

Bruno Mendes da Silva

COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL

O comboio do amor



Bruno Mendes da Silva

COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL

O comboio do amor

[Ficha Técnica]

Título

COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL
O comboio do amor

Autor

Bruno Mendes da Silva

Coleção *Humanitas*, dirigida por:

Mirian Tavares e Susana Costa

Coordenação Editorial

Mafalda Lalanda

Capa

A imagem da capa é um fotograma do Filme Interativo *Neblina*, de Bruno Mendes da Silva, de 2015.

Imagens

Todas as imagens são fotogramas dos filmes referenciados, retiradas de excertos divulgados em plataformas de difusão audiovisual online.

Design gráfico e paginação

Grácio Editor

ISBN: 978-989-53448-0-2 (e-book)

© Mirian Tavares e Susana Costa (coordenação); Autores (textos) e Grácio Editor

Travessa da Vila União,

n.º 16, 7.º drt

3030-217 COIMBRA

Telef.: 239 084 370

e-mail: editor@ruigracio.com

sítio: www.ruigracio.com

Reservados todos os direitos

Esta publicação é financiada por fundos nacionais da Fundação para a Ciência e Tecnologia através do projeto UIDB/04019/2020.

O AUTOR:

Bruno Mendes da Silva é Coordenador da Área de Ciências da Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da UAlg, onde leciona Comunicação Audiovisual desde 2000. É Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Professor Convidado na *Saint Joseph University of Macao*.

Foi realizador e produtor da Teledifusão de Macau (TDM) entre 1995 e 2000 e tem vindo a ser convidado para vários festivais internacionais de vídeo, média-arte digital e cinema como o *FRESH* (Tailândia), o *Dokanema* (Moçambique), o *Loop* (Espanha), o *Festival de La Imagen* e o *Ecologias Digitales* (Colômbia), *The Script Road* (China) e o *FILE* (Brasil).

É pós-doutorado em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve (UAlg), doutorado em Literatura e Cinema pela UAlg, pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau (IEEM) e licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto (ESAP).

Participou em vinte (20) projetos científicos (como investigador responsável ou membro investigador) e é autor de vários livros, capítulos de livros e outras publicações científicas (mais de 70). Conta com várias orientações de teses de doutoramento e mestrado concluídas. É Diretor da Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes.

Tem dedicado a última década à investigação das relações entre Comunicação, Arte e Tecnologia, com especial ênfase teórico-prático na área do filme interativo.

A COLEÇÃO HUMANITAS:

A *Humanitas* do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, em parceria com a Grácio Editor, é uma coleção ensaística de divulgação dos resultados da investigação produzida neste centro. Pretende oferecer, através das obras aqui publicadas, o nosso contributo no domínio científico das Humanidades.

A saudável transversalidade caracterizadora da investigação do CIAC, que abarca as Artes, a Comunicação e a Cultura, as Letras e a Cultura Digital, constitui a justificação para a apresentação de uma coleção que acompanhe esse espírito plural de reflexão. Este reside, no fundo, na capacidade para abarcar o Homem enquanto ser que se exprime das mais variadas formas. Celebrar o regresso aos estudos humanísticos, às Humanidades, portanto, no sentido primordial e lato que os gregos e latinos lhes atribuíram, como resposta aos constantes reptos que a contemporaneidade nos lança, é o objetivo da *Humanitas*.

Deste modo, esta coleção espelha a desejável harmonia entre o estudo das novas linguagens, dos novos processos e métodos e a solidez de saberes que prolongam tradições teóricas e críticas. A revisitação de produtos artísticos e culturais do passado, seja para os (re)questionar à luz do paradigma atual, seja para os (re)conhecer enquanto objetos humanísticos sem tempo estimulará, por sua vez, o pensamento sobre os modos coetâneos de expressão artística e cultural.

ÍNDICE

GLOSSÁRIO	9
FILMOGRAFIA	13
PREFÁCIO	15
1. LINGUAGEM AUDIOVISUAL	17
1.1. EXÓRDIO	17
1.2. O CINEMA APANHA O COMBOIO	18
1.3. CRIME NO EXPRESSO	20
1.4. VIAJAR SENTADO	21
2. IDIOSINCRASIAS MORFOLÓGICAS E SINTÁTICAS	31
2.1. A BARCAÇA QUE PASSA	31
2.1.1 A VIDA BREVE DE JEAN VIGO	31
2.1.2 O ATALANTE	34
2.2. DISPONÍVEL PARA AMAR	38
2.2.1 O CASO DO CINEMA DE HONG KONG	38
2.2.2 O CINEMA E A COMIDA	40
2.2.3 A SOLIDÃO E O DESEJO	41
2.2.4 A IMPORTÂNCIA DA COR	48
2.3. SERÁ QUE OS ANDROIDES SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS?	50
2.3.1 CULTURA CIBERPUNK	50
2.3.2 ANIMAIS EM BLADE RUNNER	53
2.3.3 ROY, O ÚLTIMO REPLICANTE REBELDE	56
3. SISTEMA ESQUELÉTICO	59
3.1 A INVENÇÃO DE HUGO	59
3.2 A ESTRUTURA EM TRÊS ATOS	60
3.3 OS CATORZE PASSOS DO HERÓI CLÁSSICO	65
NOTAS FINAIS	67
BIBLIOGRAFIA	69

GLOSSÁRIO

Adensamento – página 62
Aliado – página 61
Analepse – página 27
Ângulo de visão – página 22
Animação de volumes – página 23
Antagonista – página 60
Banda sonora – página 28
Câmara subjetiva – página 19
Campo – página 17
Cena – página 19
Cenografia – página 27
Clímax – página 64
Colorização – página 25
Conflito – página 61
Continuidade da ação – página 20
Couraçado Potenkin – página 22
Crise – páginas 62, 64
Desenlace – páginas 57, 64
Diegese – página 43
Dupla exposição - página 20
Efeito de espelho – página 37
Efeito Kuleshov – página 24
Eixo visual – página 26
Enquadramento – página 26
Epílogo – página 64
Escala – página 26
Estrutura clássica – página 60
Estrutura Narrativa – página 44
Exposição – página 60
Expressionismo – página 54
Exteriores - página 20
Fade in – página 43
Fade out – página 43
Flashback – página 27
Fonógrafo – página 22
Genérico – página 60
Grande plano – páginas 20, 26
Grande profundidade de campo – página 18
Guarda-roupa – página 48

- 10 | Imagem real – página 28
Imersividade – página 23
Interiores - página 20
Jump cut – página 43
Kino-Pravda – página 32
Lanterna Mágica – página 22
Leitura da imagem – página 17
Metanarrativa – página 23
Metragem – página 35
Montagem paralela - página 20
Montagem transparente – página 21
Narrador – página 66
Neorrealismo – página 31
Noir – página 54
Objeto de referência – páginas 59, 61, 62
Off – página 29
Panorâmica – página 55
Passo 1) O universo do protagonista – página 65
Passo 2) O gatilho narrativo – página 65
Passo 3) A ansiedade circunstancial – página 65
Passo 4) A voz conselheira – página 65
Passo 5) O cruzamento da linha de segurança – página 65
Passo 6) O novo universo – página 65
Passo 7) O desenvolvimento – página 65
Passo 8) O ensaio para um final feliz – página 65
Passo 9) A queda inesperada – página 65
Passo 10) O teste final – página 65
Passo 11) O resultado – página 65
Passo 12) A recaída – página 66
Passo 13) O ressurgimento – página 65
Passo 14) A conclusão – página 65
Pathé – página 22
Personagem – página 17
Plano – página 19
Plano americano – página 20
Plano de pormenor – página 56
Plano geral – página 20
Plano Médio – página 20
Plano Sequência – página 19
Plano Subjetivo – página 21
Plot Point – página 47
Posição da câmara – página 26

Pouca profundidade de campo – página 41
Pré-produção - página 29
Primeiro ato – página 60
Profundidade de campo – página 18
Prolepse – página 27
Prólogo – página 60
Protagonista – página 27
Raccord – páginas 20, 21
Regra dos terços – página 17
Resolução do conflito – página 64
Reviravolta – páginas 63, 64
Segundo ato – páginas 62, 64
Sequência – página 19
Stop motion – página 23
Subtrama – página 62, 64
Surrealismo – página 32
Terceiro ato – página 64
Travelling – página 18
4K – página 36

FILMOGRAFIA

- A Concha e o Clérigo* – página 32
A corda – página 19
A estrela do Mar – páginas 28, 34, 35
A invenção de Hugo – páginas 59, 60
A Janela Indiscreta – página 45
A outra face – página 39
A passadeira rolante e o comboio elétrico – página 22
A revolução de Odessa – página 22
A saída dos operários da fábrica Lumière – página 17
A segurança em último lugar! – páginas 62, 64
A viagem à lua – páginas 25, 26, 62, 63, 64
A vida de um bombeiro americano – página 20
A vingança do cameraman – página 23, 24
Amor Cão – página 60
Balé Mecânico – página 28
Birdman – página 19
Blade Runner - Perigo Iminente – páginas 15, 387, 50, 52, 53, 54
Blériot atravessa o canal – página 25
Branca de neve e os 7 anões – página 59
Chegada de um comboio – páginas 17, 19, 21
Chegada de um comboio (à estação de Joinville) – página 19
Chegada de um comboio à estação de Vincennes – página 19
Chungking Express – página 44
Da manjedoura à cruz – página 27
Dança Macabra – página 28
Dias Selvagens – página 38
Ed Wood – página 20
Eduardo Mãos de Tesoura – página 53
Frankstein – página 53
Homens, que malandros – página 31
Lost in translation – página 44
Maravilhas da Natureza escondidas – página 23
Matrix – página 53
Memento – página 60
Metropolis – página 38
O Atalante – páginas 15, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 44
O Couraçado Potemkin – página 22
O estudante de Praga – página 27
O Gabinete do Doutor Caligari – páginas 27, 38

- O grande assalto ao Comboio* – páginas 20, 21
O homem da câmara – página 32
O mundo a seus pés – página 60
O que aconteceu no túnel – página 20
O Sorriso de Madam Beudet – página 32
14 | *Os Cábulas* – página 33
Panorama da partida da estação de Ambérieu – página 18
Panorama retirado de um comboio em movimento – página 19
Pulp Fiction – página 60
Shang-Chi e a lenda dos 10 anéis – página 59
Trilby e o pequeno Billee – página 26
Um beijo no túnel – página 19
Um cão andaluz – páginas 34
Vida e paixão de Cristo – página 26
Zero em comportamento – páginas 34
2046 – páginas 38, 48, 50
90º Sul – página 25

PREFÁCIO

Este livro propõe explorar os conceitos mais relevantes da linguagem audiovisual através da análise de alguns momentos específicos da história do cinema. Dirigido, principalmente, a alunos do ensino superior das áreas da Comunicação, Cultura e Artes, remete para notas de rodapé os elementos gramáticos audiovisuais, marcados a negrito e compilados em glossário, para facilitar a consulta. Muitas obras e movimentos cinematográficos ou autores incontornáveis não são analisados, nem sequer mencionados, tendo em conta que este trabalho não se debruça sobre a história do cinema, embora se sustente no discurso fílmico.

A predominância da linguagem audiovisual na comunicação contemporânea é incontornável e, por isso, torna-se imperativo o seu domínio conceptual, estético, formal e técnico. A televisão, os videojogos, os conteúdos do *Youtube*, os metaversos online, ou a realidade virtual, têm em comum uma base morfológica e sintática que nasceu e cresceu com o cinema.

Este livro divide-se em três capítulos. No primeiro damos conta desse nascimento e da cimentação de uma linguagem que rapidamente se tornou universal. Para isso, usaremos uma metáfora: o comboio do amor. O Comboio, essa invenção anterior ao cinema, mas igualmente veloz na conquista de fãs e tão presente no cinema (como veremos). Na verdade, os passageiros do comboio anteciparam a experiência de ver imagens em movimento que o cinema trouxe, ao olharem pela janela. A influência mútua entre cinema e comboio, duas máquinas com essência na ideia de movimento, acompanhar-nos-á ao longo do livro. No segundo capítulo, falamos de idiossincrasias na criação e construção da diegese narrativa audiovisual. Perdemos o comboio quando apanhamos o batelão *O Atalante*, de Jean Vigo e nos desnorteamos no alegórico futuro, que já é passado, de *Blade Runner*, de Ridley Scott, mas voltamos a apanhá-lo na passagem de *Disponível para amar para 2046*, pela mão de Wong Kar Wai. A viagem termina na estação de Montmartre, onde vamos estudar a estrutura da narrativa e debruçar-nos sobre o que ainda pode vir a ser a comunicação audiovisual. Portanto, sente-se confortavelmente. O comboio já está a apitar e vai partir.

1. LINGUAGEM AUDIOVISUAL

1.1. EXÓRDIO

A consolidação da linguagem audiovisual aconteceu de madrugada. O primeiro documento audiovisual exibido para uma audiência terá sido, embora haja relatos divergentes, *A saída dos operários da fábrica Lumière*, em 1885. No ano seguinte, multiplicaram-se simulacros pelo mundo (Thompson e Bordwell, 2003) Aurélio Pais dos Reis, realiza e exhibe no Porto *A saída do pessoal operário da fábrica Confiança* (Pina, 1986), com o seu dispositivo móvel: o *Kinematografo Portuguez*.

O plano fixo da *Chegada de um comboio* (Figura 1), também da autoria dos irmãos, ilumina o nascimento de uma nova linguagem. A linha do horizonte a dois terços da imagem antecipa uma regra de ouro: a regra dos terços¹. Em primeiro plano, um funcionário da estação de Ciotat, sai de campo² pelo lado direito, libertando o enquadramento para que o espetador³ se possa concentrar na personagem principal: o comboio.



Figura 1 – primeiro fotograma de *Chegada de um comboio*, 1895.

¹ A **regra dos terços** é uma técnica de composição pictórica baseada na divisão da imagem em três linhas verticais e três linhas horizontais. Para que a imagem se torne mais sedutora, os seus elementos devem coincidir com uma ou mais linhas (e.g. primeiro terço horizontal de areia, segundo terço horizontal de mar e terceiro terço horizontal de céu). Além disso, o posicionamento de elementos pictóricos nos pontos de convergência das linhas verticais e horizontais reforça o estímulo da **leitura da imagem**.

² Estão em **campo** os elementos visuais que se encontram dentro do enquadramento (o que vemos na imagem) e **fora de campo** os elementos visuais que não são visíveis no enquadramento.

³ O ou a **personagem** é aquele, aquela ou aquilo (pode ser um objeto ou coisa não humana) capaz de executar uma ação.

A grande profundidade de campo⁴ da imagem mantém o comboio focado desde o seu aparecimento em campo até à sua saída parcial. Ao contrário do funcionário, o comboio entra da direita para a esquerda. Passados 136 anos, continua a ser assim: quando alguém ou algo chega, fá-lo da direita para a esquerda, mas quando sai, sai da esquerda para a direita. Os carris rasgam o enquadramento, saindo, caprichosamente, pelo canto inferior esquerdo da imagem, criando uma linha de força dinâmica e, simultaneamente, vigorosa. Todas as movimentações são harmoniosas. O comboio para e ocupa o lado esquerdo da imagem e os viajantes, do lado direito, entram, saem, aproximam-se e afastam-se, olhando desconfiados para o estranho dispositivo que lhes é apontado. Este equilíbrio, entre o lado direito e esquerdo da imagem, entre o estático e o dinâmico, entre o maciço e o ligeiro, confere ao plano uma leitura⁵ harmoniosa e equilibrada.

Alguns autores apontam uma possível articulação entre a inocência de alguns viajantes em relação à captação de imagens e uma encenação de outros, pensada para enriquecer a narrativa (Fossa, 2020). Longe de consenso está o controverso relato de que os primeiros espetadores deste filme entraram em pânico quando viram a imagem de um comboio em movimento na sua direção (Sadoul, 1985). Loiperdinger e Elzer (2004) remetem o episódio para o domínio do mito. Facto é que dois meses antes da famosa projeção no *Salon Indien du Grand Café* de Paris um comboio descontrolado perfurou a estação de Montmartre e avançou em direção à rua (Zone, 2005). Acontecimento que, com certeza, estaria bem presente na memória dos espetadores pioneiros.

