

O Cinema e as demais modalidades artísticas de expressão – diálogos e interdisciplinaridade

José D'Assunção Barros¹

Resumo

Forma de expressão artística para a qual concorrem outras artes – como a Música, Teatro, Literatura, Fotografia e demais Artes Visuais – o Cinema constituiu a si mesmo como uma linguagem própria e uma indústria também específica, embora também tenha congregado dentro de si as demais linguagens artísticas redimensionando-as em suas potencialidades. Esta reflexão pretende discernir sobre os diálogos e interpenetrações que se dão entre o Cinema e as demais artes, considerando um território interdisciplinar de ambigüidades onde de um lado o Cinema afirma-se como linguagem própria e específica que demarca o seu espaço frente às demais formas de expressão, e de outro lado incorpora criativamente as demais linguagens artísticas, seja superpondo-as, seja transformando completamente seus objetivos, fazeres, recursos e artifícios. Discutem-se estas interações levando-se em consideração a história de uma relação transdisciplinar que atravessa sucessivos contextos históricos e estéticos.

Palavras-chave: Cinema, linguagens artísticas; imagem.

O Cinema foi considerado por muitos como a “Arte do século XX”. Forma de expressão artística para a qual concorrem diversas outras artes – como a Música, o Teatro, a Literatura, a Fotografia e as demais Artes Visuais – o Cinema constituiu a partir de si mesmo uma linguagem própria e uma indústria também específica, e a par disso, não cessou de interferir na História Contemporânea ao mesmo tempo em que seu discurso e suas práticas foram se transformando com essa própria história contemporânea.

Pretende-se discutir o fato de que, de um lado, o Cinema introduz no mundo da cultura uma linguagem nova, dotada de suas próprias singularidades. De outro lado, ele é ponto de confluência de diversas outras linguagens para além daquela linguagem Verbal-Escrita com a qual os historiadores estão tão acostumados, o que implica tanto na necessidade de se conhecer cada um destes registros de comunicação (a visualidade, a sonorização, a oralidade, a cenografia, a arquitetura, e assim por diante) como também na necessidade de se compreender as relações que podem ser estabelecidas entre a arte cinematográfica e estes registros quando fora de sua aplicação mais propriamente integrada ao

¹ Historiador e Doutor em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professor adjunto da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ).

Cinema (por exemplo, não apenas o uso da música no Cinema de modo a criar uma trilha sonora adequada, ou o uso da iconografia para construir cenários, mas também a possibilidade de a obra fílmica citar intertextualmente obras musicais e iconográficas já existentes como se estivesse dialogando com elas). Vejamos todas estas questões por partes.

Dizíamos que o Cinema veio trazer uma linguagem nova e singular à cultura midiática do mundo contemporâneo. Iniciando-se em algumas de suas primeiras experiências como filmagem de um ambiente estático, o cinema rapidamente evolui – ainda em inícios do século XX – para a inevitável descoberta de novos recursos que envolvem a filmagem da imagem em movimento, a mudança de cenas inter-relacionadas em novas formas de narrativa, a ‘montagem’, e tantos outros fatores que vieram dotar o cinema de uma notável singularidade.

Nem sempre foi assim. Quando surgiu, o Cinema trouxe de imediato uma *tecnologia* radicalmente nova, mas não ainda uma *linguagem* nova. De certo modo, este primeiro período da História do Cinema que pode ser chamado de “Primeiro Cinema”, situando-se entre os anos 1894 e 1915, oscila entre a experimentação desta nova possibilidade de projetar imagens e o seu uso ainda estático, decalcado da linguagem cênica teatral. Tal como ressalta Jean-Claude Carrière em seu livro sobre *A Linguagem do Cinema*, um filme ainda consistia, nestes primeiros dez anos de sua existência, em um encadeamento de diversas tomadas estáticas, dentro de uma visão teatral que mostrava uma seqüência ininterrupta de acontecimentos dentro de um enquadramento imóvel (CARRIÈRE, 1995: 15)². Ou seja, assistia-se a um filme neste primeiro momento como se assiste a uma peça de teatro, e somente surgiu efetivamente uma linguagem nova quando os autores de filmes começaram a cortar o filme em cenas, dando origem aos procedimentos da montagem e da edição. Neste ponto, o Cinema surge já como uma linguagem nova que necessita ser aprendida tanto pelos produtores como pelos receptores de filmes, pois o público precisava literalmente aprender

