradução nossa). Nos créditos iniciais, é qualificado como uma “reportagem especial sobre a agressão imperialista ao povo de Cuba”. Alvarez evitava a narração em grande parte de sua obra, mas, nesse noticiário, os diretores empregaram esse recurso para articular as imagens que registraram a tentativa de tomada de Cuba em abril de 1961, episódio histórico da invasão da Baía dos Porcos, conhecido pelos cubanos como La Batalla de Playa Girón — local emblemático dos novos tempos, esse que era um dos paraísos para turistas estrangeiros durante o governo Batista. Santiago Alvarez relata a Labaki (1994) que ele e Tomás Gutierrez Alea lideraram equipes de filmagem diferentes que registraram, então, os efeitos dos bombardeios a Cuba, a tentativa de tomada e a contra-ofensiva cubana. A narrativa promove uma síntese dos acontecimentos a partir das imagens das duas equipes. Assim, a montagem constrói um discurso coeso, apesar de as imagens terem origens diferentes, como ocorre em praticamente toda filmografia de Alvarez — de forma muitas vezes mais radical quando

---

<sup>91</sup> “Pero el documental más culminante, más representativo y de más calidad cinematográfica realizado em el ICAIC ha sido, en este y en otros sentidos, *Muerte al invasor*.”

recorre, num mesmo filme, a imagens de arquivo, filmagens próprias, recortes de jornais e revistas. Síntese e anomização da imagem marcariam o estilo de Alvarez.

A abertura de *Muerte al invasor* sustenta-se na passagem do drama particular para o coletivo. Sobre imagens de uma família chorando, do cortejo fúnebre e da multidão, a narração amplia a dimensão do fato (aquela morte particular) ao relatar que os bombardeios vitimaram diversas famílias cubanas com a perda de entes queridos (a tragédia é coletiva: “Agora numerosas famílias cubanas choram seus mortos”). Os bombardeios do dia 15 de abril foram seguidos pelo desembarque em Playa Girón no dia 17 de abril. Mas antes, como frisa o narrador, os cubanos prepararam-se para a resistência.

Nesse momento, Alvarez e Alea recorrem à estratégia do cinema propagandístico de contrapor o inimigo, cruel, ao povo em seu legítimo direito de se defender. A narração explica que as tentativas de invasão eram precedidas por bombardeios indiscriminados — atingiam o povo, de quem, supostamente, vieram garantir a liberdade. Entretanto, mais que demonizar o inimigo, exalta-se o cubano: o narrador enfatiza o heroísmo dos milicianos, em menor número na praia, que gritavam “Pátria ou Morte!” diante dos invasores mercenários. À frente da “rápida mobilização”, como é qualificada a ação cubana, as imagens mostram Fidel Castro. O líder cubano aparece em três momentos cruciais da narrativa: discursando logo após a cena dos bombardeios do dia 15 de abril, na frente de batalha, quando o narrador exalta o heroísmo cubano e os planos de defesa antes da invasão, e no final triunfante.

No terço final do noticiário, o narrador expõe que os contra-revolucionários “vestidos com o uniforme camuflado ianque, patrocinados pelos ianques e quase ianques eles mesmos” são, de fato, mercenários, seguidores de Batista, “herdeiros” dos abastados e favorecidos do estado antes da revolução. Novamente, o inimigo é desconstruído e o cubano revolucionário exaltado.

A vitória dos cubanos corrobora a justeza de sua causa. Diante das cenas dos aviões bombardeando a ilha e da resposta da artilharia aérea, o narrador destaca que os combatentes cubanos, mesmo com uma frota aérea pequena, e tendo, em maioria, entre 15 e 17 anos, derrubaram dez aviões inimigos. A vitória é coletiva, e o mito de Davi contra Golias, que ainda hoje aparece associado a Cuba, é enfatizado. Os recortes de jornais destacam em suas principais manchetes: “Liquidada a invasão — esmagadora derrota do inimigo” e “Se rendem em massa os derrotados invasores”.

A intertextualidade entre narração (texto oral) e imagens (texto visual), que se complementam e amplificam o sentido mútuo, sobressai-se na sequência final do filme. O narrador destaca que “De nada serviram o dinheiro imperial, o treinamento imperial e as armas imperiais. Vieram restaurar a injustiça a serviço de um império que julgam invencível”. A esse trecho são articuladas imagens dos soldados aprisionados. “E aqui estão derrotados os soldados do imperialismo ianque”. As imagens mostram os destroços de aviões e as insígnias em sua carcaça. “As armas do invasor: aviões com falsas insígnias cubanas espatifam-se contra a coragem e a consciência revolucionária do nosso povo”. A mobilização militar e popular frente ao ataque inimigo aparece nas imagens de casas abandonadas e destruídas, nos caminhões, homens e mulheres circulando pelas ruas. Os números do combate então dão credibilidade à tese de que a força não vence a justiça (o poderio norte-americano cai frente ao espírito revolucionário cubano e a sua causa).

Nas mãos das forças populares, dos trabalhadores e camponeses armados, cai o fabuloso armamento ianque: 10 caminhões blindados, 6 tanques Sherman, 700 bazucas, 8 morteiros de grosso calibre, canhões de retrocesso, metralhadoras pesadas, bombas TNT, granadas, obuses, 10 aviões derrubados, 5 barcos afundados. Os traidores trouxeram a Cuba os mais modernos recursos ianques e aqui ficaram. Eles contavam com armas poderosas e com o respaldo do império ianque, nossos homens com o valor que há em defender uma causa justa. (narração de MUERTE AL INVASOR)

Associadas às frases finais, imagens de Fidel Castro, que, sem ter seu nome evocado textualmente na locução, aparece como a figura articuladora da resposta militar e popular. O filme reforça cinematograficamente o papel histórico de Fidel Castro como o “profeta” da utopia cubana, que, por seu sucesso presente, prefigura-se vitoriosa. Tão triunfante quanto a vitória dos marinheiros em *O encouraçado Potenkim*, no final de *Muerte al invasor*, o narrador frisa que esta foi a primeira derrota do imperialismo ianque na América Latina, enquanto a imagem mostra uma marcha triunfante dos combatentes e multidões reunidas. O narrador então fecha o discurso do documentário: “Cuba seguirá sendo território livre da América”. FIM.

No documentarismo revolucionário de Alvarez, a dicotomia enfatizada não é tanto entre o Velho e o Novo, mas entre o externo, o estrangeiro, e o espírito revolucionário que domina o povo. Se, na Rússia pós-revolução de 1917, são os processos históricos internos que são enfatizados na criação de classes abastadas em contraposição ao povo explorado, na América Latina, as classes abastadas são apontadas como mantenedoras do subdesenvolvimento geral dos países atendendo a interesses próprios de enriquecimento e a interesses colonialistas

estrangeiros. Por trás disso, o sistema capitalista que permite ou mesmo exige que haja exploradores e explorados. Então, os cubanos dissidentes aparecem recorrentemente como se fossem estrangeiros ao próprio país e ao povo cubano, visto que estes últimos estariam alinhados com o espírito e o projeto revolucionário e os dissidentes lutam por destruir essa conquista. Por isso, a ameaça não é a de que hábitos e posturas anteriores à revolução retornem, como destacam as narrativas do cinema russo dos anos 1920 aos 1930 que buscavam contribuir para o processo de transformação do homem explorado em cidadão socialista, coadunando-se com a concepção mesma de que a revolução socialista era um etapa para o comunismo. No cinema de Alvarez, a estruturação do país é um processo, mas o povo parece ter se libertado quase imediatamente; não fazia parte de seu espírito e cultura ser explorado e subserviente, o cubano era mantido ignorante para tal, o país ainda era colônia após a proclamação de sua independência — também por isso a revolução era questão urgente, de vida ou morte.

Curiosamente, Tomás Gutierrez Alea, co-diretor com Alvarez em *Muerte ao invasor*, apresenta outra leitura, nuançada, do cubano em *Memórias do subdesenvolvimento* (*Memorias del subdesarrollo* — 1968). Sérgio, interpretado pelo ator Sérgio Corrieri, representante da burguesia cubana, fica em Cuba após a revolução de 1959, depois que sua esposa e seus pais imigram para os Estados Unidos. Dessa forma, é composto um cubano que não se alinha com os dissidentes, mas também não se reconhece nas camadas populares. Ele vagueia pela cidade, observa o que acontece à sua volta, sem se envolver com as mudanças no país, e reflete sobre os cubanos da burguesia e do povo. Para isso, o filme destaca dois personagens na vida de Sérgio, Pablo (um amigo burguês, de quem Sérgio sente-se distante, com quem não se identifica mais) e Elena (uma jovem do povo com quem Sérgio se envolve, embora reconheça nela os traços do subdesenvolvimento que o desagradam). Desde a cena no aeroporto, a segunda do filme, ficção e documentário entrelaçam-se. Ao mesmo tempo em que Alea filma os personagens despedindo-se no aeroporto, a câmera mostra a movimentação de uma forma documental — como nos primórdios do cinema, a câmera com mobilidade delongando-se em pessoas sem fala, mergulhadas na ação de preparar-se para a viagem, dá a impressão de serem passageiros do aeroporto e não atores-figurantes. Do mesmo modo, em grande parte do filme, Sérgio vagueia pelas ruas (como um *flâneur* desiludido), o que serve de pretexto para Alea mostrar as ruas e as atividades cotidianas da Cuba pós-revolução. Até que o documental irrompe bruscamente na ficção, numa cena a 15 minutos do início do filme, depois da conversa de Sérgio com Pablo, durante a qual Pablo diz que a revolução socialista

levará Cuba à pobreza absoluta como estava o Haiti e afirma que são os norte-americanos que têm know-how para o desenvolvimento, mas reconhece que o governo Batista tinha chegado ao limite. Sobre ilustrações antigas e fotos de pobreza extrema, ouve-se a reflexão de Sérgio: “Dizem que o cubano só não aguenta é passar fome, mas passamos muita fome desde a vinda dos espanhóis”. Essa inserção documental concentra-se em informar sobre dados da época referentes à América Latina, onde quatro crianças morriam por minuto por doenças associadas à desnutrição, fazendo com que, em 10 anos, viriam a morrer 20 milhões de crianças (o número de mortos na Segunda Guerra Mundial). Esses dados, que dão concretude à situação de exploração e depauperamento da América Latina, são recorrentes no cinema político e/ou revolucionário latino-americano — como se vê em outro documentário de Alvarez, *Hasta la victoria siempre* (1967), e também no documentário argentino *La hora de los hornos* (1970), de Fernando Solanas.

Pablo e Sérgio continuam conversando sobre a situação de Cuba e, quando Pablo comenta que não ficará mais de braços cruzados, como na época de Batista, porque não terá lugar quando tudo (a revolução) ruir, Sérgio responde que os prisioneiros do episódio da Baía dos Porcos dizem o mesmo. Nesse momento, entra um cinejornal sobre os prisioneiros e seu real papel contra-revolucionário; é uma tese sociológica que é então defendida. A declaração inicial, impactante, “A verdade do grupo está no assassino”, é seguida pela explicação sobre a organização das forças invasoras numa “hierarquia que sintetiza a divisão do trabalho social e moral da burguesia: o sacerdote, o homem da livre imprensa, o funcionário diletante, o torturador, o filósofo, o político e os inúmeros filhos de boa família”. Nessa lógica, denuncia-se principalmente a figura do torturador Calviño, cujas vítimas aparecem em cena, ou ouvem-se as acusações sobre a imagem dele preso, sendo interrogado. Então, o narrador continua explicando a dinâmica dos tipos que sustentam a “organização” burguesa, pois, se “o grupo dá sentido às atitudes individuais”, a figura do torturador é recorrente e necessária para que os outros tipos, respeitáveis, possam distanciar-se do “contato direto com a morte e [...] manter, como indivíduos, suas almas limpas.” Nesse momento, em que se discute o torturador, depois de o momento documental do filme destacar as ações de Calviño, mostra-se a ação truculenta da polícia em paralelo às imagens de um baile de gala. As imagens reforçam, assim, a explicação racional da dinâmica social. Para provar que, individualmente, esses tipos são deslocados, Alea insere trechos dos acusados, declarando que não são causadores de nada e que cada um responde por sua própria consciência; o sacerdote diz que sua missão foi puramente espiritual (são inseridos planos dele abençoando os mercenários-invasores); o

empresário alega que foi apolítico a vida toda. Ao defender sua individualidade, reforça o narrador, cada um tenta se distanciar dos atos violentos, imorais e condenáveis do grupo, cada um foge assim da responsabilidade — o grupo, tido como um organismo cujas partes não teriam autonomia, seria a entidade abstrata responsável por tudo. Por isso, completa o narrador, “os outros indivíduos que chegaram com Calviño à invasão não se reconhecem no sistema que os implica em seus atos [atos de Calviño]”. Então, o narrador finaliza com a acusação direta, nomeando os tipos que se escondem num discurso de não-responsabilização pessoal.

Nas contas do latifundiário Freyre, nas extremas-unções do sacerdote Lugo, nas razões refinadas do filósofo Andreu, no desemprego e no livro do diletante Rivero, na “democracia representativa” de Verona, quem poderia ler diretamente a morte que através deles se expandia por Cuba, a morte por fome, por doença, por tortura, por frustração? (narração de MEMÓRIAS DO SUBDESENVOLVIMENTO)

Ao final do texto, entra imagem e áudio do que parece ser um grupo de debutantes num baile, apenas uma delas aplaude algo que não se vê na tela. A articulação visual que se segue corrobora a narração de responsabilização de representantes dos setores que sustentavam o governo Fulgencio Batista e o subdesenvolvimento, através de cenas da repressão violenta de manifestações pela polícia. Então o filme volta para a narrativa ficcional em torno de Sérgio, que, fazendo um contraponto à ordem burguesa, discute, ainda que brevemente, o povo.

Inicialmente, Sérgio observa a moça que faz a faxina de sua casa, ele diz (em *off*) que ela seria bem mais bonita se fosse mais bem cuidada (anteriormente, Sérgio já havia observado que gosta das belezas artificiais). Ele fica imaginando cenas sensuais enquanto ela estaria descrevendo para ele como fora seu batismo. Depois da conversa, ele tem mais devaneios sensuais com ela, enquanto a moça está limpando o apartamento dele. Pouco depois dessa cena, logo após a cena na qual ele assiste a uma reportagem sobre a base americana em Guantánamo como posto de espionagem, Sérgio conhece Elena. Como em relação à faxineira, Sérgio sente-se atraído pela jovem, que diz querer ser atriz e a quem ele seduz, conseguindo que ela almoce com ele, prometendo conseguir um teste no ICAIC e dar a ela os vestidos que sua mulher deixou para trás (já em seu apartamento, depois de Elena dizer que os pais podem mandar “coisas” de Miami para ele). Diante da promessa do vestido, que ela experimenta, Elena se deixa seduzir, mas sai chorando porque ele a “desgraçou”. Aos poucos, Sérgio vai se tornando mais crítico, mas não só em relação aos dissidentes — não há uma idealização do povo cubano e da revolução. Ele aponta, assim, como o povo deveria e teria de ser para deixar

para trás o subdesenvolvimento. Falando sobre Elena, Sérgio explica o subdesenvolvimento entranhado no povo.

É um dos sinais do subdesenvolvimento: incapacidade de relacionar coisas para juntar experiência e se desenvolver. Aqui é difícil ver uma mulher com sentimentos e cultura. O ambiente é muito mole. O cubano gasta seu talento se adaptando ao momento. As pessoas não são consistentes. É sempre preciso que alguém pense por elas. (personagem Sérgio de MEMÓRIAS DO SUBDESENVOLVIMENTO)

Nesse momento, o carro onde está Sérgio passa por um *outdoor* com a foto de Fidel Castro — o que representa, no mínimo, um receio quanto à figura do profeta, que, fundamentalmente, não altera a situação do povo que guia, pois o mantém na ignorância, sendo conduzido. Sérgio encontra-se em uma posição ambivalente, advindo da burguesia, com a qual não se identifica mais e a qual renega (na despedida de Pablo, que imigra, ele comenta que vai ficar para ver o que vai acontecer — “Mesmo se a Revolução me destruir, é a minha vingança contra a estúpida burguesia cubana e cretinos como Pablo”), ele não faz parte do povo e igualmente repudia alguns dos seus traços característicos (“Sempre tento viver como um europeu e Elena me faz sentir o subdesenvolvimento a cada passo”).

Com igual postura entediada, Sérgio prossegue na sua vida, olhando de fora, sem se envolver com nenhum dos dois grupos antagonistas. Sua reflexão diante de uma mesa-redonda sobre Cultura e Subdesenvolvimento é pessimista: “Como sair do subdesenvolvimento? Cada dia acho mais difícil. Marca tudo. [...] No subdesenvolvimento, não há continuidade, as pessoas não são consequentes.” Já próximo do final da narrativa, sentindo-se velho em seus 38 anos e sem condições de entender o que acontecia à sua volta, e diante de nova tensão bélica (a história se passa entre o episódio da Baía dos Porcos e o começo da Crise dos Mísseis), Sérgio sentencia “Esta ilha é uma armadilha. Somos pequenos e pobres demais. É uma dignidade muito cara”.

*Memórias do subdesenvolvimento* termina com Cuba preparando-se para uma nova crise. Sérgio é como se fosse “o último da espécie”, seu isolamento e sua inadequação levaram-no a ficar à margem da Cuba socialista em construção, que exigia agora justamente o comprometimento de todos. Alea, ao final, demonstra seu alinhamento com a revolução — pouco antes das imagens finais de carros e tanques nas ruas, há a inserção de entrevista de Fidel Castro. A fala do líder revolucionário responde à apatia de Sérgio.

Não nos assustamos. Temos de saber viver na época que nos coube, e com a dignidade com que devemos saber viver. Todos, homens e mulheres, jovens e velhos, somos um nesta hora de perigo, e nosso destino, dos revolucionários, dos

patriotas, será o mesmo, e de todos será a vitória. Pátria ou morte. Venceremos.  
(Fidel Castro em MEMÓRIAS DO SUBDESENVOLVIMENTO)

De longe, da janela de casa, Sérgio vê os taques nas ruas. FIM.

Há urgência no discurso de Fidel Castro, é hora de todos colaborarem, juntos resistirem e juntos construir um futuro para Cuba — uma saída da armadilha de que fala Sérgio. A mesma urgência que Alvarez dizia ser o combustível de seu cinema. Era preciso atender ao chamado da causa e, como o cinema foi convocado por Fidel Castro, como o fora por Lênin, para cumprir seu papel fundamental no momento pós-revolucionário, era preciso que se “inventasse” um cinema capaz de responder à missão que lhe cabia (formar espectadores cidadãos). Para o cinema cubano, como também o fora para o russo revolucionário, não bastava a narrativa ou a discussão proposta tratar de temas revolucionários, informar e/ou persuadir; era preciso que o filme fosse, em si, em sua forma, também instigante, provocador, revolucionário. Alvarez (1998), em texto de 1968, explicitou seu entendimento de como deve ser o documentário revolucionário, especificamente no que deve diferir do produto radiofônico e televisivo. “E uma mesma notícia deve ser filmada para o cinema com uma ótica audaz, constantemente renovada. [...] um noticiário numa revolução deve ser não apenas um aliado da melhor informação, mas um produto técnica e artisticamente indiscutível” (ALVAREZ, 1998, p. 174, tradução nossa)<sup>92</sup>

Como os cineastas políticos que vieram depois, Vertov acreditava na inter-relação do cinema com a realidade, na capacidade do cinema criar um outro espaço que tinha relação direta com o espaço da vivência do espectador. Vertov (1995, p. 34) inicia o texto reflexivo, de 1923, sobre o filme *Kinoglaz*, afirmando que este era a primeira tentativa mundial de criação de um “filme-objeto”. Ao se construir como um objeto, como parte da realidade, o filme poderia atuar sobre o espectador no sentido de levá-lo à ação. Segundo Leyda (1983, p. 176), reflexo da realidade (reflection of reality) é expressão intrinsecamente relacionada ao pensamento e à obra de Vertov.

A história do [projeto] Câmera-Olho tem sido a luta incessante para modificar o curso do cinema mundial, para colocar na produção cinematográfica uma ênfase nova no filme não-encenado em vez do encenado, [...] para romper com o prosclênio

---

<sup>92</sup> “Y una misma noticia debe ser filmada para el cine con una óptica audaz, constantemente renovada. [...] un Noticiario de cine en una Revolución debe ser no sólo um *eficaz aliado* de la mejor información, sino al próprio tempo un produto elaborado *técnica y artisticamente inobjetable*.”

teatral e entrar na arena da vida mesma. (VERTOV, 1929 citado por LEYDA, 1983, p. 176, tradução nossa)<sup>93</sup>.

Em entrevista a Labaki (1994), Alvarez reafirma a ideia de que era preciso um cinema revolucionário para tempos e ideais revolucionários. Mas, para isso, Alvarez não se restringiu a uma única forma, sua obra é bastante eclética; o que marca seu estilo, e sua proximidade com os russos, é a onipresença da montagem como articuladora do discurso.

Dois dos filmes mais famosos de Alvarez, *Now* (1965) e *LBJ* (1968), são representativos da montagem de materiais diversos na construção de um discurso político.

*Now* é considerado um dos precursores do videoclipe. As cenas estáticas e em movimento de violência policial e de grupos de extrema-direita contra negros norte-americanos estão articuladas à música cantada por Lena Horne, baseada na melodia da canção hebraica Hava Nagali. No prólogo, policiais correndo pelas ruas, com armas em punho, encaminham-se para um clarão e fumaça no final da rua. Manifestantes negros são reprimidos violentamente por policiais com seus cassetetes. Soldados marcham, alinham-se com baionetas nas mãos. A sequência encerra-se com foto de Lyndon Johnson em reunião com Martin Luther King e líderes negros. Sobre essa imagem entram os créditos que frisam que os personagens de *Now* são negros e policiais norte-americanos. As cenas de violência são montadas no ritmo da canção, denunciando, sem palavras, o tratamento às minorias nos Estados Unidos. A letra da música não explica a ação visual, nem se atém a ilustrá-la, incita à ação política, à tomada de atitude. Ao final, a palavra *Now*, título do filme e palavra de ordem da narrativa, é metralhada na tela (a palavra é formada tiro a tiro e com som correspondente).

Lyndon Johnson e Martin Luther King, que aparecem no prólogo de *Now*, respectivamente como forças propulsoras da repressão e do movimento pelos direitos dos negros, são personagens centrais em *LBJ*. Neste documentário, novamente não há narração ou intertítulos; as imagens (fotos, filmes, recortes de revistas e jornais) são rigorosamente articuladas para a defesa da teoria de que Lyndon Baines Johnson, através da CIA, foi o responsável pelo assassinato de John F. Kennedy, Martin Luther King e Robert Kennedy. Segundo Alvarez (em entrevista a LABAKI, 1994), Oliver Stone, que repercute a tese do assassinato de John

---

<sup>93</sup> “The history of Kino-Eye has been a relentless struggle to modify the course of world cinema, to place in cinema production a new emphasis of the ‘unplayed’ film over the play-film, to substitute the document for mise-en-scene, to break out of the proscenium of the theatre and to enter the arena of life itself”

Kennedy pela CIA no filme *JFK* (1991), assistiu a *LBJ*. As legendas e manchetes de jornal e revista são os únicos textos escritos empregados ao longo da narrativa, à exceção da tela que marca a divisão do filme. O filme é estruturado em três capítulos, e cada letra do título representa uma das vítimas (J – John F. Kennedy, L – Luther King; B – Bob Kennedy, na ordem dos capítulos e dos acontecimentos) e também as iniciais de Lyndon Baines Johnson.

Para marcar o início da demonstração da teoria da morte de John Kennedy, aparece na tela uma arte que representa um visor, como de máquina caça-níquel, que roda; em um dos *slots* vê-se a letra J, e são inseridos os caracteres “Capítulo Jack”. Os mesmos recursos, da titulação de capítulos e da sorte sendo lançada e, assim, decidindo o próximo assassinato, repetem-se para o “Capítulo Luther” e o “Capítulo Bob”.

As fotos contextualizam a posse de Kennedy. Sobre foto estática de Johnson, ao fundo, a câmera deriva para mostrar John Kennedy no primeiro plano. Começa então a construção imagética da traição. Johnson em duas imagens “familiares”, numa cozinha e à beira de uma churrasqueira. Por animação de recortes, figuras demoníacas estão à volta de grande caldeirão, onde alguns são mergulhados e um dragão engole um homem já pela metade. Fotos de John e Robert Kennedy conversando em particular são intercaladas a imagens de Johnson sozinho ao telefone (parecendo preocupado). Seguem-se fotos de John e Johnson juntos, e de Bob e Johnson. “El afiche de Dallas” é o título de cartaz acusando Kennedy de traição. São intercaladas as fotos de John e Jacqueline Kennedy descendo de avião e do cartaz de procurado por traição com as acusações listadas abaixo. Na sequência do assassinato, são montadas imagens estáticas e em movimento, do pré e do assassinato, articuladas com cena de filme de aventura tipo Robin Hood (homem com besta preparado para lançar a flecha). Um alvo aparece na tela. Após o tiro, a primeira foto é de Johnson (parece estar fazendo um juramento), com Jacqueline ao lado. Imagens do enterro de Kennedy. Daqui em diante, constrói-se a ideia de Johnson substituindo John Kennedy. Uma foto com câmera “por trás” de John Kennedy sentado em uma cadeira de balanço é seguida por outra de carregador com a cadeira sendo levada virada de cabeça para baixo. Do cortejo fúnebre de Kennedy, quando se destacam os cavaleiros, corta para foto de Johnson subindo em um cavalo. Bob e Jacqueline Kennedy estão no enterro. Uma imagem em movimento mostra alguns militares entrando no corredor da igreja. Foto de Johnson segurando sorridente uma pá é seguida por outra dele satisfeito, de pé, mãos apoiadas no ventre. A foto de Kennedy frente ao selo dos EUA, em fusão, é substituída por foto de Johnson na mesma posição. Então Alvarez retoma a animação das figuras demoníacas: duas figuras lado a lado, um sobre o cavalo e com armadura como

um guerreiro demoníaco. Uma colagem insere o rosto de Johnson dentro do capacete de uma armadura. E a foto de Johnson a cavalo encerra esse capítulo.

O mesmo estilo de articulação é empregado nos capítulos Luther e Bob. No final do capítulo Bob, Alvarez retoma a ideia de proximidade entre John e Robert Kennedy (que teria contribuído para o assassinato do primeiro) e repete a imagem de Johnson com uma pá nas mãos. A letra da música, então, pergunta por que tanta morte, tanta dor, e questiona o futuro e o destino das crianças. Na imagem, avermelhada, um jovem negro corre em chamas e cai no chão. FIM.

Em *Cerro Pelado* (1966), *Hanoi, Martes, 13* (1967) e *79 Primaveras* (1969), dirigidos por Santiago Alvarez, os intertítulos estruturam os filmes, mas com funções diferentes. Em *79 Primaveras*, apresentam os dados biográficos do líder vietnamita Ho Chi Mihn. Em *Cerro Pelado*, os intertítulos reforçam o caráter épico desse documentário e registram e ressaltam a participação heroica dos cubanos na décima edição dos Jogos da América Central e Caribenha em Porto Rico<sup>94</sup>. O intertítulo de *Hanoi, Martes, 13*, por outro lado, estabelece um comentário em contraponto em relação à imagem. São estratégias diferentes de envolvimento do espectador, para sua conscientização e mobilização.

*Cerro Pelado* começa com uma referência visual cara aos cubanos: um soldado avança para a tela e, depois dos créditos iniciais do ICAIC, em meio a escombros, destaca-se uma placa do vilarejo Cerro Pelado que deu nome ao navio da delegação cubana; vilarejo que fora inteiramente destruído nos bombardeios de 1961 nos dias anteriores e durante a tentativa de invasão na Baía dos Porcos (LABAKI, 1994). O prólogo de *Cerro Pelado* é breve: das imagens do vilarejo, entram imagens noturnas da tocha olímpica sendo acesa e uma próxima tela, de caracteres, apresenta o artigo das normas do Comitê Olímpico Internacional, que proíbe qualquer discriminação. Daí em diante, o documentário, com o auxílio dos intertítulos, dramatiza a situação no navio e a participação dos cubanos no evento esportivo. O próximo intertítulo, como no restante do filme, em cinco idiomas (espanhol, francês, inglês, alemão e russo), já dá o tom da narrativa: “Esta é a história do navio de uma delegação cujo inimigo tentou impedi-la de participar da décima edição dos jogos da América central e caribenha.” São então apresentados os personagens, o local do acontecimento e o conflito, no que seria o primeiro ato dessa narrativa épica. “Este é o navio” apresenta o intertítulo inserido em tela

<sup>94</sup> Os Estados Unidos tentaram impedir a participação cubana nos jogos, mas, invocando as regras do Comitê Olímpico Internacional, a delegação cubana conseguiu autorização para desembarcar e participar, resultando em diversas medalhas.

partida — a imagem mostra o nome Cerro Pelado no casco do navio. “Esta é a delegação” apresenta homens trabalhando no barco, lavando talheres e bandejas, sendo servidos, dançando (num paralelo com os filmes de viagens dos primórdios). “Este é o inimigo” mostra imagens de repressão nas ruas (câmera instável, tremida), dos ataques a Cuba, das manchetes de jornais e de Fidel Castro, que aparece algumas vezes como a resistência. O treinamento dos atletas acontece normalmente no navio. Então os atletas observam aviões sobrevoando o navio. Como um prenúncio do que poderia acontecer (isto é, alerta da dimensão que poderia tomar, que, narrativamente, define-se como a enunciação do conflito), Alvarez insere imagem de um avião sobrevoando uma região de floresta e o áudio de um piloto norte-americano, que, depois de se identificar, declara-se capturado no norte do Vietnã. Depois de imagens de uma esquadra que estaria sobrevoando o navio Cerro Pelado, o intertítulo apresenta o local “A sede dos décimos jogos: Porto Rico”. As imagens da cidade mostram a pobreza dos moradores (crianças em residências de madeira) e sua dominação cultural (as fachadas dos estabelecimentos em inglês). A situação é dimensionada pelos intertítulos: “Dois milhões e quinhentos mil habitantes”; “Quatrocentos mil analfabetos”; “Colônia ianque associada”; “13% do território ocupado por bases militares ianques”. A sequência de imagens e intertítulos iniciais é encerrada com a câmera em *travelling* por várias ruas, mostrando marinheiros americanos, fachadas em inglês, prédios... e crianças pobres. A imagem volta para o navio quando Cerro Pelado é abordado por lanchas, e o conflito eclode: a guarda costeira afirma ter ordens de não permitir o desembarque, a ordem viera do Departamento de Estado dos Estados Unidos. A reação do “herói” coletivo, o povo cubano, é vista em imagens e inserção de caracteres. A delegação está reunida no convés do navio e surgem caracteres sobre esta imagem: “a declaração do Cerro Pelado”. Sem áudio, um homem discursa para todos — a câmera faz um movimento de panorâmica e entram caracteres “Dignidade a cinco milhas”. Atletas com o braço esquerdo levantado e de punhos fechados. Lanchas circulam o navio. Aviões sobrevoam. Um homem sobe à bordo do Cerro Pelado. Reunião. Entram caracteres sobre a tela listrada: “os direitos de Cuba não são negociáveis”. As discussões prosseguem sem áudio direto. Os homens em reunião estão agora no convés e comunicam algo para os atletas que aplaudem. “Cumpre-se o regulamento olímpico”. A primeira batalha do filme foi vencida. Quando desembarcam, inicia-se outra; é preciso estar sempre vigilante.

Os inimigos de Cuba, dissidentes cubanos em terra, porto-riquenhos, burgueses, vão à delegação cubana pelas ruas, mas há também apoiadores, que os aplaudem. Na vila olímpica, são vítimas das estratégias de aliciamento do inimigo. “Operação sotaina”: padres e religiosos

conversam com os atletas cubanos. “Operação anzol”: mulheres americanizadas ficam se exibindo. Entram intertítulos animados, em primeiro plano, sobre fundo preto “Guerra psicológica...?”. A pergunta vai para o fundo, ficando no meio do plano. Entram as listras de fundo dos caracteres e, então, as traduções em francês, inglês, alemão e russo. Panfletos são lançados no ar; ampliado na tela, lê-se o material impresso: “Peçam asilo, atletas cubanos”. A reação vem marcada pelo intertítulo “Para quê?” — seguem-se então as imagens das vitórias dos atletas cubanos com caracteres que informam as medalhas e a colocação de cada um. O destaque individual torna-se triunfo coletivo no intertítulo que anuncia a resolução do conflito em terra e é inserido sobre a imagem do embarque de volta no Cerro Pelado: “Competiu em 21 modalidades, em 11, Cuba ocupou os primeiros lugares”. Na chegada a Cuba, os atletas são recebidos como heróis pela população e por Fidel Castro.

Em grande parte, o cinema cubano revolucionário dedicava-se a mostrar os feitos e acontecimentos que envolviam o próprio país, mas, assim como os ícones da revolução (Fidel Castro, Che Guevara e os míticos libertadores da América, Bolívar e José Martí), era um cinema que se interessava pela situação global. Nesse aspecto, o Vietnã se tornaria, junto com Cuba, um dos focos de maior interesse do cinema político-revolucionário que se solidarizava com os vietnamitas e exaltava seus sucessos contra o poderio militar norte-americano.

O documentário *79 Primaveras* é uma homenagem póstuma ao líder Ho Chi Minh. O filme começa com uma rima visual: das flores se abrindo e dentes de leão corta-se para bombas caindo (visualmente análogas aos dentes de leão). A câmera acompanha as bombas até atingirem o solo e provocarem grande destruição. Entram então os créditos do ICAIC, seguidos por fotos de Ho Chi Minh em progressão desde a juventude até a velhice. Ao longo da narrativa, cada intertítulo apresenta marcos na sua vida dedicada à libertação do Vietnã<sup>95</sup>, enquanto as imagens mostram-no sempre ativo, misturado ao povo, trabalhando, planejando, discursando. Se os intertítulos biográficos são objetivos, os planos visuais vão construindo a imagem do líder integrado ao povo.

---

<sup>95</sup> Os intertítulos biográficos do filme são: “30 Primaveras – participou da fundação do Partido Comunista da França (1920)”; “35 Primaveras – em Cantão, na China, fundou a Liga dos Povos Oprimidos da Ásia (1925)”; “40 Primaveras – em Hong Kong, fundou o Partido Comunista do Vietnã (1930)”; “51 Primaveras – fundou a Liga da Independência do Vietnã (1941)”; “55 Primaveras – lutou contra colonialistas franceses e fascistas japoneses (1941-1945) / a Revolução de agosto e a proclamação da independência”; “64 Primaveras – vitória de Dien-Bien-Phu contra o colonialismo francês (1954)”; “76 Primaveras – Nada é mais precioso que a liberdade e a independência (1966)”.

A legitimação de Ho Chi Mihn como um grande líder, para o público cubano, começa ainda nos créditos iniciais que informam que os textos que aparecem no filme são do vietnamita e de José Martí (considerado mártir no processo de independência de Cuba, um dos pensadores mais influentes do pensamento revolucionário cubano no século XIX e da definição do homem latino-americano). A apropriação do pensamento e dos textos de Martí para legitimação do discurso do filme é também empregada em *Hanois, Martes, 13*, nos momentos iniciais, quando um narrador lê trecho do texto que Martí escreveu sobre o Vietnã, na revista infanto-juvenil *La edad de oro* em 1889<sup>96</sup>.

Sem identificação de autoria, após os créditos iniciais de *79 Primaveras*, uma declaração de abnegação é construída entre intertítulo e imagens. Da foto de Ho Chi Mihn à frente de uma máquina de escrever, entra o intertítulo “Com uma corda amarraram minhas pernas”. Seguem-se planos de pés em sandálias simples, Ho Chi Mihn andando com camponeses, atravessando rio. “Ataram-me os braços...”; mãos de Ho Chi Mihn acendem cigarro que ele leva aos lábios, num movimento acompanhado pela câmera; ele conversa energicamente com alguém fora do quadro. “Dei a meu povo toda minha vida”; o texto, sem identificação, tanto pode ser de Martí quanto de Ho Chi Mihn (os dois líderes lutavam pelos mesmos ideais, pela libertação de seu povo, mas também de quaisquer povos oprimidos). O mesmo poderia ser aplicado a Che Guevara e a suas andanças pelo mundo, levantando a bandeira da revolução. Após o assassinato de Che na Bolívia, Alvarez dedicou a ele *Hasta la victoria siempre* (1967); filme cujo final é estruturado em torno de discurso de Che, no qual faz um balanço dos movimentos revolucionários ou de independência no Vietnã, no Congo, pela América como um todo.

Essa irmanação entre povos do mundo todo, a identificação pelas crenças e ideologias, também pela exploração e preconceitos sofridos, marca o cinema político dos anos 1950 aos 1970 e está relacionada ao reconhecimento de outra forma de imperialismo, encarnada, principalmente, mas não exclusivamente, pelos Estados Unidos. O documentário *79 Primaveras* apresenta, pela biografia de Ho Chi Mihn, a luta de independência do Vietnã, primeiro contra a França e depois contra os Estados Unidos. Ambos inimigos, na falta de razão, apelam para a violência. Diante da vitória sobre os franceses na batalha de Dien-Bien-Phu (1954), o documentário mostra o que seria, discursivamente, a resposta francesa através

---

<sup>96</sup> O texto sobre o Vietnã foi publicado na quarta e última edição da revista com o título “Un paseo por la tierra de los anamitas”. Cf. <http://www.damisela.com/literatura/pais/cuba/autores/marti/oro/anamitas.htm>. Acesso em: 19 jan. 2011.

de fotos chocantes de crianças machucadas, descarnadas, retorcidas, destroçadas. O intertítulo explicita isso, “Começaram a matar para vencer” e “E agora matam por que não podem vencer”. Entre um intertítulo e outro, o conflito já é a guerra travada entre 1959 e 1975 entre as repúblicas do Norte e do Sul, com interferência dos Estados Unidos a partir de 1965. Se há uma irmanação entre os explorados e os de espírito revolucionário, os inimigos também não diferem muito entre si. As cenas que se seguem são de protestos pelo mundo, principalmente nos Estados Unidos, contra a intervenção norte-americana na Guerra do Vietnã. São americanos queimando a sua convocação para alistamento, são negros e latino-americanos apoiando os vietnamitas. Ao mesmo tempo, um homem é executado por soldados norte-americanos com um tiro na nuca e outros com tiros pelas costas; soldados americanos tiram fotos ao lado de maca com mortos (como lembrança de férias).

Como segue a cronologia da vida de Ho Chi Mihn, o documentário faz como uma pausa poética para relatar o falecimento do líder. Após um poema<sup>97</sup>, entram imagens em câmera lenta de nuvens, seguidas pelo intertítulo das 76 primaveras de Ho Chi Mihn, um bombardeio e, então, crianças e mulheres chorando, homens em fila para prestar homenagem. As flores se abrindo do início são retomadas e encontram ressonância nas coroas fúnebres. Apesar da tristeza do povo, o intertítulo relembra a nobreza do líder abnegado: “A morte não é verdade quando se cumpriu bem a obra da vida”. E o intertítulo seguinte reforça o crescimento do pensamento libertário planetário (“Agora, não é mais tão longo o caminho e nem estou só”), sendo corroborado pela sequência de imagens de protestos de norte-americanos (estão pondo fogo na bandeira dos Estados Unidos, carregando bandeiras com suásticas no lugar das estrelas, em confronto físico com policiais, queimando o alistamento). Depois de cenas de combate, o discurso encerra-se com um tom triunfante na certeza de vitória sobre os Estados Unidos; “Derrotados os ianques, construiremos uma pátria dez vezes mais formosa” — lembrando-se que o filme é de 1969, e só quatro anos depois os Estados Unidos se retirariam do país. Com flores abrindo-se, encerra-se a narrativa.

O início de *Hanoi, Martes, 13*, com narração de trecho do texto de Jose Martí sobre o Vietnã, exalta as capacidades, tradição e força do povo<sup>98</sup>, que, mesmo vistos com preconceito pelos

<sup>97</sup> “Sin el glacial invierno, sin el duelo y la muerte, / ¿quién apreciar podría, primavera, tu gloria? / son un crisol las penas que mi espíritu tiemplan / y con acero puro el corazón me forjan.”