1.2. O CINEMA APANHA O COMBOIO

A relação entre estas duas recentes tecnologias (invenções na terminologia da época) tinha apenas começado. Em 1886, os Lumière filmam *Panorama da partida da estação de Ambérieu tirada do comboio*. O primeiro *travelling*⁶ estabelece uma analogia tão simples quanto evidente entre o olhar do viajante de comboio

⁴ Entende-se por **profundidade de campo** a distância focada entre dois pontos da imagem. Designa-se de **grande profundidade de campo** a existência de focagem desde o ponto mais próximo até ao ponto mais distante e **pouca profundidade de campo** quando apenas uma zona da imagem se encontra focada. O segundo caso poderá servir para conduzir a leitura do espetador, obrigando-o a olhar para determinada zona da imagem, ou por razões estéticas.

⁵ A **leitura** ocidental da imagem é feita da esquerda para a direita e de cima para baixo. Logo, o lado direito da imagem, onde repousa o olhar, é valorizado em relação ao lado esquerdo (e.g. nas entrevistas televisivas, os convidados ficam sempre sentados do lado direito da imagem enquanto o entrevistador se encontra do lado esquerdo do enquadramento).

⁶ **Travelling** é um movimento de câmara onde esta se desloca fisicamente, normalmente através de um sistema de transporte da câmara sobre carris designado de *charriot* (ou *dolly*) ou por meio de uma grua específica para filmagem audiovisual. No entanto, qualquer filmagem em que a câmara se move pode ser considerado em *travelling* (e.g. drone, endoscopia, etc.). Designa-se de **panorâmica** quando a câmara se encontra fixa (sem movimentação espacial) e o movimento do enquadramento (em qualquer direção) é realizado através da moção da cabeça (mais ou menos) solta do tripé.

e o espectador de cinema: a janela que mostra imagens em movimento é um ecrã. A esta experiência sucederam-se outras, realizadas por diferentes autores, onde o arrojo subia de tom (Smith, 1995). Filmes apelidados do género *Passeios Fantasma*, colocam câmaras na frente da locomotiva. Inauguram o conceito de Câmara Subjetiva⁷ e enfatizam a paixão pela velocidade trazida pelas máquinas de transporte⁸. Dois anos depois, em 1898, o ilusionista Georges Méliès realiza o filme *Panorama retirado de um comboio em movimento*. Já em 1896 havia realizado *Chegada de um comboio à estação de Vincennes* e *Chegada de um comboio (à estação de Joinville)*. Em 1899, George Albert Smith, realiza, no Reino Unido, a comédia romântica *Um beijo no túnel* que conquistou os exigentes jovens espectadores de cinema pela introdução do fator erótico (Figura 2). O filme combina a técnica do género *Passeios Fantasma* com a montagem por corte entre planos⁹ perfazendo uma cena¹⁰, rompendo com o conceito de plano seqüência¹¹.



Figura 2 – Fotogramas de dois planos distintos do filme *Um beijo no túnel*, 1899.

- ⁷ **Câmara Subjetiva** ou **Plano Subjetivo** é um tipo de enquadramento onde é dada ao espectador a perspectiva do olhar de uma personagem, ou seja, o público vê através do olhar dessa personagem.
- ⁸ O realizador britânico Cecil Hepworth, fascinado por estas novas máquinas, realizou, em 1900, a primeira vaga de filmes de acidentes de automóvel, género que continua popular na contemporaneidade. A atração do público por este veículo motorizado era partilhada por escritores da altura como Kenneth Grahame, que criou o perigoso condutor Sr. Sapo na sua obra *O Vento nos Salgueiros*, ou Marinetti que, no seu manifesto futurista, declara que a magnificência do mundo tinha sido enriquecida por uma nova beleza: a beleza da velocidade. Diz, ainda, que o carro de corrida cujo capô é adornado com grandes tubos, como serpentes, é mais belo que qualquer estátua grega.
- ⁹ O **plano** é a parte da imagem que, na montagem, se encontra entre dois cortes sequenciais. É a unidade mínima da ação narrativa fílmica. Alguns teóricos argumentam que a unidade mínima é o fotograma, porque cada segundo de filme tem, normalmente, vinte e quatro fotogramas que correm a determinada velocidade, criando a ilusão de movimento. No entanto, durante a exibição do filme, o espectador não consegue visualizar o fotograma individualmente, apenas as diferenças entre eles.
- ¹⁰ **Cena** é um conjunto de planos pertencentes à mesma unidade espaciotemporal. Uma cena termina quando o plano seguinte mostra uma quebra na continuidade temporal (veja analepse e prolepse) ou espacial (alteração de localização geográfica ou de passagem de interiores para exteriores (veja interiores e exteriores)).
- ¹¹ **Seqüência** é um conjunto de cenas unidas pela mesma temática. Falamos de **Plano Seqüência** quando um plano contém em si mesmo uma seqüência temática completa. Embora raro, alguns filmes são compostos por um único plano seqüência, sem recurso à montagem (e.g. *A corda* de Alfred Hitchcock, de 1948 ou *Birdman* de Alejandro González Iñárritu, de 2014).

1.3. CRIME NO EXPRESSO

20 |

Depois de realizar filmes em comboios, como *O que aconteceu no túnel*, trabalho enquadrado na vaga de paródias aos filmes de beijos em túneis que brincavam com a troca na escuridão do alvo do beijo, o realizador norte americano Edwin Porter surpreende, em 1903, os primaveris cinéfilos com *O grande assalto ao Comboio*. Porter acompanhou uma nova tendência dos filmes de comboios: os assaltos e aplicou as inovações morfológicas e sintáticas experimentadas na complexa narrativa fílmica *A vida de um bombeiro americano*, de 1902: continuidade da ação¹², domínio das três famílias da escala de plano (plano geral¹³, plano médio¹⁴ e grande plano¹⁵) e a montagem paralela¹⁶, recurso que aperfeiçoou em *O grande assalto ao Comboio*. No filme de 11 minutos, Porter utiliza vários cenários de interiores¹⁷ e exteriores¹⁸ que marcam o imaginário do género *Western*. O primeiro plano acontece no escritório da estação. Foi utilizada a técnica fotográfica da dupla exposição¹⁹ para que o espetador pudesse ver o comboio a chegar através da grande janela situada no lado direito da imagem. Enquanto isso, assaltantes infiltrados maniatam o funcionário. Esta agilidade e duplicidade de ação atinge o seu pico quando a unidade cronológica da narrativa se desdobra e nos mostra uma montagem paralela: enquanto os bandidos fogem, uma menina encontra o funcionário

¹² **Continuidade da ação** resulta da ligação e relação entre planos enquanto encadeamento narrativo sequencial: o **raccord**. Quando essa ligação falha, normalmente por desposicionamento físico de alguma personagem, dá-se uma falha de **raccord**. No entanto, existem outras falhas de **raccord** mais grosseiras, embora comuns, como o exemplo do cigarro inteiro que no plano anterior estava praticamente a terminar de arder. Edward Wood, ficou conhecido por ser o homem dos três **takes**, por não repetir as tomadas mesmo que algo tivesse corrido menos bem durante a filmagem. O resultado é uma quantidade de falhas de **raccord** evidentes que ficaram celebrizadas no filme *Ed Wood*, de Tim Burton, de 1994.

¹³ **Plano Geral** é um tipo de enquadramento amplo que, normalmente, serve para situar a ação geograficamente (e.g. uma cidade ou uma rua). É muito utilizado no início de uma cena, tanto em cinema como em televisão, para que o espetador fique a saber, desde logo, onde a narrativa vai decorrer.

¹⁴ **Plano Médio** é tipo de enquadramento mais fechado que serve, principalmente, para mostrar uma ação. Um Plano Médio muito popular é o **Plano Americano** que corta a personagem pelos joelhos e que começou por ser utilizado nas cenas de duelos em *westerns*, onde era importante mostrar os coldres com os revólveres dos *cowboys*.

¹⁵ **Grande Plano** é tipo de enquadramento muito fechado que serve para mostrar uma reação de um personagem ou para chamar a atenção sobre determinado objeto de cena que vai ter ou já teve importância na narrativa. Dentro da família do Grande Plano, temos o **Plano de Pormenor**, que, como o nome indica, aproxima o espetador ainda mais do objeto fílmico (e.g. olhar de uma personagem ou os ponteiros de um relógio).

¹⁶ **Montagem paralela** é um sistema de edição onde são mostradas duas ações distintas, mas simultâneas no tempo da narrativa.

¹⁷ Uma cena de **interiores** acontece dentro de um espaço cénico fechado. Esta indicação é particularmente relevante no guião, em particular, e na fase de pré-produção (veja **pré-produção**), em geral.

¹⁸ Por oposição à cena de interiores, a cena de **exteriores** acontece num espaço cénico ao ar livre, com luz natural (que poderá ser complementada ou corrigida com iluminação artificial e/ou refletores de luz).

¹⁹ A **dupla exposição** é uma técnica fotográfica baseada na múltipla exposição do mesmo filme e que tem como finalidade a sobreposição de duas ou mais imagens.

amordaçado. O público entende que são acontecimentos simultâneos. O suspense contínuo da trama narrativa ajudou ao êxito do filme, mas houve outro fator marcante e decisivo: a violência extrema - outra inovação que o autor trouxe para o cinema. Este filme também se destaca das obras suas contemporâneas pela perícia alcançada no *raccord*²⁰, que resultou num forte empurrão na ideia de continuidade da ação e que desbravou caminho para o conceito de montagem transparente²¹. Finalmente, não podemos fechar este subcapítulo sem falar do último plano do filme. Num grande plano subjetivo²², o ator Justus D. Barnes, bandido de farta bigodeira na narrativa, fita diretamente a audiência, saca o seu revólver e dispara contra os espetadores. Esta interação entre a imagem em movimento ilusória e o público acontece, desta vez, de um modo consciente e provocatório (Figura 3). O espetador é convocado a participar na narrativa enquanto personagem. Terá sido tão assustador como foi para os espetadores da primeira exibição de *Chegada de um comboio*, oito anos antes?

| 21



Figura 3 – fotograma de *O Grande assalto ao comboio*, 1903.

1.4. VIAJAR SENTADO

Uma das mais assinaláveis facetas do cinema primitivo foi ensejar o espetador a conhecer o mundo. Ávido por conhecer destinos reais, mais ou menos exóticos, e acontecimentos, mais ou menos formais, as imagens do real substituíram a realidade (Smith, 1995). Muitas vezes, com recurso à encenação, como acontece

²⁰ *Raccord* (veja *Continuidade da ação*)

²¹ A *montagem transparente* caracteriza-se por ocultar os mecanismos de pós-produção (veja *pós-produção*) de modo a tornar a narrativa fílmica mais fluida e imersiva.

²² *Plano subjetivo*, o mesmo que *câmara subjetiva* (veja *câmara subjetiva*).

no filme da *Pathé*²³, de 1905, *Revolução em Odessa* (primeira versão do filme *O Couraçado Potemkin*²⁴). As notícias visuais trazidas pelo cinema sucederam a Lanterna Mágica²⁵, que, para além da faceta de entretenimento, já tratava, com frequência, a notícia (Burns, 1998). A abertura da Exposição Universal de 1900, em Paris, foi filmada. As novidades tecnológicas foram noticiadas em filmes de atualidades como *A passadeira rolante e o comboio elétrico*. Enquanto isso, filmes vestidos de novos suportes tecnológicos eram exibidos com grande recetividade. O *Filme Falante* que sincronizava a imagem com o som de um fonógrafo²⁶, três décadas antes da chegada do som ao cinema, foi apenas uma das várias invenções que, nesta exposição, tentaram a conciliação audiovisual. *Titânico*, o *Cinéorama* (Figura 4) simulou uma viagem de balão exibida por 10 projetores num ecrã de 360º de 93 metros de comprimento.

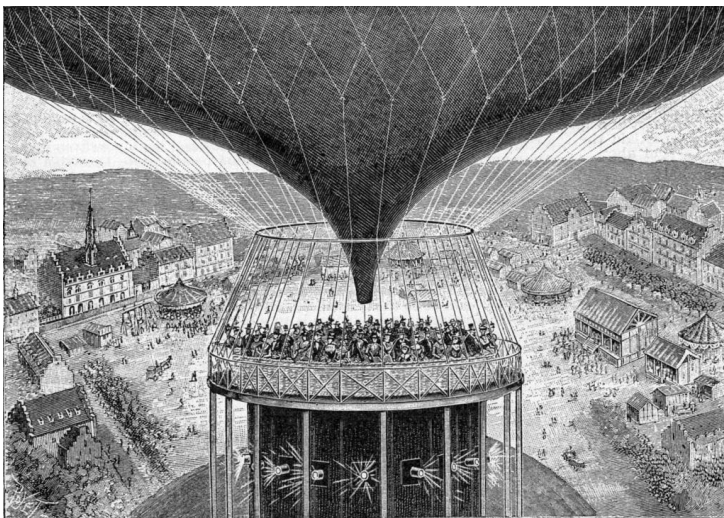


Figura 4 – Desenho da vista interior do Cinéorama, 1900.

²³ *Pathé* ou *Société Pathé Frères* é uma empresa francesa, fundada em 1896, de equipamentos e produção cinematográfica e fonográfica que rapidamente ganhou preponderância mundial.

²⁴ O filme *O Couraçado Potemkin* foi realizado pelo teórico russo Sergei Eisenstein, em 1925. Celebra o vigésimo aniversário da rebelião dos marinheiros do navio de guerra Potemkin contra os seus superiores, em frente a Odessa. Neste filme de propaganda bolchevique, Eisenstein experimenta as suas teorias relacionadas com a montagem expressiva (veja **pós-produção**) e estrutura a narrativa em cinco atos.

²⁵ *Lanterna Mágica* é um antecedente do cinema enquanto espetáculo de entretenimento (embora também tenha sido utilizado para fins pedagógicos e científicos). Projetava imagens através de uma câmara escura, com lentes, iluminada com uma lâmpada de azeite.

²⁶ O **fonógrafo** é um dispositivo capaz de gravar e reproduzir som, inventado em 1877 pelo norte-americano Thomas Edison (também criador do cinematógrafo, entre muitos outros engenhos fundamentais, como a lâmpada elétrica).

A ideia de imersividade²⁷ audiovisual chegou precocemente mas com grande pujança: os espetadores assistiam ao filme no centro da projeção, dentro de um simulacro de um cesto de balão de ar quente. No pavilhão *Galeria das Máquinas*, os irmãos Lumière também optaram por um ecrã de grandes dimensões, com 21 metros de comprimento e com uma fonte por debaixo que o tornou transparente e, por isso, com uma projeção visível de ambos os lados, onde foram projetados um total de 150 filmes, visionados por cerca de um milhão e meio de espetadores (Smith, 1995).

Numa alternância completa de escala, surge uma certa tendência para a filmagem microscópica, mais concretamente da vida em sociedade dos insetos, como acontece em *Maravilhas da Natureza escondidas* (Figura 5), de 1908.



Figura 5 – Fotografia do filme *Maravilhas da Natureza escondidas*, 1908.

Como habitualmente, sucedem-se as paródias ao género e sobrechegam inúmeras comédias com protagonistas invertebrados. Um dos realizadores naturalistas que trabalhou com filmes de insetos foi Ladislav Starevich. Descontente com a inconveniência e dificuldade de manipulação dos intervenientes, Starevich desenvolveu uma técnica libitina que o alvitrou enquanto um dos precursores da animação de volumes²⁸ e da técnica *Stop Motion*²⁹. A sua exímia manipulação de marionetas cadáveres atingiu o pináculo com o célebre filme metanarrativo³⁰ *A vingança do cameraman*, de 1911 (Figura 6). No filme, o protagonista, o infiel Se-

²⁷ A **imersividade** ou experiência imersiva procura uma maior inclusão do espetador na vivência da narrativa.