² Jean-Claude Carrière (1931 - ...) é roteirista de diversos filmes importantes do Cinema Europeu, entre os quais *O Tambor* (1979), *Brincando nos campos do Senhor* (1991), *A Bela da Tarde* (1966), *O Fantasma da Liberdade* (1973) e *Este obscuro objeto do desejo* (1977) – estes três últimos em colaboração com Luís Buñuel – e também de alguns roteiros que investem na relação com a História, como *Danton – o processo da Revolução* (1982) e *O Retorno de Martin Guerre* (1993), em parceria Daniel Vigne.

uma nova gramática que implicava em se acostumar a relacionar entre si cenas que não estavam mais ligadas através de uma sequência ininterrupta. Jean-Claude Carrière registra um exemplo que ilustra perfeitamente a questão:

Um homem, num quarto fechado, aproxima-se de uma janela e olha para fora. Outra imagem, outra tomada, sucede a primeira. Aparece a rua, onde vemos dois personagens – a mulher do homem e o amante dela, por exemplo. Para nós, atualmente, a simples justaposição dessas duas imagens, naquela ordem, e até na ordem inversa (começando na rua), revela-nos claramente, sem que precisemos raciocinar, que o homem viu, pela janela, a mulher e o amante na rua. Nós sabemos; nós o vimos no ato de ver. Interpretamos, corretamente e sem esforço, essas imagens superpostas, essa linguagem. Nem percebemos mais essa conexão elementar, automática, reflexiva; como uma espécie de sentido extra, essa capacidade já faz parte do nosso sistema de percepção. Há oitenta anos, no entanto, isso constituiu uma discreta mas verdadeira revolução [...] (CARRIÈRE, 1995, p.15)

O que Carrière ressalta no trecho acima é fundamental para que compreendamos como o Cinema começou a constituir uma linguagem nova, bem diferente, por exemplo, da linguagem a que os espectadores já estavam acostumados com a sua arte irmã, e muito mais velha: o Teatro. O espectador do teatro vê as cenas uma atrás da outra, como se fosse um fio narrativo único, ou pelo menos blocos maiores de narrativas unidirecionadas. O espectador do Cinema, contudo, depara-se com cenas e tomadas que se alternam rapidamente, e que ele precisa correlacionar. Ele teve de adquirir um nível de competência que o habilitasse a uma nova leitura de imagens. Na cena acima descrita, ele precisa imediatamente compreender que a cena do homem que olha pela janela e a cena seguinte, de um casal que se encontra na rua, estão relacionadas. Esse tipo de correlação pode parecer muito fácil para o espectador que já nasceu no mundo do Cinema e das novas mídias, mas para os espectadores da época esta nova forma de ler imagens e cenas precisou ser aprendida. Tanto que no princípio, era comum a figura dos “explicadores”, que eram pessoas que ficavam ao lado da tela explicando o que acontecia.

O Cinema, portanto, ao mesmo tempo em que avançou para um tipo de linguagem bem diferenciada da narrativa teatral mais tradicional, precisou criar no seu público novas competências leitoras (ou novas competências espectadoras). Os filmes, com o tempo, foram ensinando ao público uma nova maneira de ler imagens em movimento e entender sua

integração no interior de um sistema de cenas cortadas e de montagens que foi se sofisticando cada vez mais até atingir recursos como os recuos de tempo, a criação de efeitos expressivos através dos vários tipos de tomadas de câmara e ângulos de visão, e assim por diante. Enfim, havia um novo código a aprender.

