

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
CENTRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

Bruno Bortoluz Polidoro

SOBRE A LUZ E AS POTÊNCIAS DO ESCURO NA FOTOGRAFIA.
Imagens técnicas de alcova no cinema

São Leopoldo
2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Bruno Bortoluz Polidoro

**SOBRE A LUZ E AS POTÊNCIAS DO ESCURO NA FOTOGRAFIA.
Imagens técnicas de alcova no cinema**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Orientadora:
Profª. Dra. Suzana Kilpp

São Leopoldo
2009

Bruno Bortoluz Polidoro

**SOBRE A LUZ E AS POTÊNCIAS DO ESCURO NA FOTOGRAFIA.
Imagens técnicas de alcova no cinema**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Aprovado em __/__/____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Andréa França Martins – PUC-RJ

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva – Unisinos

Profa. Dra. Suzana Kilpp (Orientadora)

Contemplara então a carne polida e sedosa, um tecido quase, e seu corpo era apenas uma superfície feita para refletir os jogos estéreis de luz e tremer sob as carícias como a água ondulava ao vento.

Agora não era mais a mesma carne.

(Jean-Paul Sartre)

RESUMO

Esta dissertação está inserida na linha de pesquisa *Mídias e Processos Audiovisuais*, e tem como objetivo geral discutir a fotografia – e a luz, em especial – como atualização do escuro em audiovisuais. A fundamentação teórica é construída principalmente a partir de conceitos propostos por Vilém Flusser, Henri Bergson, Gilles Deleuze, Jacques Aumont e Jean-Paul Sartre. Com foco no cinema, a análise é feita em filmes nos quais aparecem cenas de sexo; aponta nessas imagens técnicas a intervenção da fotografia na formulação dos conceitos fílmicos; e esboça alguns jogos de claros e escuros criados por uma luz líquida. A metodologia combinou rizomaticamente a desconstrução, a cartografia e a dissecação, e permitiu autenticar molduras intrínsecas à iluminação e à construção fotográfica de imagens de alcova.

Palavras-chave: fotografia, cinema, imagens técnicas, conceitos fílmicos de sexo, audiovisualidades.

ABSTRACT

The present thesis is inserted in the *Media and Audiovisual Processes* research line, and its general objective is to discuss photography – and light, especially – as an update of the dark in audiovisuals. The theoretical basis is built mainly from concepts proposed by Vilém Flusser, Henri Bergson, Gilles Deleuze, Jacques Aumont and Jean-Paul Sartre. Focusing on cinema, the analysis is made of movies in which there are sex scenes; points out in these technical images the interference of photography in the formulation of filmic concepts; and outlines some games from lights and shadows created by a liquid light. The methodology rizomatically combined the deconstruction, the cartography and the dissection, and made the authentication of framings intrinsic to the lighting and to the alcove photographic images construction possible.

Keywords: photography, cinema, technical image, filmic sex concepts, audiovisualities.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	07
1 PROBLEMATIZAÇÕES ACERCA DA ILUMINAÇÃO FOTOGRÁFICA	10
2 A DURAÇÃO AUDIOVISUAL	17
2.1 As audiovisualidades	17
2.2 As imagens	21
2.2.1 O visível e o imaginário	23
2.2.2 O olho e os espíritos	27
2.3 Os movimentos	29
2.3.1 O cinematismo: por uma linguagem audiovisual	29
2.3.2 Os tempos, imagens-tempo	31
3 O ESCURO COMO POTÊNCIA	37
3.1 Os escuros e os claros: potências rasgadas	38
3.1.1 O escuro que nasce da luz: a sombra	41
3.2 O escuro e o quadro	43
3.2.1 As molduras e o retorno ao virtual	47
4 A FOTOGRAFIA, AS IMAGENS TÉCNICAS E OS CONCEITOS DO MUNDO..	51
4.1 A direção de fotografia: a luz que rasga o escuro para virar cinema	52
4.1.1 A cegueira branca	57
4.1.2 As imagens-médias da fotografia dos filmes	59
4.2 As moldurações nos conceitos fílmicos de sexo	64
4.2.1 O escuro	65
4.2.2 A alcova	70
4.2.3 Os corpos	75
4.3 A luz líquida	78
4.4 Os <i>jogos</i> : esboço sobre como escorrem os claros e os escuros	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
BIBLIOGRAFIA	102
ANEXO: Ficha técnica dos filmes analisados	107

APRESENTAÇÃO

[...] praticamos nudismo, triângulos e outros polígonos, pregamos o sexo desinibido e rejeitamos as institucionalizações vigentes da vida sexual. Condenamos o sexo da pornochanchada em nome de um ideal a que damos o nome de erotismo, para diferenciá-lo da reles pornografia. Conforme alguns, *para sair da pornografia, basta um pouco de arte, uns desfocados, uma luz mais filtrada, uma posição de câmera assim ou assada*. [...] Mas essa pretensa sofisticação e hipócrita justificativa não nos engana nem satisfaz. (BERNARDET, 1979, p. 96, grifo nosso)

A crítica de Jean-Claude Bernardet ilustra as primeiras motivações que tive para iniciar a pesquisa. Como professor de direção de fotografia e atuando no mercado cinematográfico nesta função, queria trabalhar com um tema que estivesse ligado a ela, e as cenas de sexo no cinema mostraram-se o objeto empírico mais interessante. Primeiro, pela vastidão de opções estéticas que traz: cenas totalmente claras, explícitas, passando por vídeos caseiros, até os filmes mais pudicos e escuros que, de sexo, quase nada mostram. Segundo, pelas inquietações que essas obras despertam em relação à forma de iluminá-las.

A segunda motivação acima apontada refere-se à crítica de Bernardet. A questão de como iluminar essas cenas – isto é, o que mostrar ou não nelas –, é uma decisão difícil, pois, ou se ilumina *claramente* o ato sexual, podendo chocar o espectador mais conservador; ou se opta por enquadrar e iluminar apenas alguns pontos dos corpos, correndo-se o risco de ser acusado de pudico ou de não se ter tido coragem de ser mais explícito. Mesmo profissionalmente, nas vezes que fotografei cenas assim, tive muito receio em escolher o conceito de iluminação para elas. É claro que cada filme tem sua narrativa e proposta, e isso é um indício da melhor forma de fotografar essas cenas que, por si só, já tendem a causar desconforto para alguns públicos. Mas até onde ir? – essa sempre foi a questão.

O *corpus* é composto por filmes que contém cenas que mostram o ato sexual, com dois corpos humanos, em ambientes íntimos, que denominamos alcova¹. A seleção das obras levou em conta a pluralidade de estéticas, nacionalidades e épocas de realização. Após uma ampla pré-observação de materiais, cheguei a oito filmes² sobre os quais se operam reflexões analíticas e conceituais. São eles, em ordem alfabética: *Amarelo manga*, de Cláudio Assis,

¹ O conceito de alcova indica o local socialmente construído para o ato sexual e será desenvolvido ao longo do texto desta pesquisa.

² Apresento aqui o nome do diretor de cada um dos filmes. No entanto, para esta pesquisa, o diretor de fotografia e o diretor de arte são imprescindíveis e, por isso, seus nomes são apresentados na ficha técnica das obras, em anexo.

Brasil, 2002; *A dupla vida de Véronique (Podwójne życie Weroniki)*, de Krzysztof Kieslowski, França, Polônia, 1991; *Eros. Episódio: A mão (The hand)*, de Wong Kar Wai, Hong Kong, China, 2004; *Eu te amo*, de Arnaldo Jabor, Brasil, 1981; *La luna*, de Bernardo Bertolucci, Itália, 1979; *Noite vazia*, de Walter Hugo Khouri, Brasil, 1964; *Nove canções (9 songs)*, de Michael Winterbottom, Inglaterra, 2004; e *O pornógrafo (Le pornographe)*, de Bertrand Bornello, França, 2001.

É a partir da análise das obras que tento, ao longo do trabalho, responder ao problema de pesquisa: **como a luz atualiza o escuro nos conceitos fílmicos de sexo?** Além desta, outras questões foram surgindo e tiveram de ser enfrentadas, como a relação da **alcova** com os **corpos**, e as ligações que surgem entre o **escuro**, a **luz** e as **sombras**, tanto quando atualizados quanto em suas virtualidades.

O primeiro capítulo da dissertação, intitulado **Problematizações acerca da iluminação fotográfica**, é uma complementação da apresentação, pois nele indico os caminhos seguidos para chegar ao problema de pesquisa e as mudanças ocorridas no foco do trabalho. A descrição é concebida a partir da apresentação das metodologias utilizadas – cartografia, desconstrução, dissecação e rizoma –, juntamente com os meios pelos quais elas atuaram nesta pesquisa. Aponto, dessa forma, os caminhos metodológicos seguidos em relação ao aporte teórico e maneiras de análise e intervenção sobre o material empírico.

O capítulo 2, **A duração audiovisual**, é dedicado à apresentação e discussão do aporte teórico. Inicia-se com os trabalhos que norteiam os estudos das audiovisualidades desenvolvidos no GPAV³, e na linha de pesquisa na qual a dissertação está inserida. Os teóricos Henri Bergson (2006) e Gilles Deleuze (1998) são os principais autores, com os quais trabalho as idéias de duração, atual, virtual e devir, conceitos que estão presentes ao longo de todo o texto.

Com a introdução das audiovisualidades, surge uma problematização da imagem, matéria bruta primordial para um estudo no qual o *corpus* é formado por produtos cinematográficos. Para a reflexão utilizo, fundamentalmente, os trabalhos de Jacques Aumont (1993; 2004), Vilém Flusser (2002; 2007) e Jean-Paul Sartre (2008), focando na epistemologia da imagem, nas questões estéticas e em como essas escolhas interferem na construção de significados.

Ao ultrapassar a imagem apenas como matéria, também com Sartre, Deleuze e Bergson, a trabalho em relação ao tempo e às virtualidades. Esses autores possibilitam idéias

³ Grupo de Pesquisa Audiovisualidades (GPAV), da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos).

dos movimentos com os quais nascem, por meio da observação de imagens, ligações com outras durações. Os estudos de Eli Teixeira (2003), Didi-Huberman (1998) e do cineasta Andrei Tarkovski (1998) são, também, base fundamental para a realização desses movimentos. Ainda no capítulo 2, tensiono a questão da linguagem audiovisual, discussão extremamente atual numa época de múltiplos suportes de captação e exibição, e apresento o conceito deleuziano de imagem-tempo.

O capítulo 3, intitulado **O escuro como potência**, direciona e sustenta o trabalho, pois nele discuto o porquê de o escuro ser a potência da imagem e busco as formas de a luz atualizá-lo nos conceitos fílmicos de sexo. Fundamentando a proposta, inicio as diferenciações em questão de natureza da luz, do escuro e das sombras.

A partir da argumentação sobre a potência do escuro, percebe-se a capacidade dele ser moldura para a imagem, o que possibilita a construção de novos quadros dentro dos limites pré-estabelecidos da imagem fílmica. Ao reconhecer o escuro-moldura, parto para a dissecação de alguns *frames* cartografados dos filmes.

A fotografia, as imagens técnicas e os conceitos do mundo é o quarto e último capítulo, o qual se destina à reflexão sobre o cerne da pesquisa – a ingerência da fotografia sobre os conceitos emulados por imagens audiovisuais, que, no caso, são conceitos fílmicos de sexo –, centrando a reflexão na relação que se estabelece entre a alcova – moldura-atualizante, e os corpos, que utilizam as luzes e os escuros como elementos para estabelecer um jogo. Na análise, trabalho sobre fotogramas extraídos das seqüências selecionadas dos filmes que integram o *corpus*.

É a partir da dissecação e análise do material que apresento os conceitos que nasceram com a pesquisa, como a luz líquida, a partir de Zygmunt Bauman (2001), o entre-corpos e o corpo-luz. Os novos conceitos são problematizados ao longo da análise e também nas **Considerações finais**.

1 PROBLEMATIZAÇÕES ACERCA DA ILUMINAÇÃO FOTOGRÁFICA

O viajante:

Observo primeiramente como eu sou descontente contigo, minha querida sombra: ainda não te disse uma palavra de como *me alegro* em te ouvir e não somente em te ver. Certamente saberás que amo a sombra como amo a luz. Para que haja beleza de rosto, clareza da palavra, bondade e firmeza de caráter, a sombra é tão necessária quanto a luz. Não são adversárias: antes, elas tomam amigavelmente a mão uma da outra e quando a luz desaparece, a sombra foge atrás dela.

A sombra:

E eu odeio o que tu odeias, a noite; gosto dos homens porque são discípulos da luz e me alegro com a claridade que está estampada em seus olhos quando conhecem e descobrem, esses infatigáveis conhecedores e descobridores. Essa sombra, que todos os objetos mostram, quando o raio do sol da ciência cai sobre eles – eu sou essa sombra também.

[...]

A sombra:

Isso me deixa contente, pois todos só reconhecerão nisso tuas opiniões: na sombra, ninguém haverá de pensar.

O viajante:

Não te enganas talvez, amiga? Até aqui, em minhas opiniões tratamos mais da sombra do que de mim mesmo.