²⁸ A **animação de volumes** utiliza objetos físicos tridimensionais para criar a ilusão de movimento.

²⁹ A técnica **Stop motion** consiste na filmagem fotograma a fotograma do objeto filmico.

³⁰ Uma **Metanarrativa** relata um discurso que incide sobre o seu próprio meio (o cinema, neste caso).

nhor Besouro, compete com um ciumento gafanhoto operador de câmara pela atenção de uma bailarina de um clube noturno: uma elegante libelinha.

24 |



Figura 6 – Fotograma do filme *A vingança do cameraman*, 1911.

Mas a derradeira experiência da linguagem audiovisual aconteceu, mais tarde, no início da década de 20, quando o teórico e realizador Lev Kuleshov engendra uma viagem psicossomática que ficou conhecida por Efeito Kuleshov³¹. Na mais famosa das experiências que levou a cabo, Lev utilizou um grande plano do ator Ivan Mozhukhin (a quem tinha pedido uma expressão neutra) e juntou, através da montagem com um prato de sopa, um bebé num caixão e uma mulher reclinada num divã (Figura 7). Quando exibiu a sua experiência, o público elogiou a facilidade com que o ator interpretava a sensação de fome, tristeza e desejo, respetivamente. O cineasta levou o espetador a inferir uma continuidade espacial e temporal a partir de dois planos sem correspondência prévia, criando uma nova aceção conceptual construída pela sua junção. Outras experiências do realizador também sugeriam continuidade através da sequência de planos de locais distintos. Uma delas junta uma imagem do Capitólio dos Estados Unidos da América, retirada de um filme antigo, com um plano de um casal a subir escadas (filmadas numa catedral de Moscovo). Em todas as suas experiências Kuleshov constrói uma unidade espaciotemporal que não existe durante o processo de produção (Baranowski *et al*, 2017; Thompson e Bordwell, 2003).

³¹ O **Efeito Kuleshov** trabalha a interpretação conceptual resultante da justaposição de dois planos que, numa primeira instância, não se relacionam.



Figura 7 – fotogramas da experiência de Kuleshov, 1921

Regressando à viagem, o tópico principal deste subcapítulo, relembramos três filmes incontornáveis. (1) Um protodocumentário, *90º Sul*, de 1912, que relata a segunda expedição geológica ao Polo Sul do Capitão Robert Falcon Scott. O capitão não sobreviveu ao rigor das condições antárticas, mas o filme, realizado pelo fotógrafo Helber Pointing foi recebido pelo público com entusiasmo (Preston, 1999). (2) O filme de atualidade *Blériot atravessa o canal*, de 1909, que mostra o inventor e piloto Luis Blériot a descolar o avião que atravessou o Canal da Mancha e o tornou numa celebridade mundial. (3) E, finalmente, o célebre *A viagem à lua*, de 1902, do exímio inventor de efeitos especiais, George Méliès. A exuberante e complexa cenografia, musculada pela cor³², articulada com a minuciosa encenação de dezenas de atores e figurantes, consagram o enquadramento³³ do primeiro

³² É um engano pensar que a cor surgiu no cinema apenas nos 30 do século XX. A **colorização** manual dos filmes surgiu muito cedo e, logo a seguir, a colorização mecanizada através da técnica ancestral do *stencil*. Esta técnica foi utilizada pelas grandes produtoras da altura, *Pathé* (que utilizou os termos *Pathécolor* e *Pathéchrome* para designar esta técnica) e *Gaumont*. Na verdade, ao contrário do que se possa pensar, a maior parte dos filmes do início do cinema eram coloridos (Smith, 1995).

plano (cujas linhas de força formam uma pirâmide no centro da imagem, ao jeito renascentista). O plano seguinte, que revela a construção da cápsula espacial, em forma de bala, utiliza três distâncias de ação narrativa: uma primeira, mais próxima, onde operários martelam metal, uma segunda, a uma distância média, onde os astrónomos entram da direita para a esquerda para verificarem a nave e uma terceira, ao fundo, com os restantes operários a terminarem o revestimento da cápsula. Uma dinâmica narrativa ainda muito utilizada na contemporaneidade. Na verdade, todos os planos do filme surpreendem pela inovação, imaginação e técnica, mas o mais afamado é com certeza o grande plano da face da lua atingido pela cápsula espacial (Figura 8), onde Méliès utiliza a personificação como recurso estilístico. O filme parece ser baseado em duas obras literárias populares na época: *Da terra à lua*, escrito por Júlio Verne, de 1865, e *Os primeiros homens na lua*, da autoria de Herbert George Wells, publicado no ano anterior, em 1901, contribuindo para a relação intensa entre cinema e literatura e que terá sido iniciada com o filme de 1896, *Trilby e o pequeno Billee*, baseado na novela *Trilby* de George du Maurier, publicada inicialmente em fascículos entre janeiro e agosto de 1894 (Davinson, 2002).



Figura 8 – Fotograma colorido do filme *A viagem à lua*, 1902.

Mas a utilização de efeitos especiais inovadores não era domínio privado de Méliès. Também em 1902, o filme religioso *Vida e paixão de Cristo*, de Ferdinand Zecca e Lucien Nonguet, utiliza a magia do cinema para criar a ilusão³⁴ de toda uma panóplia de complexos fenómenos miraculosos. O filme gerou grande expectativa: a mais famosa narrativa da história seria agora adaptada ao cinema. Pintores, ilustradores, cantores, atores, escultores, escritores publicitaram-na durante dois mil

³³ O **enquadramento** define a área visível filmada e relaciona-se com a **escala** (maior ou menor abertura do plano [veja **plano geral**, **plano médio** e **grande plano**]), com o **ângulo de visão** (que depende do tipo de lente utilizado [e.g. grande-angular, normal ou teleobjetiva]), o **eixo visual** (ponto de vista definido pelo realizador) e a **posição da câmara** em relação ao objeto fílmico (e.g. picada ou contra-picada).

³⁴ Sobre a ilusão do movimento ou movimento aparente veja **Plano**.

anos. Talvez por isso, grande parte dos enquadramentos do filme mimetizavam as afamadas ilustrações de Gustave Doré (Valentine, 2014; Smith, 1995). A proliferação dos filmes religiosos trouxe uma nova etapa para o cinema. Em 1912, a equipa de produção do filme *Da manjedoura à cruz*, de Sidney Olcott, viaja dos Estados Unidos da América para a Palestina e para o Egito à procura de cenários³⁵ naturais, numa tentativa de lograr uma maior autenticidade para a adaptação das ilustrações de Jacques Tissot aos planos do filme (Derrien, 2013). Pela primeira vez, como indica o nome do filme, todos os episódios da vida de Cristo foram representados na mesma obra cinematográfica. Uma megaprodução que resultou num sucesso de bilheteira. Paralelamente ao cinema espetáculo, desembrulha-se o cinema enquanto suporte estético. Em 1916, Paul Wegener, apresenta em Berlim a conferência *As possibilidades artísticas do Filme*, onde exhibe o seu filme *O estudante de Praga*, de 1913, filme onde trabalha a ideia de *doppelganger* (cópia humana ou duplo) no ecrã, baseado na história de Fausto (Brokeman, 2016; Hedges, 2009).

Influenciado pelo filme, o psicanalista Otto Rank estudou esta temática na arte e na literatura. A obra de Wegener também inspirou o realizador Robert Wiene na conceção do filme expressionista *O Gabinete do Doutor Caligari*, de 1920 (Figura 9). Filme marcado pelo ambiente sombrio de contrastes luminosos e pela distorção cénica que desejava explicitar a agonia interior dos protagonistas-antagonistas³⁶ na composição pictórica. Wiene utiliza várias analepses³⁷ na narrativa, dividindo-a em subnarrativas que ensamblam umas nas outras, como bonecas russas.



Figura 9 – Fotograma do filme *O gabinete do Doutor Caligari*, 1920.

³⁵ **Cenografia** é um conjunto de elementos visuais que contextualizam um determinado ambiente narrativo.

³⁶ O **protagonista** é a figura central da narrativa. Esta figura acarreta, normalmente, uma certa preponderância ética. O **antagonista** é alguém (ou alguma coisa) que se opõe ao protagonista.

³⁷ A postulação teórica do conceito de **analepse** (vulgarmente designado por **flashback**) relaciona-se com um movimento temporal retrospectivo com o propósito de relatar eventos anteriores. Por oposição, a **prolepse** constitui um signo temporal operacionalmente simétrico à analepse, correspondendo a um movimento de antecipação narrativa.

O Filme experimental de imagem real³⁸ *Balé Mecânico*, de influência cubista e futurista (Elder, 2018), realizado por Fernand Léger, em 1923, com a colaboração de Dundley Murphy (autor do filme musicado *Dança Macabra*, de 1922), Man Ray (que em 1928 viria a realizar o famoso filme surrealista *A estrela do Mar*) e Ezra Pound (precursor do vorticismo), faz a fusão entre o humano e a máquina. O filme foi exibido na *Internationale Ausstellung neuer Theatertechnik*, em Viena, dois anos mais tarde, influenciando outros realizadores de filmes experimentais não-narrativos como Walter Ruttmann e Hans Richter que, até então, trabalhavam exclusivamente com animação (Thompson e Bordwell, 2003). Embora o filme de Léger, comece e acabe com uma animação de uma representação cubista de Charlie Chaplin (seguida da frase *Charlot apresenta Balé Mecânico*), invoca diferentes gêneros de imagem real, algumas mais naturalistas (como o primeiro plano do filme onde podemos ver a esposa de Léger a andar de baloiço), outras caleidoscópicas (Figura 10) e, principalmente, mecânicas (o ritmo do filme é marcado pelo pulso dos grandes planos de relógios e outras máquinas em movimento). De referir a montagem de um plano médio de uma senhora a subir escadas, repetido sequencialmente sete vezes. Esta técnica, ainda em voga no campo da videoarte contemporânea, para além da cadência minimal repetitiva que imprime à leitura, provoca um esvaziamento do sentido da imagem. A tentativa de sincronização de uma banda sonora³⁹ da autoria do compositor George Antheil (que utilizou, entre outros instrumentos, sirenes, hélices e sinos) nunca chegou a acontecer por desentendimentos conceptuais (Lehrman, 2002).



Figura 10 – Fotograma do filme *Balé Mecânico*, 1923.

Não obstante as tentativas de sincronização entre som e imagem e o frequente acompanhamento ao piano ou por orquestras das projeções, a chegada do som ao cinema acontece formalmente em 1927, no filme *O Cantor de Jazz* (Wil-

³⁸ Por oposição à imagem animada, entende-se aqui por **imagem real** aquela que é registada a uma velocidade constante e contínua.

³⁹ Embora normalmente associada apenas à música, a **banda sonora** é o somatório dos elementos sonoros do filme (e.g. música, som ambiente, efeitos sonoros ou diálogos).

lis, 2005). Um marco que traria grandes alterações estilísticas e novos elementos à linguagem audiovisual, como a noção de *off*⁴⁰. Finalmente o som e a imagem podiam relacionar-se e essa ligação podia ser antecipada nas diferentes fases de pré-produção⁴¹, produção⁴² e pós-produção⁴³.

⁴⁰ Entende-se por **off** toda a ação desenvolvida fora de campo (veja **campo**) perceptível ao espectador (e.g. voz *off*, diálogos com personagens que se encontram fora do enquadramento, sons que indiciam ação fora de campo ou até ações que possam ter implicações em campo).

⁴¹ A sistematização dos processos de preparação e organização do filme designa-se de **pré-produção**. Nesta fase, são elaborados e articulados documentação e procedimentos que antecipam conceptualmente e estruturalmente a produção (veja **produção**) e pós-produção (veja **pós-produção**) do filme (e.g. *storyline*, sinopse, guião, *storyboard*, orçamento, angariação de fundos ou planificação da filmagem).

⁴² A **produção** engloba todas as tarefas e atividades que se relacionem direta ou indiretamente com a as filmagens (e.g. gestão e execução orçamental, gestão de recursos humanos, gestão e execução técnica, gestão e execução artística ou alimentação).

⁴³ A **pós-produção** é a fase final de todo o processo de produção que deverá concretizar, de um modo mais ou menos fiel, o que foi antecipado na pré-produção, através de atividades específicas (e.g. seleção de imagens, montagem, sonoplastia, correção de cor ou genéricos).

2. IDIOSSINCRASIAS MORFOLÓGICAS E SINTÁTICAS

2.1. A BARCAÇA QUE PASSA

2.1.1 A vida breve de Jean Vigo

Le chaland qui passe é uma adaptação francesa da popular canção italiana *Parlami d'amore, Mariù* interpretada por Vittorio De Sica (um dos mais influentes realizadores da história do cinema, percussor do movimento neorrealista⁴⁴) no filme *Homens, que malandros* do realizador Mario Camerini, de 1932. A música dá também nome, durante uma obscura fase inicial de distribuição, ao filme de Jean Vigo *O Atalante*.

Filho do lendário anarquista Eugène Bonaventure Vigo, mais conhecido por Miguel Almereyda (Rocha, 1981; Gomes, 1957), Jean Vigo nasceu em 1905. Os seus pais, militantes e redatores subnutridos do jornal *Le Libertaire*, viviam rodeados de gatos vadios que teimavam em recolher e que, definitivamente, contribuíram para a construção do universo lírico do filme *O Atalante* (Figura 11).



Figura 11 – Fotograma do filme *O Atalante*, 1934.

Jean aprendeu fotografia com o padraсто de seu pai, o fotógrafo Gabriel Aubès e, em 1928, muda-se para Nice onde conhece a realizadora Germaine Dulac,

⁴⁴ **Neorrealismo** foi um movimento cinematográfico surgido em Itália, na década de 40. Pretendeu retratar a realidade italiana após a Segunda Grande Guerra. Evita a utilização de estúdios e utiliza uma economia de meios de produção. As narrativas neorrealistas pretendem ser um fiel reflexo do homem e da sociedade e defendem a grandeza humana e a sua riqueza inerente.

pioneira do cinema feminista (Parkinson, 2012), autora das obras de influência surrealista⁴⁵ *O Sorriso de Madam Beudet*, de 1922 e *A Concha e o Clérigo*, de 1928. Este último conta com o único argumento para cinema efetivamente realizado por Antonin Artaud (Rocha, 1981). Em 1930, realiza o documentário *A propósito de Nice* (Figura 12) com a ajuda de Boris Kaufman, irmão de Dziga Vertov (autor do conceito Kino-Pravda⁴⁶), que conheceu no ano anterior, na viagem que fez com a esposa a Paris, para tratarem complicações respiratórias. Filmam a aparência efêmera do turismo balnear e o jogo na cidade e introduzem um novo elemento no cinema experimental documental da época (de onde se destacam nomes como Joris Ivens, Henri Storck ou Alberto Cavalcanti): o fator humano.



Figura 12 – Fotograma do filme *A propósito de Nice*, 1930.

Em novembro do mesmo ano, a Sociedade *Gaumont-Franco-Film-Aubert* encomenda um pequeno documentário sobre Jean Taris (campeão de natação francês) a Jean Vigo, para uma série de filmes de atualidades. Esta incumbência vai permitir-lhe experimentar novas técnicas formais de onde se destaca a filmagem subaquática, que se revelaria essencial, mais tarde, quando realiza *O Atalante*. No

⁴⁵ Alguns autores argumentam que o meio cinematográfico não se compadece com a ideia de explicitação automática do inconsciente que o **surrealismo** advoga (Tavares, 2016), por ser um processo eminentemente racional (veja, **Pré-produção, Produção e Pós-produção**).