<sup>98</sup> “¿Y para que, necesitamos tener los ojos más grandes”, dicen los anamitas, “ni más juntos a la nariz?: con estos ojos de almendra que tenemos, hemos fabricado el Gran Buda de Hanoi, el dios de bronce, con cara que parece viva, y alto como una torre; hemos levantado la pagoda de Angkor, en un bosque de palmas, con corredores de a dos leguas, y lagos en los patios, y una casa en la pagoda para cada dios, y mil quinientas

ditos civilizados, souberam morrer para manter sua independência e tornaram-se donos de si mesmos. Em contraponto à poesia do povo do Vietnã (a narração é acompanhada por ilustrações coloridas e música oriental), é apresentado o imperialismo norte-americano. Novamente, Lydon Johnson é personagem de um documentário de Alvarez. Intertítulo e analogias visuais apresentam o impacto e o papel de Johnson em mais um conflito. Essa demonstração é a sequência de montagem, que encerra o prólogo do filme.

Do fundo da tela preta, crescendo para o primeiro plano da tela, surgem os caracteres: “Nasce um menino no Texas em 1908”. Aparecem intercaladas as imagens de erupção vulcânica, bezerro nascendo, erupção, criança nascendo, bezerro (close e plano conjunto de homens puxando). Foto de criança vem crescendo lentamente do fundo do quadro. Logo o intertítulo informa “...e o menino se fez homem” e seguem-se fotos de Lyndon Baines Johnson. Novo intertítulo, “... e o homem se fez presidente”.

Após nova série de fotos de Lyndon Johnson como presidente e da montagem de foto de busto dele nas mãos de um líder, Alvarez destaca a capa de uma revista que estampa a frase “Mourir pour Saïgon”. Então, as cenas seguintes retratam a repressão violenta aos manifestantes americanos contra a guerra do Vietnã.

A sequência de fotos de Johnson com expressão preocupada ganha vida por efeito de animação (a repetição rápida de duas imagens em posições ligeiramente diferentes criando movimento).

Neste prólogo, são apresentados os protagonistas e os antagonistas (o povo do Vietnã e os EUA sob a liderança de Lyndon Johnson). Os primeiros, dotados de tradição, sabedoria e beleza, o segundo, liderado metaforicamente por um animal (a montagem entre o nascimento de bezerro e Lyndon Johnson seria um exemplar da montagem de atrações experimentada e teorizada por Eisenstein). Anuncia-se, assim, o conflito. Após imagens de relojoaria e sons de relógios de pêndulo, então entram os créditos iniciais e o título: *Hanoi, Martes, 13, Diciembre.*

---

columnas, y calles de estatuas; hemos hecho, en el camino de Saigón a Cholen, la pagoda donde duermen, bajo una corona de torres caladas, los poetas que cantaron el patriotismo y el amor, los santos que vivieron entre los hombres con bondad y pureza, los héroes que pelearon por libertarnos de los cambodios, de los siameses y de los chinos: y nada se parece tanto a la luz como los colores de nuestras túnicas de seda. Usamos moño, y sombrero de pico, y calzones anchos, y blusón de color, y somos amarillos, chatos, canijos y feos; pero trabajamos a la vez el bronce y la seda: y cuando los franceses nos han venido a quitar nuestro Hanoi, nuestro Hue, nuestras ciudades de palacios de madera, nuestros puertos llenos de casas de bambú y de barcos de junco, nuestros almacenes de pescado y arroz, todavía, con estos ojos de almendra, hemos sabido morir, miles sobre miles, para cerrarles el camino. Ahora son nuestros amos; pero mañana ¡quién sabe!"

O discurso desse documentário é construído do ponto de vista do povo do Vietnã. É constante o esquema narrativo de mostrar o povo cuidando da plantação no campo e de seus afazeres cotidianos na cidade, tendo então essa normalidade interrompida pelo ataque. Logo após o crédito inicial, por exemplo, são cinco minutos de imagens poéticas do povo do Vietnã: barcos indo para a pescaria, peixes pescados e distribuídos, pessoas preparando refeições e pessoas se alimentando na cidade e as que cuidam das plantações de arroz. Como Vertov e Dovzhenko, respectivamente, em *Câmera-olho* e *Terra*, nessa sequência, Alvarez estabelece para o espectador as relações entre os trabalhadores da cidade e do campo. O tema da guerra entra quando mostra os camponeses arando o campo de arroz com arma às costas. Então o inimigo aparece no céu. A montagem dos dois elementos separados, trabalhadores e caças no céu, sugerem que os caças estão sobrevoando aquele campo mostrado — a sensação de ataque iminente daquele campo em particular é reforçada pelas imagens seguintes de torres de observação aérea e camponeses armados correndo. Então, os camponeses deixam o trabalho para pegar em armas. São intercaladas imagens dos vietnamitas atirando e dos caças no céu. Quando termina esse combate, os camponeses voltam ao trabalho: recolhem os animais assustados, limpam-se, retomam o arado, as mulheres preparam uma barricada. Então o intertítulo reforça o sentido da ação do povo: “Nós convertemos o ódio em energia”. Por três vezes, Alvarez intercala imagens da população preparando-se para a defesa de seu país e para sua subsistência com o mesmo intertítulo: “O ódio em energia”.

Alvarez repete para a cidade o mesmo esquema dramático empregado na sequência do ataque no campo: imagens da normalidade do cotidiano da população da cidade trazem indícios do estado de alerta e, logo depois, ocorre efetivamente um ataque à população humanizada pela narrativa. A única face do inimigo, até quase o final, é de Lyndon Johnson, na verdade, o “culpado” pelas cenas de horror que são mostradas após o ataque à cidade — crianças mutiladas, órfãs, homens e mulheres mortos e feridos, a cidade destruída, as vidas de civis destruídas. Não só a culpabilidade de Johnson como também a insensibilidade são explicitadas; das imagens de destruição e mortos, Alvarez corta para fotos estáticas da mulher de Johnson com câmera de filmar nas mãos, rindo. Dessas fotos, corta-se para close de jovem vietnamita chorando, sentado em meio aos escombros. A câmera deriva para a direita e mostra fumaça espessa entre os escombros. Panorâmicas e planos estáticos são empregados então para mostrar a destruição da cidade, inclusive das estátuas de suas divindades, a desorientação e a desolação de sua população, os mortos. A lamentação quanto às perdas da população encerra-se aqui para então Alvarez mostrar que, a um alto custo, mas, ainda assim,

o inimigo estava sendo vencido. Música e imagens ironizam os Estados Unidos e regozijam com suas baixas. Novamente, como explicitado em *Cerro Pelado* e *Muerte al invasor* e tantos outros filmes de Alvarez, o poderio militar superior perde para um povo que defende sua terra. Quando a música acusa “Você pensou que era uma piada então você riu<sup>99</sup>”, as imagens mostram soldados americanos capturados, sendo identificados e marchando como prisioneiros, caixões prontos para embarcar em avião. Sobre a foto de Johnson de cabeça baixa, são justapostas imagens estáticas de caixões carregados.

Em contraponto, os vietnamitas são convocados e marcham para a defesa do país: um trem chega à estação para pegar recrutas vietnamitas — há vários deles caminhando em direção aos trilhos. Câmera em frente, na altura do rosto dos recrutas que caminham em direção a ela, sérios (há um que está sorrindo). Voltam as ilustrações do início, e uma última citação do texto de Jose Martí sobre as lutas dos vietnamitas encerra a narrativa<sup>100</sup>.

Em *El tigre salto y mato, pero morira... Morira...* (1973), Alvarez cobre um novo ápice e uma derrocada da utopia: através do martírio do cantor e compositor chileno Victor Jara, constrói o panorama inicial da ditadura no Chile implantada depois do ataque à La Moneda e da morte de Salvador Allende, em 11 de setembro de 1973.

O prólogo do filme tem duração de 6,5 minutos (pouco mais de um terço dos 15 minutos totais da narrativa) e é dedicado a estabelecer as forças norte-americanas como promotoras da ditadura no Chile (depois de o país e o mundo viverem a euforia de um socialismo legitimado pelo voto, sem recorrer à luta armada). As primeiras imagens do filme são de uma explosão em uma mineradora; sobre essas imagens, entra trecho de um texto poético e, esperava-se, profético de Jose Martí sobre a derrocada inevitável do predador (no caso, os Estados Unidos, que Martí, no século XIX, já previra que se tornaria uma ameaça à liberdade na América, pois já havia sinais de suas ambições imperialistas). O texto de Martí fala sobre o tigre que ataca, mas morre. De forma sorrateira, o tigre prepara o ataque à noite, enquanto a presa dorme; então, quando a presa desperta, já tem o tigre em cima. O tigre espera atrás de cada árvore, em

---

<sup>99</sup> “You thought it was a joke and so you laughed, you laughed when I had said that losing you had made me flip my lip. Right? You know you laughed, I heard you laughed. You laughed, you laughed and you laughed and then you laughed but now you know I’m oddly mad. They’re coming to take me away. Haha. They’re coming to take me away. Hoho...” – trecho da letra da música cantada em Hanoi, Martes, 13, no momento da captura dos soldados americanos.

<sup>100</sup> “Tambien e tanto quanto los mas bravos pelearam e voltaram a pelear los pobres anamitas. Los que viven de pescado e arroz... a la orilla del mar debajo del...”.

cada esquina, mas morrerá com as garras no ar e lançando chamas pelos olhos<sup>101</sup>. Novamente, Alvarez enfatiza a convicção de que o poderio militar, a força bruta, não irá vencer ao final. As utopias exigem sacrifícios pelo bem maior e pela coletividade, portanto haverá “baixas” inevitáveis no processo de busca da felicidade.

Logo após a citação de Jose Martí, é apresentada a situação do Chile: a população sendo reprimida violentamente pelas ruas, o clima de insegurança levando os próprios generais do golpe, Pinochet entre eles, a andarem com escolta armada (até mesmo na missa), a intolerância chegando à queima de livros e fotos de ícones dos movimentos libertários (uma foto de Fidel Castro é destacada na fogueira). Então uma charge aponta o culpado: uma hiena com os dentes arreganhados de pé sobre um grupo de pessoas caídas ao chão, mortas; na cabeça da hiena, uma cartola onde está escrito CIA. Sobre a imagem de um homem pendurado numa cruz suástica, como Cristo, surgem os créditos iniciais (assinatura do ICAIC e título) e um texto de dedicatória: “Relato em quatro canções como homenagem às vítimas do sadismo fascista que a forças armadas e a CIA vêm perpetrando no Chile desde 11 de setembro de 1973.” Corta-se para imagens do bombardeio à La Moneda e do presidente Salvador Allende. Novamente sobre a imagem do crucificado na cruz suástica, entram os créditos do filme, incluindo a indicação da trilha sonora, composta, em maioria, por músicas de Victor Jara (*Amanda*, *El alma cubierta de bandera e Plegaria a un labrador* de Jara, mais *¿Qué dirá el Santo Padre?* de Violeta Parra).

A primeira canção, *Amanda*, é interpretada por Jara sobre imagem de close de mulher. Ao fim, entra imagem de soldado e um texto que fala sobre o martírio do cantor, brutalmente torturado e assassinado para calar sua rebeldia. Porém, mais que um crime contra o indivíduo, é um crime contra o povo — afinal, Victor Jara era “um filho do povo, nobre, sincero, inflexível e puro.<sup>102</sup>” Essa dimensão de destino coletivo é dada não apenas quanto ao povo chileno, mas o drama de Jara e dos chilenos é o mesmo que sofrem todos que defendem dos direitos civis na América. Assim é que grande parte do restante do documentário é ocupada por cenas de repressão violenta às manifestações ou à resistência das populações, ao som de *Plegaria a un labrador*. Embora a sequência comece com um recorte de jornal que noticia

<sup>101</sup> “El tigre espantado por el foganazo / vuelve de noche al lugar de la presa... (caracteres animados) / no se le oye venir, sino que viene con zarpas de terciopelo / cuando la presa despierta / (caracteres cresem do fundo para a frente) tiene el tigre encima.../ el tigre espera detras de cada arbol / acurrucado em cada esquina... / (vindo do fundo) morirá con las zarpas al aire echando llamas por los ojos...” – Jose Martí.

<sup>102</sup> “Le quebraron las manos / para acallar su guitarra... / le rompieron el cráneo / para apagar su pensamiento... / lo dejaron desangrar / para agotar su rebeldia.../ ... y al final... / lo colgaron / para escarmiento / de la imagen / de un hijo del pueblo / nobre, sencillo, / indoblegable y puro...”

“Fascismo no Chile” e fotos de soldados nazistas (identificados pela suástica em seus capacetes), o objetivo é dar um sentido global à reação violenta da direita no mesmo período da instauração da ditadura no Chile; não é um problema local e sequer restrito aos países ditos subdesenvolvidos. Caracteres sobre as imagens identificam os locais onde estavam acontecendo, pois, imagetivamente, a força excessiva e a brutalidade empregadas são as mesmas: Chile, Porto Rico, Brasil, Colômbia, Estados Unidos, Santo Domingo, Vietnã, Adrn (colônia britânica). Às imagens dos conflitos contemporâneos (dos anos 1970), somam-se pinturas de batalhas históricas da libertação da América Latina (Batalla de Boyacá, Batalla de Chacabuco, de Araure, de Maipú, de Ingaví). Novamente Alvarez faz o irmanamento dos oprimidos e a desumanização do inimigo.

A câmera passeia por imagens das montanhas ao final de *Plegaría a un labrador*, então entra música instrumental sobre as imagens de mãos tocando um violão. Os caracteres sobre detalhe da imagem encerram a narrativa, retomando o caso particular, representativo do todo: “Victor Jara, filho de camponeses, poeta, músico, revolucionário...” (a palavra revolucionário persiste na tela até que desaparece para a próxima), “morreu como viveu, como cantou, combatendo...”. No fade para o branco, a palavra *combatendo* fica até o final.

Segundo Mario Rodríguez Alemán (1998), em texto de 1962, praticamente não havia atividade cinematográfica em Cuba, a não ser de exibição, até a Revolução. Com a identificação da relevância revolucionária do cinema, a fundação do ICAIC foi considerada um dos principais atos do governo de Fidel Castro. Foi na prática da produção de noticiário, necessário para relatar por toda a ilha os feitos do novo governo e as ameaças que vinham de fora disfarçadas de opositores internos, que os cubanos inventaram seu cinema. Nutrindo-se da realidade, como Rodríguez Alemán afirma ser a vocação da produção documental, os noticiários cubanos, inicialmente, “[...] inspiram-se diretamente na obra social da Revolução. [...] Realizaram-se filmes de realismo vigoroso, filmes que definem, que afirmam, que convencem acerca da obra revolucionária. Cinema de serviço, de fato, de acordo com o ritmo crescente da Nova Cuba.” (RODRIGUEZ ALEMÁN, 1998, p. 168, tradução nossa<sup>103</sup>). Filmes que os cubanos registraram por toda a ilha, a exemplo da tarefa dos *agitki* russos, associados principalmente à campanha nacional cubana de alfabetização. Como os jovens pioneiros de *Câmera-olho* de Vertov, os jovens cubanos figuravam nos noticiários engajados na tarefa de

---

<sup>103</sup> “Estos films y muchos otros de ese período se inspiran directamente en la obra social de la Revolución. [...] Se han realizado films de vigoroso realismo, films que definen, que afirman, que convencen acerca de la obra revolucionaria. Cine de servicio en verdad, acorde com el ritmo creciente de la Nueva Cuba.”

tirar também a seus pais da ignorância. Rodríguez Alemán cita três noticiários que abordam justamente a alfabetização como um projeto nacional: *Una escuela en el campo*, *Y me hice maestro* e *Cada fábrica una escuela* (os protagonistas: crianças empenhadas em alfabetizar os pais, alfabetizadores voluntários que se lançaram à tarefa de educar toda a ilha e o povo que abraçou a causa de, através da educação, tornar-se livre). Grierson (citado por RODRIGUEZ ALEMÁN, 1998, p. 171) já afirmava que o documentário atende a uma necessidade pública; nos casos russo e cubano, atende à urgência da consolidação da revolução que sofria, de imediato, ameaças internas e externas.

Esses primeiros momentos do cinema cubano parecem ter paralelo com os primeiros momentos do cinema russo quanto à resposta imediata à urgência da revolução e da educação do povo. Um dos filmes remanescentes dos tempos dos *agitki* de Medvedkin, *For your health* (1929)<sup>104</sup>, demonstra a importância da higiene pessoal dos soldados do Exército Vermelho para o sucesso revolucionário, isto é, o cuidado pessoal é pensado no seu efeito para o bem coletivo. Depois de imagens iniciais de um homem banhando-se e molhando um gato, entram os intertítulos que direcionam o sentido do filme: “Cuidado com sua saúde” e “A doença privou o Exército Vermelho de milhares de seus melhores soldados”. A cena seguinte concretiza esta perda: mostra um pequeno grupo de homens marchando, mas alguns vão caindo pelo caminho. O intertítulo reforça o que deve e não deve ser feito, e a imagem complementa a informação com ações corriqueiras de soldados em campanha. “Não infecte seus olhos com mãos sujas” — homem penteia cavalo e passa as mãos nos olhos. Em vários momentos, enfatizando a ação, Medvedkin inverte o sentido da imagem. Esse recurso é empregado mais de uma vez no início e ao longo da sequência que defende “Água, a melhor proteção contra a sujeira” e enfatiza com a imagem repetida várias vezes de soldados mergulhando na água e seu mergulhado invertendo-se. Já no vestiário, os soldados começam a banhar-se com canecas (que enchem de água saindo de um cano) e sabão. Então, didaticamente, o curta promete mostrar como se banhar (intertítulo: Como lavar a si mesmo no banho?), sendo mostrados, com elipses, o banho, seguido da ação de cortar as unhas. O curta, que parece ter tido mais de uma parte ou ter sido planejado para ter uma continuação, encerra a primeira parte alertando que a gordura do corpo e a sujeira impregnam a roupa, causando doenças e favorecendo o aparecimento de piolhos (que causam tifo — doença responsável pela perda de divisões e batalhões inteiros). Em *Journal number 4*, mais um dos

---

<sup>104</sup> Este curta está nos extras do DVD *The last bolshevik*, mas não consta sua data de realização. A data de 1929 foi encontrada em banco de dados de documentários russos: <http://www.pitt.edu/~slavic/video/rusdoc.html>.

filmes-trem de Medvedkin, o foco foram os contratos socialistas para reparo da rede ferroviária russa, cujos planos foram cumpridos antes do prazo e cujos executantes discutem que poderiam ter feito ainda mais, o que os motiva a trabalhar melhor. Dessa forma, os filmes russos do imediato pós-revolução, como os cubanos, procuravam mostrar o engajamento de uns, mas também instruir outros, “atacando” os males principais do povo, aqueles que mantinham o povo submisso e ignorante.

Nos primeiros anos do ICAIC, Cuba recebeu alguns dos principais documentaristas internacionais. O contato com Joris Ivens, Roman Karmen, Chris Marker, Sefranka, segundo Rodríguez Alemán (1998, p. 168), deu maior estímulo aos realizadores cubanos, que, até a revolução, sequer tiveram conhecimento da cinematografia russa ou dos países socialistas do Leste Europeu. Não apenas as visitas, mas também as exposições de filmes e as conferências em festivais, nos anos 1960 até os 1970, na América Latina permitiram trocas de experiência entre esses cineastas comprometidos com projetos cinematográficos revolucionários e políticos.

Em *The Spanish Earth* (1937), do documentarista holandês Joris Ivens, são encontrados temas marcantes tanto do cinema cubano e latino-americano: a justificação da luta armada como legítimo direito de defesa, a explicitação da exploração do trabalhador rural, seu engajamento na defesa da pátria e a defesa da organização coletiva. O contexto é de um dos marcos dos conflitos armados do século XX, a Guerra Civil Espanhola. Como o cinema cubano no imediato pós-Revolução, era urgente que se produzisse um discurso em favor da defesa do estado de direito, contra os rebeldes militares, de extrema direita<sup>105</sup>. Portanto, no momento da produção do filme de Ivens, a Espanha simbolizava uma vitória da esquerda pela legalidade das eleições; ao mesmo tempo, a guerra civil representava a ameaça a essa conquista. Posteriormente, também o cinema cubano teria tal caráter de denúncia antes mesmo do desfecho dos acontecimentos, pois o objetivo era interferir diretamente no processo e não apenas retratar o que acontecia no país. O trauma que representaria a Guerra Civil Espanhola advém tanto dos crimes bárbaros de guerra cometidos quanto da certeza de que mesmo a vitória legal não garantia a conquista da esquerda. Em *O fundo do ar é vermelho* (*Le fond de*

---

<sup>105</sup> Em 1936, a Frente Popular vencera as eleições à presidência da República, pela constituição de uma aliança entre praticamente todos partidos de esquerda. Logo é um armado um golpe que os setores de direita e o exército imaginaram que seriam rápido e sem conflito, mas, nas regiões onde a esquerda havia vencido as eleições, houve resistência, resultando que o país tinha regiões dominadas pelo governo legalmente constituído e outras pelos rebeldes, deflagrando-se assim o conflito entre militares e as milícias republicanas. Deflagrada em 1936, a guerra civil espanhola estendeu-se até 1939, com a vitória dos rebeldes e a instauração de uma ditadura de caráter fascista, liderada pelo Generalíssimo Francisco Franco.

*l'air est rouge/ Grin Without a Cat – 1977*), Marker estabelece um paralelo entre a Guerra Civil Espanhola e a Guerra do Vietnã como marcos dos movimentos de esquerda em dois contextos diferentes.

A Guerra do Vietnã nos anos 60 e 70 é a Guerra da Espanha de hoje. Mas a guerra da Espanha nas condições da época foi uma guerra que, em função da traição das democracias ocidentais, era uma batalha perdida. Foi uma batalha que permitiu mobilizar, cristalizar, retardar, mas era uma causa perdida. Já a guerra do Vietnã é a guerra da Espanha de hoje, mas com a chance de vencer o imperialismo num ponto específico do globo. (narração em *O FUNDO DO AR É VERMELHO*)

Esses conflitos marcariam também duas gerações de cineastas comprometidos com a instrumentalização do cinema para a prática política, de maneira que a própria narrativa e a linguagem adotadas representassem uma libertação em relação aos princípios clássicos, em relação a um olhar eurocêntrico do mundo.

Logo no início de *The Spanish Earth*, como Alvarez faria décadas depois em relação aos vietnamitas em *Hanoi, Martes, 13*, Ivens apresenta os espanhóis do vilarejo de Fuentedueña em seu cotidiano, pontuado por indícios do conflito que, posteriormente, insurge na tela. Acompanhada de música coral, a cena inicial faz uma descrição visual do campo: uma tropa de burros atravessando diagonalmente a tela passa por campos de cultivo e um plano geral com movimento de panorâmica mostra a paisagem; então entra a narração direcionando o olhar do espectador para o caráter político por trás da imagem bucólica. O narrador (Orson Welles) destaca a aridez da região, um solo seco que reproduz as duras feições dos homens, homens a quem sempre foi negada a água e que, agora, porém, não se furtam a fornecer água para os “defensores de Madri”. Segue-se então uma sequência de imagens, sem narração, que descrevem o vilarejo e a paisagem da região, com destaque para as atividades corriqueiras: o padeiro trabalhando, as mulheres varrendo as ruas, homens saindo para trabalhar no campo, burros de carga, a marmitta preparada pelas mulheres que ficam para trás lavando as roupas e buscando o pão na cooperativa. Novamente, a narração reforça o esforço coletivo do vilarejo, representativo de tantos outros, durante a guerra: a cooperativa reserva pão apenas o bastante para alimentar os moradores locais, e o restante é enviado para Madri por uma estrada que era atacada pelos rebeldes. Isto é, além de estabelecer a interdependência entre campo (alimento e água) e o grande centro urbano (foco de resistência do governo da Frente Popular), neste momento Ivens destaca as estratégias moralmente questionáveis dos rebeldes (isto é, constrói o herói popular e desumaniza o rebelde/inimigo). Se, desde os primórdios, há exemplos de filmes de caráter político encenados, Ivens reforça na narração o peso de real nas suas imagens. Logo após apresentar o mapa do deslocamento das tropas rebeldes rumo a Madri,

passando pela região do vilarejo de Fuentedueña, mostra os milicianos deslocando-se pela paisagem seca, e a narração aponta a diferença entre o real e a ficcionalização da guerra: “Essa é a verdadeira face de homens indo para a ação. É um pouco diferente das faces que vocês devem ter visto” e, pouco mais à frente, completa “O homem não é capaz de atuar diante da câmara em face da morte”. Mais para o final do filme, a narração novamente marca para o espectador o peso do real registrado naquelas imagens quando destaca visualmente e narra que aquele que se vê é o Comandante Aragon, um ex-advogado, homem corajoso e habilidoso que foi filmado (aquela mesma imagem que se vê na cena) no dia da batalha na qual veio a falecer. A narração, assim, faz amarração entre as imagens e o sentido político do filme. Quando destaca o Comandante Aragon (cuja imagem não é capaz de dar a dimensão do seu sacrifício pessoal), está reforçando também a tese da justeza da causa que leva homens pacíficos e profissionais diversos à luta armada. A narração, logo após cenas de bombardeios e combate em solo e antes de mostrar Aragon, defende textualmente esta tese: “Quando você luta para defender seu país, a guerra torna-se quase um direito normal como beber, dormir e ler jornais”. Então, em seguida, mostra homens do campo agrupados para aprender como montar um rifle, enquanto a narração reforça que os instrutores, eles mesmos, nem sabiam como empunhar um rifle há poucos meses atrás. Isto é, a urgência da defesa das conquistas e a certeza de que se luta por uma causa justa são o bastante para levar qualquer homem a engajar-se na luta armada. A defesa de Ivens ecoa na concepção revolucionária cubana, mas também no cinema latino-americano dos anos 1970 — Solanas, em carta de 1989, na ocasião da reestrea de *La hora de los hornos*, relembra que surgira nos anos 1960 uma nova consciência em sua geração, uma percepção do papel das oligarquias na manutenção no subdesenvolvimento e na derrubada de qualquer governo constituído legalmente, que viesse, contudo, a se opor a seus projetos de exploração e enriquecimento. Para tanto, Solanas evoca a declaração do General Mitre, em 1874, no qual explicitava o dever de defender-se com armas frente à ameaça à liberdade<sup>106</sup>.

Os três anos de grande experimentação, desde a Revolução em 1959, até 1962, segundo Rodríguez Alemán (1998), construíram uma filmografia documental sólida em Cuba. Alfredo Guevara, em depoimento para *Soy Cuba – mamute siberiano*, fala do sentimento de fundação do cinema com o trabalho do ICAIC. “Nos visitavam: Chris Marker, Gerard Phillippe. Vinham

---

<sup>106</sup> “Cuando el derecho del sufragio, fuente de toda razón y todo poder en las democracias queda suprimido de hecho [...] la revolución es un derecho, un deber y una necesidad, y bo ejecutarla con pocos o con muchos, con las armas en manos, sería un oprobio”. Mitre citado por Solanas (carta de Fernando Solanas em ocasião da reestrea de *La hora de los Hornos* em maio de 1989. Disponível em: <[http://www.pinosolanas.com/la\\_hora\\_info.htm](http://www.pinosolanas.com/la_hora_info.htm)>. Acesso em: 14 set. 2010).

Joris Ivens e Agnès Varda. Era o instante em que todos se dirigiam a uma esperança, a uma nova possibilidade de vida e de mudança.” Em outro momento, Guevara nega que a produção de *Soy Cuba* (1964) tenha influenciado em qualquer aspecto o cinema cubano. No entanto, Juan Varona (maquinista em *Soy Cuba* e que continua na profissão) afirma que moldou seu trabalho a experiência que adquiriu durante a realização do filme, com aquela equipe soviética que, em 1961, trouxe técnicas e equipamentos de ponta para uma Cuba que se iniciara a dois anos na prática cinematográfica consistente. Para Varona, *Soy Cuba* é um marco da cinematografia cubana. Raúl Rodríguez (assistente de câmera) admite também que, depois de *Soy Cuba*, os cinegrafistas cubanos começaram a usar muito mais a câmera na mão. Ele cita a influência do filme sobre Jorge Herrera, fotógrafo de *Lucía* (o primeiro filme de Humberto Solás), e de *Manuela*. Segundo Enrique Pineda Barnet (co-roteirista): “mesmo que nunca ninguém tenha reconhecido, o cinema cubano e o cinema latino-americano devem grandes cenas de homenagem, ou de memória, ou de reminiscência ou de influência à câmera de Sergei Urusevsky.” Barnet enumera filmes e cineastas latino-americanos, inclusive o brasileiro Glauber Rocha, como tributários de *Soy Cuba*. “Nós devemos essa grandiosidade ao cinema, às imagens de Sergei Urusevsky carregadas de toda uma poética.”

*Soy Cuba* foi proposto como um projeto de divulgação da revolução cubana e também marcou o apoio formal da União Soviética no momento em que os Estados Unidos estavam enrijecendo suas relações com Cuba e “preparando” as sanções e bloqueios comerciais à ilha caribenha. Apesar de encarregados de realizar um filme de propaganda política, à equipe foi dada plena liberdade de criação pelos dois governos. O diretor Kalatozov, o cinegrafista Urusevsky, a assistente de direção Belka (esposa de Urusevsky) e o poeta Evtushenko desembarcaram em Cuba em 1961 com a encomenda sem uma forma específica. A criação de *Soy Cuba*, embora, em última instância, fosse conduzida pelos soviéticos, teve algo de produção coletiva. Os soviéticos percorreram toda a ilha, buscando personagens e histórias, acompanhados de perto e conduzidos pela equipe cubana, responsáveis por apresentar a alma e a cultura caribenha para os eslavos. A empolgação dos soviéticos com o projeto encontrou ressonância nos cubanos — que construía, naquele momento, um novo país e, pela primeira vez, uma cinematografia.

Eu ainda me pergunto que filme eles queriam fazer. Eles disseram que queriam fazer um filme poético. Acho que eles queriam fazer um grande poema épico, e o clima romântico e de paixão existia sem necessidade de forçá-lo. Estava no país, estava em nós, estava em mim. Eu estava, naquele momento, na euforia de um paixão romântica pelos acontecimentos da revolução. Eu via tudo grande, de um jeito épico, epopéico. Para mim era uma escola, uma aprendizagem. O projeto era interessante.

A idéia era excitante. (Enrique Pineda Barnet em SOY CUBA – O MAMUTE SIBERIANO)

Assim nasceu o poema visual *Soy Cuba*. Com poucos diálogos, o filme é estruturado por um poema escrito por Evtushenko e Barnet (que assinaram o roteiro juntos). Cuba é a narradora. De fato, é a personagem principal, estabelecida pela narração e pela fotografia do filme. Essa narração lírica indica também a construção dos personagens centrais das quatro histórias do filme: são representações de coletividades que compõem Cuba, não são indivíduos. Como nos filmes russos, Cuba está acima da individualidade, mas o que coloca o país em direção ao ideal são indivíduos agindo coletivamente.

Há uma vitimização dos cubanos sem a instrumentalização do espectador para se tornar um cidadão; de certa forma, apontam-se culpados e é apresentada uma resposta pronta (a revolução) — o que difere da estratégia do cinema político cubano do período (mais em sintonia com o cinema político de Marker) de informar o espectador para levá-lo à ação consciente.

Na primeira história, a jovem Maria prostitui-se, mas esconde de seu pretendente o que faz, forçosamente, para sobreviver. Na segunda, um camponês que trabalhou toda a sua vida no cultivo de cana na terra arrendada, onde também constituiu família e criou seus dois filhos adolescentes, perde tudo quando o dono das terras avisa que as vendeu para uma companhia estrangeira. Na terceira e na quarta, os indivíduos descobrem-se sujeitos da história. Em uma, o estudante torna-se mártir à frente de uma manifestação pública contra o governo Batista e a favor dos guerrilheiros da Sierra Maestra liderados por Fidel Castro. Na outra, um camponês, morador da região serrana, mantém-se alienado do que está acontecendo politicamente na ilha, até que as tropas de Batista começam a bombardear a região (a fim de atingir os guerrilheiros aí abrigados), e ele percebe a necessidade de engajar-se.

O que, em grande parte, dá a dimensão política da exploração histórica da ilha é o poema que pontua a narrativa, no início e/ou no final de cada história. Depois de a câmera aérea aproximar-se da ilha e fixar-se na imagem de uma praia, a voz de Cuba começa a recitar o poema. Apresenta-se “Sou Cuba” e diz que era feliz até a chegada de Colombo e, desde então, é explorada (a exportação de açúcar deixa, desde então, apenas tristeza sem que o povo torne-se amargo)<sup>107</sup>.

---

<sup>107</sup> “Eu sou Cuba. Certa vez aqui desembarcou Colombo. Obrigada, sr. Colombo, pelo modo como descreveu Cuba: terra mais bela que olhos humanos já viram. Quando você me viu pela primeira vez, eu cantava e ria. Eu o

Logo em seguida, entra um dos planos mais famosos do filme por seu virtuosismo técnico. A apresentação dos turistas divertindo-se com luxo e mulheres em Cuba é feita num plano-sequência que começa numa cobertura com uma banda tocando rock; daí a câmera faz um travelling vertical para um patamar abaixo onde há uma piscina à beira da qual circulam turistas e mulheres cubanas; então, a câmera acompanha uma mulher que entra na piscina e registra submersa os homens e as mulheres nadando. O tema do estrangeiro fazendo de Cuba um bordel estende-se à sequência seguinte, numa boate, onde, com naturalidade, as mulheres são oferecidas pelo garçom aos turistas como “pratos da casa”, a ponto de um dos turistas de um grupo que se destaca afirmar que “nada é indecente em Cuba para quem tem dinheiro”. Em seguida, numa cena diurna, nas ruas da cidade, são apresentados a moça Maria e seu pretendente Renê, que sonha em se casar com ela. Num primeiro momento, parece ser outro dia em relação à noite na boate, mas também pode ser uma liberdade narrativa, uma inserção que apresenta algo da biografia de uma das moças que trabalham no bordel; pois, logo Maria entra no bordel, chamada então de Betty, e é encaminhada para a mesa dos turistas destacados na cena anterior. Isto é, a cena de Maria/Betty com Renê é um comentário, uma digressão, não está inserida nas unidades de tempo e de ação da narrativa. Na boate, Maria/Betty é então escolhida pelo mais puritano deles (que havia dito que não encostaria as mãos naquelas moças do bordel).

Na sequência da boate, um dos aspectos poéticos fica explícito e dialoga com os filmes russos dos anos 1920 no que se refere à descontiguidade nas unidades de espaço e tempo. Não há a constituição de um espaço unitário; mesmo com a adoção de planos longos com movimento e não apenas a fragmentação (característica dos russos dos 1920), não há como reconstituir mentalmente como é a boate. Essa opção de filmagem e de montagem reforça a ideia de uma construção poética (isto é, centrada na função de linguagem que privilegia a forma da mensagem). Na mesma medida que os planos e os movimentos de câmera são complexos, as histórias são esquemáticas. Segundo Barnet, havia uma grande troca de textos entre ele e o poeta Evtushenko, pela qual produziam juntos o roteiro e o texto do filme ou separadamente com trocas posteriores. “Um intercâmbio no qual Kalatozov escolhia. Mas eu percebia que a escolha dele era mais literal e que a escolha de Urusevsky, e fiquei fascinado com isso, era mais subjetiva, mais levada ao clima e à imagem.” Como “acusa” Raúl Rodriguez, *Soy Cuba* é uma narrativa essencialmente visual.

---

saudei com as filhas das minhas palmeiras, cri que as velas de seus barcos me traziam felicidade. Sou Cuba. Meu açúcar levaram os barcos, minhas lágrimas as deixaram. Que estranho é o açúcar, Sr. Colombo. Há tanto lágrima e ainda é doce.”

No final do episódio de Maria/Betty, o turista puritano passa a noite no barraco onde ela mora, sendo surpreendidos pela manhã por Renê. Sem qualquer remorso, apenas um receio inicial, o turista deixa Maria sozinha com Renê e sai por entre os barracos do bairro onde ela mora. Então, enquanto ele é cercado por crianças pedindo esmola e presencia a pobreza cotidiana do povo, entre eles crianças e idosos, Cuba o confronta: “Sou Cuba. Por que foges? Não vieste te divertir? Então se divirta. Esta não é uma imagem feliz? Não desvie teu olhar. Veja! Sou Cuba. Dos cassinos, bares e bordéis. Mas as mãos dessas crianças e velhos também são as minhas. Eu sou Cuba.” Nesta cena final, as imagens das crianças e velhos carregam um aspecto documental apesar de ensaiadas e encenadas para a câmera. Segundo Scorsese<sup>108</sup>, em relação aos planos visuais do filme, “A câmera movimenta-se o tempo todo, mas há algo que captura e mantém o olhar e são os rostos das pessoas. Veja os olhos deles: não se vê um momento falso neles.”

O próximo trecho do poema aparece no final do segundo episódio, o do camponês que, depois de perder as terras arrendadas, incendeia o canavial e se deixa morrer junto à casa que não é mais sua. Enquanto a câmera se afasta do camponês jogado no chão: “Sou Cuba. Às vezes parece que nas veias das minhas palmeiras corre sangue. Às vezes parece que o murmúrio à minha volta não é do oceano, mas das lágrimas represadas. Quem responde por esse sangue? Quem é o responsável por essas lágrimas?” O corte brusco que se segue faz a passagem para o terceiro episódio, mas, principalmente, responde à pergunta de quem é o culpado: entra um cinejornal sobre prêmio que o General Fulgêncio Batista recebera e estava comemorando. No drive-in, onde o cinejornal está sendo exibido, um grupo de jovens lança coquetéis molotov na tela. É a apresentação de Enrique, cuja trajetória ocupa a terceira história: começa como um estudante que anseia assassinar Batista e seus seguidores, passa pela hesitação e desistência de assassinato de um militar, até que se torna líder e, então, mártir da oposição ao governo ditatorial. Nesse momento em que Enrique escolhe seu caminho (diante da morte de um manifestante que lançara panfletos esclarecendo que era mentira a morte de Fidel Castro, ele resolve reagir e começar um discurso na estátua no alto da escadaria na entrada da universidade), Jose Martí é evocado no poema.

Sou Cuba. Os homens, quando nascem, têm dois caminhos: o da submissão, que os esmaga e deteriora, ou da estrela, que ilumina, mas mata. Estas são as palavras de José Martí, um dos libertadores da América. Escolherás a estrela e seu caminho será duro, marcado pelo sangue. Mas se alguém cai em nome de uma causa justa, milhares de outros se levantarão em seu lugar. E quando não houver mais pessoas

<sup>108</sup> Entrevista concedida a Richard Schickel em Nova York em 2 de dezembro de 2003 – presente nos extras do DVD francês de *Soy Cuba*, distribuído pela MK2, 2004.

para se levantar, então até as pedras se erguerão. Eu sou Cuba. Os homens quando nascem têm dois caminhos. Escolherás a estrela. Duro será o caminho, marcado pelo sangue. (narração em SOY CUBA).

Enrique lidera a manifestação popular e é morto pelo mesmo policial que matara friamente o manifestante que jogara os panfletos. O funeral de Enrique mobiliza a população. Visualmente, o cortejo talvez seja o plano mais espetacular do filme: um plano sequência que começa no nível da rua, sobe para o alto de um prédio, atravessa a rua para uma fábrica de charuto, percorre o interior da fábrica, sai pela janela e percorre, do alto, a rua por onde o corpo é carregado. A população lança flores das janelas no cortejo que passa pela rua.