A sombra:

Mais da sombra do que da luz? Será possível?
(NIETZSCHE, 2007, p. 14-15)

No princípio criou Deus os céus e a terra. A terra era sem forma e vazia; e havia trevas sobre a face do abismo, mas o Espírito de Deus pairava sobre a face das águas. Disse Deus: haja luz. E houve luz. Viu Deus que a luz era boa; e fez separação entre a luz e as trevas. (Gênesis, cap. 1, vers. 1-5)

Na criação do universo, segundo os textos bíblicos, tudo se encontrava numa profunda escuridão até que Deus criou a luz e, vendo que ela era boa, decidiu separá-la das trevas. No início do projeto de pesquisa, no qual a luz também estava apartada das trevas, ela era o foco principal do trabalho. Todos os conceitos e análises preliminares eram centrados na luz: os seus efeitos, o que mostra, a sua coloração. Pior: ela era sempre pensada de uma maneira dicotômica em relação ao escuro.

Mas o caminho que eu pretendia seguir começou a parecer banal e pouco produtivo, pois buscava enquadrar a luz em classificações fechadas e arbitrárias: imagem bem iluminada é explícita, pois mostra tudo; a imagem com pouca luz é erótica, pois esconde muito do espectador. Os conceitos estavam sendo trabalhados em uma perspectiva única: aqui está a luz e lá o escuro. Ele esconde e ela mostra. Ponto final.

Algo me inquietava, pois, ainda mais lidando com cenas de sexo, não poderia cair em um lugar tão estabelecido e simplificado. Passei, então, a pensar o rizoma, com suas múltiplas entradas e múltiplas saídas. “Num livro, como em qualquer coisa, há linhas de articulação ou

segmentaridade, estratos, territorialidades, mas também linhas de fuga, movimentos de desterritorialização e desestratificação.” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 11) Com essas idéias, parti em busca das linhas de fuga da luz, onde é território e onde desterritorializa-se.

Parar de pensar de maneira clássica, estratificada. O estudo de Deleuze e Guattari (1995) que afirma que há na cabeça uma erva e não uma árvore ilustra o conceito de rizoma e abriu novas possibilidades de pensamento. É isso o rizoma: a busca das amplitudes, da multiplicidade. Lutar contra o Uno, que é limitador. O pensamento não possui um tronco sólido e pré-estabelecido, que apenas dele surgem ramificações. Ele é como a raiz da grama, completamente entremeada, com diversas linhas conectadas, que não permitem saber onde está o início, nem onde está o fim; porque não há: toda raiz leva a outras, que voltam a algumas, que chegam a outras. Não há caminho fixo dessas raízes, elas perdem-se, misturam-se.

A raiz principal abortou, ou se destruiu na sua extremidade: vem se enxertar nela uma multiplicidade imediata e qualquer de raízes secundárias que deflagram um grande desenvolvimento. Desta vez, a realidade natural aparece no *aborto da raiz principal*, mas sua unidade subsiste ainda como passada ou por vir, como possível. (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 14, grifo nosso)

A luz era o tronco da pesquisa e eu via o escuro *apenas* como sua ramificação. Trabalhava somente com esses dois conceitos e, por isso, os primeiros esboços dos textos para a dissertação pareciam artigos fechados em si mesmos, sem ligação com o todo do projeto. Para mudar isso, tive de esquecer o estudo como uma árvore e abandonar seu tronco. Isso significou retirar a luz do centro, esquecê-la como base que leva ao escuro. Luz e escuro coexistem nas urdiduras das ervas. Eles entremeiam-se em si mesmos o tempo todo. No escuro há devir da luz; logo, em toda luz também há o escuro. Essa é a proposta primordial da teoria da multiplicidade: romper o estratificado, o obviamente perceptível, para que seja possível se encontrar os devires, que são ramos que ligam a outras ervas, que ligam a outras durações.

Para abandonar a idéia de tronco foi necessário desconstruir o pensamento desenvolvido até o momento. Desconstrução, de acordo com Derrida (1998), é um ato não oposto à construção; pelo contrário, age-se com o intuito de produzir algo novo, buscando invenção. Comumente considerada uma metodologia de esquerda, pelo fato de lutar contra o que numa idéia ou conceito é hegemônico, essa proposta metodológica trabalha invertendo a ordem lógica, questionando as posições e sentidos: coloca-se o periférico como hegemônico,

e o centro para o periférico. Invertendo-se a estrutura, passa-se a compreender melhor o que era central e as suas ligações com os elementos que o circundam.

Deixando o objeto afetar a pesquisa e a mim mesmo, assim como o meu âmago e vivências ligarem-se ao objeto, desconstruí as minhas impressões iniciais. A luz deixou de ser o primordial do projeto e coloquei o escuro no centro. Com essa mudança, pude, então, perceber a potência que há no escuro, as virtualidades a que ele está ligado, pois como não mostra nada, no escuro tudo há, tudo é possível. Por meio da desconstrução, autentiquei a força do escuro e compreendi a ligação entre ele e a luz. Como potência, nele também existe a luz. É ela que o atualiza, pois rasga a imagem escura atualizando a cena ou ação que ali já estavam virtualmente.

Derrida sostiene que la deconstrucción es una práctica política y que no debemos omitir ni neutralizar demasiado rápido esta etapa de subversión. Es un estadio de inversión necesario para subvertir la jerarquía original de modo tal que el primer componente pase a ser al segundo. Pero con el tiempo debemos darnos cuenta de que la nueva jerarquía es también inestable, y entregarnos al libre juego de los opuestos binarios dejando las jerarquías de lado. Entonces podremos advertir que ambas lecturas, como muchas otras, son igualmente posibles. (POWELL, 1997, p. 30)

A nova perspectiva do escuro como centro também foi, ao longo do trabalho, deveras questionada, pois o ato de desconstruir, como nos alerta Derrida, não acaba nunca, ele é constante nos caminhos do rizoma, gerando novas descobertas e inversões a cada ação. Assim, a reflexão sobre o escuro levou a questionar a sombra, elemento composto de escuro, mas que não é o escuro em si. A luz possibilita a visibilidade do corpo, mas deixa um rastro – a sombra –, que parece nos remeter diretamente aos virtuais desse corpo.

Cheguei aos rastros, portanto, que são “algo que o elemento significante carrega do sistema ao qual pertence, é a ‘contaminação’”. Todo sistema de significação trabalha com múltiplas temporalidades e é o rastro que as liga, pois é “um elemento presente, que não está sozinho, mas conserva a marca de um elemento passado e, moldando-se por essa marca, relaciona-se com o elemento futuro” (MARCONDES FILHO, 2004, p. 227-228). Pensar o rastro é ver o objeto de estudo como universal, não o separando do todo, compreendê-lo como múltiplo. O rastro não está presente só na lembrança do que foi, mas também conduz ao futuro. Encontrá-lo na pesquisa é ligar o objeto a todas as outras durações possíveis, permitindo novas transformações.

A sombra é como um rastro, pois lembra o corpo que a produziu; surge da luz que toca esse corpo; mas segue, projeta para frente, criando novos elementos visuais dentro da imagem

principal. Assim como o vídeo, sobre o qual falaremos no capítulo 2, é um estado, um movimento, a sombra é como rastro em movimento, pois surge de uma atualização e potencializa-a.

Em seu livro *O viajante e sua sombra*, Nietzsche (2007) comenta que o grande medo da sombra é a escuridão. Essa proposta abalou a minha impressão inicial de que o escuro e a sombra deveriam sempre temer a luz. Engano meu, pois a sombra é mais facilmente perdida na escuridão. No escuro todas as luzes são possíveis, mas também todas as sombras que delas se originam. É por isso que, para estudar a iluminação no audiovisual, tem-se de, primeiramente, querer o escuro, temido ou desejado porque tudo esconde.

A escuridão foi desconstruída também na perspectiva deleuziana de acontecimento:

Que quer dizer então querer o acontecimento? Será que é aceitar a guerra quando ela chega, o ferimento e a morte quando chegam? [...] Se querer o acontecimento significa captar-lhe a verdade eterna, que é como o fogo no qual se alimenta, este querer atinge o ponto em que a guerra é travada contra a guerra, o ferimento, traçado vivo como a cicatriz de todas as feridas, a morte retorna querida contra todas as mortes. (DELEUZE, 1998, p. 152)

Desconstruir, neste sentido, é uma mudança de vontade, “uma espécie de salto no próprio lugar de todo o corpo que troca sua vontade orgânica por uma vontade espiritual, que quer agora não exatamente o que acontece, mas alguma coisa *no* que acontece” (DELEUZE, 1998, p. 152). Como o acontecimento, o escuro deve ser compreendido, deve ser querido, e então, ser representado no que acontece. À espera do novo, ao querer o acontecimento:

Que haja em todo o acontecimento minha infelicidade, mas também um esplendor e um brilho que seca a infelicidade e que faz com que, desejado, o acontecimento efetue sua ponta mais estreitada, sob o corte de uma operação, tal é o efeito da gênese estática ou da imaculada concepção. O brilho, o esplendor, do acontecimento é o sentido. (DELEUZE, 1998, p. 152)

A desconstrução em minha pesquisa foi acelerada pela observação dos materiais empíricos. Foi com a análise das cenas que se descobriu seu sentido, e que se criou então as relações entre claros e escuros adotadas neste texto. Muitas das inquietações surgiram ao comparar alguns filmes assistidos com impressões e vivências do cotidiano, sendo que o escuro só foi percebido como potência a partir do momento em que o objeto passou a afetar diretamente a pesquisa e a mim mesmo.

Afetar-se pelo objeto e deixar a vida interferir no estudo é uma das idéias centrais da cartografia, método ligado diretamente ao rizoma, à multiplicidade. Cartografar é abandonar o

pretexto de mapas pré-concebidos, e ir diretamente ao local, buscando perceber as nuances do ambiente, os relevos, o entorno. É perder-se nele e se deixar afetar.

Vejo a cartografia como uma “tempestade de possíveis”, na qual são desenhadas e tramadas movimentações entre o mar e o navegador, compondo multiplicidades e diferenciações (KIRST et al., 2003, p. 91). Resgata-se a dimensão subjetiva da criação de conhecimento, pois se foge da utilização direta de estudos já produzidos, rumo ao novo e pessoal. A cartografia visa mudar de lugar os objetos, desterritorializa-os, pensa linhas de fuga e o periférico.

Foi isso que se fez nesta pesquisa. Fiz dela uma atividade de criação, produção e “destruição” ao mesmo tempo, no fluxo do rizoma, seguindo diversas direções concomitantemente, encontrando caminhos pelos quais ainda não se havia passado. “As multiplicidades são rizomáticas e denunciam as pseudomultiplicidades arborescentes. Inexistência, pois, de unidade que sirva de pivô no objeto ou que se divida no sujeito.” (DELEUZE; GUATARRI, 1995, p. 16)

Walter Benjamin também pensou a cartografia, refletindo e aplicando-a sobre a vida nas cidades:

Movimentar-se, através do tráfego [das grandes cidades] inclui, para o indivíduo, uma série de choques e colisões. Nos cruzamentos perigosos, ele é invadido por contradições que se sucedem rapidamente, como se fossem golpes de uma bateria. [...] Se os transeuntes de Poe lançam ainda olhares a todas as partes, sem motivo (aparente), os de hoje são constrangidos a fazê-lo, para se conscientizarem dos sinais do tráfego. A técnica submetia assim o sensorial do homem a um *training* de ordem complexa. Chegou, porém o dia em que o filme correspondeu a uma necessidade nova e urgente de estímulos. No filme, a percepção dos impulsos se afirma como princípio formal, o que determina o ritmo da produção em cadeia e condiciona, no filme, o ritmo da recepção. (Benjamin apud CANEVACCI, 1997, p. 107)

As palavras de Benjamin ilustram um caminho metodológico que procurei seguir: colher os dados significativos, montando-os de maneira interpretativa, assim como ocorre na montagem cinematográfica. A percepção de algo em relevância a outro já é montar metodologicamente uma seqüência a respeito do que está sendo observado. Deixar-se afetar pelas experiências com o objeto e, por fim, esse objeto constituir-se-á como um objeto *novo*, contendo as influências do pesquisador sobre ele. É a relação do mar com o navegador: assim como o mar movimenta o barco e o navegador, uma ação do navegador modifica a rota do barco, interferindo diretamente na movimentação do mar na parte onde ele navega.

Para Benjamin (2006), a cartografia era uma busca por encontrar no objeto as imagens dialéticas, que contém nelas inseridas o novo e o antigo. Estas seriam as imagens mais

importantes, imagens luminosas, que formam uma constelação, iluminando as demais imagens opacas. Essas imagens possuem tanta intensidade que são capazes de produzir um lampejo, quando então o conhecimento existe de maneira verdadeira:

Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança sua luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal e contínua, a relação do ocorrido com o agora é dialética – não é uma progressão, e sim uma imagem, que salta. (BENJAMIN, 2006, p. 504)

Retomando a idéia dos rastros, podemos vê-los como um lampejo, uma descoberta no objeto que o ilumina completamente. Com o lampejo passa-se a perceber os devires de memória e, ainda, aponta-se para o futuro, indicando novos caminhos e descobertas.

Ao estudar a fotografia, Roland Barthes (1984, p. 44-46) apresentou dois elementos integrantes das imagens: o *studium* e o *punctum*. O primeiro refere-se às informações clássicas da obra visual, elementos “que percebo com bastante familiaridade em função do meu saber, de minha cultura”. O *studium* é um “afeto médio”, que faz com que apreciemos as fotografias, pois nos despertam interesse, mas não nos tocam *verdadeiramente*.