⁴⁶ **Kino-Pravda** é um conceito (e o nome de uma série de documentários) pensado por Dziga Vertov que junta a ideia de cinema-verdade (Kino-Pravda) com a ideia de cinema-olho (Kino-Glaz), onde a visão do autor é explicitada, acima de tudo, na montagem. Pretende, também, a abolição da encaenação cinematográfica (filmando pessoas sem que estas se apercebam que estão a ser filmadas). Este conceito atinge o seu expoente máximo no filme de Vertov *O Homem da Câmara*, de 1929.

ano seguinte, consegue financiamento para um filme de 1200 metros⁴⁷ (cerca de 40 minutos, duração que permitia a primeira parte de uma exibição comercial). Com o título definitivo de *Zero em comportamento* (inicialmente chamado de *Os Cábulas*), Vigo realiza um filme repleto de referências autobiográficas. Miguel Almereyda, o seu pai, morrera encarcerado (aleadamente por suicídio) quando Vigo tinha 11 anos. O futuro realizador cresceu em colégios internos intervalados pelas visitas a Nice, que fazia ao seu padrasto fotógrafo. No seu primeiro filme de ficção, Vigo apelida os protagonistas com os nomes dos seus amigos e colegas de infância. A analogia entre os internatos por onde passou e a prisão onde o seu pai viveu vários momentos da sua vida (inclusivamente em reformatórios), norteiam a temática⁴⁸ deste polémico filme (Figura 13), ao qual a comissão de censura recusou o visto de comercialização. A hipótese de cortes parciais é inviabilizada pela deliberação de proibição integral (Gomes, 1957). Esta proibição durou até ao final da Segunda Guerra Mundial, mas o filme foi exibido em cineclubes e fora de França.

| 33



Figura 13 – Fotograma do filme *Zero em comportamento*, 1933.

⁴⁷ Na altura, ainda era usual designar a **metragem** (comprimento da película em metros) dos filmes ao invés da duração. A relação entre comprimento e duração da projeção variava também de acordo com a bitolada (largura) da película (e.g. 70 mm, 65 m, 35mm [a mais popular no cinema profissional], 17,5 mm, 16 mm, 9,5 mm ou 8 mm).

⁴⁸ O modelo das sociedades disciplinares foi identificado por Michel Foucault. As sociedades disciplinares organizaram os *grandes meios de encerramento* (família, escola, quartel ou fábrica). Segundo Gilles Deleuze "São as sociedades de controlo que estão em vias de substituir as sociedades disciplinares. «Controlo» é o nome que Burroughs propõe para designar o novo monstro, e que Foucault reconhece como nosso futuro próximo. Paul Virilio também não se cansa de analisar as formas ultrarrápidas de controlo ao ar livre que substituem as velhas disciplinas operando na duração de um sistema fechado" (Deleuze, 2003).

Mais tarde, Alber Riéra (amigo de Vigo e coautor da adaptação do guião de *L'Atalante*), diz o seguinte numa entrevista televisiva:

“Quando Vigo leu o guião, disse-me:

- Mas o que queres que faça com isto?

Não passa de um guião escrito para agradar ao produtor, completamente vazio.

- Concordo contigo, é uma história banal, mas apesar de tudo resta o modo como a contar. Com um brilho no olhar, respondeu-me:

- Evidentemente.” (Rocha, 1981)

34 |

2.1.2 O Atalante

Na impossibilidade de trabalhar uma ideia original sua, Vigo aceita o desafio. Mas, desta vez, o projeto tinha outra obrigatoriedade: a inclusão de vedetas⁴⁹ do cinema. Foram escolhidos o carismático Michel Simon, no papel de *père Jules*, um velho marinheiro que guarda recordações, na sua cabine, dos locais exóticos por onde passara e Dita Parlo que interpreta o papel de uma bela aldeã que se deixa seduzir pelo charme de Paris. Filmado durante o rigoroso inverno de 1933, a primeira longa-metragem de Jean Vigo, será também o seu último trabalho. A sua saúde deteriora-se e obriga-o, mais uma vez, a trabalhar febril (embora extasiado). A *Gaumont* (detentora dos meios de produção e distribuição do filme) determina a supressão das filmagens de algumas cenas e Vigo improvisa, afastando-se cada vez mais do guião imposto inicialmente. É produzida em estúdio uma réplica do interior da barcaça com o tamanho exato dos seus minguados compartimentos, de modo a criar um mundo agonizante, promíscuo e, simultaneamente, ludibriante. Povoado pelos excêntricos adereços da personagem *père Jules*: leques orientais, fotografias de África, dentes de tubarão, um fonógrafo avariado, caixas de música, marfim trabalhado, fantoches, conchas e o derradeiro objeto cénico: um par de mãos dentro de um frasco, visto por nós como uma referência aos filmes de influência surrealista *Um cão andaluz*, de 1929, de Salvador Dalí e Luis Buñel, realizador de quem Vigo era entusiasta confesso e *A Estrela do Mar*, de Man Ray, de 1928. Vigo parece associar a mão perdida, achada e guardada numa caixa do filme *Um cão andaluz* ao frasco que guarda uma estrela em *A Estrela do Mar* (Figura 14).

⁴⁹ No filme *Zero em comportamento*, foram utilizados apenas três atores (um deles Jean Dasté que protagonizaria Jean em *O Atalante*). De resto, o elenco foi formado por não-atores e até por “personagens reais”, uma das principais características do **neo-realismo**, movimento cinematográfico que surgiria em Itália na sequência da Segunda Guerra Mundial. A equipa técnica era formada por amigos de Vigo. Entre os quais estavam Boris Kaufman, Henri Stork e Alber Riéra.

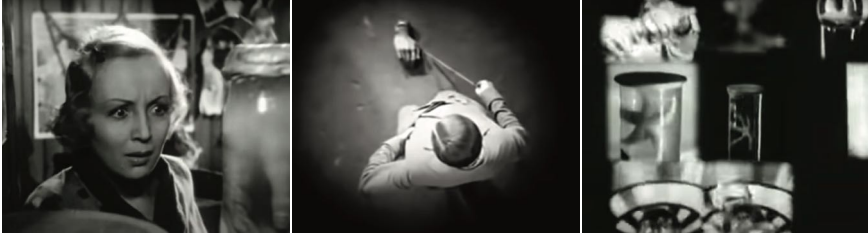


Figura 14 – Mãos nos filmes *L'Atalante* (esquerda) e *Um cão andaluz* (ou centro) e estrelas dentro frascos no filme *A Estrela do mar* (à direita).

O claustrofóbico interior da barcaça obriga os seus quatro tripulantes (Jean, o capitão; Juliette, a sua recém esposa; *père Jules*, o velho marinheiro tatuado e o seu aprendiz de marinheiro) a uma constante intimidade física, social e emocional. Os gatos (muitos gatos) contribuem como o elemento expressivo narrativo que evoca permanentemente a ideia de sedução e erotismo. Simultaneamente, afiguram-se como uma extensão da personagem de *père Jules*: as sete vidas do velho marinheiro.

As posições de câmara arrojadas que Vigo experimenta em *Zero em comportamento*, ao contra-picar os opressores das crianças para lhes atribuir uma certo poder (inclusivamente o diretor anão, sentado na sua opulenta secretária), vão ganhar em *O Atalante* algo de inusitado. De volta às filmagens de exteriores, o rio e as suas margens geladas obrigam Vigo a posicionamentos de câmara extremos de modo a evitar a neve e o gelo nos enquadramentos. Este ponto de vista cria linhas de força vigorosas que, na montagem, resultam numa concertação rítmica inesperada.

A desvalorização da continuidade narrativa (embora em menor escala em relação ao que tinha feito em *Zero em comportamento*) e da sua progressão dramática, cedem lugar a um exercício de estilo cujo principal enfoque é a recreação temática através da improvisação poética. O inefável universo mágico de Jean Vigo é explicitado essencialmente por uma perceção de um mundo revolucionária e pessimista (Lowy, 2002), espelhada nas montras luminosas de Paris, nas filas de desempregados, na rejeição da modernidade.

Temendo o prejuízo comercial, a *Gaumont* força Vigo (já muito debilitado) e o seu produtor (Jacques-Louis Nounez) a cederem a uma série de mutilações da versão original (tanto ao nível da montagem – aniquilando a delicada relação entre forma e conteúdo que Vigo implementara, como ao nível da banda sonora). A versão comercial do filme (*Le chaland qui passe*, nome homónimo da música inserida à força na banda sonora) é mal recebida pelo público que esperava ver uma ilustração cinematográfica da popular canção (Figura 15). Vigo morre três meses depois da estreia do filme, com 29 anos, e durante décadas, apesar das inúmeras tentativas, é dada como impossível a reconstituição da versão original. A mais re-



Figura 15 – Cartazes de duas versões do filme *O Atalante*.

O nome do filme é o nome da barcaça (barco de transporte fluvial) comandada por Jean. O Capitão casa com uma camponesa, de seu nome Juliette, que passa a viver na barcaça com Jean, o velho marinheiro *père* Jules e o seu imediato. Passado o encanto inicial, a vida a bordo torna-se monótona. Numa escala em Paris, a camponesa encantada pela cidade foge e Jean, desapontado, decide zarpar. O processo depressivo de Jean obriga Jules a tomar uma atitude. Na primeira parte do filme, Juliette diz a Jean que, quando era criança, mergulhava a sua cabeça na água, de olhos abertos, para ver o seu amor. Diz-lhe que o via debaixo de água. A ideia romântica de ver o seu amor na água é recuperada mais tarde, no mergulho de Jean, no pico da sua crise de saudade. Esta é a sequência mais emblemática do filme, conhecida por “O milagre do fonógrafo” (Gomes, 1957). Jules, passa o dedo num disco de vinil e, como por milagre, o disco toca. Através de uma

⁵⁰ A sigla **4K** é referente a uma resolução de imagem com aproximadamente 4.000 pixels (sendo pixel o menor elemento da imagem digital).

cena de campo contra campo⁵¹ percebemos que afinal era o seu ajudante que tocava acordeão. Jules, determinado em animar o seu capitão, tenta concertar o fonógrafo avariado. Entretanto, por meio de uma narrativa paralela, Jean mergulha. E nós, espetadores, mergulhamos com ele. A banda sonora também mergulha. Debaixo de água Jean abre os olhos (Figura 16) e vê a sua amada, vestida de noiva. O milagre do fonógrafo é o momento onde tudo é possível, onde tudo é belo. A sequência termina como começa: com uma cena cômica.

| 37

Avisado pelo seu auxiliar, Jules procura o seu capitão a bombordo, na água. Enquanto isso, Jean, que tinha subido à barcaça pelo lado oposto, a estibordo, tenta perceber porque está Jules a olhar para a água. No último plano da sequência (Figura 11), os gatos escutam com atenção o fonógrafo a tocar.



Figura 16 – Debaixo de água, Jean abre os olhos e vê Juliette.

O Atalante inaugura a tendência cinematográfica denominada de Realismo Poético, cuja vida breve vai durar até ao início da Primeira Grande Guerra Mundial. Juntando naturalismo e lirismo, as temáticas deste movimento desorganizado, marcado pelas características sociais e políticas da época, incidem sobre os problemas pessoais de personagens que não encaixam na engrenagem social. É pausado por um forte ímpeto nostálgico e uma ânsia de felicidade condenada ao fracasso (Bergan, 2010; Thompson e Bordwell, 2003).

⁵¹ **Campo contra campo** é uma técnica de filmagem e montagem de uma situação de interação entre duas personagens que, normalmente, inclui diálogos. Esta técnica pressupõe a utilização da regra dos 180º para evitar o **efeito de espelho** (situação em que as duas personagens olham na mesma direção ao invés de olharem uma para a outra). Segundo a regra dos 180º é necessário definir uma linha imaginária que atravesse o eixo dramático e posicionar a(s) câmara(s) sempre do mesmo lado dessa linha. Esta técnica é utilizada, por exemplo, nas transmissões televisivas de jogos de futebol. Todas as câmaras ficam situadas do mesmo lado do campo, para que haja sempre continuidade de imagem durante a transmissão em direto. Por vezes, em repetições de golos, podem ser exibidas imagens que quebram a regra dos 180º, mas com a indicação gráfica (oráculo) de “ângulo inverso”.

2.2. DISPONÍVEL PARA AMAR

2.2.1 O caso do cinema de Hong Kong

38 |

Muitas décadas depois, podemos ainda encontrar algumas destas características no filme *Disponível para amar*, de Wong Kar Way, de 2000. *In the mood for love* (nome na versão inglesa) ou *Fa Yeung Nin Wa* (na versão original) que em cantonês significa “na flor da idade”, conta-nos a história do Sr. Chow e da Sra. Chan, vizinhos que vivem em quartos de apartamentos contíguos, tipicamente sobrelotados. Quando descobrem que os seus cônjuges os traem, desenvolvem uma relação obsessiva onde simulam ser os seus respetivos pares. A narrativa acontece em 1962, na cidade de Hong Kong. Esta cidade, do Extremo Oriente, confunde-se com o seu cinema, por várias razões. Antes de mais, é um cenário natural futurista, com os seus impressionantes arranha-céus. Alguns deles com passagens aéreas entre eles. Este cenário foi antecipado pelo realizador alemão Fritz Lang no filme expressionista (veja *O Gabinete do Doutor Caligari*) *Metropolis*, de 1927 (Figura 17), referência prematura do género ficção científica, que traça um futuro despótico para o ano de 2026. *Blade Runner - Perigo Iminente*, de Ridley Scott, de 1982, recupera as temáticas principais de *Metropolis* e recria uma Hong Kong do ano de 2019 (mas sobre *Blade Runner* falaremos na próxima parte). O terceiro e último exemplo é do próprio Wong Kar Way, com o filme *2046* (ano em que a ação acontece), de 2004, a sequência final da trilogia do composta por *Dias Selvagens*, de 1991 e *Disponível para amar*, de 2000.



Figura 17 – Fotograma do filme *Metropolis*, 1927.

Na década de 60, o cinema de Hong Kong (com apenas 1106 km²) tinha uma audiência que rondava os 90 milhões de espectadores anuais. A terceira maior indústria cinematográfica (depois de Hollywood e Bollywood [indústria cinematográfica indiana]) operava também a maioria da lavagem de dinheiro proveniente dos negócios das Tríades (seitas mafiosas, cujo nome advém do facto de terem

três líderes, por precaução). Nesse sentido, as produtoras e os investidores entendiam o cinema de Hong Kong como um investimento comercial seguro, onde experiências estéticas, formais ou mesmo semânticas eram preteridas por mecanismos de produção que provavam e garantiam sucesso de bilheteira.

Nos anos 70 do século passado, alguns críticos de cinema ocidentais consideraram (sem sucesso) encontrar uma *verdade cinematográfica* (Andrade, 1991) no cinema de ação de Hong Kong, com especial incidência no gênero *Kung Fu*, afirmando que este não trazia apenas sensações físicas: eram pautados por conceitos inovadores como uma nova ideia de *raccord*, onde o corte só acontece no final de cada movimento; a rapidez da montagem e, em oposição a esta, uma duração excessiva e mórbida de sangue e ferimentos. No entanto, o cinema de Hong Kong foi conhecido, até aos anos 80, por filmes e gêneros considerados menores (e.g. comédia ou filmes de época que exacerbavam a nostalgia do grande império milenar chinês). Mais tarde, realizadores como Quentin Tarantino valem-se da estética dos filmes comerciais de Hong Kong para criarem a sua própria linguagem fílmica. Precisamente nos anos 80, chega a Hong Kong, um movimento universal (iniciado em França, nos anos 50, com o surgimento da *Nouvelle Vague*⁵²) que vem trazer ao seu cinema uma certa seriedade e reconhecimento internacional: a Nova Vaga. Com uma reduzida expressão, tendo em conta o imenso caudal produtivo de Hong Kong, a Nova Vaga vem fazer com que o cinema saia do território e chegue aos grandes festivais internacionais.