A quarta história inicia-se, então, com a captura de guerrilheiros à noite, e o poema dá continuidade ao tema do heroísmo e sacrifício revolucionários: “Sou Cuba. Eis aqui os homens sobre os quais serão feitas minhas lendas. Que vêm de todas as partes, das montanhas da Sierra Maestra. Que vêm lutar pela liberdade.” O camponês Mariano recebe, instado pela mulher, um guerrilheiro em sua casa e oferece alimento a ele. Enquanto comem, Mariano observa arma trazida pelo guerrilheiro. O guerrilheiro percebe, olha para ele e continua a comer — então pergunta: “Também precisa de um rifle?” O camponês diz que não e continua: “Estas não são mãos para matar, são para semear”. O guerrilheiro retruca: “mas esta terra que semeia é sua?” Sem responder, o camponês levanta-se e pergunta se o guerrilheiro já terminou. Este percebe o desagrado do camponês e para de comer. O guerrilheiro continua: “Não gostaria que houvesse uma escola aqui? Que seus filhos tivessem sapatos? Que quando estivessem doentes tivessem tratamento? Ou vão viver sempre como você?” Mariano volta a se sentar e o guerrilheiro a comer. “Eu quero viver em paz”, diz Mariano. O guerrilheiro assente, “Eu também”. Mariano levanta-se bruscamente e empunha a arma, o guerrilheiro avança sobre ele. Mariano: “Então, o que é isso?” Guerrilheiro: “Para viver em paz.” Lutam ainda e Mariano joga a arma no chão e ordena ao guerrilheiro que se vá. Depois que sua terra é bombardeada, um de seus filhos morre e na fuga perde-se de sua mulher e dois dos seus filhos, no reencontro com sua família, Mariano decide integrar-se à guerrilha nas montanhas. No combate contra os soldados de Batista, Cuba fala, pela última vez, por ele e todos cubanos: “Sou Cuba. Tuas mãos antes pegavam na enxada. Mas agora tem um rifle nas mãos. Você não dispara para matar. Dispara no passado. Você está disparando para proteger seu futuro.” Na cena final, milhares de guerrilheiros (cinco mil soldados cubanos liberados por Raúl Castro para o filme), entre eles Mariano (isto é, o povo que se juntou por uma causa),

marcham triunfantes. “Para aonde eles estão indo?”, indaga-se Martin Scorsese<sup>109</sup>. Para ele, nesta sequência há a síntese da convocação que o filme faz, no sentido de o povo ir à ação. A utopia cubana sob a ótica soviética é do deslocamento temporal neste mesmo lugar, é um projeto para o futuro construído no aqui e agora pelo homem sujeito da história e não mais seu espectador submisso ou seu *flanêur* omissos.

Ainda segundo Scorsese, pelo modo como o filme mostra o sofrimento do povo, a revolução é percebida como um alívio, ainda que exija sacrifícios (inclusive dos princípios individuais). Pela história de Mariano, vê-se a transição do homem pacífico, que não acredita na violência, ao homem que assume o risco de vir a matar diante da causa justa que exige de todos a escolha de qual será seu papel, qual será seu caminho (o da submissão ou o das estrelas). A cena final é a apoteose dos que escolheram as estrelas. Fascinado pelo filme como ficou ao redescobri-lo em meados dos anos 1990, Scorsese completa quanto à cena final e à escolha pela guerrilha, pela luta armada, “Independente do que se acredite pessoalmente, é extraordinário dentro do contexto [narrativo]”.

Há aspectos épicos na produção de *Soy Cuba* tanto quanto em sua narrativa. As equipes, cubana e soviética, não mediram esforços para a realização da perfeição fotográfica e narrativa almejada por Urusevsky e Kalatazov. Calzetti (assistente de fotografia) relata que “[...] era como uma pequena revolução filmar cada plano do filme.” Desviaram o riacho para que houvesse uma cachoeira sobre a qual o sol incidiria na cena em que Mariano reencontraria sua mulher e filhos sobreviventes; esperaram horas e dias pelo céu perfeito (com nuvens); criaram mecanismos e aparatos complexos para a movimentação da câmera em planos espetaculares como os da cobertura e piscina do hotel e do cortejo fúnebre do estudante pelas ruas da cidade; conseguiram a liberação de cinco mil soldados cubanos para que fossem figurantes na cena final; utilizaram uma película de uso exclusivo do exército soviético (própria para registrar o lado escuro da lua). Tudo isso para a criação de uma visão sobre-humana de Cuba, pois que, como a câmera de Vertov no final de *O homem com a câmera*, a câmera de Urusevsky tem autonomia em relação ao homem, constitui um olhar virtual livre dos limites do corpo físico humano. A câmera percorre constantemente as ruas, os céus e os rostos cubanos, sem obstáculos, com um ponto de vista cambiante no tempo e no espaço. Scorsese acredita que parte dessa estética deve ser creditada ao uso da câmera Eclair, que oferecia bastante mobilidade, mas que garantia tensão à imagem, diferente da flutuação

---

<sup>109</sup> Entrevista concedida a Richard Schickel em Nova York em 2 de dezembro de 2003 – presente nos extras do DVD francês de *Soy Cuba*, distribuído pela MK2, 2004.

que, posteriormente, a *steadicam* introduziu na imagem cinematográfica. É como se a câmera tivesse um corpo próprio, mais livre que o humano, que ocupa, porém, o espaço filmado e produz um outro olhar, inacessível ao olho humano, conseqüentemente a seu conhecimento. A escolha da película pancromática sensível à luz infravermelha reforça esse olhar sobre-humano; as palmeiras prateadas, como as queriam Kalatozov e Urusevsky, só existem em *Soy Cuba*, pois que fixaram um espectro da luz não visível ao olho humano, mas presente no mundo atual e registrável apenas tecnologicamente. Scorsese afirma que, em *Soy Cuba*, estava sendo criado algo novo, uma nova linguagem. Por isso mesmo dialogaria, mesmo sendo uma proposta estética e narrativa diferente, com Eisenstein e os russos dos anos 1920. Era um novo mundo e um novo cinema que nasciam e inter-relacionavam-se.

O trágico de *Soy Cuba*, segundo Scorsese<sup>110</sup>, é que foi produzido num contexto privilegiado da euforia do momento pós-revolucionário cubano, mas não encontrou ressonância nas duas culturas, a cubana ou a soviética. Foi dada carta branca de ambos os governos, cubano e soviético, para uma equipe formada por alguns dos melhores profissionais da indústria cinematográfica soviética, mas a rejeição foi tamanha que o filme foi deixado de lado e ficou desconhecido por 30 anos. A hipótese de Scorsese é que talvez fosse formalista demais, “tiveram medo disso, da emoção, da força, da beleza...”, além disso, “o filme lança uma interrogação para o público. Era para as pessoas levantarem e agirem. Isso deve ter assustado o governo soviético naquele momento.” De certa forma, como se pode perceber em contraponto à filmografia de Alvarez, no final dos anos 1960, quando *Soy Cuba* foi lançado, não havia mais lugar para um discurso lírico e idealizado da revolução e do povo que a promoveu. É difícil o diálogo de *Soy Cuba* com o cinema urgente cubano e o cinema político mundial — menos preocupados com a idealização de um presente já pleno do porvir que com o diagnóstico objetivo do mundo atual e com a ação a fim de colocar a história em movimento para a construção de uma nova sociedade e um novo homem. Até mesmo em relação à produção soviética parece haver um anacronismo: *Soy Cuba* é identificado com o realismo socialista, mas esse estilo já entrara em declínio em meados dos anos 1960.

As marcas do fim da utopia de *Soy Cuba* foram sentidas pela equipe soviética. Depois da euforia, com Cuba e com a produção, segundo Calzetti, tudo era desinteressante em sua vida. Urusevsky faleceu em 1974, inconformado com a péssima recepção do filme e seu

---

<sup>110</sup> Entrevista concedida a Richard Schickel em Nova York em 2 de dezembro de 2003 – presente nos extras do DVD francês de *Soy Cuba*, distribuído pela MK2, 2004.

engavetamento. *Soy Cuba* representa o trauma da interrupção do sonho, prenúncio do que aconteceria no final dos anos 1960 e início dos anos 1970.

### 5.3 O discurso trágico-poético da utopia imorredoura

[...] como contar àqueles que nasceram na fabulosa década de 1960 o que foram esses anos épicos e violentos, libertadores e repressivos, e cheios de rupturas, sonhos e utopias? (SOLANAS, 1989, tradução nossa<sup>111</sup>)

Ao apresentar o contexto de produção de *La hora de los hornos*, Fernando Solanas (1989) sintetiza os contrastes que marcaram os anos 1960 e 1970. Nesse período, a revisão do pensamento revolucionário e os indícios de sua disseminação global geraram, em igual medida, uma reação violenta da direita (como ocorrera na Espanha quando a vitória da Frente Popular nas eleições à presidência resultou, ao final, na tomada do poder pela direita e na ditadura de Franco). Próximo do final de *La hora de los hornos*, Solanas enumera acontecimentos marcantes do movimento revolucionário e mostra-se otimista quanto aos rumos da América Latina. Solanas elege o ano de 1955 como o marco da queda do peronismo na Argentina (linha política a que defende no filme) no seguinte contexto: em 1954, os Estados Unidos invadiram a Guatemala, e Vargas suicidou-se, culpando o imperialismo; um ano depois, Fidel subiria ao poder; daí a dois anos, começaria a guerra de libertação da Argélia; em cinco anos, o nome de Lumumba se projetaria na África, e Cuba seria proclamada Primeiro Estado Livre da América; 13 anos depois da derrota em 1955, “a revolução latino-americana está em marcha” e “o homem argentino luta pela restituição de sua humanidade”. Ao mesmo tempo, no início do filme, Solanas já reconhecera os revezes pelos quais a América Latina passou e passava para a construção de sua futura e definitiva libertação: dos 20 governantes da época do lançamento do filme, 1968, na América Latina, 17 tinham “vencido” eleições fraudulentas ou tinham sido empossados por meio de golpes de estado.

Solanas, no final de *La hora de los hornos*, e os depoimentos colhidos por Marker, em *O fundo do ar é vermelho*, apresentam a hipótese de que o caso exitoso da revolução cubana

<sup>111</sup> “Al comenzar esta carta me pregunto: ¿como hacer para contarles a quienes nacieron en la fabulosa década del 60 lo que fueron esos años épicos y violentos, liberadores y repressivos y llenos de rupturas, sueños y utopias?” – carta de Fernando Solanas em ocasião da reestrea de *La hora de los Hornos* em maio de 1989. Disponível em: <[http://www.pinosolanas.com/la\\_hora\\_info.htm](http://www.pinosolanas.com/la_hora_info.htm)>. Acesso em: 14 set. 2010.

tornara-se, nas décadas seguintes, uma “faca de dois gumes”. A vitória do socialismo no mais inusitado dos lugares provara que ainda era possível o caminho revolucionário, ao mesmo tempo em que alertara aos setores de direita quanto à necessidade de vigilância constante e repressão imediata e feroz a qualquer movimento de mobilização político-social de esquerda.

Ao refletir sobre a realização de *La hora de los hornos*, Solanas (1989) recupera a concepção que animava à nova geração de realizadores do cinema político de esquerda nos anos 1960 e 1970: “[...] conceber e realizar um filme que fosse em si mesmo um ato de resistência contra a ditadura e um instrumento para a mobilização, o debate e a discussão política [...].” (SOLANAS, 1989, tradução nossa<sup>112</sup>). Esse cinema era pensado então, como já propunham os construtivistas russos nos anos 1910 para toda a arte: integrado à realidade sensível do espectador e do realizador. Mais que um instrumento, o filme dava continuidade à prática política, era em si um ato político. Para isso, era preciso libertar-se das “concepções dependentes”, políticas e cinematográficas. Generalizando, esses cineastas, honrando a tradição russa, repensavam igualmente o cinema, a sociedade e o homem. Como o filme e o ato político, o cineasta e o militante fundiam-se.

Por anos, Solanas pesquisou informações, dados e imagens que reconstituíssem parte da história política recente da Argentina, principalmente no período entre a constituição, a ascensão e a queda do peronismo até o final dos anos 1960. *La hora de los hornos* foi concebido como um documento sobre a Argentina e, conseqüentemente, a América Latina, visto que compartilham um destino em comum no que se refere à colonização, à luta pela independência e, novamente, pela libertação das novas formas de colonialismo e subjugação. Em entrevista a Rombouts (2007)<sup>113</sup>, Solanas relata que a produção de *La hora* começou em 1965. O impulso inicial foi uma busca pessoal por sua identidade, o que o levou à Europa e à União Soviética. Na volta dessa viagem, retomou uma “ideia difusa” que vinha acalentando há tempos e para a qual já vinha coletando materiais proibidos a respeito do peronismo. “Quería fazer um grande testemunho documental da Argentina”. Daí a três anos, era lançado *La hora de los hornos*, mas não era uma versão definitiva. O filme foi exibido, discutido e então remontado, havendo ao menos duas edições, a clandestina, de 1968, e a do lançamento

---

<sup>112</sup> “¿cómo hacer para transmitirles el esfuerzo realizado sobre la propia marcha para liberarnos de todas las concepciones dependientes – políticas y cinematográficas – y el goce inmenso que sentimos cuando empezamos a inventar la película a partir de las necesidades y prioridades que teníamos em aquel entonces, concebir y realizar un film que fuera en si mismo un acto de resistencia contra la dictadura y un instrumento para la movilización, el debate y la discusión política?” – carta de Fernando Solanas em ocasião da reestrea de *La hora de los Hornos* em maio de 1989. Disponível em: <[http://www.pinosolanas.com/la\\_hora\\_info.htm](http://www.pinosolanas.com/la_hora_info.htm)>. Acesso em: 14 set. 2010.

<sup>113</sup> [http://www.elortiba.org/hornos.html#Ver\\_este\\_trabajo\\_me\\_hace\\_entender\\_que\\_valió\\_la\\_pena](http://www.elortiba.org/hornos.html#Ver_este_trabajo_me_hace_entender_que_valió_la_pena)

oficial, em 1973. O objetivo de Solanas era que fosse uma obra aberta, em constante reformulação a partir de sua discussão e apropriação por espectadores e realizadores cinematográficos.

No início do filme, Solanas credita aos “companheiros trabalhadores, camponeses militantes revolucionários, intelectuais, organizações sindicais e populares” uma colaboração na realização de *La hora*. Em entrevista a Rombouts (2007)<sup>114</sup>, Solanas destaca também o papel de Gerardo Vallejo e Juan Carlos Desanzo como “companheiros de rota de grande valor” na aventura de financiar e realizar *La hora*, que reconstruía, em maior parte, um movimento que tinha sido proibido e banido da Argentina, o peronismo; além de Octavio Getino, co-roteirista do filme, com quem Solanas discutiu a montagem até a versão definitiva.

Solanas afirma que ele e Getino não haviam escrito propriamente um roteiro, tinham uma estrutura de temas a serem desenvolvidos. A narrativa do filme foi sendo construída em sua própria produção, mas só ganhou forma final na montagem. Segundo Mestman<sup>115</sup>, a proposta do grupo Cine Liberación, produtor do filme, *La hora* era uma proposta de obra “aberta e inconclusa”, que foi pensada para a exibição clandestina e em festivais, durante os quais, como ato político, deveria provocar debate e, então, incorporar modificações sugeridas ou que se fizessem necessárias. Isso ocorreu de 1968 a 1973, cinco anos de clandestinidade até que eleições diretas, após 12 anos de ditadura e proscricção do peronismo, reconduziram Perón à presidência, e *La hora*, enfim, pôde ser oficialmente lançado e exibido comercialmente na Argentina. Durante esses cinco anos, foi exibido e premiado em festivais de todo mundo, mas, principalmente, como era mesmo sua função, foi bastante discutido. Mestman afirma que teve acesso a um documento inédito sobre a discussão de *La hora* e as alterações sofridas na primeira versão, arquivado na Cinemateca de Cuba, em Havana. Trata-se de uma carta de Solanas, dirigida a Alfredo Guevara, então diretor do ICAIC, com observações sobre as modificações sugeridas durante a plenária que se seguiu à exibição do filme no II Festival de Cinema e Encontro de Realizadores de Viña del Mar, no Chile, em 1969 — a carta é datada do dia seguinte. Nesse festival ocorreu, como era comum a cada exibição, um grande debate sobre *La hora*, não apenas em sua qualidade cinematográfica, mas, principalmente, como ato político. Consta que o diretor chileno Raúl Ruiz reclamou do tom exacerbado das falas e apresentações, de que Che Guevara houvesse sido escolhido presidente honorário do encontro e que se discutisse tanto política e as já exaustivamente debatidas relações entre imperialismo

---

<sup>114</sup> [http://www.elortiba.org/hornos.html#Ver\\_este\\_trabajo\\_me\\_hace\\_entender\\_que\\_valió\\_la\\_pena](http://www.elortiba.org/hornos.html#Ver_este_trabajo_me_hace_entender_que_valió_la_pena)

<sup>115</sup> [http://www.elortiba.org/hornos.html#La\\_hora\\_de\\_los\\_hornos\\_el\\_peronismo\\_y\\_la\\_imágen\\_del\\_Che\\_](http://www.elortiba.org/hornos.html#La_hora_de_los_hornos_el_peronismo_y_la_imágen_del_Che_)

e cultura em vez de problemas muito mais urgentes como os de produção, distribuição e exibição do cinema latino-americano. Outro reclamava que a Assembleia degenerara em um encontro de ativistas políticos; o que gerou revolta dos cubanos, liberados por Alfredo Guevara e Santiago Alvarez (presidente do encontro), que declararam não aceitar depreciações a sua postura assumida de ativistas políticos, que entendiam ser seu papel como cineastas comprometidos com a revolução. Assim, pelos debates em exibições clandestinas e oficiais e em festivais, *La hora* foi constituindo-se até chegar à versão final de 1973.

Após os créditos afirmarem um caráter colaborativo, anunciam a utilização de cenas dos filmes *Tire die* (ano), de Fernando Birri, *Maioria absoluta* (ano), de Leon Hirszman e *O céu e a terra* (ano), de Joris Ivens, além de fragmentos de imagens da peça *Faena*, de Humberto Rios. Estas cenas entram como comprovação de dados apresentados e acontecimentos descritos em *La hora*, reforçando a concepção do cinema como objeto do real. A primeira vez que essa intertextualidade ocorre é no Capítulo 3 — A violência cotidiana da Parte I — Neocolonialismo e Violência. Logo no início do capítulo, um intertítulo defende que a cotidiana é uma violência “constante, minuciosa e sistemática”, ou seja, é a exploração do trabalho do operário (longas jornadas e baixíssima remuneração) e do homem do campo (condições precárias de habitação e saneamento básico inexistente aliadas à não-posse das terras em que trabalham) que levam à fome, à miséria e à morte (o filme especifica: entre as crianças, 43% morriam de fome). Ao final desse capítulo, que expõe as condições péssimas de vida e trabalho, Solanas insere cena de *Tire die*, de Fernando Birri, na qual crianças correm ao lado de um trem em movimento, mendigando. No Capítulo 10, *A violência cultural* (também da Parte I, logo em seu início), os dados do analfabetismo e a explicação de que sua manutenção é estratégica para o neocolonizador (“colonização pedagógica”) são apresentados pela inserção de trecho de *Maioria absoluta*, de Leon Hirszman. A mesma apropriação da arte política como evidência acontece com cenas de *O céu e a terra*, de Ivens, e com imagens da encenação da peça *Faena*, de Humberto Rios.

Como filme-protesto, de início, *La hora* sintetiza sua proposta, seu caráter colaborativo e suas referências. Dividido em três partes, cada qual dividida em capítulos, os créditos iniciais e o prólogo da primeira parte expõem a tese a ser defendida e apresentam-no como uma experiência maior que a produção e exibição de um filme. A tese a ser defendida e o posicionamento político-revolucionário são explicitados: “Este filme trata do neocolonialismo e da violência cotidiana na Argentina e, por extensão, nos demais países do continente que

ainda não se libertaram, por certo, a exposição do tema não abarca Cuba, primeiro território livre da América.”<sup>116</sup>

A dedicatória do filme “a CHE GUEVARA e a todos os patriotas que caíram na luta pela libertação indo-americana” encerra os créditos iniciais de *La hora* e “dispara” o prólogo constituído de frases de efeito, de pensadores e militantes da libertação da América, articuladas a imagens emblemáticas de protestos e manifestações populares bem como de sua repressão, ecoando a afirmação de Alvarez em *Hanói, Martes, 13* de que, quando falta a razão, os inimigos recorrem à violência física.

As citações nesse prólogo apontam a abordagem de Solanas de tratar da Argentina para discutir a América Latina; para reforçar a irmanação, trata do latino-americano, essa identidade construída mais pela história em comum de exploração e miséria que pela proximidade geográfica. As frases citadas são divididas, entremeadas por cenas de manifestações populares e repressão. Dessa forma, estrutura-se um discurso de comprovação da tese defendida textualmente com imagens “objetivamente” incontestes.

A primeira imagem do prólogo é de uma tocha acesa que surge na tela preta; então, em fade, entram cenas de confronto violento da polícia com manifestantes. Sobre o preto, surgem as primeiras partes da citação, “América Latina / A grande pátria / A grande nação inacabada”, seguidas pela cena de dois homens contra a parede no meio da rua, vigiados por soldados. Então, entra o restante da citação: “Meu nome: ofendido / Meu sobrenome: humilhado / Meu estado civil: a rebeldia. / Aime Cesaire.” As frases seguintes também reforçam a identidade latino-americana: “Um mesmo passado / Um mesmo inimigo / Uma mesma possibilidade”, “Geografia da fome”. Homem corre no meio da rua, mas é pego pelos soldados que o chutam já caído de joelhos no chão (pelo vestuário das pessoas na rua, localizam-se as cenas nos anos 1950/1960). “Despossuídos / Marginalizados / Condenados.” As cenas seguintes são da repressão e de seu aparato: vários homens são detidos, colocados contra a parede. Fade. Uma fila de oficiais do exército batendo continência.

Depois de desenhar a submissão e a exploração, as citações seguintes indicam a tomada de consciência de sua situação. “É falsa a história que nos ensinaram. / Falsas as riquezas que nos asseguram. / Falsas as perspectivas mundiais que nos apresentam. Falsas as crenças

---

<sup>116</sup> “Este film habla del neocolonialismo y la violencia cotidiana en la Argentina y por extensión, de los demás países del continente que aún no se han liberado, por ello, la exposición del tema no abarca a Cuba, primer territorio libre de América.”

econômicas que se difundiram. / Irreais as liberdades que os textos proclamam. — Scalabrini Ortiz.” Seguida da decisão que faz o latino-americano tomar seu destino nas próprias mãos. “Nosso primeiro gesto. / Nossa primeira palavra.” As imagens corroboram isso: pessoas em passeata gritando palavras de ordem e mão erguida em gesto de protesto. A tela se enche (sete vezes) com letras garrafais “LIBERTAÇÃO”. Em um monumento na rua, as pessoas estão em sua base (e na escadaria) com bandeiras e protestando.

A citação de Juan Perón (“O problema argentino é essencialmente político. Para não ser colônia, cabe uma opção: o poder ao povo”) e as imagens e a inserção de caracteres seguintes apresentam-no como a figura que lidera a tomada de consciência dos argentinos. Depois da imagem de pessoas sobre tanques de guerra, aparece e desaparece três vezes a palavra “INVENTAR”. Um homem discursa no meio de um grande grupo de pessoas (uma faixa ao fundo contextualiza: Juventude Peronista). Do fundo do plano vem, por duas vezes, em caixa alta, a palavra “IDEOLOGIA”. Imagem de Perón discursando. Novamente do fundo do enquadramento, por duas vezes, surge a palavra “ORGANIZAR”, seguida de nova tela de caracteres, “NOSSA REVOLUÇÃO.” Novas cenas de repressão: confusão em manifestação pública. Essa exposição da predestinação de Perón como o profeta da revolução na Argentina é reforçada pela proximidade com a citação de Fidel Castro, que a segue: “O dever de todo revolucionário é fazer a revolução”. Então as próximas citações e cenas demonstram a luta revolucionária, necessária à libertação da América Latina (a opção que resta ao latino-americano que queira deixar de ser subdesenvolvido, deixar de ser definitivamente colônia).

“Nenhum ordem social se suicida.” Três planos de soldados armados se posicionando nas ruas, prontos para atirar. “Uma guerra longa”. Primeiro plano de um homem caído no chão apanhando de soldados. “Uma guerra cruel”. Soldados marchando alinhados, de arma em punho pelas ruas, arrombando porta de comércio. “A impunidade”— caracteres entram no primeiro plano e vão para o fundo do plano e somem. Soldados batendo em pessoas que são retiradas de comércio invadido saem pela porta da frente. “O preço que pagaremos para humanizarmo-nos” — vai para o fundo. Mulher desesperada gritando é contida pelos outros. “Um povo sem ódio não pode triunfar”. Homens pegam blocos de tijolo na rua. “O homem colonizado se liberta em e pela violência — Fanon”. Grupo de homens na rua, gritando em protesto, punhos fechados para o alto e avançando em direção à câmera/rua. “Aproxima-se a hora de os incivilizados educarem os civilizadores — Hernández Arregui”. A tela é preenchida de cima a baixo pela palavra EL PODER (escrita sete vezes). Homens arrastam carro no meio da rua. “Libertar ao homem.” Primeiro plano de metralhadora sendo carregada

por soldado na rua. “Toda nossa ação é um grito de guerra contra o imperialismo e um clamor pela unidade dos povos contra o grande inimigo do gênero humano: os Estados Unidos. — Che Guevara”. Imagens de pessoas mortas (Vietnã? Coreia? — não dá para saber com certeza, mas valem por o que simbolizam). “Por haver amado demasiado...”.

Então, saindo dos intertítulos e inserção de caracteres, para a tela preta, entra a narração que sintetiza a situação do continente: “América Latina é um continente em guerra. Para as classes dominantes; guerra de opressão. Para os povos oprimidos; guerra de libertação.”

Significativamente, a última citação nos intertítulos é de Che Guevara, que, se já era símbolo da revolução na América Latina, tem seu poder simbólico amplificado com seu martírio (as fotos de Che morto são quase tão conhecidas quanto a registrada por Alberto Korda). Para a narrativa de *La hora*, o fechamento dessa parte do prólogo com o pensamento de Che é estratégico. Segundo Mestman, Che serviu ao longo dos anos 1960, na Argentina, como figura aglutinadora da esquerda. Justamente as fotos de Che morto encerravam a narrativa da Parte I de *La hora* na versão de 1968; eram quatro minutos do close da face do guerrilheiro morto, de foto tirada pelos soldados bolivianos que o assassinaram. Na versão de 1973, esse tempo foi reduzido, pois foram inseridas imagens de outras figuras icônicas que se destacaram na Argentina e na América Latina nos anos que separam as duas versões. Mestman especula que essa decisão tenha relação com um novo contexto: se antes, durante a clandestinidade do filme e do movimento peronista, era preciso recorrer a uma figura aglutinadora (porque aceita por setores opostos ao peronismo) e sua relação direta com a exitosa revolução cubana, a volta de Perón ao poder e sua aproximação com o movimento sindicalista levaram a que os mártires populares ocupassem grande parte do espaço ocupado na versão de 1968 exclusivamente por Che. Mestman analisa que, assim, a Parte I adquiriu mais claramente o caráter de retrato dos antecedentes à luta do trabalhador, e a Parte II apresentou-se como o movimento atual, em movimento na Argentina, tendo Perón à frente. Por isso, a Parte I é dedicada a Che e aos mártires da libertação da América, e a Parte II é dedicada às “recentes lutas de libertação” e “ao proletariado peronista, forjador da consciência nacional”.

Na discussão em Viña del Mar e posteriores, os cubanos protestaram não quanto ao encerramento da Parte I com imagem de Che Guevara, um dos grandes heróis da revolução em Cuba, mas à escolha da imagem que evocaria o fracasso em vez da imagem cultuada do jovem guerrilheiro. O cineasta Octavio Cortazar (citado por MESTMAN) destaca o impacto sobre o público cubano diante dos longos minutos da face do guerrilheiro morto.

Essas eram imagens verdadeiramente muito fortes para o público cubano. As imagens do fotógrafo que, de maneira irreverente, está sobre Che tirando fotos e, depois, essa imagem terrível do Che com os olhos abertos. São imagens que verdadeiramente poderiam ferir a sensibilidade do povo. [...] Para nós, o Che era, antes de tudo, o triunfo revolucionário; Che era um homem bonito, profundamente querido e respeitado pelo povo. [...] tem-se que entender que, para nós, era importante ter outra recordação. (CORTAZAR citado por MESTMAN, tradução nossa)<sup>117</sup>

Os cubanos achavam a foto de Che feita por Alberto Korda mais apropriada, ou de Che em seus momentos mais iluminados, como aparecia no cinema cubano — Mestman exemplifica o tratamento imagético de Che pelos cubanos com *Hasta la victoria siempre*, de Alvarez, no qual um discurso de Che estrutura boa parte do filme. O que também condiziria com o foco do último capítulo da Parte I (Capítulo 13 — *A opção*), pois que diz respeito à escolha do modo de viver e do modo de morrer, escolha negada ao latino-americano sujeito à violência cotidiana provocada e/ou fomentada pelo neocolonialismo. Então, diante do que chama de “genocídio na América Latina” (em 15 anos ocorreram duas vezes mais mortes que na Primeira Guerra Mundial), o intertítulo pergunta: “Qual a única opção?”, e a resposta é “Escolher, com sua rebelião, sua própria vida, sua própria morte”. Entre as imagens da morte de Che e sua face serena, olhos e lábios abertos, o intertítulo ressalta o valor de tal morte, escolhida, libertadora. “Morte como ato libertador, uma conquista. O homem que escolhe sua morte está escolhendo também uma vida. Ela é já a vida e a libertação mesma, totais. Em sua rebelião, o latino-americano recupera sua existência.” A última imagem da Parte I (versão de 1968) é a da face de Che.

Segundo Paul Verges (membro do Partido Comunista da Ilha da Reunião), em depoimento no filme *O fundo do ar é vermelho*, de Chris Marker, alguns considerariam a morte de Che como um fracasso, outros como um sucesso. “Achamos que o exemplo de Che foi cristalizar de forma exacerbada as contradições e uma vontade de libertação. Acreditamos que é isso e não em algum episódio que se explica, porque de Caracas a Buenos Aires ou em Santiago, a imagem do Che domina as manifestações.” A fala de Verges sintetiza a encarnação do mártir, o mito já incapaz de ser desmontado, cristalizado em seu romantismo e ímpeto.

---

<sup>117</sup> "Esas eran imágenes verdaderamente muy fuertes para el público cubano. Esas imágenes del fotógrafo que de alguna manera totalmente irreverente está arriba del Che sacándole fotos, y después esa imagen terrible del Che con los ojos abiertos, son imágenes que verdaderamente podían herir la sensibilidad del pueblo. Eran imágenes demasiado violentas, para haberlas utilizado en otros países donde el Che no tenía la connotación que tenía para nosotros (...) Para nosotros el Che era ante todo el triunfo revolucionario, el Che era un hombre hermoso, profundamente querido y respetado por el pueblo. Entonces, esa imagen era una imagen violenta; y tienes que entender que para nosotros era importante tener otro recuerdo."

A exploração da imagem de Che gerou protestos, pois, se num primeiro momento, servia para a mobilização, aos poucos, passou a servir para o esvaziamento como símbolo revolucionário. Mestman cita o artista Roberto Jacoby que questionava o uso massivo da imagem de Che (principalmente a foto tirada por Alberto Korda que se tornara rapidamente produto da indústria cultural): “Um guerrilheiro não morre para que seja pregado na parede.”<sup>118</sup>

O uso de intertítulos em *La hora*, articulados à imagem, como ocorre já desde o início da Parte I, serve à construção de um discurso reflexivo do real — como se o próprio real (isto é, a ilusão de real da imagem audiovisual) se prestasse à resignificação, a que lhe sejam atribuídos sentidos não perceptíveis no contato direto, apenas em sua reorganização. Os intertítulos com citações dos pensadores da América Latina e do homem latino-americano dão credibilidade à tese do filme e o tempo de leitura gera uma reflexão que o fluxo contínuo de imagens e sons reprime. Assim sendo, os intertítulos ajudam a quebrar a hipnose do discurso sedutor audiovisual. Nas Partes II e III, essa proposta radicaliza-se com os intertítulos indicando os momentos e os temas que deveriam ser debatidos pelos espectadores — apresenta-se como uma interrupção na narrativa. Segundo Solanas (em entrevista a ROMBOUD), a necessidade de troca de rolos é que deu a ele e a Getino a ideia de inserção de momentos de debate que tirasse o espectador do papel passivo e levasse o filme ao cumprimento de sua função como ato político. É uma estratégia parecida com a de Medvedkin, de interferência direta do cinema sobre a vivência cotidiana do público — visto que os filmes do russo eram exibidos sem som e em reuniões para discussão do que fazer para resolver os problemas apontados ou para se alcançar a excelência relatada. É uma estratégia interativa de conscientização. Nas Partes II e III de *La hora*, é frequente o uso da tela preta sobre a qual são inseridos textos escritos ou entra apenas uma narração. O texto, falado ou escrito, sobre preto, sem imagens que complementem ou façam contraponto com o que é exposto, ajuda também a quebrar a hipnose do audiovisual — como Solanas empregou logo no início da Parte II.

O prólogo da Parte II é composto também por frases de efeito que reforçam a revolução e a violência como próprios do latino-americano em processo de libertação, violência que Glauber Rocha, no texto “Estética da fome”, defenderia também como fundamento e essência de um cinema efetivamente do Terceiro Mundo. A única citação assinada é a primeira, de Jose Martí: “Companheiros, juremos não largar as armas até ver o país inteiramente livre, ou

---

<sup>118</sup> “Un guerrillero no muere para que se lo cuelgue en la pared.”

morrer com elas, como homens de coragem.” Então, entre fotos de manifestações, repressão, violência e mártires da revolução, aparecem os intertítulos: “Companheiros, irmãos tricontinentais, a violência revolucionária acabará com os crimes do imperialismo”, “Revolução — nossa maior manifestação cultural”, “O novo homem” e “A vitória dos povos do Terceiro Mundo será a vitória de toda humanidade”.

Diante desse quadro da luta de libertação e do papel do revolucionário, entra uma extensa declaração sobre o papel do cinema como ato político. Nesse texto sobre a tela preta, sem a inserção de imagens, reafirma-se o compromisso político dos realizadores, interessados não na imersão do espectador na narrativa, mas em que, através do filme, esse espectador seja instigado e provocado a agir em sua vivência; a proposta de produção do filme como ato político é de uma “ação exógena” que predomine sobre o envolvimento do público pela trama e sua identificação emocional, acrítica, com os conflitos e peripécias dos protagonistas ficcionais ou não-ficcionais (que constituiriam uma ação endógena predominante). Solanas e Getino entendem também que é necessário um espectador consciente, mais que filmes sedutores, remetendo à proposição de Viktor Shklovsky (citado por TAYLOR; CHRISTIE, 1988, p. XVI). Solanas e Getino atacam os pontos que fazem do cinema um instrumento da alienação: apresentar-se como entretenimento sem implicações político-ideológicas, como um espetáculo que entorpece os sentidos e como um fim em si mesmo.

Companheiros: este não é somente a exibição de um filme, nem tampouco um espetáculo. É, antes de tudo, um ato. Um ato para a libertação argentina e latino-americana. Um ato de unidade anti-imperialista junto àqueles que se sintam identificados com esta luta. Por que não é esse um espaço de espectadores, nem para cúmplices do inimigo, mas para os únicos autores e protagonistas do processo que o filme pretende, de algum modo, testemunhar e aprofundar. O filme é o pretexto para o diálogo, para a busca, para o encontro de vontades. É um informe aberto que apresentamos para a consideração de vocês, para debatê-lo após a projeção. Importa sobretudo criar este espaço unitário, este diálogo da libertação. Nossas opiniões valem tanto quanto a de vocês, e poderão agregar a este ato qualquer outra manifestação ou experiência que enriqueça esta “Crônica da libertação”. (intertítulo no início da Parte II de LA HORA DE LOS HORNOS)

Por mais três vezes, somadas as Partes II e III, *La hora* apresenta um “espaço de debate” demarcado pelo intertítulo e estimulado tanto pela exposição anterior quanto pelas frases e proposições apresentadas na tela de texto com o fim explícito de tirar o público da passividade do espectador cinematográfico.

Tanto nos textos escritos quanto na escolha das imagens, há uma generalização quanto à América Latina: embora *La hora* trate da Argentina e, especificamente, o peronismo como o legítimo movimento da luta do povo, a história e os mecanismos de exploração do

neocolonialismo são os mesmos. E, como destaca a narração do prólogo da Parte I, só há dois lados, o das classes dominantes e o dos oprimidos.

Ao longo da narrativa de *La hora de los hornos*, além da explicitação do filme como provocador do pensamento crítico, parte da argumentação quanto às formas de submissão da América Latina e, igualmente, da sua libertação aponta para a comunicação como setor estratégico. Os capítulos 10 (*A violência cultural*), 11 (*Os modelos*) e 12 (*A guerra ideológica*), da Parte I, encadeiam-se para discorrer sobre as formas culturais de subjugação. No capítulo 10, Solanas explica a falta de um pensamento autenticamente nacional, a intelectualidade local estaria integrada ao sistema; o fomento a centros de ensino, principalmente nos períodos de regimes de exceção, seria também uma estratégia de direcionamento e controle da produção e difusão do conhecimento. A universidade teria se tornado, assim, um mito como “ilha da democracia” em tempos de ditadura, enquanto, de fato, formaria novos membros submissos ao sistema. No capítulo 11, uma citação de Jean-Paul Sartre dá a medida da concepção da visão eurocêntrica do mundo: a criação de um valor que se apresenta como universal e é imposto aos qualificados como inferiores. “...nada mais consequente entre nós que um humanismo racista, posto que o europeu só pode fazer-se homem fabricando escravos e monstros...” — Sartre. A própria palavra *subdesenvolvimento*, e o que implica, foi criada pelo neocolonialismo, defende Solanas no capítulo 9 (*A dependência*). Para se impor, o neocolonialismo precisa convencer o povo dependente de sua inferioridade; o que acontece, em grande parte, e mais eficazmente, por meio dos meios de comunicação de massa. Além de produtos estrangeiros dominarem os mercados nacionais na América Latina, o noticiário é tendencioso: “as mobilizações populares são silenciadas ou difamadas.” No capítulo 2 (*A resistência*), da Parte II, logo após um “espaço aberto para debate”, os intertítulos ressaltam a necessidade de recomposição da memória coletiva, transmitida oralmente, pois as informações sobre os movimentos populares foram escondidas e distorcidas. É recorrente, no cinema político e/ou revolucionário dos anos 1960 e 1970, tanto a denúncia do servilismo da mídia massiva quanto a necessidade de apropriação desses meios de comunicação em favor das causas e movimentos populares, o que se repete, por exemplo, na trilogia *A batalha do Chile* (*La batalla de Chile* – 1977, 1978 e 1980), de Patricio Guzmán, e também em *O fundo do mar é vermelho* (*Le fond de l'air est rouge/ Grin Without a Cat* — 1977), de Chris Marker, assim como já aparecera nos documentários de Santiago Alvarez. Entre esses cineastas, coincide também a estrutura adotada para seus filmes, divididos em partes ou capítulos a fim de constituir uma exposição racional. O formato

constrói a ideia de argumentação irrefutável, pois as afirmações ideológicas tendem a ser intercaladas com datas e imagens que as concretizam; neste aspecto, a diversidade de materiais, não produzidos para o filme, utilizados por Marker, como também por Alvarez, cria maior impressão de objetividade.

*La hora de los hornos* sintetiza, assim, grande parte das proposições ideológicas do cinema político de esquerda dos anos 1960-1970, bem como as estratégias para que o cinema se imiscuisse na vivência do espectador, tirando-o da passividade e criando espaço de reflexão.