Em contrário a esse afeto mediano, surge o *punctum*, elemento da imagem que “parte da cena como uma flecha, e vem me transpassar”. Ele atinge deixando uma “ferida”, uma “picada”, afetando *diretamente* nosso ser. “O *punctum* de uma foto é esse acaso que, nela, me *punge* (mas também me mortifica, me fere)”. Aplicando os conceitos de Barthes, podemos, então, pensar o *punctum* como elemento potente da imagem, que nos liga a outros virtuais, que possibilita transcender o que é visto diretamente no objeto. A busca do *punctum* liga-se à busca das imagens-brilhantes, do que nos afeta no objeto e faz iluminar os sentidos das demais imagens, e toda a pesquisa.

Os conceitos metodológicos apresentados até agora estão interligados e busquei mostrar como eles trabalharam na construção da pesquisa. A cartografia, o rizoma e a desconstrução foram aplicados durante toda a escritura da dissertação. Outro método utilizado foi a dissecação, diretamente ligada ao *corpus*, sobre o qual recaem também os anteriores.

Ao utilizar a televisão como objeto de pesquisa, Suzana Kilpp (2006) define a dissecação como:

A metáfora da dissecação do cadáver, inspirada em Leonardo da Vinci, implica dizer que para adentrar a telinha e ultrapassar os teores contedúísticos da TV – que nos cegam e ensurdecem em relação aos procedimentos técnicos e estéticos que são o modo *sui generis* da mídia

produzir sentido – é preciso matar o fluxo, desnaturalizar a espetação, intervir cirurgicamente nos materiais plásticos e narrativos. (KILPP, 2006, p. 02)

Para a dissecação dos conceitos fílmicos de sexo, primeiramente apliquei a cartografia em cada uma das obras, encontrando as seqüências mais significativas para o estudo, selecionando uma ou duas de cada um dos filmes. Após isso, retirei-as do fluxo e indiquei as imagens-médias⁴ – para mim – dessas cenas, congelando o *frame* mais representativo a respeito dos sentidos visuais e estéticos.

A busca de imagens-médias nas cenas é realizada por alguns montadores de cinema. Um dos mais expressivos é Walter Murch (2004), que adota como método, antes de iniciar a montagem a obra, assistir todo o material bruto e selecionar o fotograma mais significativo de cada uma das cenas. “Ao escolher um quadro representativo, o que se está procurando é uma imagem que sintetize a essência dos milhares de outros quadros que formam a tomada em questão. É o que Cartier-Bresson – referindo-se à fotografia – chamou de ‘momento decisivo’.” (MURCH, 2004, p. 44)

Com os “momentos decisivos” da iluminação selecionados, parti para uma descrição analítica de cada um deles, tentando extrair textualmente o maior número possível de significados e construções presentes. Após a descrição, desconstruí as primeiras impressões pensando no hegemônico do quadro, refletindo sobre o que aconteceria se este se tornasse periférico e vice-versa. Com isso, em alguns casos, quando a luz predominava na imagem, trabalhei com o escuro em seu lugar, em vista de compreender o que virtualmente existia na escuridão e abrindo outras possíveis construções fotográficas dos quadros.

Para sustentar a reflexão sobre a imagem, parecia inadequado tentar apenas com palavras dar conta do objeto empírico. De outro lado, lembrando que dissecar é também intervir tecnicamente no *corpus*, em alguns momentos utilizei ferramentas de manipulação de imagens, como o *Photoshop*, nos fotogramas congelados.

Esses são alguns comentários de como esta pesquisa foi construída. Com eles, tento esclarecer para o leitor os caminhos que segui para desenvolvê-la, assim como, e principalmente, as metodologias que adotei ao longo do trabalho. Tudo que será lido a seguir se concretizou graças às inquietações que elas causaram desde o início.

⁴ Imagens-médias são as imagens mais expressivas das seqüências, que sintetizam, no nosso caso, a proposta fotográfica das cenas. O conceito surge com a idéia de imagem-brilhante, pois elas refletem as imagens que integram e iluminam as cenas selecionadas. O exemplo do método de montagem de Walter Murch auxilia na compreensão dessa proposta conceitual.

2 A DURAÇÃO AUDIOVISUAL

2.1 As audiovisualidades

A sociedade atual está se tornando, outra vez, mais imagética. Somos invadidos a todo o momento por milhares de imagens: da publicidade nas ruas, da TV em nossas casas, do cinema nos *shopping centers*, da *web* nas telas dos computadores. O audiovisual tornou-se uma das formas de comunicação mais usadas entre as pessoas, entre as instituições e a sociedade, e entre o Estado e a população.

Para produzir comunicação, há uma crescente necessidade de utilização de aparelhos visuais e audiovisuais: todo momento relevante tem de ser registrado por um aparelho para ser depois mostrado a alguém, e, portanto, depende de uma câmera. Essa conjuntura nos é explicitada por Vilém Flusser:

o homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significado do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como um conjunto de cenas. (FLUSSER, 2002, p. 09)

Autor do livro *Filosofia da caixa preta*, Flusser é, a meu ver, um dos mais importantes teóricos da imagem contemporânea e de seu papel social. Ele discute nossa dependência imagética, sugerindo que o aparelho (fotográfico, no caso) exerce seu domínio também sobre o fotógrafo, pois parece que precisamos dele (ou das imagens que ele produz) para conseguir *ver* o mundo:

O homem-desprovido-de-aparelho se sente cego. Não sabe mais olhar, a não ser *através* do aparelho. De maneira que não está em face do aparelho (como artesão diante do instrumento), nem está rodando em torno do aparelho (como o proletário roda a máquina). Está dentro do aparelho, engolido por sua gula. Passa ser prolongamento automático do seu gatilho. (FLUSSER, 2002, p. 54)

As imagens tornaram-se o caminho para chegar à realidade. Ao nos depararmos com uma fotografia na capa de um jornal, por exemplo, não duvidamos que ela *é* a realidade e a aceitamos como tal, sem questionamentos. Acabamos por acreditar nas imagens como se fossem nossas “janelas para o mundo”. No entanto, Flusser (2002, p. 14) alerta que:

O caráter aparentemente não simbólico, objetivo, das imagens técnicas⁵ faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos.

O atual fascínio da sociedade outra vez pela imagem inicia-se com a criação da imagem técnica, como nos aponta Flusser, e acentua-se com a imagem analógico-digital e o nascimento de uma gramática do visível (STIEGLER, 1998, p. 183). Essa gramática é concebida com função de discretizar a produção da imagem nos audiovisuais. Construir uma imagem discreta é produzi-la com artefatos que “escondam” os meios de realização dessa imagem, fazendo o espectador crer em tudo que vê. O digital acentua essa capacidade discreta, pois suas ferramentas permitem criar qualquer imagem, mesmo que não se possua referências reais para ela.

Stiegler (1998), no desenvolvimento de sua tese, introduz os conceitos de imagem síntese e imagem analítica. A primeira é a imagem como o público a assiste, já manipulada; a analítica é a imagem bruta, recolhida pela câmera. Entre as duas há uma série de elementos que visam tornar essa imagem opaca, tanto com os efeitos de edição como com as demais interferências digitais, que buscam “esconder” os rastros do processo de construção da realidade imagética, fazendo o espectador acreditar nela como se fosse janela. Com a evolução tecnológica, cada vez mais se aperfeiçoam os processos de discretização da imagem, tornando-se quase impossível a transparência da produção.

Para compreender essa complexa conjuntura de nossa sociedade audiovisualizada, estudamos os diversos produtos audiovisuais como atualizações de um mesmo virtual – a duração audiovisual. A atualização é “uma função da imaginação criadora, fruto de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito e do mundo” (PARENTE, 1999, p. 14). A atualização é sempre movimento em direção ao novo, que se potencializa outra vez à virtualidade – a duração audiovisual –, no incessante movimento do que difere de si a cada atualização. Esses movimentos são perceptíveis nos rastros que deixam nas formas do rizoma: urdiduras que a duração vai tramando ao diferenciar-se de si.

“Duração significa invenção, criação de formas, elaboração contínua do absolutamente novo.” (BERGSON, 2006, p. 08) A duração é o todo de cada um dos seres e cada duração

⁵ Segundo Vilém Flusser (2002, p. 13), “as imagens tradicionais são pré-históricas; já as imagens técnicas são pós-históricas. Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo”. Neste trabalho, usaremos o conceito de imagem técnica incluindo o audiovisual e seu diverso *corpus* integrado, pois todos também são tecnicamente concebidos para criar imaginações do mundo.

está diretamente ligada às demais durações, numa relação de coexistência virtual. É nossa própria duração que nos põe

em contato com toda uma contigüidade de durações que devemos tentar seguir, seja para baixo, seja para cima: em ambos os casos, podemos nos dilatar indefinidamente por um esforço cada vez mais violento, em ambos os casos, transcendemos a nós mesmos. (BERGSON, 2006, p. 10)

A duração real, para Bergson (2006, p. 16), é o tempo, mas o tempo indivisível. O tempo nunca pode ser interrompido, nem dividido, nem percebido; pode apenas ser experimentado. Mas ele age espacializando-se na matéria. Ao espacializar-se, o tempo é congelado na matéria, permitindo à inteligência perceber o que chamamos de instante, um tempo momentâneo e fictício do movimento. Mas esse instante, que tendemos a chamar de presente, já é passado, pois o tempo segue desenrolando-se. Para o autor, tudo que se percebe já é passado, pois ao assimilar-se tal situação ela já seguiu o fluxo e modificou-se.

[Para Bergson,] o passado é o elemento ontológico do tempo, e, como tal, é virtual, ou seja, ele não se confunde com nenhum atual (presente). Trata-se de um passado que nunca foi presente, como no caso da paramnésia. A paramnésia é positiva, pois ela indica que o tempo não pára, ou melhor, que ele não pára de se desdobrar, passando por passados não necessariamente verdadeiros e por presentes impossíveis. (PARENTE, 1999, p. 24-25)

A paramnésia trabalha com duas situações: a do *déjà vu* e a do *jamais vu*. A primeira é a sensação de que o momento “presente” já aconteceu anteriormente, situação de se ver pela primeira vez alguém ou alguma coisa, mas se ter a impressão de já ter visto diversas vezes. A segunda é a sensação de parecer desconhecer algo com o que muito já se conviveu; a situação parece nova, mesmo já tendo sido vivenciada, outrora, muitas vezes.

A noção de paramnésia é bastante produtiva para a realização audiovisual, pois instiga o realizador a de fato *criar* imagens, jogando com a memória do espectador. Histórias tradicionais já contadas em filme podem ser atualizadas (mesmo), evitando comentários do tipo “isso é clichê, já cansei de ver a mesma coisa que sei como irá terminar”. Nessa direção, Parente (1999, p. 42) afirma que o “desafio daquele que produz imagens é justamente saber em que sentido é possível extrair imagens (*jamais vu*, pura exterioridade) dos clichês (*déjà vu*, pura interioridade)”.

O trabalho do diretor de fotografia, a manipulação dos claros e escuros e dos enquadramentos, é essencial para dar conta desse desafio. Podemos filmar uma história clássica, e ainda assim produzir algo novo (uma imagem nova) ao adotar uma iluminação não

convencional. Por exemplo, imaginemos um filme de terror, quase sempre criado a partir de uma mesma estrutura de iluminação: a fotografia, nesse tipo de obra cinematográfica, tradicionalmente abusa dos contrastes, da escuridão na maior parte do quadro e de luzes duras, que projetam sombras densas. Mantendo a mesma história, mas desenhando uma luz mais suave, poderíamos, ao contrário, construir um novo formato de filme de terror. Nos filmes, as mortes quase sempre acontecem nas “duras trevas da noite”, e o simples fato de levá-las para a “suave luz do dia” já traria um outro efeito de sentido para a história.

Seguindo nossa apresentação das idéias que direcionam a pesquisa na linha das audiovisualidades, o conceito criado por Sergei Eisenstein (2002) de imagicidade é fundamental e remete diretamente aos estudos bergsonianos. Para o cineasta russo, todo o filme montado continha “devires” (adotando as palavras de Bergson) do filme que fora captado. Assim, há sempre filmes dentro do filme. O filme que vemos é apenas uma atualização do filme filmado, contendo seus devires; por meio da montagem, seria possível construir um número incalculável de filmes.

Eisenstein (2002) criou também o conceito de cinematismo, com o qual defendia que todas as artes estavam presentes no cinema, assim como muitas artes eram “cinematográficas”, mesmo que o cinema tenha se constituído posteriormente a elas. “Gostaríamos de encontrar neste processo [...] especificidades cinematográficas. Mas não podemos negar que este processo pode ser encontrado em outros meios artísticos, sejam ou não próximos do cinema (e que arte não está próxima do cinema?).” (EISENSTEIN, 2002, p. 16) Em outras palavras, há devires audiovisuais em todas as artes; da mesma forma, diversas artes atualizam-se no cinema e nos demais produtos audiovisuais. Não há porque negarmos que há audiovisualidades no enquadramento das imagens pictóricas, por exemplo.

Com essas idéias de Eisenstein, observemos as duas obras⁶ a seguir:



A cabeça de Medusa (1594), de Caravaggio

⁶ As imagens foram obtidas em: MAGALHÃES, Roberto Carvalho de. **O grande livro da arte**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.