Os cineastas deste movimento deixaram de lado os gêneros tipicamente fantasiosos do território e interessaram-se pela sua realidade social, pelos seus problemas quotidianos. O movimento divide-se em duas tendências. Uma quer filmar o dia a dia das pessoas do território, prescindindo dos enraizados modelos tradicionais da representação chinesa. Nesta facção, encontramos realizadores como Allen Fong, Lawrence Ah Mon ou Yim Ho. Outra assume essa forte herança cultural e inaugura uma nova feitura estética e formal, que conta com nomes como John Woo (que mais tarde virá a realizar êxitos de bilheteira como *A outra face* [*Face/off*]) e Tsui Hark. Na altura, o jovem Wong Kar Wai balouça entre as duas tendências. Todos eles cresceram em Hong Kong. Por isso, ao contrário das nostálgicas gerações anteriores de realizadores expatriados, tinham um legado cultural local. Trata-se de uma geração cujos estudos universitários foram feitos no Ocidente. A sua experiência intercultural concedia uma nova perspetiva de encarar e lidar com a realidade local. Tinham, quase todos, iniciado a carreira na televisão,

⁵² *Nouvelle Vague* foi um movimento cinematográfico surgido em França, no final da década de 50, antecipado por François Truffaut na famosa revista *Cahiers du Cinema* (cofundada por André Bazin), em 1954, no artigo “Uma certa tendência do cinema francês”. De facto, uma parte dos autores deste movimento começaram por ser críticos ou teóricos de cinema, antes de passarem à realização. Defendem que o cineasta escreve com a sua câmara e cimentam a ideia de autoria (por oposição ao paradigma cinematográfico norte-americano onde a figura central é o produtor). Os filmes da *Nouvelle Vague* não apresentam características gerais comuns. Os seus autores expressaram as suas preocupações e estéticas pessoais.

meio que, embora partilhe a mesma gramática, procurava, naquela altura, naquela região, narrativas com uma tendência mais documental e uma dramaturgia menos ostensiva (Cheuk e Zhuo, 2008; Andrade, 1991).

40 | Estes realizadores retrataram e pensaram o dia a dia: o prédio onde vivem, o vizinho do lado, o restaurante ambulante em frente. A Nova Vaga passou a ser o principal cartão de visita do cinema de Hong Kong no Ocidente, que rapidamente reconheceu e aplaudiu o seu novo potencial.

2.2.2 O cinema e a comida

Tal como em *Disponível para amar* (Figura 17), ainda hoje os habitantes de Hong Kong vão a casa sobretudo para dormir.



Figura 18 – Sr. Chow (jornalista) e Sra. Chan (escriturária) adormecem numa pequena divisão.

As refeições também são feitas maioritariamente fora. Os restaurantes de rua encontram-se por toda a cidade. Ir ao cinema ver um filme, numa sala às escuras, é uma maneira de conseguir um momento a sós e fugir da frenética vida urbana. É também um refúgio do clima da região, onde a humidade no ar, durante a maior parte do ano, ronda os 90% e associa-se, numa combinação aterradora, a uma temperatura média de 30 graus *Celcius*. Importa lembrar que o ar condicionado, sempre presente nas salas de cinema, é uma tecnologia dos anos 20 do século passado que trouxe grande conforto aos habitantes daquela região.

A narrativa de *Disponível para amar* acontece quatro anos antes do início da Revolução Cultural Chinesa, no momento em que Hong Kong experienciava um dos seus maiores crescimentos económico e demográfico. Nos anos 50 e 60, na sequência da guerra da Coreia, os Estados Unidos da América embargam o comércio com a China e o território desenvolveu a indústria com a ajuda dos refugiados políticos. Nesta época, o hábito de ir ao cinema já era uma forte tradição cultural (Kaufman, 2009) que juntava várias comunidades provenientes de distintas regiões chinesas e que não falavam o dialeto cantonense, através da legenda-

gem, uma vez que os caracteres chineses são comuns a todos os dialetos. Hong Kong é um lugar onde a densidade populacional faz com que as habitações não sejam um espaço de intimidade, mas sim um lugar de promiscuidade, tendo em conta que, por norma, viviam várias famílias na mesma casa. A pouca profundidade de campo utilizada por Wong Kar Wai, intensifica a ideia de espaços apertados, onde as pessoas se tocam quando se cruzam.

41

Em *Disponível para amar*, são recorrentes os diálogos entre o Sr. Chow e a Sra. Chan sobre idas ao cinema. O cinema está sempre presente, enquanto temática secundária. O Sr. Chow decide tornar-se guionista, especificamente guionista de filmes de *Kung Fu*. Na primeira parte da narrativa, os diálogos entre as duas personagens centram-se, praticamente, em dois assuntos: cinema e comida (Figura 19). Comer é uma atividade muito presente na vida e nas conversas da população de Hong Kong, e na cultura chinesa em geral. O cumprimento habitual no dialeto cantonense (falado pela maioria da população de Hong Kong) menos vezes “bom dia” ou “boa tarde” e quase sempre “já comeste hoje?” (*lao mou sek fan?*). Excetuando ocasiões especiais, as refeições são ligeiras e de digestão fácil, o que implica um número de refeições superior à prática ocidental.



Figura 19 – Conversa em sussurro entre o Sr. Chow e Sra. Chan para que os vizinhos não ouçam.

2.2.3 A solidão e o desejo

A Gênese desta narrativa terá sido o projeto *Verão em Pequim*, que girava em torno de dois cidadãos de Hong Kong que tentam encontrar-se na praça Tiananmen e que seria protagonizado pelos mesmos atores – Tony Chiu-Wai Leung e Maggie Cheung (Chau, 2020). Por impedimentos vários, viria a ser repensado com o mesmo título, porém com um conceito e localização distinto: três histórias, que acontecem em diferentes décadas, filmadas em Macau, num restaurante chamado Pequim. Entretanto Wong Kar Wai, decide, primeiro, alterar o nome do projeto para *Três histórias sobre comida* e, mais tarde, concentrar-se em apenas

uma das histórias de 30 minutos que viria a ser conhecida como *Disponível para amar*.

O filme é pautado por reenquadramentos constantes. A esmagadora maioria dos planos tem enquadramentos dentro de enquadramentos, onde a regra dos terços é imperial no recorte e reconfiguração do espaço fílmico (Figura 20).

42 |



Figura 20 – Os enquadramentos dentro de enquadramentos promovem, também, a ideia de que as personagens estão sob permanente observação.

Pequenos espaços apertados que apelam a um sentimento claustrofóbico. Esta ideia é acentuada pela escala de planos. Wong Kar-Wai não utiliza (com exceção da cena final, filmada no Camboja) um plano geral uma única vez, fica-se pelos planos médios e grandes planos. Rouba espaço à diegese⁵³. Os protagonistas que se cruzam em ruas⁵⁴ estreitas da vizinhança e em casa, onde vivem em apartamentos partilhados por várias famílias. Não há espaço, nem privacidade. E essa ausência de privacidade promove uma tendência *voyeurista*: é inevitável contemplar a vida alheia (Figura 20).

Filmado sem guião, *Disponível para amar* desmonta a unidade espaciotemporal. As prolepses acontecem no tempo, mas não no espaço. O tempo passa, mas fica. Os grandes planos do relógio (Figura 21) de parede do escritório da Sra. Chan, fortalecem a sensação de absoluto domínio temporal, num sítio onde nada acontece. “Afinal já tudo aconteceu” desabafa a protagonista precisamente no momento em que decidem simular a relação dos seus cônjuges. Repetir o que já aconteceu. A desfragmentação da linearidade da narrativa, que inicialmente foi lançada pela utilização do *fade out* e *fade in*⁵⁵ e depois do *jump cut*⁵⁶ ganha tamanha preponderância que, a certa altura, torna-se ténue a linha que separa a simulação da situação “real”.



Figura 21 – Relógio em primeiro plano.

⁵³ A *diegese* designa o universo espaciotemporal da narrativa.

⁵⁴ Na verdade, as imagens de exteriores das ruas de Hong Kong foram filmadas na Tailândia onde Wong Kar Wai encontrou a memória urbana que tinha da cidade nos anos 60.

⁵⁵ No processo de pós-produção, nomeadamente na montagem, o *fade out* corresponde à transição de uma imagem e/ou som para a sua ausência (desaparecimento da imagem e/ou supressão sonora), enquanto o *fade in*, por oposição, é uma transição de uma não-imagem (e.g. cor preta) e/ou de um não-som para uma imagem e/ou ambiente sonoro.

⁵⁶ *Jump cut* é uma técnica de montagem por corte dentro do mesmo plano (que passa a ser dois) e que resulta numa sensação de salto da imagem. Normalmente visto como uma falha técnica grosseira (muito utilizado por prosumidores em plataformas de difusão audiovisual como o *Youtube*), foi utilizada intencionalmente por pioneiros do cinema como George Méliès para criar ilusões de ótica e por razões de afirmação conceptual e estética, primeiro por Dziga Vertov e mais tarde por Jean Luc Godard e por outros realizadores da *Nouvelle Vague*.

O peso da rotina, onde os dias se tornam efêmeros e sem sentido, é reforçado pela **estrutura narrativa**. As cenas de encontros e desencontros acontecem e voltam a acontecer, até perderem sentido e importância. Na iminência de acontecer alguma coisa, não acontece nada e as personagens, que vivem perdidas numa solidão imposta pelas características do território, encontram na rotina a redenção. Encontramos este devir em *Lost in translation* de Sofia Coppola, onde a cidade oriental tecnológica e frenética submete as personagens à inércia. Uma inércia que é nostálgica e que anseia por uma felicidade que nunca chega (que já havíamos observado no realismo poético de *O Atalante*). Em *In the mood for love*, Wong Kar-Wai explora os temas que lhe são mais caros e recorrentes na sua obra (e.g. *Chungking Express*): a solidão e o desejo. Estes dois sentimentos são a base para o desenrolar da progressiva obsessão que as duas personagens desenvolvem em redor das traições dos seus cônjuges e que estimulam um vórtice emotivo que nunca é concretizado nas suas ações (figura 22).



Figura 22 – Os protagonistas simulam a relação dos seus cônjuges.

O Sr. Chow e a Sra. Chan são trabalhados por Wong Kar Wai enquanto elementos pictóricos na composição do enquadramento. Os respetivos cônjuges dos protagonistas aparecem parcialmente, de costas ou mesmo em *off*. Nunca, enquanto espectadores, os vemos de frente. Não conhecemos as suas caras. Uma premonição da futura ausência destas personagens na narrativa. O Sr. Chow e a Sra. Chan são parte do espaço diegético, são adereços de cena cuidadosamente posicionados e, simultaneamente, são as personagens principais de uma narrativa, onde a utilização expressiva da música traz tanta informação ao espectador quanto os diálogos, unificando e fortalecendo a importância da banda sonora. “Fui ao cinema” diz a Sr^a Chan antes de fechar a porta amarela por onde se cruzou com o Sr. Chan. O bater da porta coincide, pela montagem, com o toque do telefone. Esta técnica reforça a passagem de planos, através de sonoridades agressivas, de um modo funcional e sensorial.

O ambiente lúgubre de exteriores foi encontrado por Wong Kar Wai na Tailândia, onde o realizador reconheceu a Hong Kong dos anos 60 que morava no seu imaginário. Enquanto espetadores, nunca vemos os imponentes edifícios de Hong Kong, verticais e esguios, porque o ponto de vista do realizador (que é inevitavelmente o ponto de vista do espectador) é sempre horizontal, sempre curto. O que está em campo é um recorte *voyeurista* do tecido urbano (como acontece em *A Janela Indiscreta* de Hitchcock) que encontra a sua maior evidência na recorrente imagem de alguém que olha através de uma janela (Figura 23). Perscrutar o quotidiano desde uma janela: a perfeita alegoria para o ecrã de cinema.

| 45



Figura 23 – Protagonistas à janela filmados em estúdio.

A obscuridade narrativa e visual é marcada pela utilização constante da luz artificial, com exceção da sequência final. Mesmo as cenas de exteriores são sempre filmadas com iluminação artificial. Uma iluminação fugaz para vidas esvaziadas pela rotina. Apesar da relação obsessiva que desenvolvem com base na descoberta da traição dos seus cônjuges, os protagonistas assumem uma dedicação surpreendente face aos seus vínculos matrimoniais. Nos frequentes grandes planos de

mãos (Figura 24). Wong Kar Wai destaca as alianças, reforçando a ideia de vínculo inquebrável. Destes destaca-se um em que a mão do Sr. Chow, com a respetiva aliança, tem como pano de fundo as grades de uma janela.

46 |

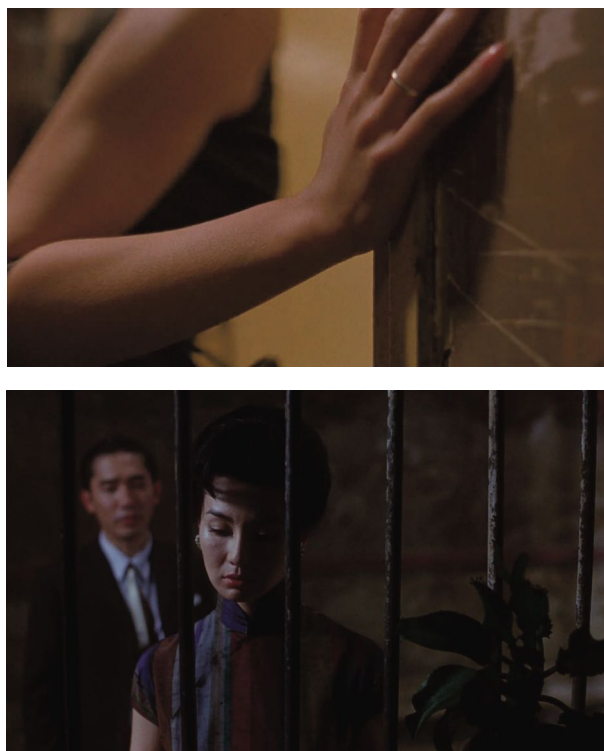


Figura 24 – Alianças e grades.

As grades das janelas (Figura 24), indissociáveis da arquitetura chinesa, também surgem frequentemente como pano de fundo das conversas entre estas personagens. As grades surgem, frequentemente, em primeiro plano, ou seja Wong Kar Wai filma esses diálogos do interior das janelas, aprisionando assim, novamente, o Sr. Chow e a Sra. Chan nas suas alianças.

Disponível para amar tem uma narrativa, marcada profundamente pela utilização da elipse⁵⁷, enquanto recurso estilístico. Quase tudo é omitido. A utilização de imagens refletidas em espelhos traz-nos a confirmação de que os protagonistas espelham (ou tentam espelhar) os seus cônjuges (e os seus comportamentos) em si mesmos. Numa tentativa, desesperada, de “entender como tudo começou” (como refere o Sr. Chow enquanto se protegem da chuva). Mas, se os espelhos provocam uma ligeira sensação de dilatação espacial, a chuva (Fi-

⁵⁷ A **elipse** é uma recurso estilístico que suprime uma parte temporal da narrativa, variavelmente subentendida pelo espetador.

gura 25) confina os protagonistas contra as paredes dessas ruas estreitas, oprimindo o espaço diegético.



Figura 25 – Chuva como elemento dramático

Embora Wong Kar Wai, tenha o seu universo cinematográfico muito bem consolidado e estruturado, não deixa de surpreender a utilização do *plot point*⁵⁸ (voltaremos a este tópico, no próximo capítulo, quando abordarmos a estrutura clássica) aos 27 minutos. Apesar da antecipação da descoberta da deslealdade dos seus cônjuges (e.g. cena da gravata do chefe da Sra. Chan), esse é o exato momento em que as personagens, que se encontram num sítio público (Figura 26) pela primeira vez, validam as suas suspeições. O modo como reagem a essa descoberta é coincidente com a postura que mantêm ao longo da narrativa: uma serenidade visceral, que atinge os seus momentos mais altos nos planos em câmara lenta, sublinhados pela música de Shigeru Umebayashi que elevam as imagens para uma nova dimensão interpretativa (Silva, 2012).



Figura 26 – Campo contra campo filmado no restaurante *Goldfinch*, que abriu ao público em 1962 (ano em que a narrativa acontece).

⁵⁸ O *plot point* é o momento em que se despoleta o enredo da narrativa. Normalmente, acontece aos 27 minutos (numa longa-metragem de cerca de 120 minutos), momento em que o espectador começa a ficar impaciente com o desenvolvimento da ação.