Em *Chile, la memoria obstinada* (1997), Guzmán demonstra o papel de preservação da memória coletiva de que fala Solanas (como forma de sobrevivência da história dos movimentos populares frente à história oficial forjada). Realizado quase 25 anos depois da instauração da ditadura no Chile, *Chile, la memoria obstinada* registra a reação de jovens estudantes chilenos depois de uma exibição especial da trilogia *A batalha do Chile* — filme até os anos 1990 com exibição proibida no Chile. A trilogia trata, minuciosamente, da constituição do governo socialista de Salvador Allende, mas, principalmente, da mobilização da burguesia chilena, apoiada pelos Estados Unidos, para desestabilização do governo e tentativa de criação de uma reação popular. Quando entrevistados, os estudantes revelam sua crença na versão oficial (de que o país estava em risco social, do ponto de vista político e econômico, quando os militares interviram) e, após a exibição, alguns demonstram sua consternação ao descobrirem o que representara o governo Allende e o papel dos Estados Unidos como articulador do golpe e da burguesia chilena contra a soberania e a memória nacional. Um jovem, aos prantos, relembra o quanto comemorara, criança que era, no dia 11 de setembro de 1973, o cancelamento das aulas devido à tomada de La Moneda e à morte de Allende. Diante do filme de Allende, a própria história pessoal do rapaz foi ressignificada, bem como sua concepção da história do país. Guzmán, depois do trauma da interrupção do primeiro governo socialista eleito democraticamente na América Latina, dedica-se a manter essa história viva, bem como a torná-la pública — referentemente ao golpe no Chile e/ou suas consequências, além da trilogia, Guzmán dirigiu *Le cas Pinochet* (2001), *Salvador Allende* (2004), *Nostalgia de la luz* (2010). Mesmo após o anúncio do fim das utopias e a derrocada do socialismo no leste europeu, Guzmán e também Solanas<sup>119</sup> continuam fazendo

---

<sup>119</sup> Durante a recente crise econômica vivida pela Argentina, Solanas realizou uma série de filmes com o princípio de que a exploração continua, sob uma nova forma, diante de uma nova forma de colonização e de um novo colonizador (as grandes corporações). Fazem parte da série: *Memória do Saqueio* (2004), *La dignidad de los nadies* (2005), *Argentina latente* (2007), *La próxima estación* (2008) e *Tierra sublevada: Oro impuro* (2009).

documentários com o fim de instrumentalizar o público pelo conhecimento do que usualmente é mantido oculto.

Chris Marker, em *O fundo do ar é vermelho*, além de estabelecer conexões entre a esquerda, a revolução e a repressão no mundo nos anos 1960 e 1970, encarna o espírito de revolucionar a revolução, palavra de ordem da época, justamente por causa da revisão e do questionamento promovidos. O documentário é dividido em duas partes (Primeira parte: as mãos frágeis e Segunda parte: as mãos cortadas), que apresentam, respectivamente, o crescimento da esquerda e dos movimentos reivindicatórios populares e estudantis no ocidente e a repressão e o fim das ilusões revolucionárias. Como Solanas com *La hora*, Marker retomou *O fundo do ar é vermelho* em 1993 (nessa versão, a narração explicita a modificação no encerramento da narrativa), completando brevemente a revisão do movimento revolucionário dos anos 1970 até os 1990, com o fim do bloco socialista no leste europeu.

Logo no prólogo da primeira parte do filme, é estabelecido um paralelo entre dois momentos cruciais dos movimentos revolucionários no mundo: a Revolução Russa de 1917 e a Guerra do Vietnã no final dos anos 1960 a meados dos 1970. Esse paralelo temático é reforçado pelo paralelo cinematográfico: as imagens dos filmes russos comentam as dos anos 1960-1970. Marker constrói um discurso político sobre o discurso político do cinema russo/soviético. A narração relata o impacto de *O encouraçado Potemkin*, e enquanto isso é a mostrada a cena do velório do marinheiro morto, na tenda e na entrada do intertítulo em letras garrafais “IRMÃOS”. Daí, Marker corta para imagens contemporâneas (anos 1970) de mãos no ar, fazendo um V com os dedos. A montagem durante os créditos iniciais aproxima o que se vê nos filmes russos dos anos 1920 e o que se via nos anos 1970 nas ruas. Os mesmos gestos com as mãos fechadas golpeando o ar. A mesma massa do povo nas ruas, enfáticos, enérgicos em sua crença. Os mesmos homens armados, militares de armas em punho avançando sobre o povo que resiste sem armas e cai. São imagens de diversas partes do mundo montadas em contraponto a cenas de *O encouraçado Potemkin*, que dão sentido global à resistência e à repressão. Há similaridades entre as cenas em escadarias, cortejos fúnebres, desfiles nas ruas, pessoas de mãos dadas, cartazes, mártires e heróis das revoluções e lutas políticas. Em determinado momento, o paralelo é com a mais famosa cena do filme de Eisenstein, o massacre na escadaria de Odessa. Da cena do filme, corta-se para cena real de repressão; e da imagem da mãe que carrega o filho morto escadaria acima em Odessa, corta-se para a cena de uma jovem mulher sendo carregada escadaria acima por dois homens em meio à confusão na rua. A similaridade de algumas imagens não é fortuita, pois os russos, algumas vezes,

emulavam um ponto de vista do registro documental mesmo em filmes ficcionais (aproveitavam a experiência como documentaristas e/ou soldados, durante a guerra civil russa, da Cavalaria Vermelha).

Diferentemente do cinema de Alvarez e de Solanas, Marker não produz um discurso da urgência — isto é, o ponto de vista não é de dentro de um movimento específico e no momento do seu transcórre, é um olhar comprometido, sim, com o pensamento socialista, de esquerda, mas distanciado no tempo e no espaço. Ao olhar para trás, com um olhar panorâmico histórico, Marker tenta localizar os momentos e os locais decisivos para que se passasse da euforia da revolução em curso (como acreditavam na época) para a desilusão com os projetos utópicos. Logo no início da segunda parte, por exemplo, Marker explicita essa capacidade do cinema de permitir a releitura da história ao guardar em cada imagem sentidos ocultos no momento da vivência, ainda que o realizador acreditasse saber o que estaria registrando. A narração explicita esse caráter metalinguístico primordial quando aponta “Observem estas imagens: de um partido que, ao sair do stalinismo, reinventa a democracia socialista” (referindo-se às imagens do 14º Congresso do Partido Comunista Tcheco). A narração destaca o que, no momento do seu registro, o cineasta acreditava registrar. Entretanto, o próprio filme revela que esse esforço do PC Tcheco foi anulado com uma “operação de exorcismo” posta em ação por Moscou, com a expulsão de todos os membros do comitê central do PC Tcheco e a anulação do congresso. Logo em seguida, Marker destaca dois casos de registro “equivocado”, um envolvendo Leni Riefenstahl e outro a si mesmo; casos que comprovam o imponderável do cinema, mesmo para cineastas que tentam “dobrar” as imagens para que digam o que querem ou que acreditam saber o sentido da imagem registrada.

Em Helsinque havia uma equipe da Coreia do Sul. O cozinheiro ganhou a maratona em 1936 diante das câmeras de Leni Riefenstahl. Só que, na época, ele era japonês. Nunca se sabe o que se filma. Leni Riefenstahl pensara ter filmado um japonês, mas filmara um coreano. Eu, filmando um chileno, pensava ter filmado um cavaleiro, mas filmara um *putschista* que se tornaria o General Mendoza da junta de Pinochet. Nunca se sabe o que se filma. (narração na segunda parte de O FUNDO DO AR É VERMELHO).

Diante de imagens da Marcha sobre o Pentágono, em 1967, Marker faz uma análise mais sombria sobre os anos 1960, reconhecendo a hipótese de que as manifestações em si e seu registro, supostas vitórias, foram utilizados como artifícios do poder instituído. A narração observa nas imagens que quase não há tropa de choque e que o “pífio” cordão de isolamento é logo retirado diante da aproximação dos manifestantes. Marker confessa que ele mesmo

apresentou essas imagens, anteriormente, como sucesso do movimento em sua invasão simbólica do Pentágono. Entretanto, confrontando o que agora vê nessas imagens e os depoimentos posteriores de policiais que, em 1968, incendiaram eles mesmos as delegacias, Marker questiona algumas daquelas vitórias. No final da primeira parte de *O fundo do ar é vermelho*, ele completa sua argumentação ao explicar a utilização da mídia (jornais e revistas) para dar uma dimensão maior e assustadora aos confrontos entre os estudantes em Paris e a polícia, criando medos não apenas na burguesia, mas também no proletariado (que não percebia que, se houvesse ameaça de perda de algo, seria para a burguesia). No caso específico da França, já havia um problema fundamental no movimento trabalhista: alguns percebiam um elemento revolucionário nas greves (vontade de mudar a situação, derrubar De Gaulle), mas a maioria só queria saber do aumento salarial; não havia discussão sobre as motivações das greves e, assim, o aumento foi estratégia burguesa de desmobilização. Para corroborar sua análise, Marker abre espaço para os pequenos depoimentos da população (“povo fala”), nos quais as pessoas falam sobre os incêndios, sobre a “abominação” de se incendiar a Sorbonne. Esse tipo de depoimento é bastante utilizado também por Solanas, em *La hora*, e Guzmán, em *A batalha do Chile*, para demonstrar a percepção popular quanto aos acontecimentos (percepção que tanto poderia ser forjada pelas estratégias alienantes da direita quanto pela memória coletiva constituindo a consciência crítica popular).

O ponto de partida de Marker para a revisão de todo movimento revolucionário e/ou de esquerda é estabelecido logo no início: a Guerra do Vietnã. Depois da montagem em paralelo de *Potemkin* com as manifestações e repressão dos anos 1960-1970, a narração estabelece o novo contexto.

Nos anos 1960, tudo mudou. A humanidade atingira a idade da razão. A revolução de 1917 já envelhecera e a guerra fria já tinha acabado. Restava saber como os povos teriam acesso a um modelo de civilização. E então veio a reviravolta, em Cuba, na China. Mas se precisássemos sintetizar o que aconteceu, diríamos Vietnã. (narração no início da primeira parte de O FUNDO DO AR É VERMELHO)

Mais à frente, ao comparar a Guerra do Vietnã com a Guerra Civil Espanhola, a narração completa “Já a Guerra do Vietnã é a Guerra da Espanha de hoje, mas com chance de vencer o imperialismo num ponto específico do globo” e a imagem corrobora isso com cenas de vietcongues capturando soldados americanos e filmagens dos próprios americanos caindo em armadilhas e torcendo os pés. No entanto, as imagens são sorradeiras, e o registro de capturas reais e o do treinamento norte-americano são similares.

Na sequência seguinte, Marker mostra cenas dos exercícios e simulações do *Psychological Operations Group* do exército dos Estados Unidos, dos quais participaram soldados e oficiais latino-americanos, agentes anti-subversivos e torturadores em seus países (como também Guzmán denuncia em *A batalha do Chile*). Enquanto havia uma união da esquerda em torno do Vietnã, a direita fortalecia-se.

Numa cena em Washington, em 1967, veem-se homens jovens, vestidos de terno, reunidos, rezando pelos soldados que não estão entrando na guerra. Um jovem dá um depoimento falando que, quando chegarem ao poder, em 1972, vão usar bilhões de dólares para repatriar os negros à África — “a guerra já está acabando, então, estará tudo bem até lá”. Enquanto ele fala que usarão a seguridade social para isso, ou o dinheiro dos “estrangeiros safados”, um colega do lado começa a gritar improperios, e a câmera corrige para a direita para mostrá-lo, só então a imagem revela que ele está com uma braçadeira nazista. Ele continua: comunistas e traidores serão detidos; se forem culpados, serão imediatamente executados. Então a câmera corrige e mostra a braçadeira nazista também no braço do depoente. Eles estão gritando: “Queremos a vitória, não a rendição!” Panfletos: gás nos vietcongues. Gritam: “bombardeiem Hanói!” Corte para homens em Wall Street, 1967 gritando o mesmo — alguns, na frente, riem.

A partir daí, dessa síntese das discussões do documentário, Marker começa a exposição dos acontecimentos no mundo, novamente reforçando que o Vietnã foi o ponto a partir do qual começaram as reivindicações: passeata em Les Montand, em Paris, em 1967, e greves; protesto dos estudantes em Berlim, durante a visita do Xá, em 1967, que resultou em repressão violenta e uma morte. Para os franceses, o Vietnã era para os Estados Unidos o que a Indochina fora para a França.

Ainda na primeira parte, uma narração descreve a juventude dos anos 1960, que inicia os protestos e manifestações de rua que marcaram o período (até meados dos anos 1970) e acreditavam na revolução popular, que seriam, entretanto, chamados por alguns setores da esquerda de “pseudo-revolucionários”.

O ano de 1967 viu surgir uma raça de estranhos adolescentes. Eram todos parecidos. Eles se reconheciam. Pareciam habitados por um conhecimento absoluto sobre algumas questões e, sobre outras, não sabiam nada. Tinham mãos ágeis para colar cartazes, para atirar pedras, para escrever frases curtas e misteriosas que ficavam na memória e procuravam outras mãos a quem passar a mensagem recebida, mas não totalmente decifrada. Essas mãos deixaram o sinal de sua fragilidade. Chegaram a escrever claramente sobre uma bandeirola: Os operários pegarão das mãos frágeis

dos estudantes a bandeira da luta. Mas isso foi em 1968. (narração em O FUNDODO AR É VERMELHO).

Marker articula os acontecimentos na Europa e na América (Estados Unidos e América Latina) para demonstrar o “emergir de uma nova esquerda” mundial. Paralelamente ao movimento de greve e sindicalista na França, aconteciam as manifestações estudantis, o atentado a Rudi na Alemanha, a prisão de Régis Debray na Bolívia, a ação dos Panteras Negras nos Estados Unidos. A narração sentencia que a impressão que se tinha era de que “Essa era a Revolução de 17 para essa geração dos 60.” Em entrevista a Rombouts (2007), Solanas afirma que acreditavam que a revolução estava a caminho, a exemplo do que acontecera em Cuba, acontecia no Vietnã e estava se articulando na África.<sup>120</sup> O emergir da nova esquerda, no entanto, acontecia concomitantemente à constituição de uma nova direita — brecha aberta pelo estado constante de oposição interna no qual vivia a esquerda. A palavra de ordem de Rudi, “revolucionar a revolução”, estava sendo levada a efeito por Fidel Castro e expressa por Che Guevara na Conferência Tricontinental. Esse discurso de Che, proferido algum tempo antes de sua morte na Bolívia, segundo Marker, causou grande receio e não apenas nos setores da direita.

O Vietnã está tragicamente sozinho. A solidariedade ao Vietnã parece com a do público com os gladiadores na arena romana. [...] Se pensarmos no isolamento do Vietnã, somos tomados pela angústia desse momento ilógico da humanidade. A América é culpada pela agressão [...], mas há culpa também dos que “hesitaram em fazer do Vietnã território socialista inviolável”. (discurso de Che inserido em O FUNDO DO AR É VERMELHO).

Esse é o famoso discurso em que Che “ordena” que se criem 2, 3, 4 Vietnãs. “Um texto amedrontador desde sua lógica”, por isso, Marker completa, pode-se perceber alívio nos louvores a Che após a sua morte. Segundo o General Reque Teran<sup>121</sup>, a decisão de assassinar Che foi dos bolivianos. Interrogado sobre se os bolivianos não teriam criado o mito Che ao decidiram por seu assassinato, Wallander (responsável por treinar soldados bolivianos para combater Che) afirma que não acredita nisso, pois, sem fazer essa ação radical, os bolivianos poderiam ser ridicularizados (como o foram os venezuelanos no caso de Régis Debray). Segundo o General Sheton, o erro da guerrilha na Bolívia foi Che não ter conseguido o apoio do Partido Comunista Boliviano. Nesse momento do documentário, Marker já prepara o que

<sup>120</sup> “Todos creíamos que faltaban horas para la revolución. Los cubanos ya la habían hecho, avanzaban los vietnamitas, estaba Lumumba en Africa; Argelia a punto de estallar. Teníamos um embale increíble, mucho más después de cada proyección [de *La hora de los hornos*]”. Cf. [http://www.elortiba.org/hornos.html#Ver\\_este\\_trabajo\\_me\\_hace\\_entender\\_que\\_valió\\_la\\_pena](http://www.elortiba.org/hornos.html#Ver_este_trabajo_me_hace_entender_que_valió_la_pena)

<sup>121</sup> Os depoimentos do General Reque Teran, do General Sheton e de Wallander estão em *O fundo do ar é vermelho*.

seria o foco da segunda parte, uma revisão da história, dos sonhos e dos métodos da esquerda, com ênfase nas falhas internas, algumas trágicas, que levaram ao “fim das utopias” revolucionárias. A invasão soviética, em resposta ao período de “desestalinização” durante a Primavera de Praga, marcaria a explosão das contradições da esquerda e confirmaria irremediavelmente o caráter totalitário da utopia soviética. O ano de 1972, segundo Marker, marcou um processo geral de “desestalinização” e “deslenização”. Era um novo contexto que se apresentava, que exigia novas estratégias de combate a novas formas de exploração e dominação.

Por toda parte, a luta contra os poderes organizados e tradicionais encontrou o fracasso, a repressão. Então, outras formas de ação aparecem, mais diretas, mas locais, nascidas de uma situação concreta. Não se trata mais de tomar o poder num futuro longínquo, mas de se opor ao poder no mesmo local onde ele se opõe a você. (narração em O FUNDO DO AR É VERMELHO).

Há um tom melancólico ao final de *O fundo do ar é vermelho*. A juventude americana que protestara contra o Vietnã e lutara pelos direitos civis das minorias estava desmobilizada: durante o caso Watergate, não houve protestos ou manifestações, tudo se passou pela televisão (e sem destaque diante do domínio da programação de entretenimento, notadamente as comédias e séries). Segundo Arthur Penn, com o fim do maniqueísmo da Guerra Fria, havia uma ambiguidade que deixava o americano ansioso. Os últimos guerrilheiros, como o venezuelano Douglas Bravo (que ocupava então as montanhas há 15 anos), não tinham mais apoio de ninguém. Os dirigentes dos Partidos Comunistas do Chile e da Venezuela não acreditavam mais que seria possível repetir o que ocorrera em Cuba. Ocorre o golpe no Chile, desacreditando também o caminho constitucional das eleições. A união da esquerda na França se desfaz ao perder as eleições de 1977. “Houve outras derrotas e outras vitórias, mas nada seria mais o mesmo”, decreta a narração.

Na atualização do final do filme na versão de 1993, Marker ressalta que: não há mais União Soviética, o terrorismo substituíra o comunismo como encarnação do mal absoluto, o sonho comunista implodiu, o stalinismo sumiu junto com sua oposição de esquerda, Brasil e Chile eram democracias. Marker ressalta que, no final do documentário, na versão de 1977, ele comparava o tráfico de armas das grandes potências aos caçadores que devem manter pequena a população de lobos. “Adivinhem quem elas armam hoje?”. Se mudaram as configurações do poder e do inimigo a ser combatido, continuam os esforços de refreamento dos movimentos e reivindicações populares por meio de estratégias de dominação cultural e econômica e, quando não são bem-sucedidas, pelo poder bélico. Mas, como a utopia é combustível para a

busca do ideal, para se seguir em frente, Marker finaliza: “Um consolo, entretanto: 15 anos depois, ainda havia lobos”.

Em *O último bolchevique* (*Le tombeau d'Alexandre /The last bolshevik – 1993*), Chris Marker faz um relato mais pessoal sobre o preço e o peso da utopia posta em prática. O filme é dividido em seis capítulos; são seis cartas dirigidas a seu amigo, recém-falecido, o cineasta russo Alexander Medvedkin. Os depoimentos sobre e de Medvedkin compõem sua crença na construção do comunismo, iniciada com a Revolução Bolchevique de 1917, e revelam seu anacronismo. Viktor Diomen afirma que só depois foi entender o trágico em Medvedkin: “A tragédia de um comunista puro num mundo de vir-a-ser comunistas.”<sup>122</sup>

Medvedkin (1998) conta que já fazia o que chama de “cine fiscal”, em 1927, quando ainda estava no Exército Vermelho e produzia peças fílmicas e teatrais de instrução para os soldados. Marker, em *O último bolchevique*, narra que a primeira encenação teatral de Medvedkin na Cavalaria Vermelha era um esquete com cavalos questionando os militares, os homens, quanto aos maus-tratos que recebiam – seria da tradição russa o entendimento do cavalo como um companheiro com quem se podia conversar. Esse elemento de comicidade e sátira estaria presente na sua produção posterior, nos anos 1930, no trem e no filme que realizou inspirado na experiência de percorrer a ferrovia transiberiana fazendo filmes com objetivo de interferência na produção rural e industrial da União Soviética em formação, *A felicidade* (*Schastye/Happiness – 1934*).

*A felicidade* passa-se no campo e conta a história do camponês Khmyr. As três primeiras partes do filme (são seis partes/sequências – anunciadas em intertítulo) são dedicadas ao retrato do campo sob o czarismo, da sustentação do regime pelos proprietários de terra, os kulaks, pela igreja e pela polícia/exército. As últimas partes são dedicadas às dificuldades de adaptação de Khmyr ao trabalho coletivo nos recém-instalados kolkhozes, que não pareciam a ele o caminho para a felicidade – seu objetivo maior.

Depois do número 1 na tela, entra o intertítulo “O que é felicidade?”. Num cenário tortuoso, expressionista, Khmyr, Anna Khmyrova (sua mulher) e o pai dele espionam o vizinho, rico, Foka, à mesa. O intertítulo, no lugar da fala do pai de Khmyr, comenta: “Isto é que é viver como um czar” – enquanto veem os alimentos “voarem” para a boca de Foka. O pai de Khmyr lamenta então os muitos anos de trabalho (sessenta anos) que não permitiram que ele

---

<sup>122</sup> “The tragedy of a pure communist in a world of would-be communists”.

sequer tivesse experimentado alguma vez o vareniki (massa recheada ucraniana) e decide então que não morrerá sem experimentar o prato. O velho invade o quintal do vizinho, mas não consegue entrar no celeiro e o vizinho zomba dele. O pai de Khmyr cai morto – tragicômica e literalmente estica as canelas e a barba fica eriçada. Khmyr e Anna fazem o sinal da cruz diante do morto, mas o vizinho anota a dívida pelo estrago feito pelo velho. Khmyr fica se benzendo. Na cena seguinte, num plano do alto, quase perpendicular, cruzeiros ortodoxos fazem forte sombra no chão, enquanto Khmyr cava a sepultura do pai. Chega um padre. Os gestos são exagerados, caricatos. Assim que abençoa o morto, o padre exige o pagamento. Quando o recebe, talvez por ser pouco, reclama e sai de cena. Então a mulher de Khmyr, Anna, o manda sair e procurar a felicidade e não voltar de mãos vazias (intertítulo). Ela insiste. Ele vai embora relutante. Em busca da felicidade, Khmyr encontra uma bolsa de dinheiro, disputada por dois religiosos que não percebem que a bolsa caiu no rio enquanto brigavam por ela. Khmyr sente-se sortudo e esperto ao pegar a bolsa e correr de volta para casa. Em frente à sepultura de seu pai, Khmyr (intertítulo) mostra a bolsa de dinheiro e indaga: “Por que você morreu, pai? Aqui está a felicidade.”

Em *O último bolchevique*, Medvedkin afirma que seus pais eram camponeses, então ele seria um camponês de sangue. Daí seu entendimento da dificuldade de mudança de todo um sistema de crenças de um momento para o outro, como foi a implantação dos kolkhozes, já sob o governo de Stálin. Medvedkin<sup>123</sup> relata que descobriu a alma do povo russo no contato direto, durante o período do cine-trem, bem como recuperou sua herança familiar. O trabalho no trem ajudou-o a entender “a alma deles”, “viram como os camponeses viviam, seus empregos, suas dores, seus desejos”. Certa vez, conheceram um camponês para quem a vida no kolkhoz era dura, “um camponês que não percebia a força dos kolkhozes e não era feliz ali”. Foi para este camponês, representativo de todo campesinato russo, que Medvedkin fez *A felicidade*; afinal, “Todo homem está procurando a felicidade”. Medvedkin pensou no que deveria acontecer com seu personagem, Khmyr, a partir do que era o ideal de felicidade do camponês russo, explorado a gerações: “Que ideia de felicidade! Ter um pedaço de pão e não passar fome, ter um cavalo, um celeiro, poucas posses, um saco de trigo.” A felicidade para o povo era pragmática: poder comer e descansar – essa concepção de felicidade relaciona-se com sua vida de trabalho árduo e miséria, que fundamentam então sua utopia (o ideal que diagnostica o atual). Medvedkin afirma que tentou contar uma história engraçada, triste e

---

<sup>123</sup> Em entrevista incluída nos extras do DVD de *The last bolshevik*, lançado pela Icarus Films, em 2008 – é um trecho de outro filme de Marker sobre Medvedkin, o curta-metragem *Le train en marche* (1973).

trágica; nada dá certo para Khmyr, como não dera com seu avô, com seu bisavô e com seu pai, todos tiveram vidas duras. “Eu tentei mostrar a tragédia de tal homem, e seus esforços para encontrar sua vida ideal.”<sup>124</sup> Inesperadamente, no final do filme, Khmyr descobre que há pessoas que se importam com ele, amigos, vizinhos, o governo – o camponês relutante então percebe a função dos kolkhozes e confia no governo para resolver seus problemas.

Na segunda sequência, após Khmyr pegar a bolsa de dinheiro, por isso, pensando terem encontrado a felicidade, Khmyr e Anna compram um cavalo e cuidam da terra que cultivam. Khmyr está sobre um cavalo, tentando fazê-lo andar com um monte de feno na ponta de uma vara. Enquanto isso, a mulher dele está carregando tudo, como se fosse um cavalo. Quando chegam ao terreiro, Khmyr abre a porteira para o cavalo passar, Anna entra carregando toda a tralha enquanto ele luta com o cavalo (que resiste). O vizinho Foka está espiando pelo buraco no muro – como eles fizeram no início. Ela planta um arbusto, Khmyr coloca cacos de vidro sobre o muro. O cavalo (boneco) arrasta a baia e sai devorando tudo o que encontra pelo caminho; até que se encontra no telhado, comendo a cobertura da casa. Khmyr cai do telhado, enquanto sua mulher coloca o cavalo nas costas e desce. Khmyr ora a Deus para dar-lhes uma vida fácil e abundante. Começa a arar com o cavalo enquanto a mulher o observa sorrindo. Num plano inclinado, para dar a impressão de um grande aclive, Khmyr chega ao alto do morro, o cavalo deita no chão. Anna sobe correndo para ajudar ao marido, mas não conseguem fazer o cavalo levantar. Khmyr parece desistir. A mulher assume o lugar do cavalo puxando o arado e então ele volta a arar. Anna se cansa, então ele leva um balde para ela beber água como um cavalo. O cavalo (boneco) está sentado olhando a cena. Exausta, a mulher cai no chão. Khmyr carrega Anna no colo e a deita perto do arado. Ele a cobre, deitada no chão, e fica olhando. Ele colhe flores e leva para onde ela está deitada. Cobre-a de flores e começa a tocar acordeão. Canta o provérbio que Medvedkin diz ter como referência para as aspirações do camponês russo<sup>125</sup>. Entra, então, a imaginação de Khmyr e Anna quanto ao que fariam se fossem ricos: como czares (num cenário simples) comendo fartamente, porém de forma voraz. De volta à realidade, Khmyr empolga-se na cantoria. Anna levanta-se sorrindo. Abraçam-se e saem. Ela volta a puxar o arado.

O vizinho chama Khmyr de sanguessuga e ateu e anota que a colheita deve ser dividida meio a meio. Chegam religiosos, militares, autoridades... Um deles paga um valor para Khmyr, mas

<sup>124</sup> “I tried to show the tragedy of such a man, and the effort he makes to find his ideal life.”

<sup>125</sup> O provérbio é uma resposta a Chekhov, que, em seu diário, teria anotado uma pergunta “O que é o sonho do camponês russo?”, com a resposta “Se ele fosse czar, roubaria 100 rublos e fugiria”. A resposta do camponês, segundo o provérbio, seria “Se eu fosse um czar, eu comeria a gordura do bacon e iria dormir”.

outro cobra várias taxas dele, não sobrando dinheiro, a não ser algumas moedas, levadas por religiosos e pedintes. Não sobra sequer uma moeda para o último pedinte; então esse dá uma bengalada em Khmyr. Ficam marido e mulher desolados no meio do quintal devastado.

Dois ladrões saltam o muro e entram no quintal, arrombando facilmente o depósito. Eles acham um grande baú e abrem pela dobradiça. Dentro há outra caixa e, dentro desta, a bolsa que Khmyr havia encontrado com dinheiro, porém vazia. Khmyr surge e grita para os ladrões pararem. Eles o rendem. Um ladrão reclama que não há nada para levar, e ele é um grande ladrão. Khmyr explica que tem muito azar. Então, condoídos, os bandidos dão a ele 20 rublos e o mandam dormir. Os ladrões preparam-se para ir embora, então veem o cavalo e resolvem roubá-lo.

No dia seguinte, quando Khmyr descobre que o cavalo, único bem que lhes sobrou, foi roubado, desfaz a baia do cavalo e diz que irá morrer. Então começa a construir um caixão rudimentar. O vizinho chama o padre e diz a ele que “Se o mujique morrer, ele terá que explicar-se para Deus e para o Tsar.” O padre chega e começa a admoestar Khmyr quanto ao pecado do suicídio. Khmyr já deitou-se no caixão. O vizinho chama uma autoridade militar. Khmyr está aplainando a tampa. O militar pergunta quem deu a ele permissão para morrer sozinho. Chega uma autoridade religiosa maior e um batalhão de soldados, e um nobre militar em carruagem. Todos chegam ao quintal de Khmyr. Ele pega um pão velho, duro e sujo e começa a comer. “Quem deu a ele o direito de morrer de improviso?” O nobre manda baterem nele, mas deixá-lo vivo. Ele é levado arrastado.

Enquanto isso, Anna acha o cavalo com os ladrões e o recupera. Ela ainda tenta salvar Khmyr dos soldados (todos usam máscara, de boa aberta), mas em vão. Khmyr é preso e, quando é solto, a estrutura do campo mudou e ele tem que se adaptar ao kolkhoz ao qual sua esposa aderiu com entusiasmo – o que é narrado nas três últimas sequências de *A felicidade*.

Os intertítulos, no início da sequência 4, informam que Khmyr foi mantido preso, foi mandado para a frente de batalha, maltratado, tiraram-lhe qualquer esperança de felicidade. Mesmo quando se viu em um kolkhoz, Khmyr era o pior da função.

A cena seguinte, num kolkhoz mostra o contraste entre Anna, feliz, e Khmyr, infeliz. Ele está dirigindo uma carroça com um tonel de água, quando Anna pede que achem Khmyr, pois a máquina em que está trabalhando precisa de água. Foka, o inimigo, o vizinho, continua por perto. Ele surge no campo e vê Khmyr com a cabeça baixa e também um camponês vindo

num trator. Foka abre uma toalha com um pedaço de pão e uma garrafa de vodca no meio do campo. O homem do trator circula até descer e sentar-se para beber (enquanto isso, o trator continua circulando). Foka está vigiando o que acontece. O homem bebe toda vodca, chega a colocá-la no chapéu. Bêbado, não percebe que o trator está desgovernado e desce morro abaixo, quase atropelando as pessoas. Os camponeses, juntos, tentam parar o trator que ruma para a beira do abismo – o que seria um desastre para a fazenda coletiva considerando-se a simbologia do trator para a União Soviética em formação. Foka surge, de repente, e para o trator, sendo tratado como herói. Enquanto isso, o tonel de água da carroça de Khmyr derrama toda água que acaba molhando o tratorista deitado no chão, bêbado. Ele acorda, vai até Khmyr e briga com ele, ameaçando reportar o acontecido. Khmyr diz que ele devia reportar também seu alcoolismo. Anna controla a carroça de água, que fora largada por Khmyr. Ele então corre até a carroça e implora para ela: “Deixe-me ir. Vamos sair do kolkhoz e sermos livres. Fora [daqui], eu sou meu próprio mestre e dono.”

Medvedkin (1998) comenta que, nesse período de implantação dos kolkhozes, era comum a sabotagem pelos proprietários de terra, os kulaks, mas também que os camponeses russos não sabiam trabalhar numa coletividade. Por sua simpatia pelos camponeses russos, como eles eram, Medvedkin não os idealiza e não os condena puramente, tenta mostrar os motivos de sua resistência às mudanças. Nas últimas sequências, para integrar-se à nova realidade, Khmyr começa a entender a proposta dos kolkhozes e a possibilidade de ser ouvido e justificado pelo governo – o que era impossível no tempo dos czares.

Khmyr resolve trabalhar a colheita sozinho. É visto agindo assim e um guarda vem conversar com ele e pergunta se ele não se preocupa em ter alimento no inverno. Conversando com Khmyr, o guarda vai amansando-o e o coloca de guarda no celeiro rudimentar (uma casa, suspensa, de madeira) onde está sendo armazenada a colheita. Mas há ladrões – um sacerdote faz furo no depósito, para roubar a colheita, e Khmyr atira nele – que foge.

O sacerdote procura Foka e reclama. Então o vizinho solta a cabra que começa a comer a horta. O vizinho alerta Khmyr que se distrai tentando afastar o animal. Então os “sanguessugas do tsarismo” atacam o depósito. Em mais uma cena cômica insólita, eles entram por baixo do depósito e levam tudo, até o cachorro amarrado a ela, enquanto Foka ri e Khmyr está tentando afastar a cabra. Ele então vê o depósito sendo levado; corre, os alcança e então entra no depósito sendo levado e começa a jogar as sacas para fora (para salvar o trabalho coletivo). O sacerdote vê isso e tranca Khmyr no depósito. Os trabalhadores do

kolkhoz estão reunidos, contabilizando a produtividade de cada um. Anna Khmyrova é bastante produtiva: 283 unidades de trabalho. Quando se dão conta do roubo do depósito, ela guia uma das carroças com a produção, interceptando o depósito sendo roubado. Khmyr é destituído do seu posto – tenta explicar, mas, pelo visto, de nada adianta.

Khmyr observa Anna produtiva e feliz trabalhando. Ela o rejeita e manda embora. Entregando a jaqueta dele: “Tome, Khmyr. Nunca faremos de você um homem.” Dá a ele uma melancia. Khmyr está chorando e Foka pergunta o porque. Nesse momento da última sequência, Khmyr chega a expressar este estado intermediário do homem russo, que não é mais explorado pelos czares, mas também não é o tão louvado homem socialista. Khmyr explica seu choro para Foka: ele não pode viver como antes e não sabe viver como agora.

Foka se oferece para ensina-lo como viver como agora. Pede e Khmyr o ajuda a colocar os cavalos no estábulo. Khmyr então percebe que Foka prendeu os cavalos e vai iniciar um incêndio. Brigam. Enquanto Khmyr salva os cavalos, Foka põe fogo em uma casa. Os membros do kolkhoz trabalham juntos para apagar o fogo. Khmyr, que tentara apagar o fogo da casa, é retirado quase sem vida da casa incendiada. Ele acusa então Foka, que é agarrado.

Na sequência final, Anna e Khmyr estão na cidade. Anna entra pela porta giratória. Khmyr se enrosca. No alfaiate, medem-no. Khmyr sai outro da cabine – terno, boina – Anna fica impressionada. Ele tenta deixar para trás, descartar as roupas antigas, mas o pessoal da loja não deixa. Na rua, tenta colocar no lixo, o guarda não deixa. Anna e Khmyr deixam a trouxa de roupa no meio de um terreno abandonado e esperam escondidos, logo ladrões levam seus trapos. Ele e Anna riem dos ladrões brigando pelos trapos velhos e rasgados. FIM.

O final, para Medvedkin, significa que “numa fazenda coletiva, ele [Khmyr] chega perto da felicidade.” Lev Rochal, em *O último bolchevique*, afirma que acredita que Medvedkin tenha sido muito religioso na juventude ou infância e que havia trocado uma crença por outra. Ele acreditava nas ideias da revolução de outubro e achava que isso “representava a busca da felicidade para toda a humanidade, não hoje, não amanhã, mas num futuro não muito distante.”

Espaço estava fora de questão. A única esperança de sobrevivência repousa no tempo. Um salto no tempo deveria tornar possível conseguir comida, remédios, energia. Esse era o objetivo dos experimentos: mandar emissários através do tempo para convocar o passado e o futuro para resgatar o presente. Mas a mente humana

horrorizou-se. Acordar em outro tempo era nascer novamente como adulto. O choque foi muito grande (narração em LA JETÉE de Chris Marker)<sup>126</sup>

Medvedkin entendia o choque da passagem do czarismo para o socialismo para o camponês imbuído de outros sistemas de valores e tradição. Diferentemente da idealização usual do homem russo que traria em si o germe do homem socialista, os filmes de Medvedkin mostravam os problemas, os limites e os desafios da mudança imposta pela revolução. Como décadas depois os cubanos não queriam a desmitificação da imagem de Che, os russos do pós-Revolução de 1917 não queriam mostrar realmente os problemas atuais, apenas as mazelas do passado com vistas para o futuro. De fato, o presente não figurava nos filmes – com as imagens registradas no presente reconstruíam o passado (tornavam-no legível) e projetavam o futuro (não muito distante, faziam crer). Medvedkin entendia o cinema em outro papel, não o da educação ou o da persuasão, mas o de instrumento de atuação direta no mundo. Talvez por isso tenha tido uma trajetória tortuosa (poucos filmes realizados, alguns incompletos e críticas do Partido Comunista) e pouca divulgação – essa é a crença de III, filha de Medvedkin. Ela afirma, em depoimento para *O último bolchevique*, que o trem cumpriu um importante papel para o país, mas os filmes não receberam divulgação na imprensa. Ela acredita que seja por que os filmes mostravam os problemas, aspectos negativos do processo e, então, as coisas negativas eram escondidas do povo.

Medvedkin<sup>127</sup> relembra que, com o cine-trem, queriam “tirar o estúdio de suas fundações”, para isso, filmavam a vida das pessoas e imediatamente mostravam a elas, assim “ajudando a criar um novo mundo, o que era nossa principal preocupação àquela época”, no final dos anos 1920 e início dos 1930. Ele comenta que, como as fazendas coletivas tinham acabado de ser implantadas, era natural que o camponês não soubesse ainda trabalhar coletivamente e que se atrasassem na colheita. Então, o grupo do cine-trem de Medvedkin filmava os kolkhozes que estavam funcionando bem, as fazendas mais avançadas, para servir de modelo para as outras. A montagem punha em justaposição as imagens das “práticas boas e ruins”. Depois das exposições propunham uma discussão, com perguntas provocativas. Medvedkin (1998) explica que, para a projeção discutida, os filmes não tinham música e quase sempre aparecia na tela a pergunta provocativa, “O que fazem vocês, queridos companheiros?”<sup>128</sup> Era uma estratégia

<sup>126</sup> “Space was out of the question. The only hope for survival lay in time. A loophole in time might make it possible to reach food, medicine, energy. This was the aim of the experiments: to send emissaries into time to summon past and future to rescue of the present. But the human mind recoiled. To wake up in another time was to be born again as an adult. The shock was too great.”

<sup>127</sup> Em entrevista incluída nos extras do DVD de *The last bolshevik*, lançado pela Icarus Films, em 2008 – é um trecho de outro filme de Marker sobre Medvedkin, o curta-metragem *Le train en marche* (1973).

<sup>128</sup> “¿Que hácen ustedes, queridos compañeros?” (MEDVEDKIN, 1998, p. 129)

de não envolver hipnoticamente o espectador, pois não falava para espectadores de cinema, mas para os construtores de um novo mundo que, para isso, deveriam tornar-se sujeitos do processo.

Utilizávamos o cinema documental, a crônica, não como uma informação passiva, como uma intervenção ativa e crítica no esclarecimento das causas do trabalho malfeito, das avarias, dos atrasos, dos erros. (MEDVEKIN, 1998, p. 128, tradução nossa)<sup>129</sup>

Além das fazendas coletivas, as equipes de Medvekin (eram 5 grupos de trabalho) procuravam as fábricas deficitárias e as mais produtivas. Utilizavam a câmera “como metralhadora” (MEDVEDKIN, 1998, p. 129) na fiscalização. Mas, além da denúncia de atitudes pessoais (como falta por bebedeira) e problemas técnicos (defeitos e avarias nos equipamentos), queriam mostrar para os trabalhadores das fazendas e das fábricas o que estava errado para que pudessem planejar como reverter o quadro deficitário. A avaliação de Medvedkin (1998) é de que o impacto de ver-se na tela (identificado com o sujeito faltoso ou com o herói) era grande o bastante para levar aos que tinham problemas a agirem e para incentivar a continuidade do bom trabalho dos outros (na verdade, estimulando a busca de um nível ainda melhor de trabalho). Ele também relata que, nas discussões, os debates eram acalorados, mas não sobre cinema, sobre o que o filme apresentava sobre seu trabalho. A equipe de Medvedkin fazia o acompanhamento do caso, não apenas faziam a denúncia, buscavam registrar também o processo de debate e planejamento para a resolução dos problemas. Ele conta que a forma de organização do refeitório de uma fábrica, que se tornara referência na região pela qualidade do alimento e do atendimento, servira de modelo para outra fábrica que tinha um espaço maior e mais equipamentos para o refeitório, mas este não funcionava direito. Ao levar o filme do refeitório modelo para a fábrica com problemas, o filme interferiu diretamente no processo – o modelo foi adotado posteriormente. De outra feita, descobriram numa fábrica que o vagonete para carregamento tinha que ser adaptado, pois o encaixe que vinha da fábrica não funcionava na prática do trabalho. A equipe de Medvedkin buscou então a fábrica do vagonete para mudar sua fabricação. As reivindicações dos trabalhadores, antes ignoradas, foram atendidas com a intermediação do cinema. Segundo Medvedkin, em *Le train en marche*, isso ocorreu logo no começo da experiência de seu cinema e os ensinou algo muito importante, “que o cinema não era apenas meio de entretenimento, uma forma de despertar emoções artísticas. Era também uma arma poderosa,

---

<sup>129</sup> “Utilizamos el cine documental, la crónica no como una información pasiva, sino como una intervención activa y crítica em el esclarecimiento de las causas del mal trabajo, las averías, los atrasos, los errores.”

que poderia reconstruir fábricas. E não apenas fábricas: poderia ajudar a reconstruir o mundo. O filme, nas mãos do povo, era uma arma fantástica”<sup>130</sup>

Medvedkin (1998) chama o cine-trem de “coletivo de trabalho” e, em depoimento para Marker em *Le train en marche*, afirma que era um trabalho também colaborativo (parte dos filmes surgiam de sugestões dos moradores e trabalhadores dos locais visitados) – os heróis dos filmes poderiam também ser autores desse discurso, acreditava Medvedkin.