O circo (1884), de Georges Seurat

Ao observarmos essas pinturas – imagens ditas estáticas –, podemos apontar nelas a boca aberta da Medusa decapitada, que sugere um som de dor e desespero, e a cena circense de Seurat, que produz uma sensação de movimento dos cavalos, malabaristas e dançarinos. Nos *flip books* tais devires se evidenciam ainda mais: audiovisualidades atualizam-se em obras até hoje não pensadas como audiovisuais.

2.2 As imagens

Há um sistema de imagens que chamo minha percepção do universo, e que se conturba de alto a baixo por leves variações de uma certa imagem privilegiada, meu corpo. Esta imagem ocupa o centro; sobre ela regulam-se todas as outras; a cada um de seus momentos, tudo muda, como se girássemos um caleidoscópio. (BERGSON, 1999, p. 20)

Em Bergson, o corpo humano é a imagem privilegiada. É a partir dele, da visão, da memória e da percepção que se constroem as demais imagens. A metáfora do caleidoscópio, apresentada pelo autor, é bastante ilustrativa: o corpo segura o caleidoscópio e o gira; esse ato produz imagens que se modificam constantemente – novas imagens surgem a cada instante. O caleidoscópio é um objeto que nos permite ver o mundo, ultrapassar a visão clássica do olho. O simples ato de colocar o olho sobre seu sistema de lentes já permite uma nova percepção. Girá-lo, então, nos leva a outras imagens desse mesmo mundo. A cada novo giro imagens são atualizadas e assim, sucessivamente. Cada imagem que passou retorna ao virtual, como potência, alimentando novas atualizações possíveis.

Antes de seguirmos nos movimentos ligados às imagens, estudemos a imagem em si, pausada em um instante (tempo fictício, conforme Bergson) da duração audiovisual (fluxo). As palavras de Flusser servem ao propósito:

A caça do touro é uma atividade de interesse vital. Não se pode fazê-la cegamente, como o faz, por exemplo, um chacal. É preciso afastar-se dela, considerá-la de fora (da subjetividade) e orientar-se conforme o que se vê. E assim se poderá caçar melhor. Mas o que se vê é fugidio: tem de ser fixado em uma parede rochosa. E isso deve ser feito assim; exatamente para que outros possam orientar-se a partir do que é representado. Essa representação fixada e intersubjetivada é a imagem do touro na parede da caverna. É um reconhecimento fixado, uma vivência fixada, uma valoração fixada, e é um modelo para o reconhecimento intersubjetivo futuro, para a vivência e para o comportamento em futuras caças de touro. (FLUSSER, 2007, p. 153-154)

A descrição da caça ao touro e sua fixação é, para Flusser, um exemplo de imagem conceitual, pois, independente do suporte, seja papel, seja a tela do computador, a imagem é superfície, e só existe por abstração de algumas dimensões (nesse caso, duas: tempo e profundidade) do real.

Etimologicamente, a palavra imagem está ligada à *magia*. Isso se deve ao fato de os povos pré-históricos – primeiros criadores de imagem de que se tem registro – as utilizarem para representar elementos da realidade os quais desejavam. Ou ao menos, é isso que se acredita: eles desenhavam animais nas paredes das cavernas à espera de melhores caças, por exemplo⁷. Podemos, então, fazer duas associações diretas ao conceito de imagem: primeiro, a imagem é uma representação da realidade, ou de algo que poderia ou se desejaria que fosse real; segundo, a imagem tem poder de magia, ultrapassando o apreensível, o próprio real.

A sociedade pré-histórica era imagética. Entretanto, a imagem com função de magia era uma representação muito conotativa da realidade, por possuir ampla quantidade de significados intrínsecos. Como consequência, explica Flusser (2002), desenvolveu-se a escrita, para desmágicizar as imagens, direcionando a elas um olhar mais crítico.

O texto, em seu pragmatismo na transmissão de significados, ganhou força e, a partir da Idade Média, a comunicação das sociedades centrou-se mais neles. Os textos foram se tornando especialidade de especialistas, de um lado, que deram origem a uma textolatria; e de outro lado, iniciou-se a produção de textos baratos (conforme o autor, voltados a um público mais largo e menos crítico). Surgiu, com essa conjuntura, a necessidade de se criar outro tipo

⁷ “As pinturas faziam parte do aparato técnico dessa magia; eram a ‘armadilha’ onde a caça tinha de cair, ou melhor, eram a armadilha com o animal já capturado – pois o desenho era, ao mesmo tempo, a representação e a coisa representada, o desejo e a realização do desejo. [...] Não era o pensamento que matava, nem a fé que consumava o milagre, mas o ato concreto, a representação pictórica, a flecha arremessada contra a pintura, o que acarretava a mágica.” (HAUSER, 2003, p. 4-5)

de imagem, que criticasse os textos, que os remagicizassem, e se esperou que as imagens técnicas pudessem dar conta dessa função, pois seriam imagens que, sabidamente, são conceitos e cenas do mundo.

O mundo constituído de criações de aparelhos é um mundo de conceitos e não mais de representações, quando pensamos nas imagens. Isso pelo fato de as imagens técnicas serem construídas a partir de aparelhos, que são programados, por textos, que constroem o mundo. A relação não é mais direta. Toda a realidade, antes de virar uma fotografia, por exemplo, é transformada em texto (conceito) através dos aparelhos, para então se obter a imagem.

O aparelho possui uma caixa preta, e a imagem que produz está programada (no *software* do aparelho, nos textos que programaram seu funcionamento). O fotógrafo não é capaz de desvendar todos os processos que ali dentro estão programados: por isso, ele é refém do aparelho. “As fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho. O número de potencialidades é grande, mas limitado. É a soma de todas as fotografias fotografáveis por esse aparelho.” (FLUSSER, 2002, p. 23)

Por isso pensar em jogo⁸: pelo fato de o fotógrafo ter de lutar constantemente para extrair cada vez mais potencialidades da câmera. Para funcionar ao máximo, o aparelho tem de ser “rico”. Se fosse simples e pobre, o realizador o esgotaria rapidamente e seria o fim do jogo. “A competência do aparelho fotográfico deve ser superior *em número de fotografias* à competência do fotógrafo que o manipula.” O funcionário perde-se na imensidão da caixa preta; no entanto, é capaz de dominar o aparelho e extrair dele as imagens da forma que deseja, se derrotar ou suplantar o programa. Fotógrafos são, então, em geral, “funcionários que dominam jogos para os quais não podem ser totalmente competentes” (FLUSSER, 2002, p. 25).

Flusser ironiza que o fotógrafo só poderia criar novas categorias, novas “fotografias fotografáveis” se fosse trabalhar na fábrica que programa os aparelhos. Porém, enfatiza que os programadores também estão programados – pelo meta-aparelho do aparelho, e que sempre há um meta-aparelho. Caberia ao fotógrafo, então, brincar constantemente com o aparelho, na busca de alcançar permutações simbólicas pouco desenvolvidas.

2.2.1 O visível e o imaginário

⁸ Para Flusser (2002, p. 78) jogo é uma “atividade que tem fim em si mesma”. Isto é, no exemplo por ele utilizado: o fotógrafo brinca com o aparelho, em busca de produzir informação não programada por ele.

[...] as imagens não aceitam idéias tranqüilas, nem, sobretudo idéias definitivas. Incessantemente a imaginação imagina e se enriquece com novas imagens. (BACHELARD, 2000, p. 19)

Para ampliar a compreensão e deciframento das imagens, Flusser (2002) sugere que permitamos à visão vaguear duradouramente sobre a imagem, num método que ele chamou de *scanning*. Essa forma de *ver* a imagem tenta reconstruir as dimensões perdidas da obra: segue as estruturas simbólicas intrínsecas a ela, respeitando os impulsos do íntimo do observador⁹. Ele acreditava que tal método teria como resultado uma síntese das duas intencionalidades primordiais: a do receptor e a do emissor.

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna “antes”. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronicidade *imagética* por ciclos. (FLUSSER, 2002, p. 08)

A proposta de Flusser é, justamente, desconstruir a imagem, num ciclo em busca do encontro dos sentidos conotativos da obra. Para isso, propõe a observação e afecção, ou que deixemos-nos afetar pelos elementos presentes na imagem. Cada novo sentido descoberto ilumina os demais, trazendo novas atualizações para a mesma imagem. Dedicar-se ao *scanning* é girar o caleidoscópio proposto por Bergson na busca de ultrapassar o atual estabelecido.

Outro importante autor que refletiu sobre o conceito de imagem foi o filósofo francês Jean-Paul Sartre. Em seu livro *A imaginação* (2008), o existencialista traz um sentido novo para imagem, diferenciando-a dos *objetos*, que ele denomina *coisas*. Numa proposta de experimentação, sugere que observemos uma folha em branco. Nós *vemos* esta folha, percebemos seu tamanho, sua textura, sua coloração, seus detalhes estruturais. A folha em branco é uma *coisa*. Uma coisa é “uma forma inerte, que está aquém de todas as espontaneidades conscientes, que deve ser observada, apreendida aos poucos” (SARTRE, 2008, p. 07). Esta folha em branco está ali e sua inércia é o suficiente para ela. Ela não é *nós*, nem depende de nós para *ser*.

Agora, viremos a cabeça para o lado. Não vemos mais a folha em branco de papel, ela não está mais presente. Mas sabemos que ela ainda está: a sua inércia a preserva. Ela

⁹ O método de *scanning*, apresentado por Flusser, remete à metodologia de cartografia, que apresentamos no capítulo 1, pois em ambos os casos se quer que os impulsos e a individualidade do pesquisador interfiram na relação com o objeto – para nós, a imagem.

simplesmente deixou de ser para nós. Mas eis que, observando a madeira do armário, ela reaparece: não mexemos a cabeça, nem nada mudou de posição no ambiente onde nos encontramos. No entanto, a folha está novamente presente, com todas as suas características que observamos anteriormente. Essa folha tem a mesma estrutura; mas é a *mesma* folha? Talvez. Tem as mesmas qualidades da que vimos; no entanto, não podemos pensar que a folha vista antes de virar a cabeça tenha se deslocado para a madeira do armário.

Explica-nos Sartre: ‘É exatamente a mesma folha, a folha que está agora sobre minha escrivadinha, mas ela existe de outro modo. Não a *vejo*, ela não *se impõe* como um limite à minha espontaneidade; não é tão pouco um dado inerte que existe *em si*’. É a mesma folha e não é. Ela existe, mas “não existe *de fato*, ela existe *em imagem*” (SARTRE, 2008, p. 08).

A citação a seguir, extraída do livro *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, ilustra poeticamente as proposições de Sartre que estamos introduzindo:

Toco a tua boca, com um dedo toco o contorno da tua boca, vou desenhando essa boca como se estivesse saindo da minha mão, como se pela primeira vez a tua boca se entreabrisse e basta-me fechar os olhos para desfazer tudo e recomeçar. Faço nascer, de cada vez, a boca que desejo, a boca que a minha mão escolheu e te desenha no rosto, uma boca eleita entre todas, com soberana liberdade eleita por mim para desenhá-la com minha mão em teu rosto e que por um acaso, que não procuro compreender, coincide exatamente com a tua boca que sorri debaixo daquela que a minha mão te desenha. (CORTÁZAR, 2007, p. 45)

A boca que o personagem de Cortázar desenha sobre o rosto *obviamente* não é a mesma boca que está sob os dedos que a rastreiam. No entanto, refere-se à *mesma* boca. O trecho de *O jogo da amarelinha* ilustra a proposta de Sartre de ver a imagem como algo virtual, separando a existência como objeto e a existência como imagem. De fato, quando vemos não estamos vendo a coisa, mas sim a imagem dessa coisa. Se a assimilação do que é visto não fosse quase que instantânea, jamais estaríamos vendo o objeto *em si*, pois, ao processarmos sua imagem, ele poderia ter sido modificado. Os objetos estão presos em sua materialidade inerte; já a imagem segue em constante movimento.

Sartre sugere que devemos nos livrar do nosso hábito quase “invencível de constituir todos os modos de existência segundo o tipo da existência física”. Leitor de Bergson, ele busca o abandono da percepção única da matéria para que nos joguemos ao tempo, que nunca cessa. E insiste que nossa intuição nos ensina que a “imagem não é a coisa”.

No entanto, segue em sua reflexão trabalhando com a idéia de que a cópia da coisa existe de fato também como coisa. Mas não a *mesma* coisa: “a imagem é uma coisa, tanto quanto a coisa da qual é a imagem. Contudo, pelo fato mesmo de ser imagem, recebe uma

espécie de inferioridade metafísica em relação à coisa que ela representa”. Com isso, ele define a “ontologia da imagem”: “a imagem é uma coisa menor, que tem sua existência própria, que se dá à consciência como qualquer outra coisa e que mantém relações *externas* com a coisa da qual é a imagem” (SARTRE, 2008, p. 10).

Sartre comenta que, para Bergson, a percepção é um contato direto com a coisa. Afirmção que ratifica os comentários anteriores do caleidoscópio, no qual as imagens orbitam o corpo central, o *nosso* corpo, e que as atualizações (imagens) geradas pelo caleidoscópio são permitidas a partir de um contato com os demais corpos. Mas Bergson vai além: “uma imagem pode *ser sem ser percebida*; pode estar presente sem estar representada” (BERGSON, 2006, p. 22). A afirmação de Bergson reflete toda a sua busca pela duração das imagens, que, virtualmente, guarda todas as imagens possíveis.