Provavelmente uma das mais famosas cenas de campo contra campo da história do cinema, não deixa de subverter as regras desta técnica ao utilizar um ponto de vista que nos mostra as personagens sempre de perfil, por não aproximar a câmara da linha dos 180º (veja campo contra campo).

48 |

2.2.4 A importância da cor

A paleta de cores suaves vai sendo progressivamente substituída por outra de cores mais intensas, até chegar ao vermelho vivo que marca o momento de eminente desejo. A hegemonia da cor vermelha e da intensidade lânguida (no seu duplo sentido de doentia e libidinosa) atinge o seu expoente máximo no corredor do hotel, onde os protagonistas se encontram no quarto 2046, nome do filme seqüela de *Disponível para amar* (Figura 26).



Figura 26 – Ambiente rubro do quarto nº 2046.

O domínio cromático de Wong Kar Wai e a seu aproveitamento dramático também se explicita na relação entre o guarda-roupa⁵⁹ da Srª Chan e a cenografia.

⁵⁹ O **guarda-roupa** é um dos um dos elementos caracterizadores das personagens e engloba o conjunto de trajes utilizados ao longo de uma narrativa audiovisual.

O *Cheongsam* é um vestido justo chinês, trazido para Hong Kong por alfaiates de Shanghai fugidos da revolução cultural maoísta. Os *Cheongsams* da protagonista, fazem pandã com o espaço cénico, numa perfeita harmonia de cores, padrões e formas. Na primeira cena, vemos a Sr^a Chan pela primeira vez. Assoma a uma janela amarela num *Cheongsam* azul com rosas vermelhas, folhas verdes e alguns apontamentos do mesmo amarelo das cortinas que também têm rosas vermelhas e folhas verdes. As cores quentes do fundo desfocado mantêm as mesmas tonalidades. A segunda cena do filme afigura-se baratinada. É dia de mudanças para os protagonistas e os móveis, transportados por carregadores, mal cabem nos apertados corredores. A Sr^a Chan veste um *Cheongsam* escuro, de xadrez, com um remate floral azul que combina com os tons secos e neutros do corredor com as cores de uma manta que tapa um dos móveis que, por engano, entrava no quarto errado. Ao longo da narrativa, a protagonista veste vinte *Cheongsams* distintos (Figura 27). Sempre em perfeita sintonia cenográfica. Destas duas dezenas, destacamos, pelo magnetismo, os vestidos utilizados nas cenas de ambiente cromático verde-topázio do escritório onde trabalha a Sr^a Chan.



Figura 27 – Cheongsams.

Na sequência metaficcional *2046*, Wong Kar Wai junta ficção científica ao drama romântico. O Sr. Chow escreve, no seu quarto de hotel, sobre um comboio que parte para o ano 2046. Nesse comboio, uma androide apaixonou-se por um humano.

2.3. SERÁ QUE OS ANDROIDES SONHAM COM OVELHAS ELÉTRICAS?

2.3.1 Cultura ciberpunk

Esta ideia lírica e melancólica de uma paixão entre uma ginoide e um ser biológico primordial, ou seja, entre a cópia e o original, havia sido trabalhada por Ridley Scott no filme *Blade Runner - Perigo Iminente*. O filme é baseado no romance ciberpunk *Será que os androides sonham com ovelhas elétricas?* de Philip K. Dick, de 1968, que se debruça sobre questões morais e existenciais de Deckard, um caçador de androides que almeja comprar um animal original que possa substituir as suas ovelhas elétricas.

Dick nomeou o seu protagonista de Deckard, cuja sonoridade se assemelha a Decartes, filósofo que, no século XVII, questionou a distinção entre humanos e autómatos (Bhattacharya, 2018). Na sua obra literária, Dick relança esta ambiguidade sobre o seu protagonista Deckard e questiona a sua natureza humana. Embora tenha passado o teste *Voight-Kampff* (destinado a descortinar, em 30 questões, se o inquirido é ou não um androide, através da alteração do tamanho das suas pupilas), Deckard questiona a sua humanidade.

Subgénero literário da ficção científica, o movimento ciberpunk surgiu em meados dos anos 80. O nome forma-se da anastomose dos termos “cibernética” (que remete para a tecnologia de ponta) e “punk” (que implica uma certa marginalidade ou desajustamento social), explicitando-se no termo *High tech, Low life*. A sua estilística é caracterizada por uma profunda influência da narrativa audiovisual (cinematográfica e televisiva).

No seu relato eminentemente fílmico, as narrativas ciberpunk apresentam desconfiança relativamente ao legado tecnológico e ao conseqüente controlo social. Pensam, portanto, o lado obscuro da tecnologia que, invariavelmente, conduz uma sociedade caótica e à tirania de um estado totalizador, normalmente monopolizado por uma corporação empresarial dominante. Daqui nasceram terminologias que se tornaram tão familiares como ciberespaço, um termo pensado por William Gibson, na sua obra *Neuromante*, de 1984, enquanto alucinação social generalizada. A criptografia hacker também se relaciona com o universo ciberpunk, pelo combate ao poder totalitarista do controlo das tecnologias de informação. Pouco a pouco, a ficção ciberpunk foi assimilada pela cultura contemporânea e despoletou o surgimento, nos anos 90, de comunidades que se identificaram com a literatura cyberpunk (e.g. *Hackers*, *Crackers* [*Hackers* malignos], *Phreaks* [*Crackers* especializados em telecomunicações], *Netrunners* [utilizadores obcecados

pela Internet], *Cypherpunks* [gênios da criptografia que acreditam que as instituições governamentais invadem a privacidade das pessoas], *Otakus* [expressão japonesa para fanático usada no ocidente para designar fãs obcecados por anime, manga e jogos de computador violentos], *Ravers* [tecnodançarinos], *Zippies* [ciberhippies], *Transhumans* [que pretendem usar a tecnologia para aumentar as capacidades humanas, nomeadamente a longevidade] e *Extropians* [que pretendem usar a tecnologia para derrotar a *entropia*, tal como os *Transhumans* ambicionam ser *Posthumans*]]. Estas comunidades parecem assumir, de certo modo, a continuidade do movimento ciberpunk, que, enquanto género literário, foi absorvido e dissolvido pela contemporaneidade.

| 51

O espaço urbano da narrativa ciberpunk é marcado por estruturas corporativas e sobrepovoado. É claustrofóbico, noturno e iluminado maioritariamente por néones (Figura 27) que apontam para uma reutilização de materiais do passado, que se mesclam com tecnologia de ponta.



Figura 28 – Ambiente noturno, pluvial e repleto de néones.

O *ciberpunk* é uma referência para o discurso académico que se relaciona com teorias pós-modernas e que se fundamenta nestas obras de ficção científica, nomeadamente nas versões cinematográficas destas narrativas. A verdade é que estas narrativas levantam questões fundamentais e atuais sobre as relações homem-máquina. Surgiram linhas de pensamento antagónicas em relação aos potenciais direitos das máquinas. Alguns cientistas argumentam que conferir aos robôs autónomos uma personalidade jurídica seria um erro, pela eventual desculpabilização das corporações empresariais (Bloom, 2017; Bryson, 2020).

A especialista em inteligência artificial (IA), Joanna Bryson, uma admiradora confessa da obra *Será que os androides sonham com ovelhas elétricas?*, defende que a produção em massa de máquinas com características e ambições semelhantes aos humanos deveria ser proibida. Segundo a investigadora, se o sistema de IA transgredir a lei não há forma de o tornar responsável. Isaac Assimov, na sua obra literária *Eu, Robô*, de 1951, idealiza *As Três Leis da Robótica* que regulam o comportamento dos robôs (palavra de origem checa que significa trabalho forçado):

1. Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.
2. Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens contrariem a Primeira Lei.
3. Um robô deve proteger a própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e a Segunda Leis.

Na obra, estas leis pretendem compatibilizar a coexistência entre cópias inteligentes (capazes de distinguir o bem do mal) e humanos. Na última obra da série *Robôs* de Assimov, *Os Robôs e o Império*, de 1985, uma quarta lei, a Lei Zero, é adicionada pelo robô Giskard e diz o seguinte: “um robô não pode fazer mal à humanidade e nem, por inação, permitir que ela sofra algum mal”. Esta nova lei torna o bem da humanidade prioritário em relação ao indivíduo e implica o livre-arbítrio do robô para decidir quando o interesse da humanidade se sobrepõe aos interesses particulares, abrindo assim caminho à revolta da máquina contra o seu criador.

Blade Runner mostra-nos a fuga de quatro andróides, geneticamente modificados, denominados de *replicantes* e criados pelo genial empresário Dr. Tyrell para executarem trabalhos de escravo em colônias interplanetárias. Estes duplos de aparência humana, são mais fortes e tão inteligentes como o seu criador. São um simulacro-humano perfeito. Por serem capazes de desenvolver respostas emocionais como inveja, raiva ou amor, os derradeiros modelos (os Nexus-6) foram programados para uma curta vida de 4 anos.

Deckard, o protagonista, apaixona-se por Rachel, uma *replicante* com memórias implantadas da sobrinha de Tyrell, que não sabe, inicialmente, que é uma gínoide. Inspirada na cidade de Hong Kong, a Los Angeles distópica de *Blade Runner* mostra-nos o ano de 2019, onde já quase tudo é simulacro e as imitações só podem ser despistadas através de meticolosas análises, como é exemplo a sequência da escama da cobra da *striper* replicante, Zhora, investigada por Deckard (Figura 28). Questionada sobre a autenticidade da sua cobra, Zhora responde a Deckard: “Se pudesse comprar uma cobra verdadeira, acha que trabalhava num sítio assim?”.





Figura 28 – Escama de cobra robô.

2.3.2 Animais em Blade Runner

O filme começa com Leon, um dos replicantes fugitivos, a ser testado. O teste *Voight-Kampff* (Figura 29) foi concebido para provocar uma reação emocional. Aqui acontece a primeira referência animal da narrativa: um hipotético cágado virado de pernas para o ar no deserto (animal que Leon nunca viu). A cena termina com o assassinato do inquiridor e corta para um plano geral de exteriores, onde vemos, num ecrã gigante uma geisha a tomar um comprimido vermelho. O devir está lançado: os replicantes (ou se preferirmos, a tecnologia) não é um pequeno animal indefeso, é um monstro incontrolável que se vira contra o seu criador – um monstro tecnológico, cópia humana, tanta vezes retratado no cinema (e.g *Frankstein*, *Eduardo Mãos de Tesoura* ou na saga *Matrix*).



Figura 29 – Passagem entre cena de interiores (teste *Voight-Kampff*) para exteriores (ecrã publicitário).

Esta ideia é sublinhada pelo dragão de néon que cospe fogo do restaurante de rua (cuja forma remete para a famosa pintura de Edward Hopper *Nighthawks* [falcões noturnos]). Deckard é abordado e recrutado pelo enigmático agente Gaff. A cena de interiores seguinte acontece no escritório do Capitão Bryant, num ambiente tipicamente *noir*⁶⁰ (como já tinha acontecido na cena anterior do interrogatório): a luz que trespassa as varetas dos estores da janela, o fumo do tabaco, os copos de *whisky* ou a gabardine de Deckard. Na sequência da recusa inicial do pedido para voltar ao ativo (voltar a ser um *Blade Runner*), Gaff coloca em cima da secretária uma galinha de origami. A galinha (ou *chicken*) é uma metáfora para um covarde. Gaff enceta aqui o seu intenso jogo psicológico com o protagonista.



Figura 30 – Grande plano da galinha de origami.

A chegada de Deckard ao gigantesco edifício piramidal da *Tyrell Corporation* é observada de perto por uma coruja (artificial - para utilizar a expressão da narrativa). Animal noctívago, símbolo de sabedoria, inteligência e mistério, a coruja (Figura 31) é explicitada como uma extensão alada do Dr. Tyrell. “Gostas da nossa coruja?”, pergunta Rachel a Deckard, quando se conhecem, momentos antes de ser testada pelo caçador de andróides. Durante o teste são referidas borboletas, vespas, ostras e um cão (cozinhado). Por Rachel não estar consciente da sua natureza artificial, Deckard foi obrigado a triplicar o número de questões para confirmar o teste baseado na dilatação das pupilas. Afinal, o lema da *Tyrell Corporation* para os seus andróides é “Mais humano que um humano”.

⁶⁰ Filme *Noir* é a designação de um estilo, normalmente associado a histórias com detetives privados, anti-heróis, crime, ambiente urbano depressivo, álcool e tabaco, mulheres fatais, ambientes noturnos e chuvosos, protagonistas cínicos, diálogos assertivos e narração de voz *off*. Com influência no tratamento da iluminação do **expressionismo** alemão, o *Noir* teve o seu apogeu no cinema americano entre os anos 30 e 50 do século passado.



Figura 31 – Grande plano da coruja artificial.

Uma das memórias implantadas de Rachel evoca uma lembrança de infância: uma aranha de corpo alaranjado e pernas verdes que passou o verão a tecer a sua teia, onde apareceu um grande ovo que, ao estalar, fez aparecer centenas de aranhaços. As aranhas bebés comeram a sua progenitora. A criação devora o seu criador.

No mercado, onde Deckard procura o fabricante da cobra de Zhora, passa por vários peixes, aves de rapina, avestruzes, guaxinins e póneis. Quando Pris (uma das quatro replicantes fugitivos) entra em casa de J.F. Sebastian, engenheiro genético que não foi para o *Off World* (colónias extraterrestres), por sofrer de uma doença crónica que provoca o envelhecimento prematuro, é recebida por dois seres artificiais com aspeto de brinquedo infantil. Sebastian criou-os para lhe fazerem companhia. Um deles tem uma cabeça de urso. Com um ligeiro movimento, a câmara acompanha a saída de cena dos bonecos (como lhes chama carinhosamente Sebastian) de campo e centra-se numa figura de cena: um grifo, animal mítico, metade águia, metade leão, normalmente associado à ideia de justiça, mas também ao ciclo da vida e da morte.

A mudança de cena para a casa de Deckard também tem uma panorâmica, na direção inversa (da direita para a esquerda), que começa com o enquadramento de um búfalo e termina com o protagonista debruçado sobre o seu piano. Em algumas versões (o filme conta com cerca de 8 versões distintas) Deckard sonha com um unicórnio nesta cena. Noutras versões, sonha com o unicórnio enquanto Rachel toca piano. Na parte final da narrativa, Deckard encontra um origami de um unicórnio, sugerindo que seja também ele um replicante e que Gaff conhecia as suas memórias implantadas. “Fizeste um trabalho de homem” diz Gaff a Deckard, após o protagonista “reformatar” (expressão utilizada no filme para designar o extermínio de replicantes) o último fugitivo, reforçando a insinuação de que seria, ele próprio, uma cópia humana. O unicórnio é, sem dúvida, o animal (mítico ou real) mais importante na narrativa. Pode também ser visto em casa de Sebastian, entre os bonecos que emolduram o plano médio, em que o engenheiro genético dorme enquanto Pris passa, em pano de fundo, dando piruetas que antecipam a chegada de Roy, o líder dos replicantes rebeldes.



Figura 32 – Um unicórnio (no canto superior direito da imagem) vela por Sebastian, enquanto dorme.

Na verdade, a casa do acanhado Sebastian está repleta de animais artificiais, desde uma grande avestruz com o laço vermelho com bolas brancas no pescoço, até ao tabuleiro de xadrez composto inteiramente por peças-animais.

O jogo de xadrez será a chave para o encontro entre Roy e o seu pai, o Dr. Tyrell, cujo quarto está ornamentado (para além da coruja artificial referida antes) com esculturas de aves de rapina. O filho pródigo regressa a casa. Perto do final do filme, uma pomba branca que Roy segura, levanta voo, quando termina o seu tempo de vida.