Percebe-se, assim, que Medvedkin antecipa os recursos e estratégias do cinema político dos anos 1960 e 1970 – como se pode ver em *La hora de los hornos* e nas propostas de Solanas e como Medvedkin (1998) aponta na filmografia do seu amigo Chris Marker (que fazia o mesmo “cinema combativo” e de “aguda orientação política”). Na segunda carta de *O último bolchevique*, Marker mostra uma pequena escultura de peixe que sempre esteve entre os livros de Medvedkin que a mantinha aí por causa da parábola (“Dê um peixe, alimenta por um dia; ensine a pescar, alimente-o por toda a vida”). Medvedkin dizia que não se deveria dar filmes às pessoas, mas cinema. O cinema como uma experiência maior que a fruição de um filme, como um texto sobre o mundo – numa proposta que extrapolava o espaço institucionalizado de exibição e de produção.

Na quinta carta a Medvedkin, Marker anuncia “Eu poderia terminar o filme com as imagens dos cavalos, com efeitos visuais, que você tanto gostava, ou com a imagem do seu túmulo e música russa (não seria ruim. Político.). Mas este tipo de lirismo também está morto”. Assim, decide-se a relatar a mais recente, nos anos 1990, desilusão utópica.

*O último bolchevique* foi realizado e lançamento no momento de derrocada definitiva do socialismo no Leste Europeu, 1993. Então, além das reflexões e depoimentos sobre o período sob Stálin que representou o fim da vanguarda cinematográfica russa dos anos 1920 e da carreira de diversos realizadores, Marker aborda a esperança renascida em Medvedkin com a Perestroika e a desilusão posterior (a qual Medvedkin não presenciou).

Acho que ele [Medvedkin] morreu a tempo. É cruel dizer isso, mas acho que estou certa. Ele era um verdadeiro crente [true believer]. Ele estava feliz com a Perestroika. Tinha um programa na televisão, Projeto Perestroika. Ele disse: “Veja, é inspirado por meus filmes, é o meu trem. Eles estão tentando melhorar a vida, é o que eu estava tentando fazer no começo dos anos 1930”. (depoimento de Marina Goldvskaja em O ÚLTIMO BOLCHEVIQUE)

<sup>130</sup> “[...] that cinema wasn’t only a means of entertainment, a way of stirring artistic emotions. It was also a powerful weapon, which could rebuild factories, and not only factories: it could help to rebuild the world. Film, in the hands of the people, was a fantastic weapon.”

Como em *O fundo do ar é vermelho*, Marker encerra melancolicamente. Suas declarações ecoam o pensamento de Cioran (1994) de que a implantação da utopia e a própria ideia de coloca-la em prática é desumana, mas é também o que move o impulso de mudança, o desejo e/ou a necessidade de um mundo e um homem melhor – utopia é para “indigentes”.

Lembro-me de quando você contou que chorou quando percebeu que duas imagens juntas faziam sentido. Agora, a televisão inunda o mundo com imagens sem sentido e ninguém chora. Por isso [Yakov] Tolchan não acredita em mais nada a não ser música? Ao final da nossa conversa, ele me pediu para ficar com ele alguns momentos para ouvir sua música favorita.

Sim, eu sei o nome que o mundo usa para descrever homens como você, Tolchan, Vertov... dinossauros. Mas, veja o que acontece com os dinossauros. Crianças os amam. (narração final de O ÚLTIMO BOLCHEVIQUE)

Também o cinema teria reprimido o impulso artístico-criador. Na União Soviética dos anos 1930, os cineastas dos anos 1920, que promoveram uma revolução no pensamento e na realização cinematográfica que ecoou não apenas no cinema revolucionário posterior, mas na própria teoria do cinema até os dias atuais, foram perseguidos e tiveram interrompidas suas experimentações de linguagem.

#### **5.4 A fantasia do realismo socialista e a animação**

Em meados dos anos 1930, completou-se o processo de centralização e estatização dos recursos da produção cinematográfica, como também se processava no campo e nas fábricas, na União Soviética, relatam Furhammar e Isaksson (1976). Já no final dos anos 1920, Stálin mostrava-se intolerante em relação às artes. Em um simpósio sobre cinema do Partido Comunista, em 1928, foram delineados os rumos seguintes, a imposição do realismo socialista e a extinção de quaisquer formas de experimentação de linguagem. Apregoava-se que fossem feitos filmes “compreendidos e apreciados por milhões” e que atuassem na “glorificação do nascente estado soviético” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 20). Os efeitos foram imediatos. Em 1929, *A linha geral* de Eisenstein sofreu interferência, pois não se enquadrava na estética do realismo socialista, que então se tornava a estética oficial da União Soviética – a versão alterada do filme recebeu o nome *O velho e o novo* (Staroye i novoye – 1929). Depois de uma passagem também conturbada pelos Estados Unidos e México, o próximo projeto de Eisenstein na União Soviética, *O prado de Bejin* (Bezhin lug –

1937), foi interrompido (quase se perdeu totalmente num bombardeio durante a Segunda Guerra Mundial, restando apenas *stills*). A interferência de outros cineastas, como Medvedkin, não surtiram qualquer efeito – mesmo por que seu filme *A felicidade* também fora criticado por mostrar a difícil adaptação do camponês à coletivização. A acusação a Eisenstein e à primeira geração do cinema russo-soviético era de “formalismo” – a experimentação estéril que não se revertia em convencimento e persuasão da população quanto a projetos e ações do governo. Para voltar a filmar, Eisenstein teve que fazer concessões à estética cara a Stálin, daí a produção de *Alexander Nevsky* (Aleksandr Nevskiy – 1938), primeiro filme sonoro de Eisenstein, no qual abandonou o personagem coletivo para a construção de uma personagem principal, a figura histórica do príncipe que unificou a Rússia no século XIII contra a invasão de tribos bárbaras germânicas. Dois eram os objetivos de Stálin com esta encomenda: a analogia de si mesmo com a figura mítica de Alexander Nevsky (que ainda recebia uma adoração religiosa do povo russo no início do século XX) e preparar a oposição à Alemanha nazista (também fazendo um paralelo com as tribos germânicas invasoras da Rússia no século XIII).<sup>131</sup> A história de censura, concessões e projetos interrompidos é também a de Medvedkin e Vertov, e tantos outros. Stálin elegera seus diretores favoritos, Chiaurelli, Alexandrov, Pyriev, e manteve praticamente inativos os que não o agradavam.

Medvedkin e Vertov não conseguiam se adaptar [ao realismo socialista]. Vertov tinha todos os projetos negados. Tentou agradar com *Lullaby*. Vertov acreditava e queria servir a este deus, o Comunismo, que, repentinamente, estava batendo nele. Ele foi estúpido e ingênuo. Ele não conseguia entender. (Marina Goldvskaja em O ÚLTIMO BOLCHEVIQUE).

Furhammar e Isaksson indicam o trágico na perseguição aos grandes nomes dos primeiros tempos do cinema revolucionário russo-soviético. “Os líderes da geração do cinema revolucionário não haviam hesitado em permitir que sua arte fosse usada a serviço da nova doutrina [a da revolução de 1917]” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 17). O que, para Albera (2002), pode ter fundado as bases para a repressão posterior. O cinema de vanguarda dos anos 1920, se não tivera uma boa “resposta de público”, demonstrara a capacidade de construção de um discurso sobre o mundo, com aparência de real, mas que projetava o ideal, o vir a ser. Justamente o que fascinara no cinema, seu apresentar-se como uma visão sobre-humana capaz de organizar e dar sentido ao real e de ver mais que o homem na sua vivência,

---

<sup>131</sup> Entre a encomenda e o lançamento do filme, o contexto político modificou-se, Stálin assinou o Tratado de Não-agressão com a Alemanha, então o filme não ficou proibido por alguns anos e não chegou ser lançado em 1938.

leva Stálin a impor uma estética que fosse mais eficaz: uma “arte genuinamente acessível ao povo”, uma “ferramenta educacional para o ensino do socialismo” e que contribuísse “para o desenvolvimento do estado soviético” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 20). O cinema não era mais pensado na instrumentalização crítica do cidadão (pela qual justamente deveria deixar de ser mero “espectador” do filme e do mundo), mas na doutrinação para adesão passiva aos planos e às decisões do governo. Stálin encarnou o profeta da utopia socialista, que impõe sua vontade sobre a população, a qual deveria abrir mão de seus direitos em favor da coletividade. Daí a imposição de um herói positivo que, frequentemente, era encarnado por Stálin<sup>132</sup>, como personagem, ou como figuras históricas que remetiam a ele. O novo homem soviético era Stálin, como ele se via. Marker, em *O último bolchevique*, analisa que a representação e a realidade se confundiam na União Soviética: “Quando Vertov utilizou refletores de estúdio nos figurantes montados com imagens do funeral de Lênin, foi acusado de ter traído o Kino-Pravda. Mas, quando se vê a iluminação dos julgamentos [dos anos 1930], percebe-se que a vida real tinha se tornado um filme de ficção, um filme noir.”

A idealização do líder repetia-se na encenação e nas tramas do realismo socialista. Diferentemente de Medvedkin, que mostrava as falhas para contribuir para sua resolução, o ministro da educação (no período de 1917 a 1929), Anatoli Lunacharsky, pregava que se deveria representar a perfeição absoluta do futuro. O realismo não poderia mostrar a sociedade soviética como estava, “[...] porque sua inerente perfeição estava no futuro.” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 20). De certa forma, parece que se canalizou para as artes o sentimento latente nos russos de que estavam ainda a caminho do comunismo; por mais que o socialismo fosse duro e a realidade muito distante do idealizado, sentiam que era apenas o caminho. Igor Kokarev<sup>133</sup> comenta que os russos, e os artistas em particular, sacrificaram suas vidas, negligenciaram confortos, por um futuro brilhante, pela Mãe Rússia. O sacrifício justificava-se pela sensação de estar construindo “algo maior que a minha vida”, conclui Kokarev; sentiam-se entusiasmados de fazerem parte desse projeto – era aí que estava a eficácia da propaganda. A vida ideal não estava pronta em um outro lugar, mas estava no tempo, no futuro deste mesmo lugar. Kokarev afirma que, apenas a partir de 1937, as perseguições (o grande expurgo) passaram a ser de conhecimento público; Stálin destruiu assim o que havia de mais inventivo e criativo, “o coração da nação”.

---

<sup>132</sup> Discutindo a capacidade do cinema de se impor como e sobre o real, Chris Marker, em *O último bolchevique*, Marker: o ator que constantemente encarnava Stálin, Mikheil Gelovani, para muitos espectadores da época, era o próprio Stálin.

<sup>133</sup> Entrevista em documentário extra do disco *Onward to the shinning future: communism*, da caixa de DVDs *Animated Soviet Propaganda*, lançada em 2007 pela Kino Video.

Na avaliação de Furhammar e Isaksson (1976), o realismo socialista e a supressão de quaisquer outras estéticas resultaram num cinema “impotente como força política construtiva” e também não conseguiu alcançar seu objetivo de sedução do público, pois mostrava um ideal inexistente como se já tivesse sido realizado para um público que vivia duramente o plano quinquenal e a imposição brutal dos kolkhozes (a coletivização das fazendas). “Por ser tão compactamente chato, [o realismo socialista] raramente era apreciado pelo povo, e ao falsificar a realidade embelezando romanticamente a luta, parecia desprezar a verdade e humilhar o povo.” (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 21).

Marina Goldvskaja, em *O último bolchevique*, afirma que o público russo divertia-se com o realismo socialista, por que entender os filmes como pura fantasia – tal seu descolamento em relação à vivência cotidiana: “As pessoas, que viviam uma realidade dura e sem cor, adoravam a fantasia colorida dos filmes.”

Se o cinema de filmagem direta, o *live action*, estava sob controle absoluto, assim como quaisquer experimentações nas artes plásticas, alguns artistas abrigaram-se sob expressões artísticas consideradas menos estratégias, daí mais livres, como a animação, a tradução de textos, espetáculos de variedades e produções infantis (GODER, 2003).

Dina Goder (2003) traça um panorama histórico da animação russa-soviética, desde os anos 1910 aos anos 2000. A pesquisadora destaca Wladislaw Starewicz como o primeiro nome da animação russa, ainda no período pré-revolucionário – o animador migrou para a Europa ocidental em 1919. E, posteriormente, outro nome bastante conhecido mundialmente foi Alexandre Alexeieff, nascido na Rússia, mas que viveu e trabalhou na França, predominantemente em Paris. Ambos destacaram-se pela experimentação e domínio de técnicas “artesaniais” de animação: Starewicz no *stop motion* e Alexeieff como inventor da animação no *pinscreen*. Goder (2003) afirma que o mesmo espírito de experimentação e de busca de novas formas e propostas artísticas que animou o construtivismo russo e, em seguida, a vanguarda cinematográfica russa, era encontrado na animação russa do imediato pós-revolução de 1917 por jovens realizadores como Nikolai Khodataev Mikhail Tsekhanovsky, as irmãs Valentina e Zinaida Brumberg, e Ivan Ivanov-Vano. A produção desses animadores era direcionada tanto para a publicidade, quanto para propaganda política,

mas, destaca Goder, “eles estavam, primeira e principalmente, buscando uma nova forma, criando uma nova arte de acordo com a nova estética.” (GODER, 2003) <sup>134</sup>.

Para Goder (2003) é significativo que os primeiros filmes de animação produzidos na Rússia pós-Revolução de 1917, *Soviet toys* (Sovietskie igrushki – 1924) e *Humoresques*, foram feitos por Dziga Vertov. No final dos anos 1920 e início dos anos 1930, no período do cine-trem, Medvedkin também produziu animações, sendo que algumas eram interferências na narrativa – em *Le train em marche* e em *O último bolchevique*, ele conta que havia uma personagem de um camelo (*the disapproving camel*) que era a “representação da vergonha”, “levado aos lugares onde o trabalho não estava sendo desenvolvido apropriadamente.” Dentre os poucos filmes do cine-trem de Medvedkin recuperados, está a animação *The story of Tit, or Tale of a big spoon* (Tit - 1933), uma sátira sobre a “peça” falha nos kolkhoz, o indivíduo indolente e malandro. Como a animação de Vertov, a de Medvedkin é uma animação de traços básicos sobre fundo branco. Também como *Soviet toys*, o aspecto “rudimentar” e a narrativa esquemática reforçam a exposição do conceito, que é o objetivo último de ambos realizadores.

Segundo Kokarev<sup>135</sup>, Vertov, sob a revolução, integrou a animação ao documentário e inaugurou a animação como comentário político-social. *Soviet toys* trata da necessidade de união de camponeses e operários contra a burguesia e a igreja. Cada personagem representa um grupo que compunha a sociedade russa no momento da revolução e no imediato pós-revolução; narrativamente são personagens planos (caracterizados por apenas um aspecto, sem nuance), aspecto reforçado pela técnica da animação (2D sem detalhes, quase exclusivamente o contorno em preto sobre o fundo branco). O letreiro inicial do filme já é animado – ilustrações de câmeras de filmagem passam rodando horizontalmente na parte superior e na inferior da tela. Na primeira imagem, estão alinhados, em frente a uma árvore de Natal (que ocupa o plano de fundo), um Burguês, um Padre Ortodoxo, um Sacerdote, uma Mulher Burguesa, um Trabalhador, um Camponês e um Soldado. A voracidade da burguesia é representada na primeira cena do Burguês sentado à mesa farta, devorando tudo que está servido e mais o que cai do alto – ele joga tudo diretamente para dentro da barriga. De um tonel de madeira, a bebida sai em jato direto para a sua boca, o que faz sua barriga crescer a tal ponto que ele não consegue andar e cai no chão. Ele chama a Mulher Burguesa. Em contraponto à mulher operária que foi bastante valorizada na construção do socialismo (vê-se

<sup>134</sup> “They were first and foremost searching for a new form, creating new art in accordance with the new aesthetics.”

<sup>135</sup> Entrevista em documentário extra do disco *Onward to the shinning future: communism*, da caixa de DVDs *Animated Soviet Propaganda*, lançada em 2007 pela Kino Video.

isso nos filmes e nos cartazes de propaganda socialista), a futilidade da Mulher Burguesa aparece na sua apresentação: ela entra em cena como uma folha que se transforma em mulher, logo começa a dançar em torno dele, flerta e sobe na barriga enorme do Burguês e continua dançando. Quando ela desce de sua barriga, como recompensa à sua coqueteria, o Burguês lhe dá presentes (botas, chapéus). A mulher, uma das posses do Burguês, “mergulha” e desaparece dentro da barriga dele.

O Burguês então regurgita um trem (onde está escrito *Shipment to Riga*). Surgem bigornas sendo malhadas por martelos. Entra em cena um Trabalhador de boina na cabeça e martelo na mão. Ele começa a rir do Burguês no chão. O Burguês transforma-se momentaneamente em um porco enorme – volta ao normal logo. Entram caracteres sobre o desenho: “Parece o suficiente para o corpo. Agora, para a alma.” Começa então a crítica à igreja que, juntamente com a burguesia, constituía um dos pilares de sustentação do czarismo e da miséria de camponeses e trabalhadores.

De cada lado, entra em cena um religioso. Com o Padre Ortodoxo, de barba longa, entram os caracteres “A Igreja morta” e com o outro Sacerdote, de barbas curtas, “A Igreja viva”. Ambos reverenciam o Burguês (ainda no chão) e começam a brigar entre si. O Trabalhador gargalha. Os religiosos param de brigar e juntam-se ao Burguês. O Trabalhador tira uma enorme tesoura (onde está escrito *weight e length*) com a qual tenta cortar a barriga do Burguês. Apesar de o Burguês demonstrar dor, o Trabalhador não consegue cumprir seu objetivo; então o Burguês e os religiosos zombam dele e, em seguida, começam a rezar. O Trabalhador chuta a barriga do Burguês, abrindo um buraco de onde saem algumas moedas (na barra da calça do Trabalhador está escrito “impostos”). As moedas voltam para dentro da barriga do Burguês, quando entra em cena o Camponês que, ao examinar a situação, propõe ao Trabalhador “Vamos tentar juntos.”

Trabalhador e Operário, literalmente, se fundem e agora conseguem extrair muitas moedas da barriga do Burguês – com um chute rompem a barriga dele. O dinheiro desloca-se sozinho para o “Banco do Povo”. Entra em cena um soldado do Exército Vermelho e Trabalhador e Camponês saem. O Burguês fica apavorado, enquanto entram mais soldados (o tamanho deles é crescente) e se alinham ao fundo.

Em primeiro plano aparece uma figura de óculos e roda na boca, onde está escrito “Film Advertisement – Goskino”. Sai de cena. O Burguês “encolhe”. Como numa encenação teatral, os personagens voltam à cena – em tamanho menor, alinham-se em primeiro plano.

Os soldados aumentam de tamanho, formam uma pirâmide, abrem os braços, sai um gancho de seus chapéus onde são pendurados os personagens da Velha Ordem (Burguês, religiosos, Mulher Burguesa). Trabalhador e Operário sobem espontaneamente no ombro dos soldados. Forma-se assim uma árvore de natal, com dois círculos de estrelas, a foice e o martelo. FIM.

A animação *Soviet toys* repete o tema do Velho e o Novo, da vilanização dos setores de sustentação do czarismo e da idealização do povo, principalmente na necessidade de união (o que a animação permite que seja literal) entre campo e fábrica/cidade e na tomada de decisão do povo (agir para a construção de uma nova sociedade). A animação, sem preocupação com movimentos realistas e fundo elaborado, esquemática visual e narrativamente, favorece a exposição das ideias em metáforas visuais bastante diretas, como quando o Burguês se transforma num porco e o novo homem soviético surge da fusão dos desenhos do Trabalhador e do Camponês.

*The story of Tit, or Tale of a big spoon* é uma narrativa episódica no espírito do que Medvedkin relata em relação aos filmes do cine-trem (exposição e denúncia das ações e atitudes individuais que atrapalham a coletividade). Logo na primeira cena, Tit é apresentado no contraste em relação à coletividade. Os trabalhadores do kolkhoz vão à frente trabalhar, seguidos por um cavalo que arrasta Tit, que resiste. Os outros já estão trabalhando, precisam de Tit, mas ele ainda não chegou, ainda está sendo arrastado. Tit perde o sapato no meio do caminho; então ele se solta da corda e a amarra no galinheiro – como o cavalo continua andando, o galinheiro é derrubado. Tit volta para pegar seu sapato. Enquanto isso, seu nome é colocado na lista negra.

Essa ideia da individualidade em oposição à coletividade determina a construção das personagens. Os camponeses são apresentados sem distinções personalizadas, representam a coletividade e agem assim. Tit tem uma história pessoal, traços que o distinguem, mas a distinção é negativa, ele é o único a não colaborar, a não querer trabalhar e a tentar colher os frutos do trabalho dos outros (é um parasita). Ambos são igualmente planos; em termos de caracteres e personalidade são unidimensionais; em termos técnicos, a imagem 2D e o traço

rudimentar reforçam a falta de profundidade (são caricaturas empregadas numa narrativa exemplar).

Na situação seguinte, quando Tit finalmente começa a trabalhar, é tão descuidado que acaba se acidentando, causando mais prejuízo à produção. O desdobramento da história é que vai para uma enfermaria, todo enfaixado, mas é constatado que não tem qualquer problema. Enquanto finge-se de doente, Tit rouba e come um pote de carne, mas, assim que alguém entra, ele joga a culpa em um cachorro. No próximo esquete, ele é encarregado de vender gansos, mas, enquanto pensa o quanto poderia lucrar pessoalmente, Tit perde os animais e foge novamente da responsabilidade.

Após apresentar o padrão de comportamento de Tit, a narrativa torna-se sintética; os saltos da narrativa estão estruturados conforme as etapas da produção rural. Na reunião na época da semeadura, enquanto todos votam, Tit dorme. Enquanto acontece a reunião da colheita, Tit literalmente suga leite nas tetas da vaca (especificamente na mangueira de coleta do leite). Apenas na reunião de definição de como será a divisão da produção, Tit participa e discute ativamente. Na votação, 18 pessoas votam com Tit (pela divisão da produção igualmente para cada pessoa) e 234 votam a favor do coletivo (da divisão de acordo com os dias trabalhados por cada um). Além de Tit, os únicos que votam a favor da divisão por cabeça é um Padre, um Proprietário de terra, Tit e sua numerosa família (Tit, “sua mulher grávida de gêmeos e mais dez bocas para alimentar”, como informa o intertítulo). Ao final, vencido e sendo incapaz de contribuir ativamente, Tit é designado para ser espantalho.

O filme *Samoyed boy* (Samoedskij Mal'chik - 1928), com roteiro, direção e direção de arte de Nikolai Khodataev, Valentina Brumberg, Olga Khodataeva, Zinaida Brumberg, animado por V. Semenov, também apresenta uma narrativa concentrada na exposição da ideia da libertação da população das formas de dominação do misticismo pela instrução. Chu é um menino esquimó (vive numa região gelada) que é assistente de um xamã; quando o menino desmascara o xamã (que era um charlatão), ele é abandonado no mar. Ao ser resgatado por navio que o leva a Leningrado, Chu (que não é tolo, como explica o intertítulo) começa a estudar. Os anos passam e ele continua estudando (no cômodo de estudo há livros empilhados à sua frente na mesa e “fotos” de Marx e Lênin pendurados na parede). Mas Chu não se esquece do Norte. O filme termina com Chu levantando-se - o final do filme fica em aberto,

mas o sentido é de que ele volta como professor para sua aldeia<sup>136</sup>. Em *La hora de los hornos*, décadas depois, Solanas repetiria a explicação da crença no sobrenatural como uma das estratégias tradicionais de manutenção da ignorância e, desta forma, da submissão. As crendices e superstições, os sacerdotes e curandeiros, interpõem-se entre o sistema e o povo, contribuindo para a dependência cultural na medida em que responde que o motivo para o estado de coisas “está em Deus, na Fatalidade, na Sorte.”

O penúltimo filme de Nikolai Khodataev, *The music box* ou *A little organ* (Organchik – 1933), apresentado nos créditos iniciais como uma sátira em duas partes, narra a exploração dos vilarejos nos tempos do czar. Essa animação já faz parte do que Goder identifica como uma segunda fase da animação soviética, já com a “migração” de artistas para áreas menos visadas. O czar recebe uma correspondência informando a morte do governante de *Dummy town*. O escolhido, entre os militares, é o General Takecharge Nimbly, que tem sua cabeça aberta pelo conselheiro do czar, que constata não haver nada – por isso, e pelo seu “relincho”, o general é escolhido. O czar insere uma caixa no crânio dele onde está escrito “criado especialmente para sua majestade imperial; contém um mecanismo inteligente que substitui a faculdade humana da razão”. Tendo assim sido programado, o general parte e executa as ordens expressas de extrair os impostos devidos, de banir toda educação a não ser o ensino da aritmética para ajudar a recolher os impostos. É um acidente que livra o vilarejo do General. A moral no final do filme é de que “O general se foi para sempre, mas, em sua homenagem, guardaram a caixa de música”. Desta forma, além de satirizar o passado de exploração, a animação repete a estratégia também do *live action* revolucionário de comemorar cada vitória como definitiva, mas guardar uma alerta quanto à necessidade de estar sempre atento para que a exploração não se repita.

Apesar da experimentação com animação durante o período da vanguarda cinematográfica dos anos 1920, apenas em meados dos anos 1930, a animação soviética tornou-se uma atividade industrial (como o *live action* já o era). Foi então fundada, em 1935, a Soyuzmultfilm – nos moldes dos Estúdios Disney. Segundo Goder (2003), a percepção de que era necessária uma estrutura de produção para animação, que então acontecia “artesanalmente”, surgiu a partir do sucesso fora da União Soviética de *The New Gulliver* (Novyy Gulliver – 1935) de Alexander Ptushko, o primeiro longa-metragem soviético sonoro

---

<sup>136</sup> Cf. sinopse em [http://www animator.ru/db/?ver=eng&p=show\\_film&fid=2348](http://www animator.ru/db/?ver=eng&p=show_film&fid=2348).

em animação (*stop motion*) - integra animação de bonecos (os liliputianos) e atores reais (Gulliver) na filmagem.

No período entre os anos 1930 e o final dos anos 1950, a animação russa ganhou estrutura industrial e reforço dos artistas que fugiam da perseguição de Stálin. Mas, além do modelo da Disney para a montagem do estúdio soviético, também foi adotado, predominantemente, o “estilo Disney” no que concerne à busca de reprodução realista do movimento das personagens. Não que os filmes fossem meras imitações, seguiam os princípios de produção e técnicos e o direcionamento da narrativa para crianças, mas a partir das referências culturais russas (os contos folclóricos, por exemplo). Eram produzidos, quase exclusivamente, dois gêneros de animação: infantil e de propaganda.

Goder (2003) ressalta que, embora a migração dos artistas para as artes marginais tenha contribuído para seu aperfeiçoamento, a adoção do estilo Disney de animação, que agradava ao público, acabou por produzir uma estagnação em termos de linguagem e experiência artística. Apenas no final dos anos 1950, a animação soviética ganhou novo impulso. Goder classifica como o período de Ouro da Animação as décadas de 1960 a 1980 – não coincidentemente, no momento de ascensão de Khrushchev e alguns anos antes do momento de desestabilização e deslenização do bloco socialista. A mudança viria justamente no abandono da estética atrelada à reprodução de movimentos copiados do corpo humano, na imitação do estilo Disney, e da narrativa não infantil. Goder afirma que o filme que representou esta reviravolta foi *The Story of One Crime* (Istoriya Odnogo Prestupleniya - 1962), de Fyodor Khitruk. Essa geração, dos anos 1960, período de renovação e derrocada concomitante da utopia da esquerda no mundo, quebrou o anonimato que Goder afirma que dominava a animação soviética até então. Os nomes principais são de animadores que experimentavam técnicas e narrativas diversas, recuperaram a tradição literária russa na construção de seus personagens e que também participaram e foram premiados em festivais internacionais, criando uma reputação para a escola russa de animação. São alguns deles, com atuação de destaque nos anos 1960, Andrei Khrjanovsky e Yuri Norshtein, já nos anos 1980, Garry Bardin e Eduard Nazarov, e no final do período áureo, Alexander Tatarsky, segundo Goder (2003).

As características que Goder (2003) enumera como diferencial dos animadores russos desse período de ouro em relação à produção mundial, em alguns aspectos, lembra as qualidades

que são requeridas ao produtor de conteúdo na atualidade (polivalência, experimentação com materiais, convergência de linguagens, coletivos de trabalho).

Enquanto na animação no restante do mundo, todo animador, usualmente, tem um campo estreito de especialização, esse não é o caso russo. Não há especialistas em coelhos e esquilos. Todos [animadores russos] devem ser multifacetados. Todo diretor trabalha como artista para os outros [...]. Isso dá aos animadores russos maior flexibilidade e mais habilidades variadas. A animação russa é também bastante “artesanal” – técnicas e texturas incomuns são descobertas superando dificuldades técnicas. (GODER, 2003, tradução nossa).<sup>137</sup>

Uma nova era da animação russa, pós-soviética, foi inaugurada em 1988, com o lançamento da primeira animação produzida fora do estúdio estatal, *Pilot*, de Alexander Tatarsky. Uma nova geração, a atual, desatrelada da propaganda oficial, mas que dá continuidade à tradição de experimentação de linguagem e materiais, bem como de uma temática predominantemente não infantil e não necessariamente sobre política. Segundo Denis (2010), em relação à animação do Leste Europeu como um todo, há um deslocamento para a discussão acerca da condição humana ou, nos mais politizados, uma reflexão sobre a relação entre o indivíduo e o poder. Alguns dos animadores russos optam pela narrativa lírica, na qual a plástica da imagem se sobressai, como em Alexander Petrov (com a técnica de animação com tinta óleo sobre vidro), ou a musicalidade, como na filmografia de Ivan Maximov. Outros animadores destacados por Goder (2003) são Mikhail Aldashin e Konstantin Bronzit.

Um traço fundamental da animação russa é o sistema de mestre e aprendiz. Os grandes mestres ensinaram animação aos então principiantes, que se tornaram também mestres da geração seguinte – o que prevalece mesmo no momento atual, de colapso da economia do país, quando a produção de animação se tornou difícil.

Ainda hoje, quando a situação econômica da Rússia não contribui para o desenvolvimento da arte [...], a animação russa continua a existir. Talvez por que seja preservada como [a arte] era preservada na Idade Média – com as habilidades sendo passadas do mestre para o aprendiz. Fyodor Khitruk, que começou nos anos 1930, recebeu treinamento de Ivanov-Vano. Khitruk é considerado o ancestral artístico de Norshtein, Nazarov e Khrjanovsky. Eles, por sua vez, ensinaram a próxima geração de animadores, como Tatarsky. E muitos dos jovens artistas atuais passaram pelo estúdio Pilot de Tatarsky, onde Aldashin também ministrou cursos. Ivan Maksimov está ministrando cursos no Moscow's Cinematography Institute (VGIK), Konstantin Bronzit está dando aulas para animadores num estúdio em São

<sup>137</sup> “While in animation elsewhere, every animator usually has a quite narrow field of expertise, this is not the case with Russian animation. There are no rabbit and squirrel specialists. Everyone must be multi-faceted. Every director works as an artist for other directors, who have totally different manners and tastes, in between the shoots of his own films. This gives Russian animators greater flexibility and more varied skills. Russian animation is also very “handmade”--unusual techniques and textures are discovered overcoming technical difficulties. The result, which cannot be recreated on the state-of-the art equipment, often bewilders animators at international festivals.”

Petersburgo, Alexander Petrov trabalha com crianças em sua cidade natal, Yaroslavl. (GODER, 2003, tradução nossa).<sup>138</sup>

Denis (2010) esclarece que há um destino comum à animação do Leste Europeu, apesar de suas histórias e trajetórias próprias. O autor considera dos anos 1950 aos 1970 o período em que a animação no Leste Europeu estabeleceu, ao mesmo tempo, uma distinção em relação à animação disneyana e uma identidade não apenas nacional, mas regional “[...] apesar das diferenças culturais e gráficas de um país para o outro.” (DENIS, 2010, p. 154). A simpatia da juventude europeia e norte-americana pelos movimentos de extrema esquerda, no contexto principalmente da Guerra do Vietnã, em conjunto com o sucesso nos festivais internacionais, é apontada como um dos fatores da “exportação” para o ocidente – isto é, do reconhecimento da animação do Leste Europeu internacionalmente. A “descoberta” da animação do Leste Europeu, segundo Denis, aconteceu ao mesmo tempo em que a da produção do National Film Board do Canadá e da animação norte-americana que ia à contracorrente do estilo Disney – segundo o autor, eram experimentações que propiciavam a discussão social e política em contraponto à narrativa infantilizada da Disney (não apenas voltada para o público infantil, mas estereotipada e limitada quanto ao estímulo à imaginação do público infantil).<sup>139</sup>

No contexto da desestalinização, no Leste Europeu, ocorreu a virada de um cinema de propaganda do regime, e/ou voltado para o público infantil, para um cinema de questionamento do próprio homem e sua natureza e sua relação com os outros, com o mundo e o poder. Se, no início, a falta de recursos e infraestrutura na Rússia obrigou a utilização de materiais mais baratos e acessíveis (“plasticina, papel recortado, bonecos...” – DENIS, 2010), posteriormente, esse emprego de materiais “alternativos” e, em alguns casos, a composição de diferentes materiais e estilos, tornou-se o estilo distintivo de alguns animadores em particular e da animação do Leste Europeu como um todo. Além da questão pragmática e da técnica a ser empregada, a impossibilidade de crítica aberta (mesmo no período pós-Stálin), aliada à cultura de cada país e à eslava, direcionou a animação do Leste para a “alusão e a metáfora”.

<sup>138</sup> And even today, when Russia's economic situation does not contribute to the development of this form of art (commercial production of television series and full-length films remains practically impossible), Russian animation continues to exist. Maybe because it is preserved as it was preserved in the middle ages--with the skills passed on from the master to the apprentice. Fyodor Khitruk, who started out in the 1930s, received his training from the hands of Ivanov-Vano. Khitruk is considered the artistic ancestor of Norshtein, Nazarov and Khrjanovsky. They, in their turn, taught the next generation of animators, for instance Tatarsky. And many of today's young artists passed through Tatarsky's Pilot studio, where Aldashin has also taught. Ivan Maksimov is giving courses in Moscow's Cinematography Institute (VGIK), Konstantin Bronzit is teaching animators at a studio in Petersburg, Alexander Petrov works with children in his home town of Yaroslavl.

<sup>139</sup> Cf. o capítulo 7 – Disney, Disneylândia, “Disneylandização” em DENIS (2010, p. 133-148)

Segundo Denis, a “encenação de um mundo grotesco e superficial” na animação russa foi precedida pela animação polonesa e, em seguida, pela iugoslava. As expressões empregadas por Denis (2010, p. 155-158) constroem um panorama do espírito eslavo que aproxima as animações da região: “lirismo desencantado”, “reflexões desiludidas sobre o devir do homem”, “triste constatação sobre o gênero humano”, “existencialismo negro”. Percebe-se, assim, que são animações distópicas, que narram o estar no mundo sob o ponto de vista do sujeito desviante, daquele que, mesmo que não seja um militante, não consegue se encontrar nesse mundo, nesse momento e, em contraste com a euforia da crença na construção de um novo homem e um novo mundo que animou os primeiros tempos do cinema russo e os militantes da esquerda em todo mundo, esse sujeito não vê perspectiva de um povir melhor (não há qualidades suficientes para isso no homem, no mundo e menos ainda no poder instituído). Por alusão ou metáfora, a animação do Leste Europeu trata do poder como “[...] uma instância de morte e de repressão em vez da instância positiva de direção para um futuro melhor, concebida pelo Kremlin na sua propaganda.” (DENIS, 2010, p. 156)

Denis sublinha sobremaneira a capacidade sombria dos iugoslavos e poloneses: “[...] são imbatíveis nesse culto do absurdo que não é evidentemente um jogo gratuito mas a implacável constatação da loucura dos homens.” (DENIS, 2010, p. 157) Em ambas escolas de animação, Denis constata a ênfase narrativa quanto à alienação do indivíduo; plasticamente, os iugoslavos foram influenciados pelo estilo gráfico da UPA, enquanto os poloneses buscaram na própria tradição gráfica (que perdura até os dias atuais, quando os cartazistas poloneses continuam a se destacar) uma animação que emprega “formas simples”, muitas vezes recorrendo à animação de recortes. Alguns dos nomes de destaque do cinema iugoslavo são Dusan Vukotic, Nedeljko Dragic, Ante Zaninovic. Entre os poloneses, Jan Lenica, Walerian Borowczyk, Piotr Kamler, Daniel Szczechura, Jerzy Kucia, Miroslav Kijowicz, Piotr Dumala e, Zbigniew Rybczynski.

Diversos gênios da animação vêm do Leste: Alexeieff, Borowczyk, Svanmajer, etc., que utilizam toda uma iconografia muito sombria, dura, realista, apesar de o sonho e a fuga estarem em toda a parte. Este paradoxo é típico em países sob influência comunista onde a liberdade do artista reside numa visão metafórica – a tradicional escuridão da alma eslava não ajuda... (DENIS, 2010, p. 156)

Outra das famosas escolas de animação do Leste Europeu é a Hungria, com nomes como os exilados George Pal, John Halas, Jean Image e Peter Földes, e do pós-1968, produzindo na Hungria, Marcell Jankovics, Ferenc Cako e Ferenc Rofusz.

No cinema tcheco, em particular, a animação em *stop motion* ganhou grande destaque, pela tradição na confecção bonecos como brinquedo, mas também como espetáculo – entre os destaques tchecos estão alguns dos grandes nomes da técnica de *stop motion* de bonecos (humanos ou não), Hermina Tyrlova, Jiri Trnka, Karel Zeman, Bretislav Pojar e Svankmajer.

A animação de bonecos, pela técnica do *stop motion*, carrega mais fortemente o animismo que Denis (2010) aponta como um dos traços distintivos da animação oriental, particularmente a japonesa. Uma crença lúdica à qual o homem ocidental abandonou – provavelmente no momento em que a realidade física ocupou todo o espaço, desacreditando o imaterial ao negar-lhe existência. A “humanização dos animais e dos objetos”, segundo Denis, é comum nas crianças até os sete anos de idade, mas é uma crença recuperada para todos pela animação, é uma “manifestação sobrevivente”. Com esta possível recuperação do animismo, percebe-se a ideia de animar vinda de outra concepção de mundo, na qual o sopro de vida não é exclusividade dos seres orgânicos. A criação da sensação de peso e de ocupação de um lugar no espaço físico na animação tridimensional intenta a percepção de um objeto inanimado na realidade física, mas principalmente, na lógica racional, e o assombro diante do seu movimento e expressividade. Desta forma, a animação “fala” de uma concepção de mundo e do lugar do homem. Denis identifica na animação japonesa uma preocupação ecológica que se sustenta no animismo; mas é também uma visão distópica compartilhada com animações que exploram a vida no homem contemporâneo na sua relação com o mundo e com os outros, preocupadas com o porvir em previsões sombrias, funcionando como “[...] um espelho sem complacência” e apresentando “[...] um futuro tecnoide no qual o ser humano já não tem o seu lugar.” (DENIS, 2010, p. 172)

Lucena Junior (2002) afirma que, nos primórdios da animação, Winsor McCay e Emile Cohl estabeleceram e ainda representam duas correntes sob as quais pode-se encontrar “[...] as principais vertentes da animação, a partir do uso característico dos elementos de sintaxe plástica – comprovando na animação uma tendência universal da arte entre formas clássicas, sólidas, e outras barrocas, oscilantes.” (LUCENA JUNIOR, 2002, p. 53). No caso específico do cinema soviético, dos anos 1930 até a derrocada do regime socialista, e, em certa medida, no Leste Europeu, duas formas de se pensar o cinema eram encontradas: o cinema como o lugar no qual o homem deveria se espelhar era proposto pelo realismo socialista; o mundo “através do espelho”, na animação.