Assim, ultrapassando os possíveis da caixa preta de Flusser, por exemplo, a duração imagética conteria em si, virtualmente, *todas* as imagens. Diante de uma coisa, pode ser que nem tudo que atualizamos dela como imagem de si esteja diretamente ligado à coisa que observamos, embora remeta à sua duração e a outras atualizações possíveis. Essa é a fertilidade dos virtuais em nossa pesquisa: ultrapassar a imagem de corpos, por exemplo, e permitir que os corpos da imagem fílmica toquem nosso próprio corpo, nossa memória, visando encontrar sentidos talvez ainda não atualizados nos conceitos de sexo.

A proposta que apresentamos de Sartre de que a existência da coisa é uma existência distinta da existência da imagem da coisa é percebida de maneira diferente por Bergson. Para este, entre a coisa e a imagem da coisa há uma diferença de grau, mas não de natureza. A matéria é um conjunto de imagens e, com isso, parece ser indiferente que nos atenhamos numa discussão entre o que é a coisa e o que é a imagem da coisa. Seria um falso problema, pois como insiste Bergson, os verdadeiros problemas são os que apontam para diferentes naturezas.

Partindo desse pressuposto, autenticamos¹⁰ em nossa pesquisa o escuro e a luz como coisas de natureza distinta. Bergson, citado por Sartre (2008, p. 42-43), nos auxilia nessa construção:

Não há opacidade que se oponha à luz e a receba, constituindo assim um objeto iluminado: há luz pura, fosforescência, sem matéria iluminada; só que essa luz pura, difusa em toda a parte, somente se torna atual ao refletir-se sobre certas superfícies que servem ao mesmo tempo de anteparo em relação às outras zonas

¹⁰ *Autenticamos* e não *identificamos*, justamente nessa perspectiva de Bergson, que é enfatizada por Deleuze em suas leituras do autor. Pois, ao fim, só existe uma duração, identificada como vida, idêntica a si mesma em todas as diferenciações de si.

luminosas. [...] em vez de a consciência ser uma luz que vai do sujeito à coisa, é uma luminosidade que vai da coisa ao sujeito.

Novamente, o corpo torna-se o centro, pois é *ele e nele* que os virtuais atualizam-se. A luz como duração existe, o escuro virtualmente guarda tudo. No entanto, eles só são percebidos, quando atualizados nos corpos; quando agem, portanto. Como pensar, então, a relação da alcova com os corpos? A luz, inicialmente, emana da alcova e ilumina o cenário, os adereços. Tecnicamente, depois de tudo montado, e depois de o escuro ser invadido, os personagens adentram na imagem. Mas como construir a relação da luz e do escuro com dois elementos: a alcova estática (na maioria das vezes) e os corpos, em constante movimento? “Dêem-me as imagens em geral [...] e meu corpo acabará por desenhar-se no meio delas como uma coisa distinta, já que elas mudam constantemente e ele permanece invariável”, diz Bergson (apud SARTRE, 2008, p. 44).

É claro que estamos falando de outros corpos, mas poderíamos parafrasear, do ponto de vista dos corpos dos amantes no filme: “alcova, dê-nos as luzes e os escuros em geral, e nossos corpos acabarão por desenhar-se nas imagens como algo distinto, já que tu permaneces em constante modificação e nós invariáveis”. Mas não é o suficiente, pois esses corpos também são móveis: na relação luz-escuro-corpo-alcova há movimentos incessantes. Precisamos, portanto, de mais outras referências.

2.2.2 O olho e os espíritos

O olho é a porta de entrada da imagem. Num documentário¹¹ sobre o olhar e as formas de ver, Walter Carvalho e João Jardim tratam metaforicamente o olho como “janela da alma”, e utilizam a expressão para nomear a instigante obra. O cineasta russo Dziga Vertov (1985), quase um século antes, em busca da melhor forma de se apreender a “realidade”, propôs o Cine-olho, que se organizava a partir da seguinte estrutura: cine-olho = cine-vejo (com a câmera) + cine-escrevo (gravo sobre a película) + cine-organizo (montagem). Com o intuito de realizar um cinema verdade, o diretor propunha utilizar a câmera como extensão do olho humano. Sem intervenções nas cenas, ele captava imagens das cidades. Não encenava nada; todos os efeitos visuais eram feitos na câmera (modificações na velocidade de captação) e na

¹¹ *Janela da alma*, de João Jardim e Walter Carvalho, Brasil, 2001.

pós-produção (trucagens e reenquadramentos). A realidade permanecia intacta, mas o aparelho construía novos sentidos ao apreender o mundo.

Pensando hoje, parece que o título de seu movimento cinematográfico estava equivocado, pois, conforme Deleuze,

O olho já está nas coisas, ele faz parte da imagem, ele é a visibilidade da imagem. É o que Bergson mostra: a imagem é luminosa ou visível nela mesma, ela só precisa de uma “tela negra” que a impeça de se mover em todos os sentidos com as outras imagens, que impeça a luz de se difundir, de se propagar em todas as direções, que reflita e refrate a luz. “A luz que, propagando-se sempre, jamais teria sido revelada...” O olho não é a câmera, é a tela. Quanto à câmera, com todas as suas funções proposicionais, é antes um terceiro olho, o olho do espírito. (DELEUZE, 1992, p. 72)

Primeiro Bergson: como havíamos falado anteriormente a luz virtual segue no infinito e atualiza-se apenas quando encontra um corpo, no caso do exemplo, a tela de cinema. Agora, Deleuze: o olho está diretamente ligado à imagem tradicional, às nossas possíveis formas de ver. A câmera acelera, estoura, escurece. A câmera permite captar um instante do real. Mas o ultrapassa.

Analisando o método de realização de Vertov, ele aparentemente se contradisse, pois as suas imagens encantam e surpreendem justamente porque vão *além* do olho humano. A aceleração do movimento nas ruas e a rápida modificação das luzes não representavam o olho, mas o espírito. Sua câmera não era um mero objeto de observação: a câmera de Vertov mergulhava no cérebro da cidade para refletir um estado.

A câmera é o reflexo da alma. Por isso Deleuze propõe como função da câmera a de um terceiro olho: ela permite ser girada, como um caleidoscópio, e atualizar imagens jamais vistas a olho nu. Para transmitir sentimentos reais, não basta, para a câmera, estar paralisada e correta: ela tem de se mover, tem de estourar a imagem e ofuscar os olhos dos espectadores, se for o caso.

Um exemplo dessa ontologia da câmera que estamos propondo é o “cinema de poesia” do diretor italiano Pier Paolo Pasolini, no qual o aparelho de captação de imagens assumia uma posição subjetiva para que a obra alcançasse um “estado de alma psiquicamente dominante”. Essa proposta cinematográfica permitia grande liberdade narrativa e estilística, detendo-se numa construção “expressivo-expressionista”.

Consciente da riqueza do aparelho, da liberdade de movimento, das possibilidades de modificações no diafragma e no obturador, o cineasta enumera algumas idéias de como se brincar com a câmera para alcançar tal subjetividade proposta:

a) alternância de diversas objetivas, 25 ou 300 para o mesmo rosto; b) o emprego pródigo do *zoom*, com suas objetivas muito alongadas, que se colam às coisas dilatando-as como se fossem pães levedados em excesso; c) os contraluzes contínuos e fingidamente acidentais, com seus reflexos na câmera; d) os movimentos manuais da câmera; e) os *travellings* exasperantes; f) as montagens falseadas por razões de expressão; g) os *raccords* irritantes; h) as intermináveis paragens sobre uma mesma imagem; i) etc. etc. (Pasolini apud TEIXEIRA, 2003, p. 140)

A liberdade do cinema pasoliniano nos revela que a câmera pode (e deve) ultrapassar limites. O aparelho (cine)fotográfico foi programado para tal, seu programa é complexo para que consiga exercer magia. E esta se concretiza, essencialmente, quando ultrapassa o olho para alcançar o espírito.

2.3 Os movimentos

2.3.1 O cinematismo: por uma linguagem audiovisual

No que tange ao cinema, ponto que preocupa tanta gente, o cinema não vai acabar nunca. O fato de ele existir num suporte ou noutro não o deslegitima; é todo um processo de gramática de comunicação que foi criado através dos anos. (DANTAS, 2007, p. 154-55)

A justificativa de Dantas para afirmar que o cinema jamais acabará toca num dos pontos cruciais da discussão entre cinema e tecnologias digitais. Por muitos anos, buscou-se encontrar uma linguagem específica para o vídeo, tentando explicitamente separá-lo do cinema. Visou-se encontrar especificidades que talvez só tenham sido percebidas no videoarte e nas videoinstalações, sistemas diferentes do cinema; mas na questão fílmica, por maiores as diferenças entre os dois suportes, pensando na duração audiovisual, a linguagem tende a ser a mesma. O cineasta Carlos Gerbase, em seu longa-metragem *Sal de prata*¹², colocou em prática essa discussão, intercalando na montagem de uma cena imagens que haviam sido captadas em vídeo e em película. Se esquecêssemos a textura da imagem, não haveria diferença alguma na cena que pudesse ser atribuída a um ou ao outro tipo de captação. Todos os recursos de *mise-en-scène*, iluminação e enquadramento são os mesmos.

Apesar disso, as comparações entre o cinema e as novas tecnologias tendem sempre a colocar o cinema num estágio superior ao do vídeo e dos sistemas digitais. E não poderia ser

¹² *Sal de prata*, de Carlos Gerbase, Brasil, 2005.

diferente, pois “comparado ao ‘vídeo’, algo frágil, incerto, sem identidade forte, dotado de um estatuto flutuante de intermediário, o ‘cinema’ é obviamente um *monumento*” (DUBOIS, 2004, p. 24). É um monumento porque ainda possui uma qualidade de imagem superior e possui história própria, inventou sua linguagem, tem um sistema de distribuição difundido mundialmente e, sem dúvida, pelo fato de ser a primeira apresentação em larga escala de imagens em movimento. Afinal, o cinema está presente no imaginário da sociedade há mais de um século.

O audiovisual como virtualidade faz com que vejamos a vantagem do cinema pela circunstância de nele ter se atualizado primeiro. Cientes, porém, de que o audiovisual é irreduzível a qualquer suporte, parece inadmissível pensar também o vídeo independente da linguagem cinematográfica. Por isso que Dubois (2004, p. 23) percebe o vídeo como movimento: o “‘vídeo’ não é um objeto (algo em si, um corpo próprio), mas um *estado*. Um estado *da* imagem (em geral). Um *estado-imagem, uma forma que pensa*”. Um estado que permite tensionar “o que as imagens são (ou fazem). Todas as imagens”. O vídeo é o divisor de águas do audiovisual: do cinema puro, totalmente analógico, para as novas tecnologias de hoje, cada vez mais numéricas, impalpáveis, simuladoras.

Os movimentos de atualização da duração audiovisual são perceptíveis mesmo quando o vídeo e os novos suportes de captação ainda não existiam. Novamente pensando em Dziga Vertov, ele e seus experimentos no início do cinema já rompiam com a gramática clássica estabelecida. Assim como, depois, os cinemas de vanguarda, os cinemas novos, com Jean-Luc Godard e Glauber Rocha, respectivamente. Ambos os cineastas já estavam transgredindo a considerada “linguagem do cinema”, ao adotarem uma montagem descontínua, ao utilizarem o som fora de sincronia.

Arlindo Machado, importante autor na discussão sobre o vídeo e as novas tecnologias, questiona sobre a existência ou não de uma linguagem cinematográfica, videográfica ou audiovisual. Com o rompimento das fronteiras, “podemos chamar a isso linguagem ou sistema signifiante, como queiramos, desde que tenhamos em mente que se trata, como se costuma dizer na física contemporânea, de um sistema caótico”, híbrido, aberto, “que manifesta coerência em cada obra particular, mas não tem valor universal ou normativo, não pode ser reduzido a um conjunto de leis básicas de articulação” (MACHADO, 1997, p. 193).

Também a linguagem audiovisual deve ser pensada como rizomática e infinitamente aberta, que se atualiza de maneira distinta em cada nova obra. Assim como se atualizou nos *flip books*, atualiza-se na película e nos suportes digitais. Por isso a dificuldade de se criar

normas e padrões. A construção intelectual e conceitual não é — não pode ser — refém de limitação técnica e, indiretamente, nem do dispositivo.

Outro autor que pensa o impacto do surgimento das novas tecnologias de produção de imagem é Raymond Bellour (1997). Para ele, o vídeo também pode ser visto como um movimento, pois nasce para nos fazer repensar a construção das imagens nos dias atuais. Os meios digitais (incluindo-se, aqui, o vídeo) seriam talvez antes de tudo *passagens*, pelo fato de serem atravessadores. A estrutura rizomática onde a imagem encontra-se acabou afetando a sua própria configuração. O atravessamento do vídeo não trouxe consigo apenas mistura de suportes, mas abriu “passagens das imagens nos interstícios abertos entre elas próprias” (TEIXEIRA, 2003, p. 142), criando novos lugares em suas entranhas. Esses novos territórios são denominados por Bellour como entre-imagens:

entre-imagens é o espaço de todas essas passagens. Um lugar, físico e mental, múltiplo. Ao mesmo tempo muito visível e secretamente imerso nas obras; remodelando nosso corpo interior para prescrever-lhe novas posições, ele opera entre as imagens, no sentido muito geral e sempre particular dessa expressão. Flutuando entre dois fotogramas, assim como entre duas telas, entre duas espessuras de matéria, assim como entre duas velocidades, ele é pouco localizável: é a variação e a própria dispersão. (BELLOUR, 1997, p. 15)

Em nossa pesquisa, por tais razões, a linguagem será tratada na mesma perspectiva do audiovisual: como virtualidade que se atualiza na linguagem de um e de outro audiovisual, seja cinematográfico ou videográfico. Seja imagem, seja entre- imagens.