2.3.3 Roy, o último replicante rebelde

Ao perceber que Dr. Tyrell não poderia prolongar a sua vida, por impossibilidades biológicas relacionadas com a sua programação, Roy beija o seu criador e, numa referência cruzada à obra da antiguidade grega, Édipo Rei, escrito por Sófocles, cega-o, com as suas próprias mãos. Na verdade, os olhos têm uma presença intensa no filme (Figura 33). Logo na primeira cena, refletem, num plano de pormenor, a pirâmide da *Tyrell Corporation*. Estão destacados e escortinados nos testes *Voight-Kampff*. Estão no laboratório de Chew, o engenheiro genético especialista em olhos. Roy diz a Chew: “Se pudesses ver o que eu vi com os teus olhos”, enquanto Leon retira os olhos sintéticos mergulhados num líquido gelado de um recipiente cilíndrico (semelhante ao recipiente de onde Pris retira, também com a sua mão, um ovo que fervia em água, em casa de Sebastian) e coloca-os nos ombros de Chew. Este é o momento do *plot-point* do filme: os replicantes querem respostas relativas à sua morfologia. Não só querem saber quanto tempo têm de vida, como estão dispostos a lutar por ela. Finalmente, importa referir o brilho escarlate que por vezes emana os olhos dos replicantes (Figura 33).



Figura 33 – Olhos.

O desenlace⁶¹ da narrativa acontece na célebre cena denominada “Lágrimas na chuva” (Figura 33). Esta cena é exemplificativa das características formais e conceituais do filme. Uma cena cebola, num filme cebola. Cebola no sentido de ter várias camadas que, ao serem descascadas, assumem uma crescente profundidade interpretativa. A primeira camada será a ação, que torna a narrativa intensa e sedutora. As camadas interiores revelam as leituras complementares que temos vindo a tentar deslindar e que culminam agora com o final to tempo de vida de Roy.

Se o último replicante rebelde, se mostra, afinal, mais humano que o seu criador, qual a diferença entre a cópia e o original? O filme explicita o sentimento esquizofrênico contemporâneo de amor e ódio pela tecnologia. Sentimento esse

⁶¹ **Desenlace** é o momento em que o imbróglgio narrativo despoletado no *plot point* é resolvido.

que talvez não seja tão contemporâneo assim. Afinal, sempre tivemos receio do que é novo e não conhecemos ou dominamos completamente.

58 |



Figura 34 – “(...) todos esses momentos serão perdidos, como lágrimas na chuva” diz Roy a Deckard.

3. SISTEMA ESQUELÉTICO

3.1 A INVENÇÃO DE HUGO

O conceito de cópia humana e de homem-máquina também está presente no filme *A invenção de Hugo*, realizado por Martin Scorsese, em 2011. A narrativa, baseada no livro homónimo de Brian Selznick, publicado em 2007, gira em torno de um misterioso autómato. O protagonista é um órfão filho de um relojoeiro. Jovem solitário, Hugo vive na estação ferroviária de Montparnasse e mantém, em segredo, o funcionamento os grandes relógios mecânicos da gare.

Embora a ação decorra em 1930, é reconstruído o acidente em que o expresso Paris-Granville, descontrolado, destrói a parede da estação e irrompe na via pública, conforme descrevemos no início deste livro. Aliás, o filme revisita vários momentos importantes do início da história do cinema referidos no primeiro capítulo. Em 1925, na sequência de endividamentos, Georges Méliès (que inspira a personagem Papá Georges no filme) abre uma loja de brinquedos na estação central de Paris (Malthête-Méliès, 2011) com a sua atriz Jeanne d'Alcy (que inspira a personagem Mamã Jeanne). A personagem Papá Georges começa por ser um dos antagonistas da narrativa, ao apreender, na sequência de uma tentativa de pequeno furto de um ratinho mecânico, o caderno de notas de Hugo (Figura 35). Uma das mais marcantes características da narrativa clássica, cuja estrutura vamos dissecar e analisar neste capítulo final, são, precisamente, os objetos de referência⁶².

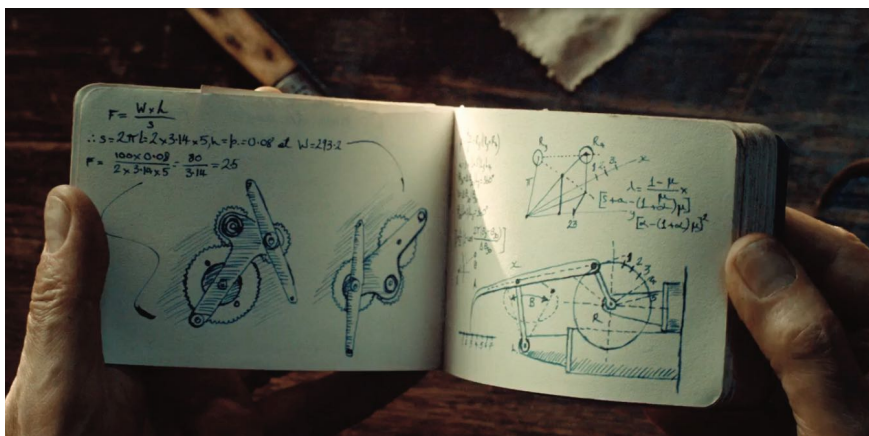


Figura 35 – Caderno de notas sobre o funcionamento do autómato.

⁶² Um objeto de referência, numa narrativa, desempenha uma função essencial para o seu desenvolvimento. Normalmente, acarreta uma função simbólica, como acontece com os comprimidos azul e vermelho no filme *Matrix*, dos irmãos Wachowski, de 1999, na varinha mágica da personagem Harry Potter, nos 10 anéis no filme *Shang-Chi e a lenda dos 10 anéis*, de Destin Cretton, de 2021, ou a maçã oferecida no filme *Branca de neve e os 7 anões*, de David Hand, de 1937.

3.2 A ESTRUTURA EM TRÊS ATOS

60 |

A preparação (Ato I), o confronto (Ato II) e a resolução (Ato III) são a tríade da **estrutura clássica** aristotélica⁶³ (Field, 1998; Vonnegut, 2005; Truby, 2008). Para desmontar e ilustrar estes três atos, utilizaremos a narrativa do filme *A invenção de Hugo*. O **primeiro ato** começa com a **exposição** da narrativa. A ação é contextualizada e são apresentados os protagonistas. O **prólogo**, ainda antes do genérico⁶⁴ inicial, começa com planos gerais de Paris no inverno (descrição geográfica e temporal da ação) e com o som de comboios. Um plano sequência em *travelling* aproxima-se e percorre veloz a estação de Montparnasse, sobe até ao relógio interior principal e fecha o enquadramento num grande plano de Hugo a observar a vida da gare pelo buraco no número 4. São-nos apresentados os primeiros **antagonistas**: Gustave, o inspetor da estação e o seu cão *dobermann* Maximilian. O inspetor, que tem uma prótese mecânica na perna resultante de um ferimento na Primeira Grande Guerra, é conhecido por enviar crianças órfãs, que encontra na estação, para um orfanato. Paralelamente, sente-se atraído pela simpática florista, mas a sua condição física e a sua infância traumatizante (também cresceu num orfanato) impedem-no de o demonstrar (Figura 36).

⁶³ Existem outros **estruturas narrativas** que, embora possam oferecer os mesmos momentos-chave (exposição, *plot-point* e desenlace), diferem na construção narrativa (e.g. estrutura múltipla cruzada [várias subnarrativas interdependentes acontecem em paralelo, como em *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino, de 1994], estrutura múltipla descruzada [várias subnarrativas acontecem em paralelo sem interdependerem, embora se possam tocar em algum momento, como no filme *Amor Cão* de Alejandro Iñárritu, de 2001]) ou na linearidade cronológica (e.g. uma analepse no prólogo mostra o final da narrativa no início do filme, como no filme *O mundo a seus pés* de Orson Welles, de 1941 ou o prólogo coincidente com o epílogo, criando uma narrativa circular, como acontece no filme *Memento* de Christopher Nolan, de 2001). Kurt Vonnegut (2005), identificou 8 estruturas narrativas, com base na evolução do estado de felicidade do protagonista, que discriminou da seguinte maneira: “Homem num buraco” (o protagonista vê o sua vida complicar-se, mas, no final, sai da situação numa posição melhor de que a inicial); “Rapaz conhece rapariga” (versão romântica de “Homem num buraco”); “De mal a pior” (o protagonista começa mal a situação não melhora no final da narrativa); “Achatada” (indistinção entre uma evolução positiva e negativa da situação do protagonista); “História da criação” (a situação do protagonista melhora com oferendas de uma divindade); “Antigo testamento” (apesar do protagonista receber oferendas de uma divindade, no final a situação torna-se calamitosa); “Novo testamento” (apesar do protagonista receber oferendas de uma divindade a situação torna-se calamitosa, mas, no final, tudo corre pelo melhor) e “Cinderela” (o protagonista começa mal, entretanto tudo melhora, a situação agrava-se bastante antes de tudo terminar em bem). Segundo o autor são estas diferenças abruptas entre momentos de felicidade e infelicidade que tornam uma história sedutora.

⁶⁴ O genérico (inicial e final) são blocos gráficos de informação conceptual, narrativa e técnica sobre determinado produto audiovisual (e.g. título, ficha artística, ficha técnica, contextualização da narrativa, patrocínios ou colaborações). Alguns, sintetizam e/ou antecipam a narrativa, como acontece nos genéricos da saga James Bond ou Guerra das Estrelas.



Figura 36 – O Inspetor Gustave (interpretado por Sacha Baron Cohen) e o seu cão de guarda.

As restantes personagens secundárias também são apresentadas nesta sequência, onde acontece o primeiro **conflito** narrativo já referido: George apreende o caderno de apontamentos de Hugo, sobre o funcionamento do autômato. Como é apanágio do protagonista típico da narrativa estruturada em três atos, Hugo é um protagonista reativo⁶⁵. Ao tentar reaver o seu caderno, Hugo encontra uma **Colorização** na personagem Isabelle, afilhada de George. Ainda no primeiro ato, uma analepse, leva-nos ao momento em que o relojoeiro Cabret, o pai de Hugo, encontra o autômato⁶⁶ (Figura 37) na cave do Museu onde trabalha e como os dois se deixam fascinar pela máquina que escreve. Cabret morre na sequência de um incêndio e Hugo vai viver com o seu tio, alcoólico rude que trabalha como relojoeiro na estação de comboios de Montparnasse. George devolve o caderno a Hugo em cinzas e o rapaz fica inconsolável. O ato termina com o **plot point**: na livraria da estação, a aliada de Hugo, Isabelle, conta a Hugo que o seu papá George não queimou o caderno. Foi o uma ilusão, um truque, e está disposta a ajudá-lo a recuperar o primeiro **objeto de referência** da narrativa.

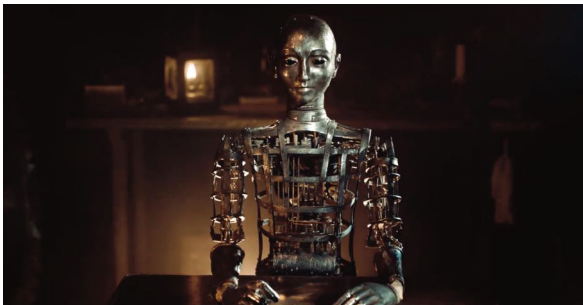


Figura 37 – Autômato.

⁶⁵ Protagonista reativo supera-se a si próprio para alcançar um objetivo que, normalmente, lhe é imposto pela força da circunstância. O cinema está repleto de exemplos: Roky Balboa, Amalie, Neo, Nemo e o seu pai Marlin, Elsa, Vaiana ou Dumbo.

⁶⁶ Apesar de não ter nome, o autômato assume uma importância tão grande na narrativa que o podemos considerar não só uma personagem, como um dos protagonistas do filme.

O início do **segundo ato** explicita o **conflito** inicial entre Hugo e Georges. Hugo enfrenta Georges que, por sua vez, reconhece o talento do jovem com objetos mecânicos. A antigo ilusionista propõe devolver o caderno, se Hugo trabalhar para ele, como forma de compensação pelos pequenos furtos que fez na sua loja (na demanda de peças para restaurar o autômato). O **adensamento** da narrativa traz novos desenvolvimentos: o autômato está arranjado, mas onde se encontra a chave, em forma de coração (segundo **objeto de referência**) que o faz funcionar? A ideia do perigo iminente, relacionado com a condição precária de Hugo, é reforçada pela cena em que um outro menino com fome, que vagueia pela estação, é apanhado pelo Inspetor Gustave e levado para um orfanato. Ao saber que Georges não deixa Isabelle ir ao cinema, Hugo leva a menina a assistir a um filme pela primeira vez. Entram à socapa e, antes de o filme terminar, são apanhados. O jovem conta a Isabelle que o primeiro filme que o seu pai viu, *A viagem à lua*, foi como sonhar acordado (mais à frente veremos que os filmes de Georges Méliès tiveram grande impacto junto dos artistas surrealistas). Quando a menina lhe pergunta onde vive soa forte o apito de um comboio, que faz o rapaz regressar à fria realidade (Figura 38).

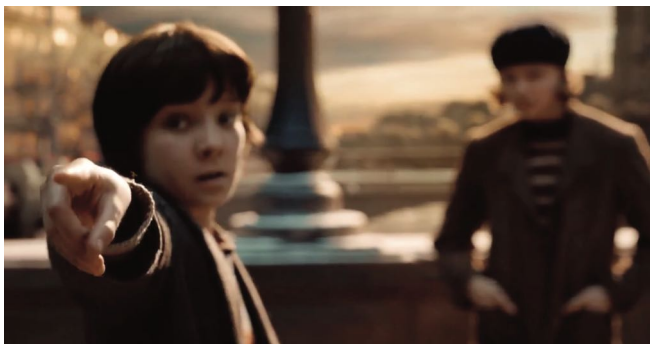


Figura 38 – Hugo aponta para a estação de comboios de Montparnasse.

Enquanto se desenrolam as **subtramas** amorosas de personagens secundárias, instaura-se a primeira **crise** na narrativa: é encontrado, no rio Sena, o corpo desaparecido do tio de Hugo. O inspetor da estação questiona-se quanto ao facto de os relógios da estação estarem todos em pleno funcionamento. Astuciosa, Isabelle salva Hugo do Inspetor Gustave e do seu cão Maximilian, utilizando a história do filme que viram no cinema: *A segurança em último lugar!* filme onde Harold Lloyd protagoniza um rapaz simples que chega à cidade e acaba a trepar edifícios vertiginosos. Hugo vê a chave em forma de coração no colar de Isabelle (que lhe havia sido oferecida pela mamã Jeanne), que pergunta “porque a minha chave funcionaria na máquina do teu pai?”. Instaura-se uma segunda **crise** na narrativa: o autômato não funciona corretamente. O funcionamento correto do autômato importa a Hugo por duas razões: minimizaria a sua solidão e poderia trazer uma

mensagem escrita do seu falecido pai. Uma **reviravolta** acontece quando percebem que afinal o autômato não escreve – desenha. O desenho é uma imagem do filme de que o pai de Hugo lhe falara: *A viagem à lua*. Mais precisamente, um desenho do grande plano da cara da lua transtornada por um foguetão que aterrara no seu olho direito (Figura 39) assinado por Georges Méliès (o nome do papá Georges).

| 63



Figura 39 – Autômato desenha a imagem do filme *A viagem à lua* de Georges Méliès.

Decididos a deslindar este mistério, os jovens descobrem mais desenhos em casa dos padrinhos de Isabelle, facto que deixa George muito abalado. Numa pesquisa sobre cinema, descobrem que o realizador Georges Méliès foi um dos primeiros a compreender que este meio podia, para além de contar histórias, captar sonhos. Leem ainda que “o grande pioneiro do cinema morreu durante a grande guerra”. Conhecem o autor do livro, o professor Tabard, fã confesso da obra de Georges Méliès e a quem pedem ajuda. Entretanto Hugo tem um sonho premonitório (que relaciona o acidente ferroviário de 1886 referido anteriormente): fica preso na linha do comboio e provoca o descarrilamento e a queda do comboio do primeiro andar da estação de Montparnasse (Figura 40).