A animação é efetivamente ainda utilizada, de quando em quando, para mostrar um universo totalmente diferente, longe do matraquear visual e sonoro e de qualquer estandardização. A animação permaneceu um refúgio para o imaginário, uma forma de preservar no cinema a violência das pulsões humanas. A liberdade de espírito é enaltecida contra a intolerância [...] perante um mundo padronizado que aniquila o indivíduo. (DINES, 2010, p. 162)

Diante da tecnologia digital, *live action* e animação fundem-se como poucas vezes ao longo de suas histórias – que pareceram correr paralelamente não apenas para efeito da historiografia, mas quanto às estruturas de produção, exibição e distribuição. Uma fusão que realiza plenamente a criação de um novo mundo, mas também um novo corpo para o homem. É recorrente nos depoimentos dos animadores, principalmente de *stop motion*, a ideia de projeção da alma, como já ocorria na relação do ator com boneco no teatro de animação – sejam bonecos humanos ou não. Essa projeção potencializa-se com as tecnologias de animação por computador e a captação de movimento, mas a interferência na imagem e a composição de *live action* com animação já permitiam, desde os primórdios, a criação de mundos virtuais nos quais o espectador navega (ainda que apenas sua alma, enquanto seu corpo permanece quase inativo).

## 6 CINEMA DIGITAL: NOVOS MUNDOS E NOVOS CORPOS

A tecnologia digital propõe novas questões ao cinema, bem como potencializa recursos já anteriormente experimentados e, algumas vezes, deixados de lado em favor de um modelo narrativo predominante. Assim é que o cinema de trucagem e efeitos especiais de Georges Méliès, ainda nos anos 1910, deixou de ser apreciado pelo público e foi relegada a segundo plano essa possibilidade de filmes nos quais se quebrava tão sistematicamente a impressão de realidade, mas sem cair no abstrato. Ao longo da história do cinema, pode-se detectar o emprego no cinema *live action* de técnicas provenientes da animação, produzindo uma imagem compósita<sup>140</sup>. Predominantemente, eram filmes nos quais o efeito especial buscava passar despercebido pelo espectador, seu emprego era pragmático, servia para contornar dificuldades de produção e não propunham um mundo novo, mas o da vivência do espectador. Por outro lado, havia filmes que procuravam a concretização de fantasias, universos mágicos e mitológicos, que demarcavam outro mundo em relação à “realidade” do espectador. Entre uma possibilidade e outra, às vezes, a realidade imaterial dos sonhos e dos devaneios imiscuía-se na representação fotorrealista em sequências que representavam a subjetividade de algum personagem – entretanto, era mantida a fronteira entre a “fantasia” e o “real”.

Se os experimentos com os brinquedos óticos, antecessores do aparelho de captação da imagem em movimento, parecem ter uma ligação mais direta com a animação (afinal empregavam o princípio de criação de desenhos em poses chaves para a síntese de movimento quando expostas em sequência a dada velocidade), por questões principalmente de produção (o longo tempo de produção da animação afetava o custo da produção e, conseqüentemente, o retorno financeiro), o *live action* acabou predominando no mercado e, conseqüentemente, no imaginário do espectador como a forma legítima de cinema. As teorias do cinema explicam-no, em grande parte, pela relação referencial da imagem cinematográfica com o mundo captado pela câmera – o que excluiria a animação, cabendo no máximo aquela que reproduziria a aparência do mundo e aquela integrada invisivelmente à imagem “real”. A animação, identificada ainda hoje, por muitos espectadores, como essencialmente o desenho animado, constituiria outra expressão. Houve uma separação entre *live action* e animação que Lucena Junior (2002) defende como a autonomização da animação – cuja preocupação plástica-artística é mais explícita que no *live action*. Nos primórdios do cinema, animadores

---

<sup>140</sup> Adotou-se a expressão utilizada por Sébastian Denis (2010) para designar a imagem final resultante da composição de várias camadas de animação, cenários e personagens, gerados por computador e captados por filmagem direta.

como Winsor McCay destacavam o esforço empreendido para a produção do filme animado, a quantidade de desenhos, e o processo de criação do movimento. Quanto ao *live action*, a propaganda das seções de exibição queria o filme como fotografias animadas, isto é, registros do real acrescido do movimento. Desta forma, o *live action* ficou preso ao realismo fundamental, já que “objetivo”, portanto relacionado ao mundo físico. Por seu lado, a animação ficou reduzida à técnica; não havendo, até hoje, apontam Lucena Junior (2002), Graça (2006) e Denis (2010), uma consistente reflexão teórica sobre a animação. Na literatura sobre o assunto, predominam os relatos históricos e os manuais técnicos. As análises dos filmes animados resumem-se quase exclusivamente a sua discussão técnica (como se alcançou determinado resultado) e sua inserção na história da animação, podendo, às vezes, o pesquisador enveredar pela discussão temática. Não haveria uma reflexão sobre o estatuto da imagem animada como há do *live action* desde as primeiras exposições – lembrando-se que, antes mesmo da exibição dos Lumière, em 1895, o assistente de Thomas Edison, Dickson, publicou um livro sobre os aparelhos de filmagem e exibição de imagens em movimento. Ao mesmo tempo, as teorias do cinema são de difícil aplicação à animação<sup>141</sup>. Repetiu-se com a animação o que Barbuy (1999) aponta como estratégia das feiras universais, a criação do mito da tecnologia como fundadora de um novo tempo, reverenciada em sua capacidade de alterar a relação do homem com o mundo; como mito, torna-se verdade inquestionável até que seja derrubado. Dessa forma, desvia-se o foco da concepção de mundo por trás da tecnologia – que se queria percebida como resultado de uma cultura superior universal. Quanto ao *live action*, a ênfase na impressão de realidade obscureceu em grande parte seu potencial expressivo, como se fossem possibilidades excludentes entre si. Denis (2010) afirma que Jean Baudrillard já alertava quanto ao perigo da crença na “hiperrealidade” (imagem eivada pelos efeitos visuais “transparentes”), pela qual o homem passou a acreditar menos no real que em sua “imagem alterada”.

Essa tendência a dar ênfase aos processos de produção da imagem atende a uma lógica de mercado que vem desde os primórdios do cinema; lógica que, por sua vez, respondia ao anseio moderno pelo novo, pela novidade, sendo um novo que rapidamente envelhece. Também nesse aspecto, o cinema é um reflexo do espírito de seu tempo; as propostas estilísticas (plásticas ou narrativas) são assimiladas em parte pelo cinema industrial de entretenimento que, muitas vezes, as repetem à exaustão, até seu esvaziamento. A junção

---

<sup>141</sup> Cf. Graça (2006), que trata justamente do que seria uma teoria geral da imagem cinematográfica, que se aplicasse igualmente à animação e ao *live action*.

agora explicitada para o espectador entre animação e *live action*, promovida pela tecnologia digital, ainda que, em grande parte, esteja a serviço do realismo, traz o imaterial à tona, reflete a junção que o espectador já fez em sua vivência de mundos materiais e imateriais por onde as diversas facetas de sua identidade circulam.

Neste momento, quando a percepção do mundo está alterando-se, quando a explicação fisicalista não basta mais à vivência do homem, também a produção cinematográfica volta-se para a imagem compósita resultante da imagem do real e da imagem sintética, uma vez que, no imaginário do espectador, a filmagem direta carrega caracteres do real físico e a animação relaciona-se mais diretamente com o fantasioso, poético e conceitual.

O texto cinematográfico registraria assim o momento atual de reconfiguração da concepção de realidade do homem ocidental, que traz de volta para primeiro plano o caráter dual pelo qual o material e o imaterial compõem dimensões da existência que não se excluem. Como o modelo fisicalista de explicação do mundo é questionado, volta a ser possível um espaço não localizado na realidade física, mas existente na dimensão imaterial. Um espaço construído discursivamente como um existente não físico pelo qual o homem pode se deslocar e alcançar o ideal da felicidade. Desta forma, o próprio ser do homem é revisto, pois é necessário que ao menos uma das facetas da sua identidade fragmentada (característica do homem pós-moderno<sup>142</sup>) seja da mesma natureza desse espaço não existente a fim de permitir sua circulação. A existência do homem passa a ser multidimensional, sua identidade (não mais unitária) circula em espaços físicos e imateriais com uma percepção praticamente igualada – Wertheim (2001) analisa que, para alguns usuários, sua vida na rede, que reivindica o *status* de sociedade, é tão real quanto sua existência física. Tanto a vivência do espectador ganhou novas dimensões quanto o cinema (*live action* e animação), na sua forma tradicional de produção, exibição e distribuição, não tem mais o monopólio do discurso audiovisual - de fato, nem mesmo a televisão, que por anos rivalizou com o cinema, tem a atenção cativa do público. Como resultado, o espaço cinematográfico passou a refletir essa dualidade entre mundos físico e material, pela heterogeneidade da imagem compósita.

Aproveitando-se, assim, do “poder de fabricação de mundos” de que trata Wertheim (2001) quanto às linguagens, o cinema contemporâneo constrói um espaço compósito. Atendendo à

---

<sup>142</sup> Cf. HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 7. ed. ou reimpressão. Tradução de Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

proposição de Paquot (1999), esse espaço compósito seria a potencialização da u-topia u-crônica que o cinema prefigura desde seu surgimento.

### 6.1 O “poder de fabricação de mundos”

A introdução da tecnologia digital no processo cinematográfico trouxe à tona novamente questões relacionadas à maleabilidade da imagem que vêm desde os primórdios da tecnologia de captação das imagens em movimento. Algumas dessas interferências foram herdadas da fotografia (a introdução da cor, por exemplo, em pós-produção) e outras são propriamente cinematográficas (como as manipulações de velocidade e a inversão de sentido do filme na exibição). A alteração da imagem do real e a criação de imagens verossímeis tenderam à representação de um espaço íntegro fotorrealista, ainda que em sua origem estivesse um processo de composição entre a filmagem direta, animação, efeitos especiais e visuais.<sup>143</sup> Assim, percebe-se no momento do digital, sobremaneira com os efeitos visuais, uma retomada da integração de materiais de natureza diferente, não apenas em função do efeito do real, mas também da potencialização da imagem. Essa imagem compósita seria uma terceira possibilidade de imagem, não mais percebida apenas como um registro do real e nem como uma criação puramente plástica – é uma imagem potencialmente caracterizada pela heterogeneidade de elementos. De certa forma, é a retomada da representação como nas obras de Giotto, onde espaços bi e tridimensionais convivem, cada qual produzindo um sentido específico num espaço dual representativo da realidade plena (caracteres físicos e imateriais integrados).

Nesse sentido, remete-se à produção de Georges Méliès. Em seus filmes, a maioria já com mais de 100 anos, estão realizados alguns dos princípios da imagem compósita digital. Não é coincidência que, quando se trata atualmente da reflexão sobre os efeitos visuais e dos novos mundos criados, volte-se a falar do mágico Méliès. Os planos em seus filmes se careciam de elaboração quanto à decupagem (pois cada situação dramática resolvia-se em um plano só, estático, à media distância), eram complexos quanto a sua composição: integravam atores reais, com objetos cenográficos, cenários de fundo, trucagem e efeitos especiais e visuais

---

<sup>143</sup> Denis (2010) adota a distinção de efeitos especiais como a interferência conseguida durante o processo de montagem e efeitos visuais são os de pós-produção.

(como a sobreposição de imagens e a introdução de cor pelo processo de pintura no fotograma ou pela viragem colorida). Entre os quadros narrativos, articulava cenas em *live action* com animações. Particularmente exemplares disso, são os filmes *Viagem à lua* e *Viagem através do impossível* – esses filmes apresentam as aventuras de grupos científicos por diversas paisagens na Terra e no espaço (sol e lua) por meio do uso sistemático de todos os recursos que tornassem possível a visualização poética (modelos mecânicos, animação, sobreposição de imagens, coloração na película...).

Estava aí, já realizada, a imagem compósita, mas não apenas pela heterogeneidade de materiais e pela composição em camadas, mas por que integravam um mesmo espaço objetos bidimensionais e tridimensionais por entre os quais os atores circulavam. No seu estúdio de Paris, onde os filmes eram produzidos, eram montados cenários de fundo (teatrais), construídos objetos cenográficos com *papel machê*, inseridas molduras cenográficas em primeiro plano. Certamente não era a representação do espaço físico da vivência do espectador, nem um espaço imaginário; como toda ficção científica, projetava o que se poderia alcançar com a tecnologia, um futuro extraordinário construído pela engenhosidade humana, e a ciência e a tecnologia como o meio para isso. Nas narrativas de Méliès, o homem já podia circular e interagir num espaço outro. Frente à atração que a impressão de real exercia sobre o público dos primórdios (não muito diferente dos primeiros filmes de efeito digital realista), Méliès buscou na ficção científica a possibilidade narrativa de apresentação de um espaço narrativo que quebrava acintosamente as fronteiras entre o real captado e o criado. A criação de uma integridade do plano, em Méliès, bem como no filme de efeitos visuais digitais, concretiza (torna real) esse novo espaço inacessível ao corpo do espectador, mas possível, discursivamente, para sua mente já que existente (com aparência de real).

Nos anos 1980, Francis Ford Coppola construiu em estúdio um cenário da cidade de Las Vegas para o filme *O fundo do coração* (*One from the heart* – 1982). É um filme que, como os de Méliès, não se pretende um espelho do real, mas explicita sua artificialidade espacial e permite a circulação dos atores num universo diferente do espaço do seu cotidiano. O objetivo de Coppola era a experimentação e síntese das possibilidades tecnológicas cinematográficas e a tecnologia videográfica. Filmando em estúdio, era possível um maior controle da fotografia e dos planos minuciosamente estudados – depois da aprovação do filme, foi produzido um *storyboard* com 500 desenhos. O *storyboard* de *O fundo do coração* foi editado em vídeo – assim, pela tecnologia do vídeo conseguiu-se uma pré-visualização dos planos, falas, trilha musical e efeitos sonoros. À medida que avançava a filmagem, eram tiradas fotos em *polaroid*

que iam substituindo os desenhos no *storyboard* – sem a necessidade de revelação de filme fotográfico e da película, eram possível ir visualizando a construção do filme e alterando, assim, o necessário durante as filmagens.

Por construir um cenário em estúdio, próprio para suas narrativas, Méliès criava um universo multidimensional e materialmente heterogêneo no qual o homem circulava – concretamente realizava o que se busca virtualmente na contemporaneidade digital, a transposição plena do homem para um espaço outro em relação a sua vivência física, cotidiana. Por outro lado, a utilização da técnica do *stop motion substitution* e da animação de miniaturas acrescia a este espaço a possibilidade de quebra de princípios do espaço físico: transformação de pessoas, seu desaparecimento, o desmembramento do corpo, o voo de veículos de locomoção pesados. Mesmo em universos, até então, unicamente imaginados pelo homem, como a Lua, Méliès buscava a concretude da representação – a mágica só tem esse caráter quando se crê que o personagem está atuando num espaço físico cartesiano que, por efeito mágico, tem alguns de seus princípios suspensos sem que haja uma explicação racional, embasada cientificamente. A originalidade de Méliès e sua atualidade fundam-se no seu não compromisso com a hiperrealidade, pois ele permitia-se brincar com o extraordinário num espaço aparentemente concreto.

A filmagem no espaço tridimensional, ainda que a imagem apresente-se para o espectador na tela bidimensional, cria uma visualidade singular e amplia as possibilidades plásticas no que distinguiu inicialmente o cinema do teatro: a diversidade de pontos de vista, de modos de ver. Como, para Méliès, o mais importante era a realização do mágico, não o interessava a diversidade de planos. Logo, porém, quando o cinema optou pela narratividade e tornou complexas suas tramas, os cineastas inovadores buscaram formas de amplificar esse olhar encarnado (fixado num único ponto, como diante da janela do mundo) pela decupagem.

Denis (2010) afirma que a adoção para efeito realista da técnica do *stop motion*, isto é, a criação de movimento quadro a quadro, foi determinante na história dos efeitos especiais e, com o digital, também dos visuais. No computador, simula-se a animação quadro a quadro pela técnica do *stop motion*, mas potencializada principalmente quanto à reprodução mais fluida do movimento quando o objetivo é o fotorrealístico.

A intensificação do realismo dos efeitos especiais, graças ao aperfeiçoamento das técnicas de *stop motion*, e mais tarde da animação digital, assinalou o ponto de viragem definitivo do cinema espetacular. A *stop motion* sempre criou uma distância entre o espectador e a personagem animada, pois essa forma de animação,

independentemente do talento do animador e por razões técnicas, nunca passa despercebida (o esbatimento gerado pelo movimento a 24 imagens por segundo na película é muito difícil de reproduzir imagem a imagem). (DENIS, 2010, p. 186)

A crítica de Denis (2010) quanto ao limite da técnica do *stop motion* na criação da hiperrealidade refere-se ao caminho até então predominante do efeito especial e visual “transparente”. Entretanto, na discussão das técnicas de animação tridimensionais (aplicadas a objetos físicos ou aos gerados por computador), Denis demonstra que o amadurecimento do uso da tecnologia nesse cinema tem tendido para a exploração de novas formas, podendo inclusive quebrar a representação do espaço em perspectiva e, conseqüentemente, o movimento mimético do ser e do objeto num espaço tridimensional – o que transforma em virtude o limite do *stop motion*.

A representação de um espaço tridimensional monumental no cinema, desde os anos 1920, empregou sistematicamente trucagens (mecanismos físicos no momento da filmagem) e efeitos especiais. Em *Ben-Hur* (1926), dirigido por Fred Niblo, a arquibancada da pista da seqüência da corrida de trigas era parte cenográfica, parte formada por miniaturas suspensas. Pela representação em perspectiva, ao se colocar essas miniaturas em primeiro plano, portanto entre a câmera e a arquibancada cenográfica ao fundo, a composição final do plano criava um cenário íntegro, grandioso – a miniatura constituía uma parte superior da arquibancada inexistente no *set* de filmagem, mas integrada à cenografia na imagem final. Para dar mais veracidade à miniatura da arquibancada, as fileiras de bonecos de madeira eram movidas, harmonizando assim com a atuação dos figurantes na arquibancada cenográfica. A complementação de cenários estáticos era feita também pela utilização de pinturas no vidro – igualmente colocadas entre a câmera e o cenário, combinavam as linhas perspectivas virtuais criando um espaço íntegro, compósito, mas eram empregadas apenas quando não haveria necessidade de movimento nesta área do enquadramento final.

Em *Metropolis* (1926), dirigido por Fritz Lang, Karl Freund e Eugen Schüftan criaram um processo de trucagem para a ilusão de cenários maiores nos quais o personagem atuaria. Essa técnica inovadora e sofisticada, o Processo Schüftan, foi empregada em cenas como as do subterrâneo da cidade, e permitia a integração da imagem dos atores nesse cenário grandioso (formado por miniatura e maquetes, filmado com lentes especiais), por meio de espelhos – pelo emprego de perspectiva forçada, esses elementos heterogêneos compunham uma imagem aparentemente íntegra, um espaço por onde os atores pareciam se deslocar. Mas havia limites quanto à movimentação possível, restringindo assim a integração do ator àquele espaço

representado – não poderia haver, por exemplo, objetos em primeiro plano, atrás dos quais o personagem passasse. Apenas em 1933, com *King Kong* (1933), dirigido por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, por um complexo processo de múltipla exposição do negativo e de máscara (*matte shot*) foi possível, em um mesmo plano, atores reais no primeiro plano e plano de fundo, com a animação compondo o centro do quadro. O mesmo princípio de composição de camadas é empregado atualmente, mas na pós-produção, quando se insere a filmagem direta do ator no cenário digital ou quando se insere o elemento digital no cenário “real”. Com a tecnologia digital, o processo de composição de cenografias maiores e maior quantidade de figurantes começa na filmagem direta, que deve ocorrer planejando-se o que será alterado e inserido na pós-produção, etapa do processo que demanda o maior trabalho e maior tempo da produção do filme e quando se alcança a imagem final. A filmagem em estúdio com o fundo verde ou azul (e também em elementos que se queira alterar posteriormente no fundo ou primeiro plano) transforma-se no cenário de batalha, catástrofe, desastre natural ou de multidão que integra a narrativa.

No filme *300* (2006), dirigido por Zach Snyder, o cenário foi quase inteiramente composto em pós-produção – apenas uma cena teria sido filmada em locação (a cavalgada dos mensageiros persas a caminho de Esparta, mas que também recebeu tratamento de imagem na pós-produção)<sup>144</sup>. O número de atores e figurantes era bastante reduzido, para uma narrativa que conta uma batalha épica entre o pequeno contingente espartano (300 homens) e os milhares de guerreiros persas, que foram criados digitalmente. Como os bonecos de madeira em *Ben-Hur*, também os figurantes digitais ficam mascarados por suas posições de pouco destaque na tela – mas que demanda um cuidadoso trabalho para que não fique parecendo uma massa compacta que se move rigidamente. Os atores reais atuavam contra o fundo azul (embora o verde seja o mais utilizado pelo cinema atual, a equipe do filme decidiu-se pelo azul por causa do efeito não realístico que desejavam para a imagem) e pelo processo de *chroma key* são recortados e inseridos no cenário digital. Com esta técnica, algumas referências são dadas para o ator, por causa da marcação de altura do olhar e de pontos onde haveria outro personagem ou objeto, virtual, a fim de que, na composição final, crie-se a integridade espacial. No caso de *300*, o objetivo não era o hiperrealismo, mas o infrarreal, o “real não realista”, conforme o define Denis (2010).

---

<sup>144</sup> Segundo o IMDB (Internet Movie Data Base), o filme tem 1523 cortes, mais de 1300 planos que receberam tratamento em pós-produção, sendo 8631 elementos de efeito visual. “There are 1,523 cuts in the film, with over 1300 visual effect shots comprising 8631 visual effect elements.” <http://www.imdb.com/title/tt0416449/trivia>.

Em Méliès, Zbig [Zbigniew Rybczynski] e [Michael] Gondry, o objetivo é “poetizar o real”, servindo a animação para criar um surreal ou infrarreal (logo um real não realista, degradado, no qual se veem os efeitos), ao passo que na economia espetacular tradicional os efeitos visuais servem para criar um hiper-real (um irreal tornado real, no qual os efeitos são invisíveis). (DENIS, 2010, p. 185)

Em *300*, a narrativa épica não está baseada na mítica batalha de Termópolis, mas na recriação em quadrinhos feita por Frank Miller (que, por sua vez, foi inspirado a pesquisar sobre a batalha e criar seu HQ depois de assistir ao filme *Os 300 de Esparta*, filme de 1962, dirigido por Rudolph Maté). A narrativa épica, por que mítica e já cristalizada em outra forma de entretenimento moderno (os quadrinhos), e a decisão de manter-se a estética de quadrinhos justificam a representação infrarreal em *300* – embora se trate de um acontecimento histórico.

Por outro lado, a trilogia *O senhor dos anéis* (*The lord of the rings* – 2001, 2002, 2003), dirigido por Peter Jackson, é uma ficção sobre um mundo fantástico que recebe uma representação hiperrealista – o que também está de acordo com o material original, visto que a obra de Tolkien foi escrita com este espírito de criação discursiva, minuciosa, de um universo não real, mas verossímil. Tolkien baseou-se em sua experiência de vida na guerra, nas paisagens da sua terra natal e em mitologias de culturas antigas europeias para criar o mundo ficcional da Terra Média – o nível de elaboração chegou à criação da língua élfica. Para a realização do universo de Tolkien, foi preciso o desenvolvimento de novos métodos de captura de movimento, de modelagem de personagens e cenários – o digital tornou-se instrumento para a realização de uma ideia; e também o projeto de realização determinou o desenvolvimento da técnica. Diferente, da tendência geral, como critica Denis (2010), da ideia servir à nova tecnologia.

O computador, técnica contingente (BRUSEKE, 2002), como ferramenta da expressão artística, atende tanto à busca pelo hiperrealismo dos efeitos visuais quanto ao formalismo e consequente explicitação da técnica na animação tridimensional. Entretanto, como o instrumento precede a necessidade, sua utilização por realizadores “menos hábeis”, denuncia uma padronização motivada pelo vazio do discurso. É grande o contraste com as vanguardas que buscaram descobrir como ultrapassar os limites conhecidos do equipamento e, principalmente, o padrão de discurso estabelecido; com isso, os realizadores da vanguarda (tendo em mente no contexto desta pesquisa, a vanguarda russa dos anos 1920, mas não exclusivamente) repensaram o cinema em si e sua forma manifesta no filme em função de algo que tinham a dizer numa forma essencialmente audiovisual. Segundo Denis (2010), os “verdadeiros realizadores” têm empregado assim o digital; explorando-o no que potencializa a

imagem, mas em função de um universo próprio de pensamento e de referências estéticas, forçando o desenvolvimento tecnológico a fim de criar instrumentos que realizem sua “visão” artística. Por outro lado, os realizadores que estão a serviço da exploração comercial ou que não têm domínio da expressão artística (apenas da operação dos equipamentos e dos comandos dos *softwares*), curvam-se à imagem hiperrealista, resultante do cálculo matemático que a gera e da representação gráfica do espaço em perspectiva, isto é, a tecnologia, em vez de instrumento, sobredetermina a expressão. Para o pesquisador francês, esse uso representa um recuo de 150 anos, ao “tempo do fenaquitoscópio, esse *trompe-l’oeil* primitivo.” (DENIS, 2010, p. 187). Embora atraíam a curiosidade do público, como os brinquedos óticos já o faziam em meados do século XIX, esses filmes de exploração da técnica digital aplicada à síntese de imagens em movimento realista e aliada a enredos pobres são quase que apenas uma demonstração de recursos. Certamente que são importantes para a lógica industrial, pois que servem de laboratório de técnicas e teste de possibilidades narrativas, mas seu interesse artístico ou mesmo como entretenimento é limitado.

Já na era digital, por exemplo, um dos filmes que primeiro experimentou uma *mise-en-scène* complexa, na qual o ator contracenava com vários clones de si mesmo e transitando num espaço de vários planos, é a comédia americana *Eu, minha mulher e minhas cópias* (*Multiplicity* – 1996), dirigido por Harold Ramis. Usualmente, até então, para que um ator pudesse atuar consigo mesmo era utilizada a técnica do *split screen* – que consistia na filmagem de cada lado do plano em momentos diferentes e sua composição posterior, mas que exigia a existência de linhas de composição no plano para disfarçar o ponto de corte na composição em imagem única de dois planos. Essa técnica vem desde os anos 1920 – em *Thunder Island* (1921), por exemplo, é assim que o diretor Norman Dawn consegue que a atriz Edith Rogers contracene consigo mesma (como irmão gêmeo de sua personagem). Em *Eu, minha mulher e minhas cópias*, o *split screen* foi empregado em momentos que as personagens interpretadas por Michael Keaton não tinham interação alguma (cada uma está em um lado do espaço da encenação). Já nas cenas em que um clone passa à frente do outro, foi preciso o uso do *chroma key* (fundo e cenografia verdes removidas na pós-produção).<sup>145</sup> Já na cena em que o personagem de Keaton defronta-se com seus três clones em frente ao espelho do banheiro, esse processo de máscara (pelo *chroma key*, cada imagem do ator e seu

---

<sup>145</sup> O personagem que está sentado à mesa no fundo do plano foi filmado primeiro em fundo verde. Depois, o personagem que passa em frente à mesa foi filmado no cenário da sala, mas com um aparador verde no local onde estaria a personagem de fundo. Com a “retirada” do verde do cenário e do aparador de cena foi possível a composição das duas imagens.

reflexo no espelho do banheiro tem de ser recortada do fundo para depois compor a imagem final) demandou 70 sobreposições de imagem para 10 segundos de cena. Essa possibilidade experimentada em um filme de pouca ambição artística torna-se assim parte do repertório da produção audiovisual.

À época de Méliès, quando seus filmes faziam sucesso, bem como os da Pathé, foram inúmeros os realizadores que tentaram imitar seus *trick films*. Como nos primórdios, atualmente, o “plágio” tornou-se prática comum na busca de tentar acertar “às cegas” o que vai agradar ao público. Também se incluem nessa lógica, as refilmagens, retomadas, sequências do que é bem sucedido nas bilheterias. Denis (2010) analisa o caso da Pixar. O sucesso da Pixar na produção de animações em 3D digitais que primam pela técnica e pelos aspectos expressivos e narrativos estimulou a criação de estúdios de animação similares, como a DreamWorks SKG (que, independente do juízo quanto à qualidade de seu trabalho, surge para aproveitar o nicho de mercado aberto pela Pixar). Também narrativamente, as produções que agradam ao público são tomadas como matrizes repetidas à exaustão.

Cada vez mais, na animação digital a cópia e a “reutilização” de ideias (logo o plágio) parecem institucionalizadas. Depois de *A Vida dos Insetos* (Pixar) vimos *FormigaZ* (DreamWorks) e *O Rapaz Formiga* (Warner, 2006), que recupera também a estrutura narrativa de *Querida, Encolhi os miúdos*, tal como *Artur e os Minimeus* (EuropaCorp). *O Rapaz Formiga* utiliza a mesma personagem do exterminador de animais de *Pular a Cerca* (DreamWorks). *Madagáscar* (DreamWorks) é parcialmente plagiado por Disney com *Selvagem; Pular a Cerca* por *Open Season – Boog e Elliot Vão à Caça* (Sony Pictures)... Essa prática, que também existe na produção em filmagem real, parece contudo ainda mais patética num campo em que a imaginação deveria ser rainha... (DENIS, 2010, p. 193)

Como nos primórdios, os realizadores estão de posse de um equipamento sobre o qual não sabem até onde explorar; ao mesmo tempo, como é uma lógica que permeia a vida do espectador, alterando sua disposição frente ao discurso audiovisual, o cinema está tentando ainda determinar para quem fala e como o faz.

A Utopia Digital defende que as novas tecnologias são instrumento para um sujeito capaz de lidar com uma diversidade de informações, discursos e estímulos sem precedente na história da humanidade. O usuário do digital seria o espectador projetado pelo cinema político – sujeito crítico “proficiente” nos discursos diversos. De posse de ferramentas de criação e canais de interatividade, esse indivíduo deixaria de ser apenas consumidor e passaria à função concomitante de produtor de conteúdo. Frente ao discurso do mundo físico e imaterial e de sua representação realista, não se submeteria ao discurso dado e seria capaz de dar sentido a tudo isso (ainda que não unívoco) e ressignificar o discurso do mundo.

Massarolo e Alvarenga (2009) propõem que há um cinema que está adotando “um modelo de negócios pautado pela criação de universos narrativos expandidos e a serialização dos produtos.” (MASSAROLO; ALVARENGA, 2009, p.1). Como modelo de negócios, os produtos audiovisuais não são mais direcionados apenas para salas de exibição e mercado *home*, nem apenas para a exploração de produtos com a marca do filme, do estúdio ou do personagem, mas o produto é apropriado pelo público.

Além da questão técnica dos efeitos visuais definidos pela necessidade estética (plástica e narrativa), *300* e *O senhor dos anéis* também são exemplares da lógica de expansão do universo narrativo. Eles integram uma rede de negócios que envolvem as obras originais, das quais são transposições audiovisuais, e um mix de produtos que o evocam, mas também entram numa lógica nova do culto estabelecido pelos espectadores. O espectador, conectado à rede, pode se tornar formador de opinião junto a um nicho de público para o qual se torna referência em relação a determinado produto ou gênero, por exemplo. Além dos livros, produtos de papelaria, videogames inspirados no filme, o culto estabelece uma cultura que, em termos financeiros, significa a exploração a médio e longo prazo dessa marca (e não seu esgotamento como usualmente acontece com os *hits* momentâneos, promovidos pela indústria cultural). Além de um modelo que está oferecendo alternativa para indústrias que sofrem com a ameaça de perda de público para as mídias digitais interativas, a lógica do *cult* representa, nessa reflexão sobre o cinema, o imiscuir desse universo narrativo na vivência cotidiana do homem. A internet torna esse culto um fenômeno global instantâneo, mas o rompimento da barreira da tela já ocorre no cinema e na televisão há décadas. Os exemplos mais imediatos são os autodenominados *trekkers* (aficionados do seriado *Jornadas nas Estrelas* que, além de saberem falas e detalhes de cada episódio, às vezes chegam a vestir-se como os personagens para os eventos de fãs e a aprender a língua klingon e jogos ficcionais praticados por raças alienígenas); os fãs do filme *The Rocky Horror Picture Show* (1975), que iam ao cinema vestidos dos personagens favoritos; a incorporação de falas e referências de filmes famosos que integram a cultura ocidental (como *O poderoso chefão* de Francis Ford Coppola e *Taxi Driver* de Martin Scorsese); os “seguidores” de serializações no cinema como as duas trilógicas *Guerra nas estrelas* (*Star Wars* – episódios IV, V e VI, e I, II e III – 1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005) e os quatro filmes de aventuras *Indiana Jones* (1981, 1984, 1989, 2008) – sendo que estas duas séries geraram também séries em animação e em *live action* para televisão. No caso das animações 3D digitais no cinema contemporâneo, a passagem para o universo dos games é quase imediata. O caso de *Avatar* (2009), de James Cameron, é

ainda mais singular; a criação do planeta Pandora foi levada ao ponto de haver um dicionário na ‘vi e um guia de sobrevivência (montado a partir dos estudos para criação da fauna e da flora do planeta e da cultura na ‘vi para o filme, além da interferência humana no planeta).<sup>146</sup>

Nesse aspecto de expansão do universo narrativo para o imaginário do espectador, isto é do apagamento da linha divisória entre o discurso audiovisual e a “realidade” no cinema industrial (no político, esse é o fundamento mesmo de sua proposta de interferência no mundo), os estúdios Disney foram pioneiros com a construção dos parques temáticos. “Disney desejava criar qualquer coisa que ultrapassasse o mundo fictício do desenho animado para entrar na vida verdadeira [...]” (DENIS, 2010, p. 142); o parque foi concebido como um mundo perfeito, ideal, onde, ao ingressar, o público deixasse em suspenso as dificuldades e mazelas da vida. Desta forma, o universo ficcional construído nos filmes *cult* integra as diversas dimensões da vida cotidiana do indivíduo, sendo que a construção audiovisual constitui o lugar privilegiado de imersão nesse universo que repercute em sua vida física e na virtual.

Essa precedência que se propõe do audiovisual sobre as formas de circulação do indivíduo no universo por ele cultuado estaria fundada no entendimento do cinema como organização do fragmentado – mesmo em filmes experimentais, abstratos, há uma linha, ainda que puramente plástica, que estrutura e relaciona os elementos visuais e sonoros. O cinema vem preparando o indivíduo para o envolvimento mental e emocional com o universo virtual na tela. A influência desse universo nos hábitos, no comportamento e nas referências do indivíduo faz com que seja um texto que se expanda da tela. O indivíduo projeta-se nos diversos pontos de vista do filme, ainda que se identifique com um protagonista – a menos que o filme seja inteiramente sob o ponto de vista subjetivo, são apresentadas para o espectador uma diversidade de olhares. A forma tradicional do cinema, assim, já representaria a fragmentação da experiência de mundo e, concomitantemente, da identidade pós-moderna. Ao basear-se nos princípios artísticos, corroborados pela ciência moderna, para a representação realista (perspectivada), apresenta-se como um real, mas é um real não palpável, sensível apenas aos olhos e aos ouvidos (sentidos que fundamentam a experiência de estar no mundo). A entrada “efetiva” no real audiovisual ainda é um projeto e uma narrativa.

---

<sup>146</sup> Cf. WILHELM, Maria; MATHISON, Dirk. *James Cameron's Avatar; an activist survival guide*. New York: ItBooks, 2009.

A realidade virtual no imaginário do espectador de cinema é *Tron, uma odisseia eletrônica* (Tron - 1982), dirigido por Steven Lisberger: o indivíduo entra em um universo outro criado pela linguagem computacional binária e traduzido graficamente para visualização. Lá ele interage com seres de natureza computacional que ou agem como programado ou ganham autonomia de pensamento (aproximando-se assim do humano com suas qualidades e defeitos). Da mesma forma, então, o imaginário em relação à inteligência artificial é a possibilidade de transferência do homem para o sistema (sua essência seria codificada em linguagem binária a partir da qual seria criada a interface gráfica, um avatar) ou, mais fortemente, a criação de um ser computacional, que pode ou não estar encarnado em um corpo físico, com todos os atributos intelectuais e emocionais do ser humano orgânico.

O termo realidade virtual foi cunhado nos anos 1970 e, embora tenha diferentes acepções (algumas errôneas), refere-se à criação de um “efeito de mundo”. Segundo Valerio Netto, Machado e Oliveira, “Pode-se dizer, de uma maneira simplificada, que RV [Realidade Virtual] é a forma mais avançada de interface do usuário com o computador até agora disponível” (VALERIO NETTO; MACHADO; OLIVEIRA, 2002, p. 6). O “ambiente de RV” prevê a criação computacional de um mundo ao qual o indivíduo pode explorar e no qual pode interagir com seus elementos “por meio de dispositivos de entrada e de saída”. As características fundamentais da realidade virtual é ser “orientada para o usuário” (coloca o usuário no centro do processo), “mais imersiva” (busca a sensação de estar naquele ambiente criado), “mais interativa” (o usuário tem de poder agir sobre os elementos que compõem aquele universo), “mais intuitiva” (não deve haver dificuldade de manipulação das interfaces). Para tal, os autores reforçam que é preciso que o universo criado seja reconhecido pelo usuário como similar ao mundo que ele habita (o mundo físico), as respostas têm de ser em tempo real, têm de ser envolvidos os cinco sentidos (embora o sentido da visão ocupe “70% dos receptores do sentido humanos”, sendo então responsável por grande parte da percepção de espaço) e, particularmente, têm de permitir os “movimentos naturais tridimensionais do corpo”. Por isso, o desenvolvimento dos projetos de realidade virtual e suas aplicações atuais têm envolvido artistas capazes de criar imagens em movimento que simulam o mundo físico – daí, às vezes, uma confusão com animações. As primeiras experiências, que datam dos anos 1950, foram simuladores de voos e um capacete com visores, isto é, privilegiavam a visão desde o princípio. O mais próximo do projeto de imersão na realidade virtual é a RV de simulação (busca criar a sensação de presença no mundo virtual) com dispositivos de entrada

e saída como luva digital, óculos estereoscópicos, capacete de imersão e com retorno de força (que dão a sensação de ação efetiva).

No cinema, a passagem para outro mundo, muitas vezes, integra as realidades física e imaterial, a ponto de o personagem e também o espectador não conseguirem distinguir uma da outra, questionando-se quanto a sua própria noção de real. Também ocorrem migrações efetivas sem dispositivos físicos e com dispositivos que lançam o indivíduo para outra realidade. Os efeitos especiais e visuais, em grande parte dos casos, são responsáveis por concretizar o alcance da utopia

O cinema apresentou-se, já no início, como este outro mundo para o qual o espectador poderia se projetar mentalmente, mas em *The Countryman's first sight of the Animated Pictures* (1901) a entrada é efetiva. Assim como em *A rosa púrpura do Cairo* (*The Purple Rose of Cairo* – 1985), de Woody Allen. Ainda que sejam metáforas do poder de envolvimento do cinema e de sua capacidade de criar mundos espelhados em relação à realidade física do espectador, essas narrativas metalinguísticas concretizam o rompimento da barreira entre o real e o discurso do real (o filme) pela vitória sobre os limites físicos do corpo – o caipira entra e se vê na tela, os personagens escapam do mundo diegético e Cecília adentra sua utopia, o sonho de felicidade cinematográfica.