2.3.2 Os tempos, imagens-tempo

Diz-se que o cinema é a arte da imagem em movimento, mas não é o movimento real da duração pura, o tempo. O movimento da película no projetor cessa, o movimento dos carros é interrompido. Já o tempo é o único movimento que jamais se interrompe. Podemos congelar um fotograma do filme, podemos até nos concentrar para cessar um momento, e então, apreendemos tempos espacializados. Mas a duração-tempo segue durando por mais que tentemos estancá-la.

O tempo real é pura duração. Congelado na matéria, está presente em tudo e todos, conecta as durações e tensiona a matéria para retornar à virtualidade pura. Gilles Deleuze

(2004; 2007), assim, a partir de Bergson, criou para o cinema moderno o conceito de imagem-tempo¹³, e reservou para o cinema clássico o conceito de imagem-movimento.

A arte cinematográfica, em sua estrutura básica e, hoje, talvez até ultrapassada, constitui-se de fotogramas, imagens estáticas que, projetadas sequencialmente, produzem a sensação de movimento. No entanto, para Deleuze (2004), o cinema não seria “imagem em movimento”, mas “imagem-movimento”, pois o movimento encontra-se *virtualmente* presente no *frame*, mesmo quando estático. A partir desse conceito, o teórico apontou três tipos de imagem que constituem a imagem-movimento: imagem-percepção, imagem-ação e imagem-afecção.

A primeira é a base da compreensão das imagens, pois é através dela que conseguimos assimilar as estruturas visuais da obra, sendo que para Deleuze, na esteira de Bergson, perceber é sempre subtrair. Como explica Jorge Vasconcellos (2006, p. 86):

na percepção não há jamais outra coisa ou mais do que a coisa percebida, há sempre menos, quer dizer, a percepção é um processo de subtração. [...] Percebemos a coisa, porém essa percepção é sempre “menos”. Percebemos o que nos interessa na coisa, aquilo que salta desse encontro entre o sujeito e a coisa, os dois pontos do processo perceptivo, que só podem ser separados de direito, nunca de fato. Esse seria o primeiro momento material da subjetividade: a percepção é subtrativa.

Quando percebemos a imagem, e subtraímos o que nela não nos interessa, resta na coisa um rastro da duração que ainda assim nos toca, porque coincidimos com ela: é a imagem-afecção.

Não basta crer que a percepção, graças à distância, retenha ou reflita o que nos interessa ao deixar passar o que nos é indiferente. Há forçosamente uma parte de movimentos exteriores que “absorvemos”, que refratamos, e que não se transformam nem em objetos de percepção nem em atos do sujeito; vão antes marcar a coincidência do sujeito e do objeto numa qualidade pura. (DELEUZE, 2004, p. 95-96)

A imagem-afecção é o primeiro contato com o virtual que a imagem-movimento permite. A partir do momento em que as qualidades e as potências da imagem estão assimiladas, atualizadas em estado de coisa, em meios geográfico e historicamente compreendidos, partimos, então, para adentrar no domínio da terceira imagem: a imagem-ação. Ela é o atual, o “puro” realismo, pois segue estruturas que “seguram” a atenção do

¹³ As propostas acerca da imagem-tempo são bastante expressivas para a reflexão da potência do escuro na fotografia. Para compreender melhor os conceitos deleuzianos a respeito dela, apresentamos também a imagem-movimento, pois é com ela que o cinema moderno rompe criando imagens-tempo.

espectador, permitindo-lhe acompanhar a história apresentada. Para compreendê-la, estudemos as duas fórmulas pelas quais Deleuze afirma que ela pode se constituir.

Primeiro, a “grande fórmula”, que pode ser representada como S-A-S: temos uma Situação estabelecida; a Ação constrói-se a partir dessa situação; com a ação concretizada o filme apresenta uma nova Situação. Exemplificando: uma situação é dada, o personagem a consome e uma outra situação se instala. A fórmula S-A-S é a base de construção do cinema clássico, pois mantém o espectador sempre “ligado” à obra. É uma estrutura linear, com a qual tudo ocorre diretamente: temos um trabalho e o personagem há de executá-lo.

A “grande-fórmula” é a estrutura de criação da imagem-ação. No entanto, ela também pode ser construída a partir de uma segunda, a “pequena fórmula”, A-S-A: o ponto de partida é uma Ação do personagem, que instaura uma Situação, para que uma nova Ação seja necessária. Deleuze apresenta para exemplificar a S-A-S, os filmes de faroeste e os documentários; já a A-S-A exemplificar-se-ia nos filmes “burlescos” de Charles Chaplin e Buster Keaton.

A constituição da imagem-ação se dá em modelos que se ancoram na “verdade”, intrinsecamente ligados ao cinema narrativo. Ultrapassando-o, no entanto, parece que a imagem-ação opõe-se ao idealismo da imagem-afecção, pelo fato de uma ser construída a partir de fórmulas concretas e a outra buscar que a imagem ligue-se com o espectador para alcançar os virtuais.

Deleuze introduz, então, uma quarta imagem que integra a imagem-movimento: a imagem-pulsão. Esta se constitui de fragmentos de mundo diversos, objetos parciais que pulsam entre si, em um tempo presente. Encontra-se em filmes em que o tempo começa a ganhar força, embora ainda preso ao movimento e a este subordinado. As obras que criam imagens-pulsão apontam para uma libertação do tempo, porém não alcançam a essência da imagem-tempo, visto que estão presas ao naturalismo. Para o autor, a imagem-pulsão é o ápice da imagem-movimento e nos apresenta a crise destas imagens, porque opõe-se à estrutura fechada da imagem-ação.

Não nos perdendo na idéia de que o cinema moderno rompe *totalmente* com a narrativa e com todos os princípios da imagem-movimento – pois isso é falso –, esse cinema seria formado por imagens-tempo pelo fato de o espaço, em suas obras, ter perdido suas conexões com o sistema sensório-motor. O espaço, nesse “novo” cinema, encontra-se desconectado do realismo, esvaziado. O cinema moderno constrói situações extraordinárias e, com isso, seus personagens reagem de forma diferente: eles não agem apenas a partir de estímulos dos fatos, mas optam, em alguns casos, por exemplo, por não reagir.

“Uma imagem nunca está só. O que conta é a relação entre as imagens. Ora, quando a percepção se torna puramente óptica e sonora, com o que entra ela em relação, já que não é mais com a ação?”, se pergunta Deleuze (1992), que nos responde:

A imagem atual, cortada por seu prolongamento motor, entra em relação com uma imagem virtual, imagem mental ou espelho. [...] Ao invés de um prolongamento linear, tem-se um circuito em que as duas imagens não param de correr uma atrás da outra, em torno de um ponto de indistinção entre o real e o imaginário.

A imagem-movimento torna-se impotente, o cinema clássico perde sua força; nasce o cinema moderno, com suas imagens nas quais:

Dir-se-ia que a imagem atual e sua imagem virtual cristalizam. É uma imagem-cristal, sempre dupla ou reduplicada [...]. Há muitos modos de cristalização da imagem, e de signos cristalinos. Mas sempre se vê algo no cristal. O que se vê, primeiro, é o Tempo, os lençóis de tempo, uma imagem-tempo direta. Não que o movimento tenha cessado, mas a relação entre movimento e tempo se inverteu. O tempo não resulta mais da composição das imagens-movimento (montagem), ao contrário, é o movimento que decorre do tempo. (DELEUZE, 1992, p. 69-70)

Com isso, a montagem torna-se “mostragem”. A imagem não é mais apenas *visível*; em obras de imagem-tempo, a imagem torna-se *legível*. O fim da Segunda Grande Guerra instaura o cinema moderno pelo fato de que nesses filmes se começa a trabalhar com personagens que, assim como as pessoas, não sabem mais como agir diante das situações. Ultrapassam-nas, mantêm-se imóveis, perplexos, seja pela beleza excessiva, ou pela dor, ou pelo caos... Essa incapacidade de *ação* diante de um acontecimento complexo permite aos personagens e, conseqüentemente, ao cinema, “temporalizar a imagem cinematográfica: é o tempo puro, um pouco de tempo em estado puro, mais do que movimento” (DELEUZE, 1992, p. 78).

O cinema moderno liga-se diretamente com o Tempo por outro tipo de imagens: a imagem-lembrança, a imagem-sonho, a imagem-cristal. A potência delas encontra-se em sua capacidade de fazer com que o espectador abandone o acompanhamento das ações que eram desencadeadas com a imagem-movimento. Agora, o público não mais se concentra apenas em saber como a ação modificará a situação; as cenas, com seus tempos mortos, com seu silêncio, com seus planos longos, ligam-se ao espectador, fazendo-o construir novas imagens, outros conceitos para a cena apresentada.

A imagem-tempo liga-se ao virtual por ligar-se à memória do público, fazendo-o acionar suas lembranças. A partir disso, constrói imagens-sonhos, ultrapassando os momentos vividos. O circuito das imagens-sonho, “então, nada mais é que uma espécie de caleidoscópio

de imagens sem um ponto de referência. Como se imagens fossem surgindo a todo momento, formando-se, deformando-se em um sem-número de formas” (VASCONCELLOS, 2006, p. 127). A imagem-tempo é a ligação com as durações, é a atualização das imagens do caleidoscópio de que falávamos anteriormente.

Ao ultrapassarmos as imagens-sonhos, que são apontadas pelas imagens-lembrança, chegamos às mais potentes imagens: as imagens-cristais. O cristal remete ao espelho, que apresenta *diretamente* uma imagem *virtual* do objeto atual:

O cristal é a expressão. A expressão vai do espelho ao germe. É o mesmo circuito que passa por três figuras, o atual e o virtual, o límpido e o opaco, o germe e o meio. Com efeito, por um lado o germe é a imagem-virtual que fará cristalizar um meio atualmente amorfo; mas, por outro, este deve ter uma estrutura virtualmente cristalizável, em relação à qual o germe desempenha o papel de imagem atual. Também aí o atual e o virtual se trocam numa indiscernibilidade que a cada vez deixa de subsistir a distinção. (DELEUZE, 2007, p. 94)

A imagem-tempo joga-se ao indiscernível, aos cortes irracionais. Ela troca o “realismo” da imagem-movimento, troca sua “verdade” pela potência do falso¹⁴ como devir. E toda essa permutação só ocorre quando atiradas as cenas ao tempo, ao tempo que livre corre, potente.

Uma das filmografias que Deleuze aponta em suas obras como portadora da essência da imagem-tempo é a de Andrei Tarkovski. Para o artista soviético, o papel do diretor cinematográfico é o de “esculpir o tempo”, escolhendo quais instantes de tempo são significativos para inserirem-se nas obras audiovisuais. Nessa busca, ele ligou o tempo, essencialmente, à potência do passado, à força da memória sobre as imagens fílmicas:

Mas o que será exatamente, esse “passado”? Aquilo que já passou? E o que essa coisa “passada” significa para uma pessoa quando, para cada um de nós, o passado é portador de tudo o que é constante na realidade do presente, de cada momento do presente? Em certo sentido, o passado é muito mais real, ou, de qualquer forma, mais estável, mais resistente que o presente, o qual desliza e se esvai como areia entre os dedos, adquirindo peso material somente através da recordação. (TARKOVSKI, 1998, p. 66)

¹⁴ Para Deleuze, o cinema nasceu com duas vertentes diferentes: o cinema “real”, que buscava ser idêntico à realidade (Lumière), e o cinema ilusionista ou de “falsificação do real” (Méliès). O primeiro, Deleuze classifica de “cinema orgânico”, pois segue a lógica e as ligações com o real. Já o de Méliès, e o cinema moderno como um todo, é “cristalino”, pois não quer que “Eu seja igual a Eu”, mas que “Eu seja um Outro”. Dessa forma, ao assumir o falso (a ilusão cinematográfica), criam-se obras nas quais o real e o imaginário tornam-se indiscerníveis. Conseqüentemente, a potência do falso está em indiscernir, para o espectador, os atuais dos virtuais.

Em Tarkovski, a força do tempo está em deixar “vestígios”, e o cinema é a única expressão artística capaz de “dominá-lo”: capaz de segurá-lo, guardá-lo em latas metálicas, absorvê-lo para outrem.

Pela primeira vez na história das artes, na história da cultura, o homem descobria um modo de *registrar uma impressão do tempo*. Surgia, simultaneamente, a possibilidade de reproduzir na tela esse tempo, e de fazê-lo quantas vezes se desejasse, de repeti-lo e retornar a ele. Conquistara-se uma matriz do *tempo real*. Tendo sido registrado, o tempo agora podia ser conservado em caixas metálicas por muito tempo (teoricamente, para sempre). (TARKOVSKI, 1998, p. 71)

Encerrando nossa reflexão sobre a imagem e os movimentos intrínsecos a ela, cabe trazermos as idéias do filósofo Didi-Huberman (1998). Ele defende, de forma sucinta nessa dissertação, que tudo que olhamos nos retorna um olhar, que as coisas que vemos também nos *vêm*. O objeto visto, “ele me olha também, é claro, porque impõe em mim *a imagem impossível de ver*” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 38).