A nova linguagem trazida pelo Cinema – ou a nova “gramática cinematográfica”, para utilizar uma expressão criada por Jean Epstein em 1926 (CARRIÈRE, 1995: 15) – incluía possibilidades discursivas e expressivas até então inimagináveis. O simples deslocamento do ponto de vista a partir da câmara podia criar espaços novos e situações psicológicas diferenciadas umas das outras. Podia-se utilizar a câmara focalizar um personagem de baixo para cima para fazer com que ele aparecesse ameaçador e todo-poderoso, ou para ressaltar a exuberância física de uma mulher, ou, ao contrário, focalizar um personagem de cima para baixo para mostrá-lo amedrontado, insignificante ou inexpressivo. Podia-se utilizar um tipo ou outro de iluminação – de baixo para cima, de cima para baixo, em ângulo, com maior ou menor intensidade, com inserção de cor – para ressaltar as rugas e as maçãs do rosto de modo a desenhar um personagem como depressivo e aterrador ou, ao contrário, de modo a mostrá-lo suave ou complacente ao fazer incidir sobre ele uma iluminação diluída, suave e impressionista.

Para além dos efeitos de câmara, luz e cenários, a mera disposição de cenas na sua relação umas com as outras podia criar efeitos e situações diversas como as sensações de avanço ou recuo no tempo, ou de que se estava capturando os pensamentos, as lembranças ou as fantasias de um personagem. Se em uma cena um personagem observa um outro encolerizado, e na cena seguinte o personagem enraivecido aparece estrangulando o seu antagonista, cria-se uma associação entre estes dois eventos como se ele estivesse acontecendo no presente do filme. Contudo, se em seguida a estas duas cenas volta-se à situação original do personagem que olha encolerizado para o seu oponente, imediatamente a cena anterior – do confronto físico entre os dois personagens – é assimilada como um devaneio do personagem que desejaria estar estrangulando o seu oponente. Exemplos similares poderiam mostrar como a simples justaposição de cenas pode transformar

uma determinada cena em lembranças de um personagem que remetem ao 'passado do filme'.

Recursos diversos de desintegração da imagem, de desfocalização, de flutuação da imagem também entram nessa gramática, que nos dias de hoje é perfeitamente compreendida pelo espectador mediano de Cinema. Uma desfocalização ou flutuação de imagens, por exemplo, pode ser utilizada como recurso para remeter aos pensamentos de um personagem ou ao seu universo onírico. Uma sequência de cenas onde um determinado personagem olha para uma rua, fitando a mulher amada, e subitamente vê essa imagem se esvaecer até que a rua fica vazia, focalizando-se em seguida uma lágrima lhe foge dos olhos, é compreendida imediatamente pelo espectador como um conjunto de cenas em que o personagem esteve se lembrando de cenas de seu passado. Em suma, através da mera disposição de cenas, o autor de filmes pode sugerir a captura de todo um universo interior de seus personagens, de seu passado, de eventos que se deslocam no tempo, de estados emocionais diversificados. Tudo isso se tornou possível porque o Cinema construiu uma nova gramática, formada por imagens, sinais, padrões de conexão entre as cenas, efeitos de foco, deslocamentos de câmera, tomadas a partir de vários pontos de vista, tipos de iluminação e modos de justaposição de imagens.

O Cinema pôde mesmo, através de seus fantásticos recursos a serviço de uma nova gramática, operar verdadeiros milagres até então impensáveis. Filmar o lento e gradual desabrochar de uma flor, e depois passar estas imagens em câmera acelerada, permitiu ao homem contemporâneo enxergar o que até então ninguém jamais havia visto. A filmagem em câmera acelerada ou em câmera lenta, por assim dizer, veio a permitir que a partir do Cinema o homem se transformasse no senhor imaginário do tempo. Ele poderia comprimir o tempo à vontade, estendê-lo indefinidamente, interrompê-lo subitamente ao congelar a imagem de um atleta em pleno salto, examinar em movimento lento os lances de uma partida de futebol que conduzem ao gol, voltar o tempo de trás para diante filmando ao avesso o milagre da vida. Da mesma forma, o autor de filmes podia a qualquer instante imobilizar a cena transformando a imagem-movimento típica do cinema em uma simples fotografia; ou, ao contrário, exibir uma singela fotografia e de repente gerar vida trazendo-

lhe novamente o movimento. O Cinema, enfim, não cessou de trazer inovações a esta nova gramática que começou a ser montada desde os anos trinta do século XX. E, a par disso, o seu público ia se educando em uma nova maneira de enxergar o mundo de imagens que o Cinema lhe oferecia.