Figura 40 – Acidente ferroviário na estação de Montparnasse.

O Professor Tabard mostra o filme *A viagem à lua* à família Méliès que, até então, acreditava que todos os filmes de Georges haviam sido destruídos⁶⁷.

64 | Através de nova analepse, o espetador é levado para a juventude de Georges e para a passagem do ilusionismo para o cinema (que considera uma nova forma de fazer magia) até ao declínio da sua atividade cinematográfica. Na parte final do segundo ato, Hugo vai à estação buscar o autómato: a única obra que Méliès não foi capaz de destruir com a sua fúria de revolta contra o devir e que pensava destruído no incêndio no museu. Aqui acontece a terceira e derradeira **crise** na narrativa: Hugo é apanhado por Gustave que o prende para o enviar para um orfanato. Hugo foge e esconde-se na parte exterior do relógio. Cena que remete para o filme que tinha assistido no cinema com Isabelle (Figura 41).

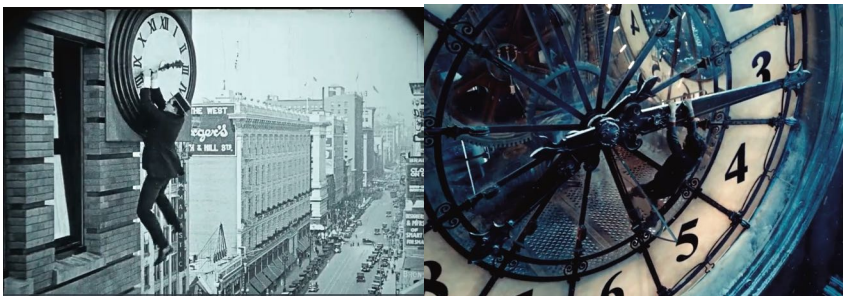


Figura 41 – Planos dos filmes *A segurança em último lugar!*, de Harrold Loyd e *A Invenção de Hugo*, de Martin Scorsese.

Ainda no final do segundo ato acontece o **clímax** da narrativa: Hugo recupera o autómato, mas, perseguido por Gustave e Maximilian, deixa-o cair na linha no momento em que chega um comboio. O rapaz salta para a linha e a cena que sonhou concretiza-se. Nova **reviravolta**: no exato momento em que o comboio chega, Gustave salva Hugo e Georges assume a sua paternidade – eis a **resolução do conflito** da ação.

No **terceiro ato**, o **desenlace** começa com uma gala de celebração da vida e da obra de Georges Méliès, a importância do seu trabalho é reconhecida por todos⁶⁸. O **epílogo** acontece em torno de uma festa. Todas as personagens estão presentes. As **subtramas** amorosas das personagens secundárias estão resolvidas. Hugo mostra os seus primeiros truques de magia. Isabelle é agora a **narradora** e começa a escrever a história de Hugo Cabret, o rapaz que morava numa estação de comboios.

⁶⁷ De facto, esta situação aconteceu na realidade: George Méliès foi forçado, pelo exército francês, a vender os seus filmes para reciclagem de prata e celuloide que, mais tarde, seria utilizada por fazer solas de sapatos (Ezra, 2000).

⁶⁸ Nos anos 30, a obra de George Méliès foi redescoberta com entusiasmo pelos artistas surrealistas. Mais tarde, em 1961, a sua neta, Malthête-Méliès, Madeleine, fundou a cinemateca Méliès, com o objetivo de procurar e restaurar a obra o realizador.

3.3 Os CATORZE PASSOS DO HERÓI CLÁSSICO

Independentemente da existência de prolepses ou analepses, a evolução narrativa do protagonista acontece, cronologicamente, em catorze momentos dramáticos consequentes (Propp, 1968; Campbell, 1972; Vogler 2008). Tomemos o exemplo do protagonista do filme que estamos a analisar. (1) **O universo do protagonista.** O jovem Hugo vive na sala de engrenagens da estação de Montparnasse, em Paris. Mantém os relógios da estação em funcionamento desde o desaparecimento do seu tio, com quem foi viver depois da morte do seu pai. Hugo tem como objetivo arranjar um autómato porque acredita que este poderá escrever uma mensagem do seu pai. (2) **O gatilho narrativo.** Georges Méliès, dono de uma loja de brinquedos na estação, confisca o caderno de notas sobre o autómato de Hugo, escrito pelo seu pai e fundamental para o consertar. (3) **A ansiedade circunstancial.** Hugo precisa recuperar o seu caderno, mas Georges Méliès mostra-se irredutível e mostra-lhe as cinzas do caderno queimado. (4) **A voz conselheira.** Isabelle conta a Hugo que afinal Georges Méliès não queimou o caderno e promete ajudar a recuperá-lo. (5) **O cruzamento da linha de segurança.** Hugo enfrenta Georges Méliès (Figura 42).

65



Figura 42- Hugo cruza a linha de segurança.

(6) **O novo universo.** O protagonista começa a trabalhar para George Méliès como moeda de troca para a recuperação do seu caderno. No entanto, vê os seus principais inimigos, o inspetor da estação, Gustave e o seu cão, Maximilian, apunharem e enviarem uma criança órfã para um orfanato. (7) **O desenvolvimento.** A sua amizade com Isabelle cresce. Isabelle leva Hugo a uma livraria e Hugo leva Isabelle ao cinema. Falam sobre o primeiro filme que o seu pai viu. (8) **O ensaio para um final feliz.** O autómato está arranjado. Para funcionar Hugo tem que encontrar a chave em forma de coração. (9) **A queda inesperada.** O corpo do tio de Hugo aparece no Rio Sena e o autómato não funciona bem. (10) **O teste final.** O autómato fez um desenho assinado por Georges Méliès. Hugo e Isabelle querem saber porquê. (11) **O resultado.** Os protagonistas descobrem mais desenhos e, ao

investigarem sobre cinema, conhecem o professor Tabard, fã do trabalho de Georges Méliès. Tabard mostra um filme de Georges aos Méliès. (12) **A recaída.** Hugo vai à estação buscar o autômato para Georges Méliès, mas é apanhado e preso por Gustave. (13) **O ressurgimento.** Hugo escapa e recupera o autômato. Numa perseguição final, é salvo de atropelamento pelo comboio por Gustave. Para evitar que vá para o orfanato, Georges Méliès apadrinha-o. (14) **A conclusão.** Gala de celebração da obra de Georges Méliès e festa final com convívio entre todas as personagens da narrativa (Figura 43).



Figura 43- Durante a festa, académicos e Méliès debatem a melhor forma de abordar o estudo da história do cinema, enquanto passa um comboio junto ao edifício.

NOTAS FINAIS

O retorno a 1886, nomeadamente ao incidente ferroviário na estação de Montparnasse e ao susto dos verdes espetadores de a *Chegada do comboio* à estação de Ciotat, permite-nos fechar um ciclo. A viagem do comboio do amor parou, quase sempre em rodapé, nas principais estações das regras gramaticais audiovisuais. Mas importa colocar uma questão final: estará a linguagem audiovisual resolvida e fechada?

As contribuições de autores como Méliès, Porter, Kuleshov, Vertov ou Eisenstein mostraram-se fundamentais para a rápida cimentação da linguagem audiovisual. No entanto, a vertiginosa aceleração tecnológica abre novos caminhos ao meio audiovisual. A possibilidade de interação audiovisual oferece fortes indícios de possibilidade de evolução gramatical. Os media interativos apontam os seus pequenos dedos para um hipotético futuro do cinema onde encontramos sinais de uma possível evolução relativa à sintaxe audiovisual. Nomeadamente a relatividade do conceito de plano, que passa de objetivo para subjetivo, tendo em conta a possibilidade de múltiplas escolhas; bem como, as possibilidades de reinterpretação da ideia de sequência, pela coautoria do espetador na (re)estruturação da narrativa. Mais uma vez importa experimentar.

A chegada da inteligência artificial possibilita o rompimento do calcanhar de Aquiles da interatividade fílmica: a questão dos conteúdos pré-estabelecidos relacionados com a imagem real. Acima de tudo, possibilita o surgimento de uma nova geração de filmes interativos. Em breve, o espetador poderá lidar com conteúdos que fogem do seu controlo e do controlo do autor original. Em causa está uma geração de conteúdos completamente imprevisíveis, que provocarão uma rotura com a sequência lógica da história do cinema. O filme será, afinal, o que sempre quis ser: uma experiência audiovisual total. Importa, aqui, olhar para trás e relembrar o *Cinéorama* que, em 1900, colocou os espetadores num cesto e simulou uma viagem de balão num ecrã de 360°. Apertem os cintos. O comboio voltou a partir, mas, agora, viaja mais rápido que nunca.

BIBLIOGRAFIA

- Andrade, J. (1991). *Macau/Hong Kong*. Edições da Cinemateca Portuguesa.
- Aumont, J. (1995). *A Estética do Filme*. Papirus Editora.
- Baranowski A. M.; Hecht, H. (2017). "The auditory Kuleshov effect: Multisensory integration in movie editing". *Perception* 43.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulação*. Relógio D'água.
- Beaumont, M.; Freeman, M.J. (2007). *The Railway and Modernity: Time, Space, and the Machine Ensemble*, Peter Lang.
- Bergan, R. (2010). *Ismos: para entender o cinema*. Globo.
- Bhattacharya, A. (2018). Where Blade Runner began: 50 years of Do Androids Dream of Electric Sheep?. *Nature*, Nº 555.
- Bloom, P. (2017). *Against empathy: The case for rational compassion*. Random House.
- Brockman, S. (2016). *A Critical History of German Film*. Camden House.
- Brooker, W. (2005). *The Blade Runner Experience*. Wallflower.
- Bryson, J. J. (2020). *The Artificial Intelligence of the Ethics of Artificial Intelligence: An Introductory Overview for Law and Regulation*. The Oxford Handbook of Ethics of AI.
- Burns, R. W. (1998). "Television: an international history of the formative years". *IET London*.
- Chau, H. (2020). *The Troubled Production of In the Mood for Love*. *Film in the Ether*. Documentário. Cor.
- Cheuk, P. T.; Zhuo, B. (2008). *Cinema New Wave de Hong Kong (1978-2000)*. Intellect Books.
- Davison, N. R. (2002). "The Jew" as Homme/Femme-Fatale: Jewish (Art)ifice Trilby and Dreyfus. *Jewish Social Studies* 8 (2).
- Deleuze, G. (2003). *Conversações*. Fim de Século.
- Derrien, M. (2013) *Aux origines du cinéma irlandais: Sidney Olcott, le premier oeil*. TIR.
- Elder, B. (2018). *Ballet Mécanique: an analysis*. Wilfrid Laurier University Press.
- Ezra, E. (2000). *Georges Méliès*. Manchester University Press.
- Featherstone, M.; Burrows, R. (1996). *Cyberspace Cyberbodies cyberpunk*. Sage.
- Field, S. (1998). *The Screenwriter's Problem Solver: How to Recognize, Identify, and Define Screenwriting Problem*. Delta, Stuttgart.
- Fossas, O.J. (2020). *Excavating "Arrival of a Train": A Swedish Mining Company's Useful Attractions*, *The Moving Image* 20 (1).
- Gomes, S. (1957) *"Jean Vigo"*. Éditions du Seuil.
- Guedes, J. (1991). *As seitas: Histórias do Crime e da Política em Macau*. Livros do Oriente.
- Haw, St. (2008). *História da China*. Edições Tinta da China.
- Hedges, I. (2009). *Framing Faust: Twentieth-Century Cultural Struggles*. SIU Press.
- Joseph C. (1972), *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
- Kaufman, A. The "Mood" of Wong Kar-Wai; the Asian Master Does it Again. Acedido em: 27/10/21. http://www.indiewire.com/article/decade_wong_kar-wai_on_in_the_mood_for_love/#
- Laybourne, K. (1998). *The Animation Book*. Three Rivers Press.
- Lehrman, P. (2002). *Uniting Music&Film: le "Ballet Mécanique"*. Sound on Sound Magazine. Moving Pictures.

- Loiperdinger, M. ; Elzer, B. (2004). *Lumiere's Arrival of the Train: Cinema's Founding Myth, The Moving Image* 4 (1).
- Lowy, M. (2002). *A estrela da manhã: Surrealismo e marxismo*. Civilização Brasileira.
- Machado, A. (1996). O Fonógrafo visual in *Revista de Comunicação e Linguages*, n. 23, O que é o cinema?. Edições Cosmos.
- Malthête-Méliès, M. (2011), *Georges Méliès l'Enchanteur*. La Tour Verte.
- Parkinson, D. (2012). *100 Ideas that Changed Film*. Laurence King
- Pina, L. (1986). *História do Cinema Português*, Coleção Saber nº190. Publicações Europa-América.
- Preston, D. (1999) *Rumo ao Pólo Sul*, Editora 34.
- Propp, V. (1968) *Morphology of the folktale*. University of Texas Press.
- Ramos, J. L. (1981). *Sergei Eisenstein*. Livros Horizonte.
- Rocha, L. F. (1981). *Jean Vigo*. Edições Afrontamento.
- Sadoul, G. (1985). *Lumière et Méliès*. Lherminier.
- Silva, B. M. (2012). Psicogeografias de Hong Kong: In *The Mood For Love. Revista Comunicando*, 1 (1).
- Smith, R. C. (1995). *The Last Machine*. BBC. Série Documental televisiva, Sonoro. Col.
- Stubbs, J. (2012) *Historical Film – A Critical introduction*. Bloomsbury.
- Tavares, M. (2016), *Buñuel e o surrealismo: a arquitetura do sonho*. Grácio Editor.
- Thompson K; Bordwell, D. (2003). *Film History, an introduction*. MacGraw-Hill.
- Truby, J. (2008). *The Anatomy of a Story*. Macmillan.
- Valentine, R. (2014), "Cinema and the Work of Doré", in Kaenel, Philippe (ed.), *Doré: Master of Imagination*, Musée d'Orsay.
- Vogler, C. (2008) *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. Wiese, Studio City.
- Voguel, A. (2005). *Film as a Subversive Art*. C.T. Editions.
- Vonnegut, K. (2005). *A Man without a country*. Seven Stories Press.
- Willis, C. (2005). *Meaning and Value in The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927) in *Style And Meaning: Studies In The Detailed Analysis Of Film*, ed. John Gibbs and Douglas Pye, Manchester University Press.
- Zone, R. (2005). A note on "Cinema's Founding Myth", *The Moving Image* 5 (2).

FCT

Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

CIAC. CENTRO DE INVESTIGAÇÃO
EM ARTES E COMUNICAÇÃO

Comunicação audiovisual: o comboio do amor explora os conceitos mais relevantes da linguagem audiovisual através da análise de alguns momentos específicos da história do cinema. Dirigida, principalmente, a alunos do ensino superior das áreas da Comunicação, Cultura e Artes, esta obra reúne um glossário com elementos gramáticos audiovisuais essenciais à compreensão do discurso fílmico.

A predominância da linguagem audiovisual na comunicação contemporânea é incontornável e, por isso, torna-se imperativo o seu domínio conceptual, estético, formal e técnico. A televisão, os videojogos, os conteúdos do Youtube, os metaversos online, ou a realidade virtual, têm em comum uma base morfológica e sintática que nasceu e cresceu com o cinema. Procuramos, nesta obra, dar conta desse nascimento e da cimentação de uma linguagem que rapidamente se tornou universal. Para isso, recorre-se a uma metáfora: o comboio do amor, essa invenção anterior ao cinema, mas igualmente veloz na conquista de fãs e tão presente no grande ecrã. Na verdade, os passageiros do comboio anteciparam a experiência de ver imagens em movimento que o cinema trouxe, ao olharem pela janela. A influência mútua entre cinema e comboio, duas máquinas com essência na ideia de movimento, acompanhar-nos-á ao longo do livro, uma viagem pela história do cinema para estudar a linguagem audiovisual.

www.ruigracio.com

ISBN 978-989-53448-1-9



9 789895 344819



GRÁCIO
EDITOR