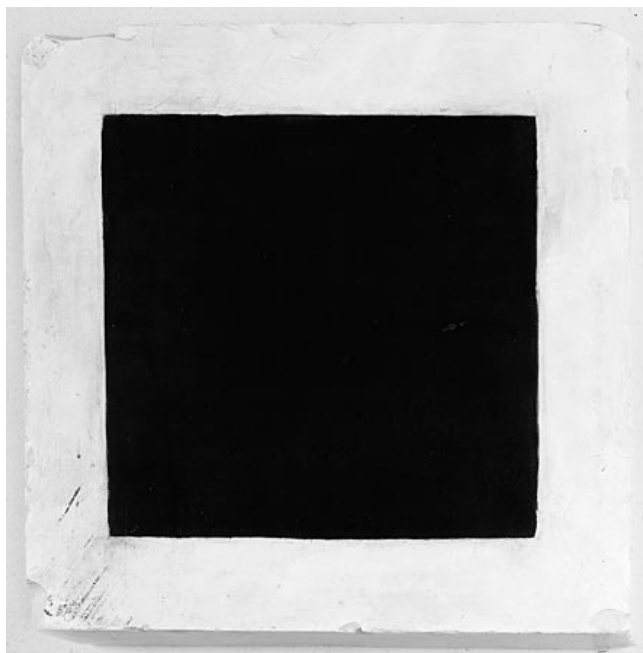
As idéias de Didi-Huberman introduzem uma nova forma de pensarmos a imagem-tempo: as virtualidades surgem *apenas* pelo fato de que a relação entre nós e o objeto não se dá de maneira direta. Nós percebemos o objeto e este também nos percebe, devolvendo estímulos que afetam nossa percepção, memória, e nossos sonhos, induzindo-nos à construção de imagens-cristais.

O que vemos nos toca. É dessa relação mútua que nasce a imagem-tempo, é uma relação de troca. Por isso, fechar os olhos traz consigo tanta potência, pois o “vazio”, o escuro também nos olha:

“fechemos os olhos para ver” [...] pode igualmente, e sem ser traída, penso, ser revirada como uma luva a fim de dar forma ao trabalho visual que deveria ser nosso quando pousamos os olhos sobre o mar, sobre alguém que morre ou sobre uma obra de arte. *Abramos os olhos para experimentar o que não vemos*, o que não mais veremos – ou melhor, para experimentar que o que não vemos com toda a evidência (a evidência visível) não obstante nos olha como uma obra (uma obra visual). (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 34)

Nasce aqui o seguinte paradoxo que examinaremos mais adiante: o escuro dos olhos fechados também nos fala, remete a virtualidades não imaginadas, pois, como trabalharemos no capítulo 3, o escuro é potência. No entanto, devemos abrir os olhos, pois como o escuro nos olha e interfere sobre nós, tudo que vemos, com os olhos abertos, também nos olha e, com isso, traz pulsões novas, que nos remetem a virtuais que até então pareciam imperceptíveis no escuro.

3 O ESCURO COMO POTÊNCIA



Quadrado negro (1915), de Kasimir Malevitch¹⁵.

A obra acima é de autoria do artista russo Kasimir Malevitch, criador do movimento artístico Suprematismo. O seu *Quadrado negro* nos interessa por dois motivos: primeiro, pelo fato de o pintor usar apenas as cores branca e preta, que podemos ler como extremos de claros e escuros na imagem; segundo e, talvez, o mais importante, é a centralidade do escuro no quadro, que nos faz imaginar o que se encontra *nele* ou por *trás* dele. Malevitch propunha, com seu trabalho, uma criação subjetiva da realidade. Essa sua obra é reflexo disso: ela é um grito do artista contra a objetividade do mundo, onde tudo nos é dado diretamente.

Por mais que qualquer coisa em seu modo de agir remeta ao seu modo de ser, virtualmente, nenhuma parece ser, na perspectiva desta pesquisa, tão potente quanto o escuro, pois, como já dissemos, todas as imagens podem ser imaginadas a partir dele. Na obra de Malevitch, o escuro parece nos olhar e demandar que iluminemos algo para ele¹⁶.

¹⁵ A imagem da obra e as informações sobre o artista e o *Suprematismo* foram obtidas em: **Enciclopedia del estudiante**: tomo 9 – historia del arte. Buenos Aires: Santillana, 2006.

¹⁶ Malevitch fez a mesma proposição em outras obras, inclusive invertendo as cores (até mesmo branco sobre branco!). Poderíamos, com relação aos claros e escuros, ter feito o mesmo, mas, por razões já declaradas e outras que deverão ser expostas mais adiante, diretamente ligadas aos modos técnicos da iluminação de cena, autenticamos a potência do escuro e a sua primazia na fotografia audiovisual, em especial no cinema.

3.1 Os escuros e os claros: potências rasgadas

No escuro tudo é possível à imaginação. No cinema, a escuridão, ao mostrar-se, esconde o resto todo do espectador, autorizando-o a imaginar qualquer coisa, qualquer ação, e qualquer motivo para ocultar. Por isso a potência do escuro: pelo fato de nele caberem todas as formas virtuais. Conseqüentemente, o escuro também é assustador: pois, sem direção, nos perdemos¹⁷. Nele, caminha-se tateando, descobrem-se novos significados para velhas coisas, desejos ocultos afloram. O escuro é criativamente fértil.

Mas, para fazer-se cinema, o escuro precisa da luz. Assim como o vampiro, que também “vive à noite”, a luz avança sobre os corpos que nele se ocultam. Ao rasgar suas veias, a luz toma seu sangue e os dissipa da vista. Sobra o que começa a ser mostrado e a ser visto, uma parte apenas (menos, portanto) do que até então só existia virtualmente. Assim, a luz no cinema, quando rompe o escuro e, quanto mais toma conta dele, mais diminui as possibilidades imaginadas pelo espectador: ela atualiza o virtual rumo ao que explicita, ao que deseja tornar apreensível; ao que o cinema necessita para agir como filme.

A luz rasga o escuro, o invade, mas dele precisa para atualizar-se. Pensamos, então, em quais as possibilidades de a luz atualizá-lo. Cada fecho lumínico dispara um acontecimento no escuro, que traz consigo novas imagens e sentidos. No entanto, compreendendo o que Didi-Huberman (1998) falou com “abrir os olhos”, por mais que pareça que a luz reduza as possibilidades, ela pode, muitas vezes, trazer imagens as quais não foram imaginadas para a escuridão que se mostrava.

O autor traz um exemplo ilustrativo: um homem está em frente ao mar e, observando o movimento das ondas, acaba por *ver* a imagem dos olhos de sua mãe nelas (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 38). Talvez este homem não os visse se estivesse com os olhos fechados. Virtualmente sua mãe existia no escuro; no entanto, talvez a escuridão não olhasse para ele ligando-o às lembranças de sua mãe. O escuro é potente, mas, a luz, ao atualizá-lo autoriza outras construções.

A luz inclina-se e clareia o que o escuro escondeu, o que o escuro permitiu imaginar. Nele, a morte, a vida e todas as formas estão ali de todas as maneiras possíveis. E vem a luz, que vai mostrando e, com isso, fazendo com que o escuro seja compreendido. A cada fecho novos significados vão nascendo, pela comparação do que está no claro com os outros segredos possíveis presentes nas partes ainda escuras.

¹⁷ Por outro lado, conforme Benjamin (2006), para conhecer (uma cidade, no caso) seria necessário perder-se (nela)...

Um corpo imerso na escuridão. Tateamos. Tentamos ver-lhe a forma, imaginar seu volume, queremos compreendê-lo, conhecê-lo. No escuro, todos os corpos matéria podem estar ali, sendo tocados uns pelos outros. Mas eis que surge um primeiro ponto de luz. Vemos então um pedaço da perna, e começamos a compreender aquele primeiro corpo. Mas, a partir desse referencial visível, afundamos novamente, tateamos atrás do resto que ainda não se apresentou. A cada intromissão da luz novas porções da imagem vão sendo reveladas, daquele corpo e das ações que faz. Já não mais podemos imaginá-lo um corpo qualquer de qualquer forma.

Na imagem escura das alcovas se tem, a princípio, todas as possibilidades imagináveis (ou não) de sexo. A luz concretiza os corpos e os atos; realiza-os. Ao decidir o que mostrar e o que deve permanecer na escuridão, cria *essa* atualização do escuro e leva à compreensão da cena *desse* modo. A cada novo ponto de luz, outras possibilidades imaginadas retornam ao escuro, que todo o desejo e vontade em si conserva.

Deleuze (1992) diz que:

Os tipos de imagem evidentemente não preexistem, têm de ser criados. A imagem plana, ou, ao contrário, a profundidade de campo precisam ser criadas e recriadas a cada vez; se quiser, os signos remetem sempre a uma assinatura. Uma análise das imagens e dos signos, portanto, deve comportar monografias relativas aos grandes autores. Tomemos um exemplo: parece-me que o expressionismo concebe a luz nas suas relações com as trevas, e essa relação é uma luta. Na escola francesa do pré-guerra é muito diferente: não é luta, mas alternância; não só a luz é ela mesma movimento, mas há duas luzes que se alternam, a solar e a lunar. (DELEUZE, 1992, p. 65)

A utilização do escuro e das luzes, em diversas intensidades, permite todo o tipo de acentuação e significação das ações filmadas. Por exemplo, o escuro está ao lado dos tímidos, das coisas escondidas, da vergonha, do intenso proibido, do pudor. Já a luz inunda os ambientes e revela, desmascara, permite ver o que se quer (ou não) que seja visto, inclusive aquilo que nos cega por excesso de claridade, que, nesse caso, se apresenta espectralmente.

Deleuze fala da relação entre luz e trevas no cinema como de alternância ou de luta, exemplificando um caso e outro em dois movimentos cinematográficos, como também pensei inicialmente. Mas, no decorrer da pesquisa, achei mais indicado colocar essa relação em outros termos. Pensar em alternância é imaginar que *ou* há luz *ou* há escuro. Com tudo que já foi falado até aqui, sabemos que o escuro e a luz coexistem, porque há devires de um no outro. Por isso, pela existência mútua de ambos na acentuação de seus sentidos é que também não consigo ver a relação deles como de luta. Essa relação é demasiadamente complexa para cair num ato tão simplista, que busca essencialmente a vitória. Com essa convicção, testei ao

longo deste trabalho a idéia de haver um jogo, o **jogo da fotografia** com os claros e os escuros das cenas¹⁸.

Continuando a reflexão sobre o texto de Deleuze. Diz ele: “não só a luz é ela mesma movimento, mas há luzes que se alternam”. Para compreender isso, devemos buscar o que constitui a luz e a institui como movimento. Na esteira de Ostrower (1983), poderíamos definir a luz que vemos na imagem como “o contraste formal entre o claro e o escuro” (OSTROWER, 1983, p. 96). Mas ela mesma, a luz, só existe graças à matéria e é forma de expressão da mesma. A luz “é radiação eletromagnética, emitida pela substância”; propaga-se em linha reta¹⁹ e, como podemos constatar a olho nu, ao observarmos uma lareira, por exemplo, é emitida por corpos em combustão. “Emitir luz é uma propriedade de todos os corpos quentes, isto é, dos que têm temperatura superior ao zero absoluto²⁰. [...] O que equivale a dizer que todos os corpos que nos cercam emitem luz.” (PEDROSA, 2003, p. 23-24) Quanto maior a temperatura, mais visíveis são os raios emitidos, enquanto os corpos fracamente aquecidos emitem apenas raios infravermelhos, invisíveis aos olhos humanos.

O fato de a luz ser formada por radiação eletromagnética faz com que ela seja responsável pela coloração dos corpos:

Sendo toda substância constituída por partículas portadoras de uma carga elétrica, de núcleos positivos e de elétrons negativos gerando ondas eletromagnéticas invisíveis, quando as ondas eletromagnéticas de luz visível, oriundas de outras fontes energéticas, caem sobre os átomos e moléculas, fazendo vibrar as partículas carregadas de eletricidade, a energia das ondas incidentes vê-se dispersa, absorvida e refletida simultaneamente em graus diferentes, de acordo com a composição molecular da superfície atingida. O fenômeno da coloração percebida sobre os corpos (substância) é o resultado desta reação das partículas eletricamente carregadas, frente à ação da onda eletromagnética (luz) incidente. (PEDROSA, 2003, p. 24)

A explicação física nos aponta que corpos e substâncias não têm cor. Possuem apenas a capacidade de absorver ou refletir determinados raios de luz que incidem sobre eles. Assim, ao atualizar o escuro, mostrando os corpos, a luz usada atualiza também as cores.

As cores, comumente, dividem-se em quentes e frias. As quentes são as avermelhadas e alaranjadas; por estarem associadas ao fogo, ao calor, ao sol, no senso comum, remetem à paixão, desejo, intensidade. Já as frias são as que se aproximam do azul, do céu, do gelo, aludindo à calma e ao vazio. Ao que as cores remetem denomina-se seu “teor expressivo”, e

¹⁸ O conceito de jogo que estamos propondo será desenvolvido com profundidade no capítulo 4.