A constante recriação da linguagem cinematográfica e das competências leitoras de seu público, aliás, não cessa de ocorrer. Alguns filmes americanos mais recentes, por exemplo – como é o caso de *Matrix* (2003) – ensinam aos seus espectadores um modo de leitura que deve ser mais rápido, mais imediato, mais ágil no que se refere à necessidade do espectador correlacionar as cenas, sob o risco de perder o fio do sentido³. Ao mesmo tempo, existem outros padrões fílmicos, trazendo outros modos rítmicos. Embora todos os autores de filmes lidem com recursos em comum que já fazem parte da arte fílmica e de seu repertório de possibilidades – a montagem, os usos da câmera, e assim por diante – é forçoso lembrar que não existe na atualidade uma única linguagem fílmica no que se refere a aspectos como o ritmo de leitura, o estilo, ou a concepção da obra. Para a questão do ritmo, compare-se por exemplo *Matrix* de Andy e Larry Wachowski (2003) com *Sonhos* de Akira Kurosawa (1990), que nos apresenta um ritmo mais lento e em alguns episódios calcado em outro modo de leitura de imagens, quase pictórico⁴.

³ O enredo de *Matrix* gira em torno de um personagem chamado Thomas Anderson (interpretado pelo ator Keanu Reeves), que é um jovem programador de computador que mora em um cubículo escuro e que é freqüentemente atormentado em seu sono noturno por estranhos pesadelos nos quais se encontra conectado por cabos em um imenso sistema de computadores do futuro. Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro. À medida que o pesadelo se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade. Por meio do encontro com dois personagens misteriosos – Morpheus (Laurence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss) – Thomas terminará por descobrir que é, assim como outras pessoas, vítima do Matrix, um sistema inteligente e artificial que usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia e que enquanto isso manipula a mente das pessoas, criando para eles a ilusão de um mundo real em que estariam vivendo.

⁴ *Sonhos* apresenta oito episódios, que não têm necessariamente relação uns com os outros, embora alguns possam apresentar uma mesma questão motivadora de fundo, como é o caso dos episódios *O Demônio Chorão* e *Monte Fiiji em Vermelho*, que se relacionam claramente ao trauma coletivo das bombas de Hiroshima e Nagasaki. O mais famoso dos episódios de *Sonhos* é o que se chama *Corvos* – no qual um homem, ao admirar em um museu um quadro de Van Gogh, vê-se levado para dentro da obra. Após passear por entre cenários construídos habilmente com as pinturas do artista holandês –

De qualquer modo, é imperativo reconhecer que o Cinema foi – com o desenvolvimento de suas práticas e representações – construindo a sua própria linguagem, dotada de singularidades que são só suas. Isto não nos impede de ressaltar, evidentemente, que o Cinema não deixa de se constituir também na confluência de várias linguagens ligadas a outras formas de expressão artística que o precedem – como a Música, a Literatura, a Iconografia, a Fotografia, ou o Teatro. Isso se dá mais claramente em dois âmbitos principais. Por um lado o Cinema vale-se, para a composição integral de cada uma de suas obras, destas várias outras formas de expressão artística – da Música para a composição de sua trilha sonora, da Fotografia como suporte para o dispositivo cinematográfico, ou da Literatura, por exemplo, para roteirizar ou transformar em enredo algo que eventualmente já existia em forma de livro. Por outro lado, e de maneira nem sempre tão óbvia como este primeiro aspecto, o Cinema também se relaciona com estas várias formas de expressões artísticas através do recurso às citações.