Em *O mágico de Oz* (*The wizard of Oz* – 1939), dirigido por Victor Fleming, e em *As crônicas de Nárnia* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* - 2005), dirigido por Andrew Adamson, os personagens voltam do universo mágico sem certeza se viveram ou se sonharam as aventuras que o espectador acabou de acompanhar. Essa indistinção é marcante também visualmente, principalmente em *Nárnia* – as imagens do mundo extraordinário têm a mesma concretude (construção hiperrealista) que as do mundo cotidiano das personagens. Em *O mágico de Oz*, o então recente desenvolvido sistema de cor Technicolor, aplicado ao mundo de Oz em contraste ao preto e branco com tons sépia do Kansas, marca a passagem, mas não determina se é uma passagem para o onírico ou se para um mundo existente no qual a personagem imergiu.

O outro mundo em *King Kong* (1933) é como a ilha Utopia de More, um lugar com localização geográfica no mundo físico ao qual o homem tem acesso pela tecnologia (de navegação, no caso). Há, inclusive, o espelhamento próprio da estrutura utópica – parte da trama ocorre num mundo extraordinário e parte no mundo conhecido (sob uma visão

eurocêntrica). Na selva, os efeitos especiais integram a imagem dos atores reais a cenários pintados, *matte paintings*, bonecos – o elemento humano, os atores em filmagem direta (*live action*) são o estrangeiro. Na cidade, predomina a filmagem em *live action*, com a inserção do gorila gigante, através da animação e dos efeitos especiais, nessa “realidade”.

A tecnologia digital como passagem para o outro mundo imaterial é o mote de *Tron*, primeiro filme a utilizar extensivamente imagens geradas por computador – essas imagens representam 15 minutos do filme, mais duzentos planos de composição da filmagem direta de atores no fundo verde com inserção de cenários digitais na imagem final. A ideia inicial do diretor era que o filme começasse em *live action* e passasse à animação quando o personagem de Jeff Bridges entrasse no mundo virtual. Porém, optou pela hiperrealidade da imagem compósita, com o uso sistemático de animação e geração de imagens digitais interferindo na imagem da filmagem direta.

Já em *Avatar* (2009), dirigido por James Cameron, o outro lugar é localizável geograficamente, mas é inóspito ao corpo humano, então a tecnologia permite que a essência do homem (o que é imaterial) seja transposta, ainda que provisoriamente, para outro corpo – é o registro da concepção de que a *res cogitans* guarda a porção fundamental do ser do homem, mas que a vida só se desenvolve plenamente na junção de corpo e mente, na reintegração da *res cogitans* e da *res extensa*. *Avatar* representa a utopia mais contemporânea, a possibilidade de um mundo idílico, ecologicamente sustentável, onde os seres vivos e o planeta formam um organismo. Uma integração que Godfrey Reggio trabalha no curta *Anima Mundi* (1992) em relação a uma concepção ecológica da Terra – ecologia que Denis (2010) aponta como um dos novos modelos da animação “contestadora” do modelo do desenho animado disneyano, novo modelo que propõe outra visão do mundo, pela criação de universos de alguma forma distorcidos (como espelhos que refletem algo além do real).

Ao longo do tempo, desde a modernidade técnica (quando houve uma alteração no ser e estar do homem no mundo), foi sendo registrado o imaginário do homem ocidental quanto à possibilidade de outro mundo sobre o qual pudesse ter controle a fim de garantir a satisfação de desejos e sonhos e assim alcançar a felicidade. Entretanto, o corpo ainda é o empecilho e só a descoberta de uma forma de imergir plenamente no mundo virtual (já sonora e visualmente convincente) poderia quebrar esta barreira e permitir o migrar para este outro mundo – por enquanto, o mundo digital construído continua cumprindo a característica da inatingibilidade da utopia, o homem não pode alcançar plenamente este outro mundo ideal, a

não ser pela narrativa (que continuaria cumprindo certa função catártica da narrativa mimética). Por isso, “Um dos problemas mais prementes colocados pela animação à filmagem real é a representação do homem.” (DENIS, 2010, p. 188)

## 6.2 A projeção da alma em personagens sintéticos

Para habitar a realidade virtual é necessário um corpo tridimensional. Quanto ao corpo nesse cinema contemporâneo, especificamente na sua representação tridimensional, destaca-se o *stop motion* para objetos reais e a animação digital que simula esse espaço similar ao da vivência do espectador, seja para uma animação em si ou como efeito visual.

Diante do sucesso dos filmes em longa-metragem da Pixar, animações tridimensionais por computador, parecia que as formas tradicionais de animação estavam fadadas a desaparecer, ao menos para o cinema comercial. Nos primeiros anos da década de 2000, a Disney, que ainda hoje influencia os rumos da animação comercial mundial, anunciou que não mais produziria pela técnica do acetato, o desenho animado propriamente, faria daí em diante unicamente produções em animação 3D digital. Poucos anos depois, voltou atrás – em 2007, quando anunciou a produção do filme *A princesa e o sapo* (*The Princess and the Frog* - 2009).

Ao mesmo tempo em que a indústria cinematográfica americana abraçava irrestritamente a animação por computador, animações de bonecos pela técnica do *stop motion* destacaram-se. “Curiosamente”, nos últimos anos, essa técnica que demanda trabalho e tempo de produção grandes, mesmo para os parâmetros de animação, começou a aparecer mais recorrentemente nos cinemas com boa repercussão de crítica e de público. No cinema americano, destacam-se as animações do universo de Tim Burton, *O estranho mundo de Jack* (*Tim Burton’s Nightmare before Christmas* - 1993), dirigido por Henrik Selick, e *A noiva cadáver* (*Corpse Bride* – 2005), dirigido por Tim Burton e Mike Johnson; também *James e o pêssego gigante* (*James and the giant peach* – 1996) e *Coraline e o mundo secreto* (*Coraline* – 2009), dirigidos por Henry Selick e *O fantástico Sr. Raposo* (*Fantastic Mr. Fox* - 2009). No cinema britânico, as produções da Aardman, *A fuga das galinhas* (*Chicken Run* – 2000), dirigido por Peter Lord e Nick Park e *Wallace & Gromit - a batalha dos vegetais* (*Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit* - 2005). Recentemente, o australiano *Mary e Max – uma amizade diferente*

(Mary and Max - 2009). Sem contar a produção em curta-metragem ficcional e também o emprego da técnica na publicidade.

As duas experiências de Tim Burton em longa-metragem em *stop motion* possuem aproximações estilísticas, mas também nuances do emprego da técnica. Através da análise de *O estranho mundo de Jack* e *A noiva cadáver* pode-se refletir conceitualmente acerca do *stop motion*. A animação de bonecos prestar-se-ia à fabulação (narrativa exemplar) na medida em que se aproxima do espectador pelo compartilhamento de uma mesma espacialidade e de suas leis físicas. Se por um lado, o corpo do boneco inscreve-se numa espacialidade similar à do espectador, por outro a estilização do seu corpo propõe outra mobilidade e revela a alma do personagem.

Tim Burton declarou<sup>147</sup> que, quando leu o conto original (do folclore russo, do século XIX), pensou que seria perfeito para adaptação cinematográfica empregando novamente o *stop motion*. Também nas entrevistas sobre a produção de *A noiva cadáver*, Burton justifica que a técnica da filmagem em *live action* com o fundo azul/verde (modo pelo qual seria possível a integração entre elementos fotorrealísticos e os estilizados animados), não dá a sensação espacial, o estar lá que o *stop motion* proporciona.

Em *O estranho mundo de Jack*, lançado doze anos antes de *A noiva cadáver*, já se percebe uma sofisticação da técnica do *stop motion* no sentido de uma estruturação espacial fotorrealística; mais precisamente, uma construção dentro da tradição espacial do cinema narrativo em *live action*. O desenvolvimento tecnológico do cinema, especificamente no que concerne à fotografia, pôs à disposição da animação a possibilidade da decupagem clássica. O *motion control* deu mobilidade quase irrestrita à câmera de animação, possibilitando enquadramentos em movimento sofisticado, permitindo um novo pensamento para a iluminação e para a atuação dos bonecos.

O *motion control*, um sistema de controle do movimento da câmera que permitia uma programação que podia ser repetida milimetricamente, já havia sido utilizado por Stanley Kubrick no filme *2001 – uma odisseia no espaço* (2001, a space odyssey – 1968). Em uma das cenas emblemáticas do cinema, a da elipse que encerra em si a história da humanidade (do osso para a espaçonave), o *motion control* permitiu a movimentação suave da câmera em relação ao movimento de animação do modelo da espaçonave. A utilização do *motion control*

---

<sup>147</sup> Em entrevista presente no material suplementar da edição brasileira do DVD de *A noiva cadáver*.

em sequências carregadas de efeitos visuais, miniaturas, a composição ótica e o *matte*, permitiu que a animação fosse filmada como *live action*, o que, para o filme, era importante para dar aparência de real (do que se sabe e se imagina como seja a vida no espaço).

Assim, a direção de fotografia usual do *live action*, ao ser empregada na animação, carrega o *stop motion* do sentido de representação realista do espaço. Lembrando-se que é uma convenção da língua cinematográfica<sup>148</sup>, herdeira de uma tradição anterior de representação do espaço percebida pelo leitor/espectador como realista – vinculada ao caráter icônico da imagem cinematográfica<sup>149</sup> (bem como fotográfica), que mantém os traços mínimos necessários para seu reconhecimento como reprodução fidedigna do espaço da realidade sensível (do mundo que o espectador habita) - ainda que não haja efetivamente profundidade ou imersão do corpo do espectador no espaço representado.

Aliada a essa construção espacial, na animação em *stop motion*, a materialidade dos bonecos e suas restrições de movimento e de ação (esticamento, distorções, metamorfoses etc., recursos do arsenal do desenho animado) os aproxima do espectador, cujo corpo sofre os mesmos limites das leis físicas que regem o espaço ao qual seu corpo está preso. Quando algo assim ocorre com o boneco, é a manifestação da infrarrealidade (a explicitação de que o universo dessa animação não é o do espectador, mas ambos vivem encerrados em corpos que limitam seu espírito).

Outros membros da equipe de produção de *A noiva cadáver* concordam de certa forma com Tim Burton, ao reforçarem o que o *stop motion* teria de específico, algo que a técnica acrescentaria à produção, como afirma a produtora Allison Abbate.

O charme do stop motion é não ser tão artificial e não parecer que foi feito no computador. É legal estar nesta linha tênue entre o reino da beleza e da profundidade porque é feito tão perfeitamente, porém mantém isso real e vivo. Acho que é o que o torna tão acessível e chamativo. (ABBATE)<sup>150</sup>

Para o diretor de arte, Nelson Lowry<sup>151</sup>, "A animação em stop motion oferece algo único. Tudo o que se vê na tela foi criado por um artesão ou por um artista".

Esse algo mais do cinema de animação com bonecos está relacionado à sua raiz na tradição do teatro de animação. Para Amaral (2007), o teatro de animação sempre esteve associado ao

<sup>148</sup> Cf. Metz e Pasolini acerca do debate entre língua ou linguagem cinematográfica.

<sup>149</sup> Cf. ECO. *Tratado Geral da Semiótica*, p. 169.

<sup>150</sup> Em entrevista presente no material suplementar da edição brasileira do DVD.

<sup>151</sup> Idem.

rito; no altar egípcio (fonte do teatro grego que, por sua vez, moldou essa forma de expressão no ocidente), “[...] antes do palco, a cena acontecia no altar, onde imagens inanimadas de deuses contracenavam com os sacerdotes.” (AMARAL, 2007, p. 15). Percebe-se assim que a herança ritual (o sentido de rito foi sendo perdido até a constituição do teatro como uma das formas de entretenimento moderno) e o animismo associam-se já no teatro de animação, que conserva algo do mágico que perdeu lugar no mundo fiscalista. Essa associação acentua-se com o cinema de animação em *stop motion* visto que os movimentos dos objetos inanimados são apresentados como autônomos, apaga-se inteiramente a figura do manipulador/animador – ele projeta-se no corpo que manipula para dar vida própria ao boneco ou objeto e, segundo Amaral (2007) em relação ao teatro de animação, idealmente, neutralizar-se para a plateia.

As possibilidades da técnica do *stop motion* aproximam *O estranho mundo de Jack* e *A noiva cadáver*, no entanto, as duas narrativas não são exatamente da mesma natureza. A criação de um universo espacialmente percebido como real é verificável em ambos, mas de forma diferenciada.

*O estranho mundo de Jack* é a concretização de uma fantasia, um universo referenciado na tradição do Halloween na cultura norte-americana, mas essencialmente fruto da imaginação de Tim Burton; não há um referente ao humano que coloque claramente a questão do fotorrealístico. O desenho dos personagens pode seguir uma concepção mais livre e, a partir dele, se desenvolver a movimentação para cada personagem (conforme suas formas). Observe-se, por exemplo, a textura dos figurinos dos bonecos e a do cenário: em *O estranho mundo de Jack*, se concebeu uma viagem às ilustrações de livros infantis, como se fossem ilustrações com volume e movimento.<sup>152</sup> É uma visualidade “estranha” por que concilia bi e tridimensionalidade; a textura desenhada lembra as ranhuras de ilustrações, portanto remetem à representação bidimensional, mas estão sobre personagens e objetos tridimensionais.

Em grande parte, a animação com bonecos em si abriga uma nuance fundamental, a manutenção da percepção do artificial (não se mascara inteiramente o caráter de bonecos) ao mesmo tempo em que se busca apagar a percepção do manipulador por trás dos bonecos. As sequências iniciais, parecidas em sua forma e estilística de Burton, precisam marcar claramente em um a entrada num universo fantástico, irreal, Halloweenland, em outro a entrada em um mundo vilarejo estilizado do século XIX. Os desenhos dos personagens, além da trama, ajudam a compor esta impressão inicial para o espectador.

---

<sup>152</sup> Cf. Making of no material suplementar da edição brasileira do DVD de *O estranho mundo de Jack*.

Em *A noiva cadáver*, lida-se com humanos, mesmo que personagens de uma história improvável. Mesmo no mundo dos mortos, não há uma liberdade total de criação, visto que também se lida com seres humanos. No entanto, seria certo contrassenso optar pelo *stop motion* para criar o fotorrealista como se fora *live action*. Não se percebe uma tentativa de reprodução realista do mundo, mas há uma marcante estilização. O *design* dos personagens, ricamente variado, é fruto da exteriorização da personalidade de cada personagem; assim, é a personalidade que dita as formas do personagem, gerando a forma de movimentação e os movimentos específicos. O que Amaral (2007) afirma acontecer também na interação do boneco, máscara ou objeto com o ator-manipulador no teatro de animação e Souza (2005) analisa quanto ao teatro de animação japonês Kuruma Ningyo, quando o corpo do ator deve agir sobre algo fora de seu corpo criando um organismo cujo movimento depende das possibilidades contidas no inanimado.

A especificidade dramática da animação reside justamente nesse deslocamento do personagem para um objeto que é interposto entre o ator e o público. Todos os recursos técnicos da manipulação caminham para isso, o que nesse sentido parece estar ligado à criação do ator, impregnado com os elementos de formação de um personagem que, concretamente, se estabelece também conforme as características e, de certo modo, exigências do objeto. (SOUZA, 2005, p. 30).

Segundo Carlos Grangel, designer de personagens de *A noiva cadáver*, foram criados oitenta e cinco personagens diferentes, "Cada personagem tem personalidade própria. E a personalidade dita a forma, o equilíbrio e o ritmo". O co-diretor, Mike Johnson, ainda completa que "Combinar o estilo e a atuação é um dos desafios [do design de personagens e da animação]".<sup>153</sup>

O então inédito mecanismo de manipulação dos personagens através de chaves que movem os "músculos" faciais, sem a substituição de cabeças ou quaisquer outros membros, contribuiu bastante para o movimento fotorrealista dos personagens em *A noiva cadáver*, principalmente de Victor, Victoria e Emily (personagens com maior complexidade de construção, tanto como bonecos quanto como personalidades). Segundo Mike Johnson, co-diretor do filme, a técnica da substituição (*replacement animation*) é limitada e pré-determinada. Já as chaves permitiram nuança na criação de expressões faciais, de acordo com o que o animador propunha em cada cena. Dessa forma, potencializa-se a escalação de cada animador conforme suas especialidades. Com isso, se pode falar efetivamente de atuação projetada. São comuns nos documentários de bastidores de filmes de animação as cenas em que os animadores

<sup>153</sup> Em entrevistas presentes no material suplementar da edição brasileira do DVD.

estudam com seus próprios corpos os movimentos que desejam inculcar nos personagens (desenhados, bonecos ou de quaisquer outros materiais). O animador aprende no próprio corpo a potencialidade do boneco, mas a animação só vai se completar com certa autonomização do boneco que exige que o animador pense no próprio corpo, mas haja sobre um corpo externo a ele (o do boneco) – apenas através do boneco, o animador atua no mundo diegético.

Em *A noiva cadáver*, diferentemente do que acontece em *O estranho mundo de Jack*, a atuação chega à sofisticação do close - enquadramento definido desde D.W. Griffith como sendo próprio da explicitação da emoção, da sutileza do gesto, do que o corpo tomado por inteiro em evidente ação externa não revela. Esse necessário doar de alma, e não apenas reproduzir movimento do animador, foi potencializado pela conquista da decupagem clássica para a animação de bonecos que só fez sentido pleno quando as expressões puderam ser conceitual e tecnicamente subjetivas. Embora, como observa o prof. Heitor Capuzzo<sup>154</sup>, em relação à animação de bonecos, se perceba ainda o problema dos olhos sem vida, apenas com movimento – Denis (2010) também diferencia a movimentação e o prover de alma, propriamente animar. Neste sentido, vale a pena verificar novas propostas de associação de técnicas ao *stop motion*, como a empregada no curta-metragem *Madame Tutli-Putli* (2007), dirigido por Chris Lavis e Maciek Szczerbowski, produzido no National Film Board of Canada, no qual os olhos dos bonecos são recortes digitais em movimento de olhos humanos. Em *Tron*, apenas o rosto do personagem Sark com seus olhos brilhantes é humano, o restante do corpo, foi modificado e/ou gerado por computação.

Pete Kozachik, diretor de fotografia e supervisor de VFX de *A noiva cadáver*, destaca, como exemplo da especialização do animador, Phil Dale, animador com tal capacidade de trabalhar a nuance e a sutileza que foi encarregado de animar sozinho uma das cenas de grande destaque no filme, a do primeiro encontro de Victor e Victoria. Nesta cena, os personagens agem "realisticamente" e de forma contida; desta forma, foi possível (mais que isso, necessário) trabalhar em detalhe a sutileza das expressões e gestos dos personagens. Ao final de poucos minutos, com gestos sutis, com personagens contidos por sua timidez e pelo puritanismo das normas sociais, era preciso que o espectador saísse convencido de que Victor e Victoria se apaixonaram.

---

<sup>154</sup> EBA/UFMG - notas de aula – agosto de 2006.

Nessa sequência especificamente, se pode verificar tanto a construção espacial fotorealística (associação entre decupagem clássica e movimento complexo de câmera) como o emprego sistemático do primeiro plano potencializando a tecnologia de animação dos músculos faciais por chaves. O deslocamento da câmera naquele espaço percebido realisticamente e a revelação dos sentimentos envolvidos ali através do gesto mínimo criam o "estar lá" que a equipe aponta como o diferencial do *stop motion* - que nem a animação 3D digital, com toda sua capacidade de simulação espacial e fotográfica, consegue superar. É matéria pesada, sujeita às leis da gravidade e aos limites do corpo que ganha vida e consegue transcender pela forma. O *design* dos bonecos é o contraponto ao espaço fotorealístico. A riqueza da técnica e que escorre para a narrativa é a dinâmica entre o que é esquemático (*design* de bonecos e personalidades planas/caricatas) e o que é complexo (representação espacial e personalidades com nuance, redondas<sup>155</sup>). Ao emprego, na animação, de técnicas usuais de *live action*, soma-se a possibilidade de estilização/personagens caricaturais-planas não aceitáveis facilmente em *live action*.

O equilíbrio delicado entre o fotorrealístico e a estilização pode ser observado pela manipulação do corpo dos personagens e alguns de seus "movimentos". Para o deslocar de Victoria, talvez a personagem mais "realista" do filme, foi criado um mecanismo (também usado para a Sra. Everglot) coberto pela saia do seu vestido que simula a movimentação vertical ao caminhar. Já Victor possui um desenho longilíneo, que, segundo os construtores dos bonecos, McKinnon & Saunders, dificulta a fixação do boneco à superfície pela qual caminha. Ambos os bonecos têm expressões faciais requintadas, com destaque para uma busca do perfeito sincronismo labial, mas em corpos peculiarmente estilizados. Em *O estranho mundo de Jack*, a estilização é parte integrante de um mundo fantasioso, cujos personagens principais, Jack e Sally parecem ser o modelo para Victor e Emily, inclusive pelo fato de possuírem personalidade e, conseqüentemente, movimentos mais complexos.

Embora se tratem de humanos, o *design* dos personagens em *A noiva cadáver*, além de ser estilizado, permite *gags* físicas. Se não pela deformação (tão própria dos *cartoons*), pela desarticulação. Esta possibilidade é explorada entre os personagens mortos, chegando-se ao ponto de Emily sofrer com um olho que salta constantemente da órbita (numa versão *stop motion* do que seriam os olhos saltados nos *cartoons*). Até mesmo Victor tem o seu momento

---

<sup>155</sup> Cf. FOSTER. *Aspectos do Romance*, para os conceitos de personagens planas (caricatas, apresentam uma característica que as define, sem profundidade) e redondas (complexas, repleta de característica, inclusive contraditórias, com profundidade).

*cartoon*, quando está fugindo de Emily, logo quando ela ressurgue da terra, e escorrega no gelo; é feito um *close* destacando justamente seus pés minúsculos, visualmente incapazes de sustentá-lo em pé.

O que *A noiva cadáver* pode ressaltar é a capacidade do *stop motion*, particularmente na forma de animação de bonecos, de trafegar entre o fotorrealístico e a mágica do movimento autônomo (o real insuflar alma no inanimado - animar). Em tramas mais complexas, com maiores consequências sociais, políticas ou culturais, pode representar um modo peculiar de envolvimento do espectador, visto que se mostrando como artificial também se apresenta espacialmente real - de onde surge sua força mágica: da certeza de que são objetos inanimados, que habitam e sofrem os mesmos limites do espaço que o espectador ocupa, mas que agem, movimentam-se de outra forma. Serve, portanto, como outra forma de projeção do mundo, onde se reconhece tanto a similaridade quanto o distanciamento.

*Coraline e o mundo secreto*, como também *A noiva cadáver*, são animações de boneco que empregaram os recursos digitais. No filme de Tim Burton, o digital, entra na finalização, e para dar maior fluidez na animação de materiais que, em *stop motion*, dificilmente resultaria num efeito realista – por exemplo, no final do filme, quando Emily se transforma em borboleta. Mesmo em materiais como o véu dela, foram criados mecanismos para dar fluidez do tecido ao vento, tentando-se realizar em *stop motion* toda movimentação da personagem. Entretanto, o mais usual é mesmo recorrer à animação por computador nos momentos em que o *stop motion* se denunciaria demais. Em *James e o pêssego gigante*, por exemplo, a água do mar foi modelada e animada por computador. A dificuldade de animar elementos como a água, mesmo por computador, é que há variáveis demais – os animadores de *James e o pêssego gigante* relatam que foi um processo tão trabalhoso quanto a animação artesanal, pois cada pequena onda tem diferentes trajetória e altura, tendo que ser animada onda por onda; não há como estabelecer ciclos e/ou um padrão geral de movimento, sob pena de sequer parecer água.

É, sobremaneira, na projeção em 3D que o *stop motion* encontra o recurso digital em *Coraline*. Data dos anos 1950, como estratégia de concorrência com a televisão, a exploração comercial de sistemas de exibição 3D, que buscavam o envolvimento do espectador pela criação da ilusão de que a tela tem profundidade, como um espaço que se projeta para dentro e para fora da parede do cinema. Assim, se teria duas possibilidades, a imersão para dentro do enquadramento e a projeção de objetos e personagens para fora da tela. De fato, a exibição

estereoscópica foi experimentada nos anos 1890 por Thomas Edison em seus aparelhos de visualização individual – desde o início, com o objetivo de criar para o espectador a experiência mais próxima da percepção visual na sua vivência, uma experiência realista (nos parâmetros do que se construiu no Ocidente em relação ao que seria a representação realista do mundo). O processo de filmagem em 3D e sua exibição mudaram desde os anos 1950, alcançando, atualmente, melhor qualidade (tanto da projeção quanto dos óculos – o dispositivo de entrada do espectador). Enquanto não se sabe se o interesse do público vai perdurar (foi efêmero nos anos 1950/1960), a indústria hollywoodiana tem feito um grande investimento em filmes em 3D (estando o recurso justificado ou não na narrativa). Em *Tá chovendo hambúrguer* (*Cloudy with a Chance of Meatballs* – 2009), dirigido por Phil Lord e Chris Miller, o 3D está associado a uma narrativa rasa e a um *design* de personagens caricato e “chapado” – ou seja, há um desencontro flagrante entre a tecnologia que dá profundidade e a narrativa e o *design* planos. A projeção em 3D, bem como a produção em 3D digital, disseminou-se sem uma reflexão sobre sua adequação como instrumento – novamente, torna-se o atrativo principal que, algumas vezes, mascara a falta de ideias. Assim é que, mundialmente, há mais filmes produzidos em 3D que a capacidade de absorção das salas que oferecem essa projeção – com isso, alguns filmes entram e saem rapidamente de cartaz e outros têm estreia atrasada em relação ao fim da produção.

Em *Coraline*, o 3D é mais enfaticamente empregado no universo paralelo, onde a personagem penetra por um túnel sanfonado. Do universo plano e tedioso de sua “vida real”, Caroline entra num universo onde, aparentemente, seus desejos são atendidos e onde encontra a felicidade. Na entrada da personagem Coraline pelo túnel, associam-se a visualidade de duas técnicas, a digital e a ótica, para a criação do efeito da passagem mágica para o universo ideal da menina. O 3D faz parecer que o túnel penetra para dentro da tela, e está associado a uma distorção da profundidade de campo (simulação da visualidade conseguida pelo efeito de afastar a câmera para trás com um *zoom in* concomitante).

Além das narrativas de passagem para universos paralelos ou mágicos em relação à “vida real”, a atual produção de animação em *stop motion* e a em 3D digital conserva, no cinema comercial, o lúdico da concepção infantil do mundo pela qual o animismo é algo natural, faz parte da realidade (posto que o real é uma construção que na infância ainda não está totalmente definida pela concepção fisicalista). Em *A fuga das galinhas* e *Wallace & Gromit*, da Aardman, como na trilogia *Toy Story* (1995, 1999, 2010), animais e brinquedos são antropomorfizados. Nos filmes da Aardman, conserva-se a percepção da materialidade, o

espectador consegue identificar de que é feito aquele universo, a plasticina utilizada para criar os personagens. Parte do encanto dos filmes vem de o material inerte ganhar movimento, mais que isso, ganhar alma (tem identidade própria, emoções, conflitos, qualidades e defeitos e agem conforme isso). Em *Toy Story*, a modelagem dos brinquedos e sua texturização recriam a materialidade de brinquedos; por respeitar a natureza dos brinquedos, os personagens são críveis como bonecos de tecido ou plástico, carrinhos, animais de pelúcia que ganham vida. Um dos brinquedos que mais explicitam isso são os soldadinhos verdes de plástico que têm os pés grudados em uma base e conservam as rebarbas de plástico da junção dos moldes. Assim como o Senhor Cabeça de Batata que, não só é constantemente desmembrado, como isso define sua personalidade. *Toy Story* e *A fuga das galinhas*, narrativamente, restabelecem a cumplicidade com as crianças, para quem os brinquedos têm vida própria (participam ativamente de aventuras e da vida do seu dono) e para quem sempre é possível que os animais tenham tanta personalidade quanto qualquer pessoa. Já que opera no hiperrealismo, a animação por computador permite que também adultos se encantem pela possibilidade de objetos inanimados ganharem vida. Nesse aspecto, a animação 3D digital da Pixar, especificamente, respeita os princípios de mestres da animação em *stop motion*, especificamente Jiri Trnka e Kihachiro Kawamoto, e dos manipuladores do tradicional teatro de bonecos para quem não se deveria querer que bonecos se comportassem como pessoas, mas sempre como bonecos com vida. Na filmografia de Hermina Tyrlova, há vários exemplos de objetos inanimados que ganham vida e movem-se e agem de acordo com sua natureza – a antropomorfização só faz com que bailem, apaixonem-se, briguem como humanos, porém sem deixar de serem objetos.

Na animação em *stop motion Dve klubíčka* (1962), de Tyrlova, dois novelos de lã saem de uma caixa, seguidos por um alfinete de segurança e dedal. O dedal, ao subir na junta do alfinete, antropomorfiza-se. Agulhas, alfinetes e demais objetos da caixa movem-se. Os novelos embaralham-se e desfazem-se. Então eles adquirem forma humana (rosa/mulher e azul/homem). A fita métrica se torna uma ameaça (passa a mover-se como uma cobra), então o Novelo pega uma agulha para combater a fita e salvar sua amada. Uma almofada listrada de branco e preto presta-se como cavalo. Começam a duelar. A fita, que tinha pegado o novelo rosa, a solta e ela quase cai da mesa. O cavaleiro/novelo persegue a fita pela mesa, ela o envolve e as agulhas o ajudam. A fita se solta e sai de cena, ele salta no seu cavalo para a cadeira onde tem uma almofada – a fita está escondida atrás. Voltam para a mesa, o cavaleiro foge para trás da caixa, uma tesoura o defende, ficando no caminho da fita. Carretéis a

cercam. A tesoura anda para frente e a cerca também – os movimentos respeitam a materialidade do personagem/ não deixam de ser tesoura, novelo etc. os únicos que se antropomorfizam são os novelos. A fita tenta fugir e o cavaleiro a laça e prende na agulha espetada na mesa (como estaca para amarrar cavalo). Vencida a ameaça, o cavaleiro pega a mocinha na garupa e cavalgam entre os carretéis que formaram um caminho. Ele puxa uma agulha de tricô e a joga para o alto de uma pilastra montada por carretéis uns sobre os outros. A outra agulha ele finca no chão por dentro de um carretel. Ele sobe a agulha e faz acrobacia no alto da agulha e se joga no alto da barra que virou a outra agulha na coluna de carretéis. Se mostrando para ela – como ginasta em barra paralela, algumas vezes ao rodar, quase perde sua forma humanoide e vira novelo novamente. Ele salta e tem o pé preso num ponto do que estava sendo tecido na agulha de tricô. Ela salta sobre agulhas e acaba virando novelo. Ele consegue subir de novo para a mesa. Vê os carretéis através de um óculos que está sobre a mesa (a câmera foi colocada dentro do óculos). Ele começa a dançar e ela volta à forma feminina. Eles enrolam-se na linha amarela que estava sendo tecida. A tesoura e o cavalo os ajudam. Não só devolvem a agulha de tricô para o lugar, como refazem o que desfizeram. É atesoura quem está colocando ordem no lugar. Ela obriga todos a ocuparem seus lugares iniciais. FIM.

A busca pela movimentação “perfeita” (que reproduzisse exatamente a do homem na vivência no mundo físico) criou “aberrações” na animação. Durante o período durante o qual a animação russa mimetizou o estilo Disney, sob Stálin, a utilização indiscriminada da rotoscopia inibiu a criação artística, mais que isso, representou o totalitarismo vivido nos diversos setores da vida soviética.<sup>156</sup> Jiri Trnka trata dessa sobredeterminação de uma visão estreita de mundo sobre a criação artística no filme *The hand* (Ruka - 1965) – numa leitura da metalinguagem nesse curta, quando a mão seduz e subjuga o artesão, ele perde a alma, volta a ser boneco. Denis (2010) traz para o digital a discussão da utilização sistemática do *motion capture* como um modismo; em muitos casos, não há justificativa narrativa ou plástica.

*A motion capture* é também cada vez mais utilizada na produção animada. É uma técnica bastante depreciada no mundo da animação, pois embora permita ganhar tempos nas fases, injeta demasiado realismo (mas um realismo desajeitado) às personagens animadas. Tal como quando o rotoscópio é usado de maneira muito literal, a captação do movimento parece a muitos criadores uma negação do que deve ser a animação [...]. À parte Golum, para o qual a técnica responde à personalidade dupla, híbrida, dividida, de um ser nas fronteiras entre o homem e o animal, os resultados são pouco convincentes nas tentativas (mais habituais, no

<sup>156</sup> Cf. o documentário Russian animation documentary: Weightless Life - Dialogue with Disney. Disponível em: <<http://video.google.com/videoplay?docid=-6702814719259626822#>>. Acesso em: 22 maio 2011.

entanto) de representação mimética do ser humano. *Polar Express*, de Robert Zemeckis, tal como o seu irmão mais velho *Final Fantasy*, retoma de maneira servil os movimentos dos atores para integrá-los num universo de fantasia. Desse modo, põe-se a questão do interesse real dessa técnica, fora do aspecto estritamente financeiro. (DENIS, 2010, p. 189)

O mesmo acontece em *A casa monstro* (Monster House - 2006), dirigido por Gil Kenan – nessa animação, o desencontro entre narrativa, *design* de personagens e técnica de animação seja ainda maior que em *O Expresso Polar* (The Polar Express – 2004) de Robert Zemeckis. Acontece em *A casa monstro* exatamente o “realismo desajeitado” que Denis (2010) ressalta. Os personagens, humanos, não são realistas, têm aparência de criação por computador, entretanto, os movimentos foram conseguidos pela *motion capture*. Assim, os personagens movem-se em desacordo com o que seus corpos exigem.

O ator Andy Serkis talvez esteja criando uma especialidade para a atuação no cinema. Ele foi responsável pelos movimentos do Golum na trilogia *O senhor dos anéis* e também pelos movimentos da refilmagem de *King Kong* (2006), projetos e direção de Peter Jackson. Os dois personagens têm a qualidade que aponta Denis (2010) quanto ao Golum: são criaturas na fronteira entre humano (de fato os hobbits seriam um humanoide) e animal. Esse tipo de atuação exige que o ator entenda em que momentos deve emular movimentos e comportamento animal, particularmente quanto ao gorila, e quando exige-se do personagem seu lado humano. Ao mesmo tempo, deve projetar em sua mente a integração ao cenário da cena e interação com objetos e seres vivos, pois apenas algumas referências são dadas na filmagem (principalmente quando precisa transpor obstáculos, pegar objetos, dialogar com pessoas). Para o Golum, houve mais liberdade para o ator, pois seria um ser humanoide degenerado e não um animal específico ao qual deveria, em parte, mimetizar gestos e comportamento.

*Avatar* apresenta uma natureza dupla quanto à migração do homem para mundos imaginários através do cinema. Tanto na produção (pela técnica do *motion capture*) quanto na narrativa (pela projeção dos personagens nos corpos-avatars na ‘vi), trata-se da possibilidade da essência do homem migrar, e, num novo corpo, habitar um mundo idílico (embora, em consonância com o momento atual, a interferência humana ponha esse mundo em risco). Seria a transcendência plena do corpo físico original, por meio da tecnologia.

Na produção em curta-metragem, porém, encontram-se experiências do corpo humano compósito – um corpo fragmentado e materialmente heterogêneo que reflete a identidade urbana contemporânea. São exemplos da transcendência do próprio cinema, libertando-se das

amarras fotorrealísticas. São filmes de imagens compósitas, não são nem animações com imagens ou movimento realista (pela técnica do *motion capture*) nem são simplesmente *live action* com interferência digital. É a recuperação de uma possibilidade do cinema que ficou abandonada por muito tempo; algo que se ainda não tem exploração comercial, impulsiona a criação artística, leva o cinema a questionar seus limites e, principalmente, o que seu considerou sua essência até então. Para esse cinema, é preciso repensar a imagem e sua relação com o homem e o real. Segundo Denis (2010), depois dos realizadores dos primórdios que utilizavam de uma forma surrealista a animação associada ao *live action*, como Méliès, Segundo de Chomón, Walter Booth e Émile Cohl, houve a separação radical das esferas do *live action* e da animação. Apenas com Karel Zeman, a partir da década de 1940, o cinema recuperou o questionamento ao real, pelo estranhamento de um universo existente (visualmente concreto), mas compósito, nem inteiramente animação nem *live action*.

[...] será preciso esperar Karel Zeman para ver reaparecer essa plástica estranha e complexa (de que ninguém sabia então o que pensar). Hoje as técnicas digitais continuam a questionar o real. Como observa Marco de Blois: “O real, de que redescobrimos a maleabilidade graças aos computadores e aos programas informacionais, põe em causa o caráter sagrado da animação. Os primitivos estão de regresso e são tão mais temíveis por terem à disposição ferramentas poderosas.” (DENIS, 2010, p. 185)<sup>157</sup>

*L'homme sans tete* (2003), dirigido por Juan Diego Solanas, começa com uma câmera aérea que passa por entre nuvens e dirigíveis descendo para o solo, até o corte levar a um plano geral de uma cidade industrial. A cidade remete à proposta de Méliès e de Karel Zeman; uma cidade cenográfica bidimensional, com qualidade de ilustração. Da imagem da cidade, a câmera recua para dentro de um quarto. Neste quarto, um homem se prepara para sair. Apesar de a cor e os poucos elementos desse cenário manterem a identidade visual do exterior, há uma diferença fundamental, é um espaço tridimensional. A representação tridimensional é necessária para a criação do desconcertante: nesse espaço realista, há um homem (um ator real) cuja peculiaridade é não ter cabeça. Embora seja um problema que o incomoda, principalmente por estar se preparando para o primeiro encontro com uma moça, não ter cabeça é algo que pode acontecer nesse universo que não é outro senão o da vivência do espectador, mas com uma qualidade onírica. Há até uma loja, onde o homem experimenta várias cabeças até sair com uma comprada; no meio da rua, ninguém o estranha. O filme encarna o extraordinário deste mesmo mundo e não outro – como no cinema surrealista,

---

<sup>157</sup> BLOIS (DE) Marco (2006), “La première mort de l’animation”, em M. Jean (dir.), *Quand le cinéma d’animation reconte le vivant*, Montreal, Les 400 Coups, pp. 27-33.

encontra na própria realidade (sob uma concepção dual) a possibilidade do não explicável pela lógica racional.

Em *City Paradise* (2004), de Gaëlle Denis, por outro lado, a subjetividade da personagem domina toda a cidade na junção de *live action*, com imagens geradas por computador e desenho. O próprio corpo das personagens reflete esse mundo compósito: rosto e parte do tronco não sofrem alterações ou distorções, mas as pernas, principalmente, ou são alteradas digitalmente (quando a personagem está de maiô, aparecem pernas muito finas, mas “reais”) ou são desenhadas (quando a personagem está vestida, as pernas são ainda mais finas e seu desenho não respeita a articulação de pernas reais). Essa visualidade está a serviço de uma narrativa de estranhamento, da jovem imigrante japonesa chegando a Londres. Porém, não pode ser vista como uma representação da subjetividade da personagem num mundo “normal”, a subjetividade domina inteiramente esse universo, é a própria realidade da personagem que abarca mais que a manifestação física do mundo.

O corpo físico degradado é o próprio texto sobre a experiência pessoal em *Ryan* (2004), de Chris Landreth. É como se não houvesse outra forma de apresentar a identidade de Larkin, a não ser pela imagem fotorrealista sobre a qual a interferência digital reconfigura-se à medida que se alteram seus estados emocionais e suas lembranças são acessadas. De fato, é a forma mais “realista” de apresentação de Larkin, porque integra o material e o imaterial que compõe seu ser.

Nesse momento, o cinema recupera algo de essencial que a opção pelo comercial deixou latente. Algo que os momentos das vanguardas e do cinema comprometido com o mundo (utópico em sua mais profunda proposta) buscaram ao longo dessa história: ao distender os limites da narração, da hipnose do fluxo de imagens e sons, construir uma nova concepção de mundo e do ser do homem.