Por exemplo, pode ser discutido como registro inicial de citações possíveis para o autor de Cinema – e portanto como um dos níveis de citações que o historiador analista deve conhecer para empreender uma boa análise – o âmbito das citações relacionadas à Iconografia ou à Fotografia, isto é, as citações imagéticas de que lança mão o autor de Cinema como um recurso que obviamente não é percebido pelo espectador comum, mas que pode ser percebido pelo espectador dotado de competência mais específica.

Podemos destacar como exemplo um dos filmes que já foram citados neste ensaio. Diversos analistas do filme *Blade Runner* ocuparam-se em decifrar algumas citações iconográficas que aparecem nesta obra. Assim, por exemplo, alguns autores têm discutido a cena que, no filme, dá origem ao processo de investigação que permite ao caçador de andróides chamado Deckard (interpretado pelo ator Harrison Ford) localizar os replicantes que deve exterminar. Ao revistar o apartamento de um replicante que teria assassinado um outro caçador de andróides, e que seria um dos replicantes rebelados que se sabia terem chegado ao planeta

ao som de um Prelúdio de Chopin – o personagem irá logo encontrar o próprio pintor e travar um rápido diálogo com ele.

Terra, o caçador de andróides Deckard encontra uma fotografia que é a pista introdutória para a busca que irá empreender. O enredo não importa tanto aqui, mas sim o fato de que, segundo os diversos analistas de *Blade Runner*, seriam claras as referências desta e de outras cenas a dois famosos quadros: *O Casamento do Casal Arnolfini*, do pintor quatrocentista Van Eyck, e *Uma Jovem Adormecida*, do pintor barroco Vermeer⁵.

As possibilidades de citação de obras iconográficas pela arte cinematográfica têm sido exploradas com habilidade pelos autores de filmes. Um exemplo genial é o episódio *Corvos*, do já mencionado filme *Sonhos* (1990) de Akira Kurosawa, no qual um personagem que contempla um quadro de Van Gogh em um museu acaba entrando por este quadro e viajando por dentro de todo um mundo imagético que reproduz as pinturas do artista holandês.

Para além das citações possíveis no campo das formas de expressão que lidam como a Imagem – como a Iconografia ou a Fotografia – e para além da própria possibilidade inúmeras vezes explorada de um filme fazer citações de outros filmes através de cenas ou imagens marcantes, a arte cinematográfica pode ainda trabalhar com inúmeras citações relativas à Literatura, arte com quem o Cinema mantém um estreitamento tão antigo que, já em 1921, o cineasta Jean Epstein sentiu-se motivado a escrever importante ensaio sobre o intercâmbio entre as estéticas do cinema e da literatura moderna (EPSTEIN, 1991).

Além da Literatura, a arte cinematográfica também tem investido em citações relacionadas com a Mitologia, como ocorre por exemplo em

⁵ 1 – VAN EYCK, *O casamento do casal Arnolfini*, óleo sobre madeira, 81.8 x 59.7 cm, London: National Gallery. 2 – VERMMER. *Uma jovem adormecida*, 87x76, 1657, New York: Metropolitan Museum. A referência ao quadro de Van Eyck – famosa pintura a óleo em que um pequeno espelho preso à parede revela a presença de um observador para além do casal que está sendo retratado – aparece através de uma fotografia que o investigador (o caçador de andróide) encontra no apartamento de um replicante. Através de uma imagem percebida em um pequeno espelho captado por uma fotografia, o investigador consegue precisamente perceber a presença de uma pessoa que permitirá dar continuidade à sua investigação. Para citar as palavras de uma das analistas de *Blade Runner*, o caçador de andróides Deckard – com o auxílio de recursos computacionais que aparecem na cena em que dissecam a fotografia – consegue literalmente encontrar “uma figura escondida na reentrância de um quadro” (MARDER, 1991, p.102).