A poesia nos ensina, portanto, a subverter permanentemente o já visto, no enalço da renovação e do aperfeiçoamento ilimitado, em eterno confronto com o simulacro de “perfeição” imposto pela idéia sectária e utilitarista de uma sociedade esvaziada de memória, consagrada ao consumo e à descartabilidade de todas as coisas. (MOISÉS, 2007, p. 38)

Segundo Moisés (2007), o poeta é, por princípio, um sujeito insatisfeito – relembrando Cioran (1994) que afirma que Utopia é para indigentes. Nesse momento de falta de poesia, mais necessário se torna o poeta que não se conforme com a ditadura do olhar, que tenha como

função revelar outros modos de ver (e, desse modo, construir um conhecimento sobre o mundo e o homem).

A imagem compósita, retomada dos “primitivos” do cinema, propõe uma reconciliação, nada fácil, mas possível, entre o material e o imaterial do ser do homem, a recuperação de uma integridade heterogênea, e não mais a cisão. Aos poucos, na concepção do homem ocidental, o espaço físico deixa de ocupar todo espaço concebível; ao mesmo tempo, o espaço imaterial criado narrativamente foi saindo da tela e se imiscuindo no seu cotidiano – com isso, alcança-se a ambição do construtivismo russo de uma arte que compõe ela mesma a realidade. Nesse aspecto, o cinema expandido cumpre um importante papel de não apenas registrar, mas também de participar da reconfiguração do mundo.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A função da arte

Diego não conhecia o mar.  
 O pai, Santiago Kovadloff, levou-o para que descobrisse o mar.  
 Viajaram para o Sul. Ele, o mar, estava do outro lado das dunas altas, esperando.  
 Quando o menino e o pai enfim alcançaram aquelas alturas de areia,  
 depois de muito caminhar, o mar estava na frente de seus olhos.  
 E foi tanta a imensidão do mar, e tanto fulgor, que o menino ficou mudo de beleza.  
 E quando finalmente conseguiu falar, tremendo, gaguejando, pediu ao pai:

- Me ajuda a olhar!

Eduardo Galeano  
 - O livro dos abraços

Os contemporâneos da invenção do cinema, como Andreyev (1994), diante do assombro das imagens em movimento, talvez tenham acertado quanto ao que é o cinema: um reflexo projetado não do que está à frente da tela, mas dos desejos, dos sonhos, dos medos, das utopias e das distopias da humanidade.

O cinema, como discurso do mundo, reflete predominantemente o desejo da transcendência do corpo a fim de poder migrar para outro mundo maleável – uma u-topia u-crônica, na qual o homem alcançaria imortalidade e ubiquidade. A ida para esse lugar fora do tempo tem acontecido recorrentemente na narrativa de passagem para mundos extraordinários fora da “realidade” do personagem e do espectador. Com a tecnologia digital, o próprio processo de captura do movimento é uma projeção do ator sobre um novo corpo que habita um espaço não-físico distinto do espaço que seu corpo físico ocupa.

A criação de personagens sintéticos no cinema é como se fosse um laboratório para a final transcendência: a transferência do ser do homem para avatares. Não é apenas tematicamente que o cinema trata dessa transferência, também tecnologicamente. A tecnologia digital no cinema tem aprimorado a criação, num primeiro momento, da interface entre o ser físico e seu avatar (personagem sintético). A captura de movimentos (*motion capture*) já é o controle remoto: a mente e a *expertise* do ator são transferidos diretamente, sensorialmente, para seu “eu” digital. Essa forma de atuação integra o processo de distanciamento do homem em relação à materialidade que chega ao ápice, até o momento, com o ciberespaço. Narrativa e tecnologicamente, o cinema cria a ideia de que pode haver um caminho para a transferência efetiva da consciência, essência do ser, para um outro corpo, sensível, mas não limitado. O

filme *Avatar* é icônico quanto a isso, bem como em relação a questões prementes no momento atual: a relacionalidade e a mundaneidade (duas das quatro esferas pelas quais as utopias refletem – sendo as outras, a individualidade e a temporalidade).

Em *Avatar*, a gnose é promovida pela conexão direta dos na ‘vi com o planeta, assim como, pela tecnologia, os homens conectam-se à “matriz” no romance ciberutópico *Mona Lisa Overdrive*<sup>158</sup>, formando uma única comunidade virtual, conectada mental e fisicamente pela rede. O filme processa a retomada do pensamento neoplatônico da “alma do mundo” e da utopia em suas contradições fundamentais (o indivíduo frente ao coletivo). As conexões com o Todo, em *Avatar*, promovem a comunicação entre os na ‘vi (humanoides) e deuses – a tecnologia dos avatares propicia a entrada do homem nesse outro mundo. Como o cinema, o avatar no filme eleva o homem ao extraordinário.

Esse cinema hiperrealista de migração para outro mundo reflete um desconforto com o corpo e com o mundo – em parte, reflexo do fim das utopias políticas e fracasso dos sonhos de viagens e colônias espaciais, que “condenam” o homem a seu corpo físico decadente desde o dia de seu nascimento e a um planeta em colapso muito por conta, acredita-se, da atuação predadora do homem. É um cinema dominante, porque massivo.

Por outro lado, o cinema compósito, experimental, propõe um novo modo de conceber o espaço e o corpo, conciliando o físico e o imaterial ao encontrar nessa “realidade plena” possibilidades outras de identidade e relacionalidade. É um cinema que recupera a utopia do cinema de ser mais que o filme, invadir o mundo do espectador, e muito mais que a reprodução fotorrealista do mundo, reconfigurá-lo. Para isso, questiona-se.

A ênfase na técnica de produção, principal, mas não exclusivamente, da animação, ainda inibe a discussão do filme enquanto expressão artística (o que implica, além dos aspectos plásticos, a discussão de ideias). Nesse aspecto, remete-se ao pensamento do cinema político e dos propositores da educomunicação de que, sem a instrumentalização quanto à construção dos discursos, não há cidadãos, apenas espectadores que, em alguns casos, podem até se tornar realizadores, mas que reproduzem modelos pré-estabelecidos (às vezes na crença de estar

---

<sup>158</sup> Cf. WERTHEIM (2001): Segundo David Thomas, o componente mitológico do romance de Gibson “sugere que uma das funções sociais mais fundamentais do ciberespaço é servir como um meio para comunicar com uma forma de ‘gnose, conhecimento místico sobre a natureza das coisas e como vieram a ser o que são’.” Em certo sentido, a matriz de Gibson torna-se uma versão digital do que os neoplatônicos do Renascimento chamavam de a “alma do mundo”, o intelecto global que, segundo acreditavam, mediava entre o intelecto humano e o divino. (WERTHEIM, 2001, p. 202)

propondo algo novo). Não são artistas por não produzem modos de olhar, portanto de conhecer.

O cinema atualmente perdeu a força no seu modelo industrial tradicional, mas, na vivência do espectador, o texto audiovisual continua predominante (nos diversos suportes e formatos). O espectador, como os artistas e os cientistas dos primórdios, está aprendendo como se expressar pelo audiovisual. Pode-se imaginar que, em parte, reside aí o sucesso do YouTube e similares espaços de compartilhamento e colaboração. O Youtube é como os filmes curtos dos primórdios: um registro do homem comum nas atividades mais prosaicas; é a produção da própria imagem; integra a sociabilidade. Pelo domínio do audiovisual, o fragmentado homem pós-moderno torna-se sujeito do discurso do mundo.

## REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. Tradução da 1. edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bosi. Tradução e revisão dos novos textos de Ivone Castilho Benedetti. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 289.

ALBERA, François. *Eisenstein e o construtivismo russo*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2002. Parte I e II, p. 165-268.

ÁLVAREZ, Santiago. La noticia a través del cine. In: RAMIÓ, Joaquim Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Ed.). *Textos y manifiestos del cine*; estética. escuelas. movimientos. disciplinas. innovaciones. 3. ed. Madrid: Catedra, 1998. 586p. (Signo e Imagem).

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de animação: da teoria à prática*. 3.ed. Cotia, SP: Ateliê, 2007. 126p.

ANDREYEV, Leonid. First letter on theatre (extracts). In: TAYLOR, Richard; CHRISTIE, Ian (eds.). *The film factory: Russian and Soviet cinema in documents – 1896-1939*. Translated by Richard Taylor. London: Routledge, 1994. 458p.

BAZIN, André. Ontologia da imagem fotográfica. In: BAZIN, André. *O cinema*; ensaios. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BARBUY, Heloísa. *A exposição universal de 1889 em Paris*; visão e representação na sociedade industrial. São Paulo: Loyola, História Social – USP, 1999. (Série Teses)

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema*, V.2: documentário e narrativa ficcional. São Paulo: Senac São Paulo, 2004.

BRÜSEKE, Franz Josef. A modernidade técnica. *Revista brasileira de Ciências Sociais*, São Paulo, vol. 17, no. 49, p. 135-144, Jun. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v17n49/a09v1749.pdf>>. Acesso em 13 de outubro de 2008.

BUCHANAN, Andrew. Facial Expressions for Empathic Communication of Emotion in Animated Characters. *Animation studies*; peer-reviewed Online Journal for Animation History and Theory, Animated Dialogues, p. 75-83, 2007. Disponível em: <<http://journal.animationstudies.org/download/dialogues/ASADArt8MButlerLJoschko.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2010.

BUENO, Eduardo. Apresentação. In: VESPÚCIO, Américo; BUENO, Eduardo. *Novo mundo: as cartas que batizaram a América*. São Paulo: Planeta, 2003. 191 p.

BURKE, Peter. *Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot*. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003. 241 p.

BUTLER, Matthew; JOSCHKO, Lucie. Final Fantasy or The Incredibles: Ultra-realistic animation, aesthetic engagement and the uncanny valley. *Animation studies*; peer-reviewed Online Journal for Animation History and Theory, Animated Dialogues, p. 55-63, 2007.

Disponível em: <<http://journal.animationstudies.org/download/dialogues/ASADArt8MButlerLJoschko.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2010.

CASTELLO BRANCO, Patrícia Silveirinha. Cinema abstracto: Da vanguarda europeia às primeiras manipulações digitais da imagem. *BOCC – Biblioteca Online de Ciências da Comunicação*, 2010. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-cinema-patricia.pdf>>. Acesso em: 12 de março de 2011.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. 567 p.

CIORAN, Emil. *História e Utopia*. Tradução de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Bertrand, 1994. 214 p.

COHEN, Margaret. A literatura panorâmica e a invenção dos gêneros cotidianos. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. p. 315-351.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. p. 81-114.

DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Texto & Grafia, 2010. 224 p.

DICKSON, W.K.L.; DICKSON, Antonia. *History of the Kinetograph and kinetophonograph*. New York: MOMA, 2000. 55 p. (Facsimile Edition)

DISCURSIVO. In: ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. Tradução da 1. edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bosi. Tradução e revisão dos novos textos de Ivone Castilho Benedetti. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 289.

EDISON, Thomas Alva. Preface. In: DICKSON, W.K.L.; DICKSON, Antonia. *History of the Kinetograph and kinetophonograph*. New York: MOMA, 2000. 55 p. (Facsimile Edition)

EISENSTEIN, Sergei M. *Selected Works ; Volume 2 - towards a theory of montage*. London: British Film Institute, 1994.

\_\_\_\_\_. *A forma do filme*. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002a.

\_\_\_\_\_. *O sentido do filme*. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002b.

FERRO, Marc. *Cinema e história*. Tradução de Flávia Nascimento. 2. ed. rev. e amp. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

FURHAMMMAR, Leif; ISAKSSON, Folke. *Cinema e política*. Tradução de Júlio Cezar Montenegro. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

GODER, Dina. Moving pictures: the little-known history of Russian animation. *Russian Life (Magazine/Journal)*, Volume: 46 Issue: 6 Page: 24(9), Nov. 2003. (disponível para compra de arquivo digital na [www.amazon.com](http://www.amazon.com)).

GORKI, Maxim. The Lumière Cinematograph (extracts). In: TAYLOR, Richard; CHRISTIE, Ian (eds.). *The film factory: Russian and Soviet cinema in documents – 1896-1939*. Translated by Richard Taylor. London: Routledge, 1994. 458p.

GRAÇA, Maria Estela. Cinematic Motion by Hand. *Animation studies*; peer-reviewed Online Journal for Animation History and Theory, vol. 1, p. 1-7, 2006a. Disponível em: <<http://journal.animationstudies.org/download/volume1/ASVolume1-2006.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2010.

\_\_\_\_\_. *Entre o olhar e o gesto; elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006b. 222 p.

GRIERSON, John. Postulados del documental. In: RAMIÓ, Joaquim Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Ed.). *Textos y manifiestos del cine; estética. escuelas. movimientos. disciplinas. innovaciones*. 3. ed. Madrid: Catedra, 1998. 586p. (Signo e Imagem).

GUNNING, Tom. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. p. 39-80.

INTELECTO. In: ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. Tradução da 1. edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bosi. Tradução e revisão dos novos textos de Ivone Castilho Benedetti. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 571-574.

KELLER, Alexandra. Disseminações da modernidade: representação e desejo do consumidor nos primeiros catálogos de vendas por correspondência. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. p. 222-257.

LABAKI, Amir. *O olho da revolução; o cinema-urgente de Santiago Alvarez*. São Paulo: Iluminuras, 1994. 127p.

LÊNIN, Vladimir. Art belongs to the People. Conversation with Clara Zetkin. In: TAYLOR, Richard; CHRISTIE, Ian (eds.). *The film factory: Russian and Soviet cinema in documents – 1896-1939*. Translated by Richard Taylor. London: Routledge, 1994. 458p.

LEONE, Eduardo. *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2005. 271p.

LEYDA, Jay. *Kino: history of the Russian and Soviet Film. A study of the development of Russian cinema, from 1896 to the present*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1983. 513p.

LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da animação; técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2002. 456 p.

MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. *Dicionário de lugares imaginários*. Tradução de Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. 495 p.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, Luiz Renato. Introdução. In: VESPÚCIO, Américo. *Novo mundo: cartas de viagens e descobertas*. Tradução e introdução de Luiz Renato Martins. Porto Alegre: L & PM, 1984. 137p. (Visão de Paraíso; 2)

MASSAROLO, João Carlos; ALVARENGA, Marcus Vinícius Tavares de. A Indústria Audiovisual e Os Novos Arranjos da Economia Digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32, Curitiba, 2009. [Anais...] São Paulo: Intercom, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2363-1.pdf>>. Acesso em: 09 de agosto de 2010.

MEDVEDKIN, Aleksandr Ivanovitch. El tren cinematográfico. In: RAMIÓ, Joaquim Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Ed.). *Textos y manifiestos del cine*; estética. escuelas. movimientos. disciplinas. innovaciones. 3. ed. Madrid: Catedra, 1998. 586p. (Signo e Imagem).

MÉLIÈS, Georges. Las vistas cinematográficas. In: RAMIÓ, Joaquim Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Ed.). *Textos y manifiestos del cine*; estética. escuelas. movimientos. disciplinas. innovaciones. 3. ed. Madrid: Catedra, 1998. 586p. (Signo e Imagem).

MOISÉS, Carlos Felipe. *Poesia & Utopia*; sobre a função social da poesia e do poeta. São Paulo: Escrituras, 2007. 143 p. (Coleção Ensaio Transversais)

MORE, Thomas. *A Utopia*. Tradução da equipe da editora. São Paulo: Martin Claret, 2000. 127p. (Coleção A obra-prima de cada autor, v. 40)

OLIVEIRA, Renato José de. *Utopia e razão*; pensando a formação ético-política do homem contemporâneo. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 1998. 161 p.

PAQUOT, Thierry. *A Utopia*; ensaio acerca do ideal. Tradução de Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: DIFEL, 1999. 112 p. (Coleção Enfoques - Filosofia)

PATÍN, Estrella; GARCIA ESPINOSA, Julio; FRAGA, Jorge. Para uma definición del documental didáctico. In: RAMIÓ, Joaquim Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Ed.). *Textos y manifiestos del cine*; estética. escuelas. movimientos. disciplinas. innovaciones. 3. ed. Madrid: Catedra, 1998. 586p. (Signo e Imagem).

PRADO FILHO, Kleber; TRISOTTO, Sabrina. O corpo problematizado de uma perspectiva histórico-política. *Psicologia em estudo*, Maringá, vol.13, no.1, p.115-121, Jan./Mar. 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v13n1/v13n1a13.pdf>>. Acesso em 13 de outubro de 2008.

PRIEBE, Ken A.. *The art of stop-motion animation*. Boston, MA: Thomson, 2006. 340 p.

PURVES, Barry J. *Stop motion*; passion, process and performance. Oxford, UK: Focal Press, 2008. 347 p.

RAMIÓ, Joaquim Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Ed.). *Textos y manifiestos del cine*; estética. escuelas. movimientos. disciplinas. innovaciones. 3. ed. Madrid: Catedra, 1998. 586p. (Signo e Imagem).

RODRIGUEZ ALEMÁN, Mario. El movimiento documental en Cuba. In: RAMIÓ, Joaquim Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Ed.). *Textos y manifiestos del cine*; estética. escuelas. movimientos. disciplinas. innovaciones. 3. ed. Madrid: Catedra, 1998. 586p. (Signo e Imagem).

ROTHSTEIN, Edward. Utopia and its discontents. In: ROTHSTEIN, Edward; MUSCHAMP, Herbert; MARTY, Martin E.. *Visions of Utopia*. New York: Oxford University Press, 2003. 01-28.

ROUCH, Jean. ¿El cine del futuro? In: RAMIÓ, Joaquim Romaguera i; THEVENET, Homero Alsina (Ed.). *Textos y manifiestos del cine*; estética. escuelas. movimientos. disciplinas. innovaciones. 3. ed. Madrid: Catedra, 1998. 586p. (Signo e Imagem).

SAVERNINI, Érika. A construção do discurso político no cinema russo dos anos 1920: relações intra e extratextuais no filme *Câmera-olho* (1924) de Dziga Vertov. *Pós*: revista do programa de pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG, n. 2, v. 01, p. 127-139, Nov. 2008.

\_\_\_\_\_. Cinema e utopia. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002. (catálogo *De olhos bem abertos* – Mostra Internacional de Cinema Engajado).

SLATER, Thomas J. (ed.). *Handbook of Soviet and East European Films and filmmakers*. Westport, Connecticut, 1992.

SOUZA, Marco. *O Kuruma Ningyo e o corpo no teatro de animação japonês*. São Paulo: Annablume, 2005. 102 p.

TAYLOR, Richard; CHRISTIE, Ian (eds.). *The film factory: Russian and Soviet cinema in documents – 1896-1939*. Translated by Richard Taylor. London: Routledge, 1994. 458p.

UTOPIA. In: ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. Tradução da 1. edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bosi. Tradução e revisão dos novos textos de Ivone Castilho Benedetti. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 987.

VERHAGEN, Marcus. O cartaz na Paris fim-de-século: “Aquela arte volúvel e degenerada”. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. p. 151-186.

VERTOV, Dziga. *Kino-eye: the writings of Dziga Vertov*. Edited by Annette Michelson. Translated by Kevin O'Brien. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 1995. 344p.

\_\_\_\_\_. Resolução do conselho dos três (10/4/1923). In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*; antologia. Rio de Janeiro: Graal; Embrafilme, 1983. (Coleção Arte e Cultura, vol. n. 5)

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço*; de Dante à Internet. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

## ÍNDICE REMISSIVO DE FILMES

- “?” motorist, The (1906) - Walter R. Booth (dir.) / R.W.Paul - p. 128-129
- 2 a.m., or The Husband's return (1896) - R.W.Paul - p.76
- 2001 – uma odisseia no espaço (2001, a space odyssey – 1968) - Stanley Kubrick - p. 252
- 300 (2006) - Zach Snyder - p. 242-243, 246
- 300 de Esparta, Os (1962) - Rudolph Maté - p. 243
- 79 Primaveras (1969) - Santiago Alvarez - p. 172, 174-176
- Airplane flight and crash (1910) - sem créditos - p. 92
- Alexander Nevsky (Aleksandr Nevskiy – 1938) - Sergei Eisenstein - p. 221
- Andalusian Dance (1896) - R.W.Paul - p.89
- Anima Mundi (1992) - Godfey Reggio - p.250
- Arrivée d'un train en gare á La Ciotat (1895) - Lumière - p.54, 75, 82
- Arrivée des Congressistes á Neuville sur Saône (1895) - Lumière - p.82
- Artistic creation (1901) - Walter R. Booth (dir.) / R.W.Paul - p. 118, 127
- Avatar (2009) - James Cameron - p. 246, 250, 262, 266-267
- Avenue de L'Ópera (1900) - Alice Guy - p.117, 158
- Barber shop, The (1893) - Edison Company - p.72
- Batalha do Chile, A (La batalla de Chile – 1977, 1978, 1980) - Patricio Guzmán - p. 203-204, 207-208
- Ben-Hur (1926) - Fred Niblo - p. 241, 242
- Big Swallow, The (1901 - data provável) - James Williamson - p. 95
- Biter bit, The (1900) - Bamforth Films - p.88
- Black Diamond Express n.º 1 (1896) - Edison Company - p.83
- Blackfriars bridge (1896) - R. W. Paul - p.84
- Blacksmith Scene (1893) - Edison Company - p.72
- Burglar on the roof, The (1898) - Blackton e Smith - p.87
- Burlesque Suicide 2 (1902) - Edison Co. p.118
- Burning stable, The (1896) - Edison Company - p. 94
- Buy your own cherries (1904) - R.W. Paul - p.100
- Cambrioleurs, Les (1898) - Alice Guy - p.87
- Câmera-olho (Kino-glaz – 1924) - Dziga Vertov - p. 156, 158, 169, 178
- Capture of Boer battery by british (1900) - Edison Company - p. 93
- Cas Pinochet, Le (2001) - Patricio Guzmán - p. 204
- Casa monstro, A (Monster House - 2006) - Gil Kenan - p. 262

- Cerro Pelado (1966) - Santiago Alvarez - p. 172, 179
- Céu e a terra, O (1967) - Joris Ivens - p. 196
- Charité du prestidigitateur, La (1905) - Alice Guy (dir.) / Gaumont - p. 127
- Chess dispute, A (1903) - R.W.Paul - p.119
- Chez Le magnétiseur (1898) - Alice Guy (dir.) / Gaumont - p. 126
- Chile, la memoria obstinada (1997) - Patricio Guzmán - p. 204
- Chirgwin The White Eyed Kaffir (1896) - R.W.Paul - p.90
- Chirurgie fin de siècle (1900) - Alice Guy (dir.) / Gaumont - p. 126
- City Paradise (2004) - Gaëlle Denis - p.264
- Clark's Thread Mill (1896) - Edison Company - p.71
- Cleptomaniac, The (1904) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p. 114
- Cockfight 2 (1894) - Edison Company - p. 73
- Comic costume race at the Music Hall Sports (1896) - R.W.Paul - p.90
- Comment Monsieur prend son bain (1903) - Alice Guy (dir.) / Gaumont - p. 126
- Concierger, Le (The landlady - 1900) - Alice Guy - p.119
- Coraline e o mundo secreto (Coraline – 2009) - Henry Selick - p. 251, 258-259
- Corbett-Courtney Fight, The (1895) - Edison Company - p.73
- Corner in wheat (1909) - D.W. Griffith - p. 114-115
- Countryman's first sight of the Animated Pictures, The (1901), também chamado The countryman and the cinematograph - R.W.Paul - p.88, 249
- Course des sergents de ville, La (*Policemen's little run* - 1907) - Ferdinand Zecca (dir.) / Pathé Frères - p. 106, 116, 126
- Crônicas de Nárnia, As (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe - 2005) - Andrew Adamson - p. 249
- Cronje's Surrender to Lord Roberts (1900) - R. W. Paul - p. 92
- Cupid at the Wash Tub (1897) - R.W.Paul - p.86
- Daring daylight burglary (1903) - Sheffield Photographic Co. - p.82, 110-111, 116
- Desperate poaching affray (1903) - Haggar - p. 111-113
- Drat that boy (1904) - R.W.Paul - p.88
- Dream of a rarebit fiend, The (1906) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p. 129-130
- Dreyfuss (Dreyfuss's Trial - 1899) - Georges Méliès - p. 91
- Dve Klubícka (1962) - Hermína Týrlová - p. 260-261
- Electrocuting an elephant (1903) - Edison Company - p.73
- Encouraçado Potemkin, O (*Bronenosets Potyomkin* – 1925)- Sergei Eisenstein - p. 91, 147, 149, 164, 205, 207
- Entry of Scots's Guards into Bloemfontein (1900) - R. W. Paul - p. 92

- Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin (1896) - Georges Méliès - p. 124, 126
- Espagne (1905) - Alice Guy (dir.) / Gaumont - p 78
- Estranho mundo de Jack, O (Tim Burton's Nightmare before Christmas - 1993) - Henrik Selick - p. 251-258
- Eu, minha mulher e minhas cópias (Multiplicity – 1996) - Harold Ramis - p. 244
- European rest cure (1904) - Edwin S. Porter / Edison Company - p. 80
- Exciting Pillow Fight, An (1900) - R.W.Paul - p.84-85
- Execution of Mary, Queen of Scots, The (1895) - Albert Clark (dir.) / Edison Company - p.72
- Expresso Polar, O (The Polar Express – 2004) - Robert Zemeckis - p. 262
- Extraordinary cab accident, An (1903) - Walter R. Booth (dir.) / R.W.Paul - p. 128
- Fantástico Sr. Raposo, O (Fantastic Mr. Fox - 2009) - Wes Anderson – p. 251
- Feeding the doves (outubro de 1896) - Edison Company - p. 76
- Felicidade, A (Schastye/Happiness – 1934) - Medvedkin - p. 211-214, 221
- Fifth Avenue, New York (1896) - Edison Company - p.86
- Fire! (1901) - James Williamson - p. 94
- Fishermen and Boat at Port Said (1897) - R.W.Paul - p.79
- Footpads (1895) - R.W.Paul - p.87
- For your health (1929) – Medvedkin - p. 181
- Fred Ott's Sneeze (1894) - Edison Company - p. 70
- Fredaines de Pierrete, Les (1900) - Alice Guy - p.89
- Fuga das galinhas, A (Chicken Run – 2000) - Peter Lord e Nick Park - p. 259-260
- Fundo do ar é vermelho, O (Le fond de l'air est rouge/ Grin Without a Cat – 1977) - Chris Marker - p. 184, 194, 200, 203, 205-207, 209-210, 220
- Fundo do coração, O (One from the heart – 1982) - Francis Ford Coppola – p. 239-240
- Garoto, O (1920) – Charles Chaplin – p. 88
- Gay shoe clerk, The (1903) - Edison Company - p. 104
- Georgetown loop, The (1901) - Billy Bitzer (dir.) / Biograph - p. 79
- Girl and her trust, The (1912) - D.W. Griffith - p. 119-121, 123
- Gold rush scenes in the Klondike (1899) - Edison Company - p. 79
- Grandma's reading glass (1900) - George Albert Smith - p.103
- Great train robbery, The (1903) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p. 106, 108-110, 118
- Greve, A (Stachka – 1925) - Sergei Eisenstein - p. 143, 145, 149
- Guerra nas estrelas (1977-1980-1983) - George Lucas - p. 246
- Hammerfest (1903) - R.W.Paul - p.84

- Hand, The (Ruka - 1965) - Jiri Trnka - p. 261
- Hanoi, Martes, 13 (1967) - Santiago Alvarez - p. 172, 175, 177-178, 184, 197
- Hasta la victoria siempre (1967) - Santiago Alvarez - p. 166, 175, 200
- Haunted curiosity shop, The (1901) - Walter R. Booth (dir.) / R.W.Paul - p.118, p. 127
- His brave defender (1900) - R.W.Paul - p.86
- His only pair (1902) - R.W.Paul - p.119
- Homem com a câmara, O (Chelovk s kinoapparatom – Rússia, 1929) - Dziga Vertov - p. 156-157, 191
- Homme de Tetê, Un (1898) - Georges Méliès - p. 125
- Hora de los hornos, La (1970) - Fernando Solanas - p.166, 185, 193-196, 199, 201-205, 207, 219, 228
- How a french nobleman got a wife through the New York Gerald Personnal Columns (1904) - Edwin S. Porter - p.115
- Humoresques - Dziga Vertov - p. 224
- Hyde Park Bicycling Scene (1900) - R.W.Paul - p.85
- Indiana Jones (1981-1984-1989) - Steven Spielberg - p. 246
- Interesting story, An (1905) - James Williamson - p. 106
- Intolerância (Intolerance - 1914) - D.W. Griffith - p. 114, 151-152
- Jack and the beanstalk (1902) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p. 98, 100
- James e o pêssego gigante (James and the giant peach – 1996) - Henry Selick - p. 251, 258
- Jetée, La (1962) - Chirs Marker - p. 217
- John C. Rice - May Irwin Kiss (1896) - Edison Company - p. 76
- Journal number 4 (anos 1920/1930) - Medvedkin - p. 183
- King Kong (1933) - Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack- p. 242, 249-250, 262
- Kiss in the tunnel, The (1899) - George Albert Smith - p.76, 101-102
- Kiss in the tunnel, The (1899) - James Bamforth - p.76, 101-102
- Kissing the Blarney Stone (1904) - Edwin S. Porter / Edison Company - p. 80
- L'homme sans tete (2003) - Juan Diego Solanas - p. 263
- Launch of H.M.S Albion, The (1898) - R.W.Paul - p.90
- LBJ (1968) - Santiago Alvarez - p. 170-171
- Leaving Jerusalem by railway (1896) - Lumière - p. 97
- L'Homme a la tete de caoutchouc (1901) - Georges Méliès - p. 125
- L'homme orchestre (1900) - Georges Méliès - p. 125
- Life of an American fireman (1903) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p. 94, 99, 106-108, 109, 114,116
- L'impressionniste fin de siècle (1899) - Georges Méliès - p. 124

- Linha geral, A (1929) ou O velho e o novo (Staroye i novoye – 1929) - Sergei Eisenstein - p. 221
- Little doctor, The (1901) - George Albert Smith - p.104
- Madame Tutli-Putli (2007) - Chris Lavis e Maciek Szczerbowski - p. 256
- Mãe, A (Mat – 1926) - Vsevolod Pudovkin - p. 149-150, 152, 159
- Mágico de Oz, O (The wizard of Oz – 1939) - Victor Fleming - p. 249
- Maioria absoluta (1964) - Leon Hirzman - p. 196
- Mary e Max – uma amizade diferente (Mary and Max - 2009) - Adam Elliot - p. 251
- McKinley at home (1897) – Dickson (dir.) / Edison Company - p. 91
- Memórias do subdesenvolvimento (Memorias del subdesarrollo - 1968) - Tomás Gutiérrez Alea - p.165, 169
- Mesdemoiselles Lally et Julyett de l'Olympia, Au Bal de Flore (1900) - Alice Guy - p.89
- Metropolis (1926) - Fritz Lang, Karl Freund e Eugen Schüftan - p. 241
- Moscow clad in snow (1908) - Pathé Frerès - p.84
- Mr. Pecksniff fetches the doctor (1904) - R.W. Paul - p.118
- Muerte al invasor (1961) - Santiago Alvarez e Tomás Gutiérrez Alea - p. 162-165, 179
- Music box, The ou Little organ, A (Organchik – 1933) - Nikolai Khodataev - p. 228
- n 551 Le Roi et la Reine de Roumaine et leur escorte (1898) – Lumière - p.90
- n. 1131 A bord du “Tonkin” - Le saut à la corde (1900) - Lumière - p.82
- n. 1172 Le escaliers du Pont de L’Alma (1900) - Lumière - p.82
- n. 254 Pont du Westminster (1896) – Lumière - p.81-82
- n. 310 Arab cortege, Geneva (1896) - Lumière - p.86
- n. 321 New York, Brooklyn Bridge (1896) - Lumière - p.83
- n. 328 New York, Broadway and Union Sq. (1896) - Lumière - p.84
- n. 336 Policemen’s Parade Chicago (1896) – Lumière - p.81
- n. 339 Niagara, Les Chutes (1896) - Lumière - p. 81
- n. 40 Démolition d'un mur (1895) - Lumière - p.117, 146, 158
- n. 59 Labourage (1895) - Lumière - p.82
- n. 720 Queen’s Bridge (1897) – Lumière - p.82
- n. 734 Repas em famille (1897) - Lumière - p. 76-77
- n. 76 Danse serpentine (1896) - Lumière - p.89
- n. 88 Repas de bebe (1895) - Lumière - p. 76-77
- n. 9 Barque sortant du port (1895) - Lumière - p. 77
- n. 91 Sortie d’usine (1895) - Lumière - p. 71, 74, 82, 97, 107
- n. 947 Le marchand de marrons (1898) - Lumière - p.88
- n. 952 Poursuite sur les toits (1898) - Lumière - p.87

- n. 99 L'Arrosser arrosé (1895) - Lumière - p.87
- n.11 Swimming in the sea (1895) - Lumière - p. 77
- n.122 Carmaux - drawing out the coke (1896) - Lumière - p.85
- n.20 Loading a boiler (1896) - Lumière - p.85
- n.4 Promenade of Ostriches, Paris, Botanical Gardens (1895) - Lumière - p.85
- n.434 Course de Taureaux Spanish bullfight (1900) – Lumière - p. 78
- n.45 Children digging for clams (1895) - Lumière - p. 77-78
- n.82 Childish quarrel (1896) - Lumière - p. 76
- New Gulliver, The (Novyy Gulliver – 1935) - Alexander Ptushko - p. 228-229
- New Kiss, The (1900) - Edison Company - p. 76
- New York hat, The (1912) - D.W. Griffith - p. 121-122-123
- Noiva cadaver, A (Corpse Bride – 2005) - Tim Burton e Mike Johnson - p. 251-258
- Nostalgia de la luz (2010) - Patricio Guzmán - p. 204
- Now (1965) - Santiago Alvarez - p. 170
- Nursery ou A favourite domestic scene (1898) - R.W.Paul - p. 77
- Outubro (Oktyabr – 1928) - Sergei Eisenstein - p. 145-146, 147, 148
- Packtrain on Chilkoot Pass (1898) - Edison Company - p.79
- Pan-American exposition by night (1901) - Edison Company - p. 84
- Pilot (1988) - Alexander Tatarsky - p. 230
- Poderoso chefão, O (1972-1974-1990) - Francis Ford Coppola - p. 246
- Police chasing scorching auto (1905) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p. 114
- Prado de Bejin, O (Bezhin lug – 1937) - Sergei Eisenstein - p. 221
- Princesa e o sapo, A (The Princess and the Frog - 2009) - Ron Clements e John Musker - p. 251
- Queen's Victoria's Diamond Jubilee (1897) - R.W.Paul - p.90
- Railway collision, A (1900) - R.W.Paul - p.83
- Rector's to Claremont (1903) - Edison Company - p.82, 105, 106, 109
- Reproductions of Incidents of Boer War (1899) - R. W. Paul - p. 92
- Return of the lifeboat (1897) - Edison Company - p. 97
- Rocky Horror Picture Show, The (1975) - Jim Sharman p. 246
- Rosa púrpura do Cairo (1985) - Woody Allen - p. 246
- Rosa púrpura do Cairo, A (The Purple Rose of Cairo – 1985) - Woody Allen - p. 249
- Rough sea (c.1900) - James Bamforth - p. 78
- Rough sea at Dover (1895) - Bir Acres (dir.) / R.W.Paul - p. 75, 78
- Royal train (1896) - R.W.Paul - p.83

- Ryan (2004) - Chris Landreth - p.264
- Salvador Allende (2004) - Patrício Guzmán - p. 204
- Samoyed boy (Samoedskij Mal"chik - 1928) - Nikolai Khodataev, Valentina Brumberg, Olga Khodataeva, Zinaida Brumberg - p. 227
- San Francisco: aftermath of earthquake (1906) - sem créditos - p.93-94
- Sandow, the strong man (1894) - Edison Company - p. 89
- Scène d'escamotage (1898) - Alice Guy (dir.) / Gaumont - p. 126
- Scene on the river Thames, showing the rescue of a child from drowning, também chamado Scene on the River Thames, ou Up the River, ou Recue of a child fallen overboard, ou Rescue of a Drowning Child (1896) - R.W.Paul - p. 91
- Scrooge, or Marley's Ghost (1901) - R.W.Paul - p.99
- Sea cave near Lisbon, A (1896), filme da série A tour in Spain and Portugal - Henry Short (dir.) / R.W. Paul - p. 78
- Seen through a telescope, As (1900) - George Albert Smith - p.103
- Seminary girls (1897) - James White e William Heise (dir.) / Edison Company - p. 77
- Senhor dos anéis, O (The lord of the rings – 2001, 2002, 2003) - Peter Jackson - p. 243, 246, 262
- Serpentine Dance by Mme. Bob Walter (1897) - Alice Guy - p.89
- Shooting captured insurgents (1898) - Edison Company - p. 93
- Sick kitten (1903) - George Albert Smith - p.104
- Skycrapers of New York City, from North River (1903) - James Blair Smith (dir.) / Edison Company - p.84
- Soldier's courtship, A (1896) - R.W.Paul - p.86
- Sortie de La pompe (Lyon) (1896) - Lumière - p. 94
- Soviet toys (Sovietskie igrushki – 1924) - Dziga Vertov - p. 224, 226
- Soy Cuba – o mamute siberiano (2005) - Vicente Ferraz – p. 160-161, 186
- Soy Cuba (1964) - Mijail Kalatozov - p. 160-161, 186-187, 189, 191-192
- Spanish Earth, The (1937) - Joris Ivens - p. 183, 184
- Stable on Fire (1896) - Dickson (dir.) / American Mutoscope Company - p. 94
- Stop thief! (1901) - James Williamson - p. 106, 109
- Storm at sea, A (1900) - Edison Company - p. 78
- Story of One Crime, The (Istoriya Odnogo Prestupleniya - 1962) - Fyodor Khitruk - p. 229
- Story of Tit, The or Tale of a big spoon (Tit - 1933) - Medvedkin - p. 224
- Tá chovendo hambúrguer (Cloudy with a Chance of Meatballs – 2009) - Phil Lord e Chris Miller - p. 259
- Taxi Driver (1976) - Martin Scorsese - p. 246
- Terra (Zemlya – 1930) - Aleksandr Dovzhenko - p. 153-154, 178

- Tetherball ou DoDo (1900) - R.W.Paul - p.84
- Those awful hats (1909) - D.W.Griffith - p.88
- Thunder Island (1921) - Norman Dawn - p. 244
- Tigre salto y mato, pero morira... Morira..., El (1973) - Santiago Alvarez - p. 179
- Tire die (1960) - Fernando Birri - p. 196
- Tommy Atkins in the Park (1898) - R.W.Paul - p.86
- Toy Story (1995, 1999, 2010) - John Lasseter; John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich; Lee Unkrich - p. 259-260
- Train en marche, Le (1973) - Chris Marker - p. 219, 224
- Train wreckers, The (1905) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p.119
- Tron (1982) - Steven Lisberger - p. 248, 250, 256
- Troop ships for Philippines (1898) - Edison Company - p. 93
- Último bolchevique, O (Le tombeau d'Alexandre/The last Bolshevik – 1993) - Chris Marker - p. 139, 141, 211-212, 216-217, 219, 221-223
- Uncle Josh at the Moving Picture Show (1902) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p.89
- Uncle Tom's Cabin ou Slavery days (1903) - Edison Company - p.99
- Unfortunate policeman, The (1905) - R.W. Paul - p. 113-114
- Usurer, The (1910) - D.W. Griffith - p. 115
- Viagem à lua (*Le voyage dans la lune* - 1902) - Georges Méliès - p. 125, 239
- Viagem através do impossível (*Le voyage à travers l'impossible* - 1904) - Georges Méliès - p.116, 125, 239
- Waif and the wizard, The (1901) - Walter R. Booth (dir.) / R.W.Paul - p. 128
- Wallace & Gromit - a batalha dos vegetais (Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit - 2005) - Steve Box e Nick Park - p. 251
- Wayfarer compelled to Disrobe Partially, A (1897) - R.W.Paul - p.87
- Westminster Bridge (1896) - R.W.Paul - p.81
- Whaling afloat and ashore (1908) - R.W.Paul - p.85
- What happened on TwentyThird Street, New York City (1901) - Edison Company - p.86
- Whole Dam family and the Dam dog, The (1905) - Edwin S. Porter (dir.) / Edison Company - p.100
- Winchester Arms Factory at Noon (1896) - Biograph - p.71
- Women fetching water from the Nile (1897) - R.W.Paul - p. 79