Matrix (2003), que contém inúmeras citações deste tipo⁶. Estes registros intertextuais e intratextuais – o diálogo de um filme com outros filmes, o seu diálogo com obras pertencentes a outros campos da criação artística, e ainda o diálogo de um filme com outras partes deste mesmo filme – todas estas possibilidades devem ser conhecidas e consideradas pelos historiadores e sociólogos que analisam um filme ou que o tomam como fontes para o seu trabalho histórico, ou mesmo que o incorporam como um novo meio de representação e expressão para as suas próprias análises historiográficas.

Cinema, História e ciências humanas, enfim, bem como o Cinema e as demais formas artísticas de expressão, estão destinados a uma parceria que envolve intermináveis possibilidades. O Cinema enquanto 'forma de expressão' específica, e como forma de expressão que congrega de novas maneiras outras modalidades de expressão artística, será sempre uma riquíssima fonte para compreender a realidade que o produz, e neste sentido um campo promissor para a História, para a Sociologia e demais ciências humanas. Como 'meio de representação', também se valendo de seu diálogo e interpenetrações com outras modalidades artísticas de expressão, também abre para esta mesma História possibilidades de apresentar de novas maneiras o discurso e o trabalho dos historiadores, o que seria temática bastante interessante para um futuro conjunto de considerações. Por fim, agora considerando a História como o vasto universo dos acontecimentos que afetam os homens ou que são por eles impulsionados, o Cinema, em seu complexo diálogo com as demais artes, tem se apresentado certamente como um dos grandes agentes históricos da contemporaneidade. O Cinema interfere na História, e com ela se entrelaça inevitavelmente.

⁶ Várias citações de *Matrix* aparecem através do nome de seus personagens ou em detalhes e situações específicas. Morpheus, o líder de humanos rebelados que se empenha em despertar o personagem Neo para o fato de que a realidade em que ele vive é ilusória, é o nome do deus grego do sono. Neo costuma guardar seu dinheiro dentro de um livro – *Simulacro e Simulação*, do filósofo Jean Baudrillard – o que possui evidente relação com o tema do filme. Em determinada cena, Neo segue uma instrução que remete ao "coelho branco" do livro *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, que também está presente em diversas outras citações. Existem ainda as citações que remetem a outros filmes, como o filme expressionista *Metrópole*, de Fritz Lang. A lista de citações presentes em *Matrix* seria interminável, e vai de Platão até as referências bíblicas.

Referências fílmicas

Blade Runner (EUA: 1982). Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Roteiro: Hampton Francher e David Webb Peoples, baseado em livro de Philip K. Dick. Distribuidora: Columbia Tristar / Warner Bros. Modalidade: Ficção Científica. Duração: 118 minutos.

Matrix (EUA: 2003). Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Grant Hill e Joel Silver. Roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Distribuidora: Warner Bros. Modalidade: Ficção Científica. Duração: 129 minutos.

Sonhos (EUA: 1990). Direção: Akira Kurosawa e Ishirô Honda. Produção: Mike Y. Inoue e Hisao Kurosawa. Roteiro: Akira Kurosawa. Distribuidora: Warner Bros. Modalidade: Drama. Duração: 119 minutos.

Referências bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacro e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BUKATMAN, Scott. **Blade Runner**. London: BFI Modern Classics, 1997.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

EISENSTEIN, Serguei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 1990.

EPSTEIN, Jean. "Le Cinematographe Vu de l'Etna" In **Écrits sur le Cinéma**, Tome I, 1927-1947. Cinéma Club / Seghers, Paris: 1974, p.131-168.

EPSTEIN, Jean. "O Cinema e as Letras Modernas" (1921) In: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1991.

FERRO, Marc. **Cinema e História**, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

MARDER, Elissa. "Blade Runner's Moving Still" In **Camera obscura**, n. 27, p. 88-107, 1991.

COMUNICOLOGIA

Revista de Comunicação e Epistemologia da Universidade Católica de Brasília
ISSN 1981-2132 – Nº 8 – 2011.1

RENOIR, Jean. **Escritos sobre o Cinema: 1926-1971**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1991.