¹⁹ O fato de a luz propagar-se em linha reta é determinante para a existência da sombra. Assim, todo objeto que interrompe o caminho da luz projeta uma sombra, pois impede que ela chegue até sua parte de trás.

²⁰ Zero absoluto é a temperatura aproximada de -273°C.

com isso tem-se “as cores quentes conotando proximidade, densidade, opacidade, materialidade, e as frias, distâncias, transparências, aberturas, imaterialidade” (OSTROWER, 1983, p. 243).

Entretanto, ao compreendermos que os corpos emitem luz devido à sua capacidade de serem aquecidos, a coloração da luz varia justamente em relação à temperatura na qual se encontram. Dessa forma, rompendo com o senso comum, temos que quanto maior a temperatura dos corpos, mais azulada será sua luz.²¹

A atualização da cor (no caso das imagens coloridas) sendo concomitante à atualização do escuro, obriga a considerar que ela participa, junto com a sombra, da significação da cena. A direção de fotografia deve atentar, portanto, para um conjunto mais complexo de elementos, que incidem uns sobre os outros, como se verá mais adiante.

3.1.1 O escuro que nasce da luz: a sombra

Homens imersos na escuridão e o encontro de um deles com a luz: essa é a situação apresentada por Platão (1996), na *Alegoria da caverna*. O autor imagina alguns homens presos pelas pernas e pelo pescoço dentro de uma caverna iluminada apenas por uma pequena fogueira, mas com uma abertura distante ao fundo para o mundo da luz. Pelo fato de estarem presos e de frente para a abertura, que está muito longe e com um muro que não permite a luz exterior invadir o ambiente, e o fogo estar atrás deles, conseguem ver apenas as suas sombras projetadas. Falam entre si, carregam objetos, mas não são capazes de ver nada além de alguns contornos de sombras.

Devido à sina de estarem assim presos desde crianças, Sócrates explica que as sombras são “reais” para esses homens, por não conhecerem a verdadeira imagem desses objetos e dos demais homens que habitam a caverna. “Esses homens, absolutamente, não pensariam que a verdadeira realidade pudesse ser outra coisa senão as sombras dos objetos fabricados.” (PLATÃO, 1996, p. 47)

Imagina-se, então, que um dos homens é forçado a sair da caverna. A luz do sol seria para ele tão intensa que, primeiramente, ficaria inteiramente cego. Depois, lentamente,

²¹ O cálculo da temperatura dos corpos e a coloração que emitem são feitos a partir da medição da temperatura das estrelas. Assim, calculou-se cientificamente: (a) azuis: 30.000°K a 10.000°K; (b) brancas: 10.000°K a 7.000°K; (c) amarelas: 7.000°K a 4.000°K; e vermelhas: 4.000°K a 2.500°K. Concluindo, quanto mais aquecido um corpo, mais azulada a sua luz, enquanto o vermelho deriva de corpos menos aquecidos, mais frios em relação aos demais.

conseguiria ver as sombras, em seguida as imagens dos homens e dos objetos refletidas na água e, finalmente, os próprios seres. Afirma Platão que, para este homem, se lhe falassem que o que ele via dentro da caverna eram apenas sombras, ele não acreditaria, pois as sombras, para ele, seriam mais verdadeiras do que os objetos vistos na luz.

Ao olhar para o sol, o homem ficaria tão cego quanto ao retornar à caverna, pouco iluminada. Ao voltar à escuridão, o homem diria aos outros homens que o que vêem não são os objetos reais, mas apenas projeções, e esses que o ouvissem diriam que ele estava cego e jamais quereriam sair da caverna e ver a luz. Se acaso o homem tentasse levá-los para fora, eles o matariam.

Por preferirem viver na escuridão o matariam. A caverna poderia ser temida, pois estando pouco iluminada, muitas coisas conseguiriam estar ali escondidas. Eles próprios, seus próprios corpos estavam escondidos deles mesmos, pela ausência de luz incidente sobre. Mesmo assim, eles optam por não ver. A luz para eles seria a cegueira, pois seriam obrigados a ver *apenas* a *verdadeira* imagem diretamente ligada ao objeto; enquanto, vivendo na caverna, eles podiam, a partir da sombra, construir a imagem de seus corpos – e de tudo – como quisessem.

A luz destruiria tudo que fora por eles imaginado. Eles temiam a luz; no entanto, a presença discreta da fogueira, lhes permitia ver o contorno das sombras. Assim, vendo *apenas* as sombras *eles mesmos* eram compostos por escuro.

Philippe Dubois (1993, p. 117-118), em seu livro *O ato fotográfico*, nos apresenta uma outra história que trata de sombras, descrevendo a versão de Plínio para a “invenção da pintura”:

Plínio conta-nos de fato a *história* da filha de um oleiro de Sícion, chamado Dibutades, apaixonada por um rapaz, que um dia tem de partir para uma longa viagem. Quando da *cena* de despedida [...] os dois amantes estão num quarto iluminado por um fogo (ou por uma lâmpada) que projeta na parede a sombra dos jovens. A fim de conjurar a ausência futura de seu amante e conservar um traço físico de sua presença atual, nesse instante precioso, todo tenso de desejo e medo, à moça ocorre a idéia de representar na parede com carvão a silhueta do outro aí projetada: no instante derradeiro e flamejante, e para matar o tempo, fixar a sombra daquele que ainda está ali, mas estará ausente.

A garota apaixonada da história de Plínio poderia ter optado por desenhar o seu amante ou por ter realizado o contorno físico dele na parede, colocando a mão do jovem encostada e a partir daí fazer o contorno, assim como fazem as crianças em exercícios de aula. Ela poderia, também, guardar a grama do lugar no qual o homem estava. Mas essa grama, certamente, não perpetuaria *visualmente* os sentimentos da despedida como o desenho da

sombra na parede e o contorno por ela feito. Talvez, se a cena acontecesse ao ar livre, num dia nublado, com a presença de sombras suaves, o momento também não tivesse a mesma intensidade emocional como naquele quarto com sombras duras.

Ela escolheu o desenho da sombra de grande nitidez e densidade – quase uma textura – para perpetuar a imagem de seu amado. Essa opção acentua, na narrativa, o desejo de uma duradoura e atemporal presença encantatória; aumenta a ausência do ser que, no entanto, permanece – no espectro de sua sombra.

Caso a garota resolvesse fotografar o amado, sua imagem técnica manteria presente o momento vivido da despedida, mas apenas *este* momento. Com o desenho da sombra, ela construía uma imagem mais potente, aberta, capaz de se ligar diretamente às durações, e nela estariam contidas todas as faces de seu homem em vários momentos.

As sombras também são compostas de escuro e, a partir dos conceitos sartreanos, trabalhamos com a idéia de que possuem uma existência própria, diferente da existência do Escuro, potente. A sombra é uma atualização do escuro, resultado da luz que ilumina o corpo e forma um novo elemento na imagem; é composta de escuro, mas de um escuro inferior. A imagem totalmente escura guarda para si tudo; já o escuro da sombra é um construído, atualizado, que nos mostra a sua origem, o objeto que a gera ao ser iluminado. A sombra nasce para esconder algo, mantém pontos negros na imagem; mas resulta de um objeto que obstruiu a luz e já não esconde qualquer coisa, ou tudo.

Dessa forma, a sombra carrega potências, mas não *todas* possibilidades. O seu potencial está em olhar para nós e mostrar que o corpo iluminado guarda segredos. A sombra é um rastro: quer que abramos os olhos, para libertar-nos, tentando fazer com que se compreenda o que objeto que dela surge significa e pode nos dizer. Ela pede a desconstrução do objeto, lembra-nos que sempre há mais do que estamos vendo.

3.2 O escuro e o quadro

Na análise que veremos no próximo capítulo, adotamos uma nomenclatura bastante comum para os diversos tipos de enquadramentos no audiovisual, que é preciso comentar aqui. De uma maneira geral, adaptando os apresentados por Harris Watts (1990, p. 158-159), temos como principais:

1. Plano geral (PG): mostra o corpo inteiro do personagem, revelando grande quantidade de informações do cenário no qual ele se encontra inserido. Situa o espectador, informando exatamente onde tal seqüência ocorre.

2. Plano médio (PM): enquadra o ator comumente até a cintura. A câmera está próxima do personagem, mas ainda se tem outras informações significativas do cenário.

3. Close: mostra-se basicamente o rosto do personagem. Há maior intimidade com a pessoa, visualizam-se mais detalhes de expressão. É um plano mais dramático. Percebe-se pouco do espaço no qual o ator se encontra.

4. Plano detalhe: são planos bem fechados. Como o próprio nome sugere enquadram-se detalhes do personagem, de objetos ou de informações do cenário consideradas importantes.

O comentário que é preciso fazer diz respeito à relação possível entre esses enquadramentos e o escuro, a qual é fundamental para a construção da iluminação de cena. Jacques Aumont (1993) defende que o escuro já é, até antes mesmo de o espectador chegar ao quadro fílmico, a moldura da projeção cinematográfica nas salas de exibição. A sala escura direciona o foco de atenção para a tela, amplamente iluminada. A partir disso, ao estudar o quadro, também trabalharemos o escuro como a moldura da imagem, seja no caso da projeção cinematográfica, seja quando dentro do quadro fílmico.

Por exemplo: um casal abraçado deitado na cama; a luz ilumina seus rostos e todo o resto do quadro está na mais profunda escuridão. Nessa cena, podemos pensar o escuro como uma moldura que delimita o que pode ser visto e o que está escondido, pois, como veremos mais detalhadamente, enquadrar é escolher o que o espectador verá ou não da ação que transcorre. Mas a iluminação não apenas mostra ou sonega informações: ela produz claros e escuros que constroem outros quadros dentro do quadro imagético.

Temos, então, uma nova potência do escuro: tensionar os enquadramentos pré-estabelecidos das imagens técnicas. Por exemplo, se quiséssemos realizar um filme mostrando sempre os personagens de corpo inteiro, de forma vertical, ao adotarmos o escuro profundo nos dois lados do quadro, teríamos uma obra com enquadramento verticalizado, mesmo que a imagem fílmica seja em sua essência horizontal.

Os dois *frames* a seguir, do filme *A dupla vida de Véronique*, ilustram o que está sendo proposto:



Frame 01. *A dupla vida de Véronique*.



Frame 02. *A dupla vida de Véronique*. (manipulação)

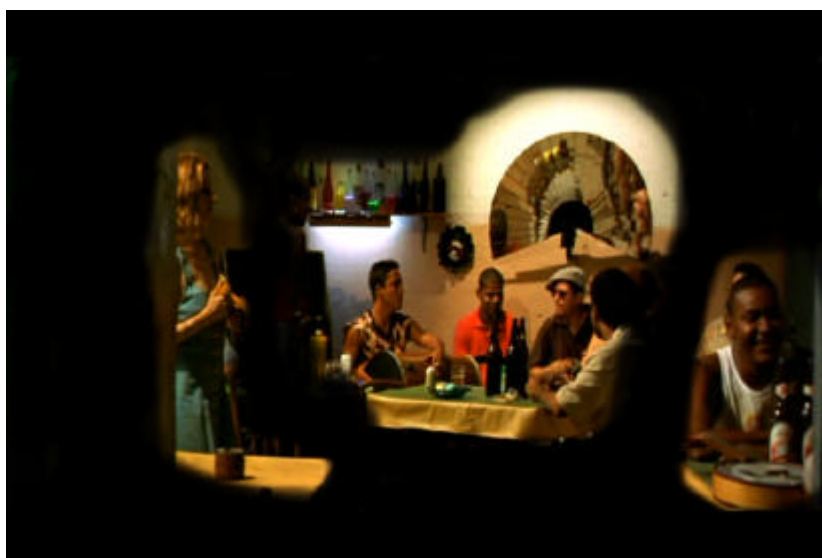
O primeiro fotograma do filme é o original, extraído diretamente do fluxo da obra. Já o segundo, foi por nós manipulado digitalmente²²: escurecemos brutalmente os lados do quadro, deixando apenas o corpo e o entorno do ambiente iluminados. Ao adotarmos essa opção, obtemos um quadro vertical, transgredindo a moldura original da obra. Ao utilizarmos o escuro como elemento para o enquadramento, ampliam-se as possibilidades de quadros a partir da mesma cena.

Em poucas palavras, podemos dizer que enquadrar é cortar, decupar: uma ação transcorre em certo ambiente, e “fazer o quadro” é escolher qual a melhor forma de mostrá-la e, principalmente, *o quê* mostrar dela. As possibilidades são inúmeras. Podemos enquadrar, por exemplo, um casal dançando num plano bastante aberto, de tal forma que não se veja o rosto dos personagens. Assim como se pode mostrar apenas “pedaços” dos corpos do casal e, com isso, também fazer com que o espectador não consiga ver seus rostos. Apesar das diferenças no estilo de decupagem, em nenhum dos casos o público fica sabendo quais são os dois personagens que estão dançando.

²² Para obter o *frame 02*, com o *Photoshop*, incluímos uma máscara de pintura nos dois lados da imagem, com o intuito de alcançar um preto denso das bordas para o centro.

Focando a reflexão no escuro-moldura²³, pensemos no mesmo exemplo anterior: o plano iluminado de maneira uniforme teria apenas o enquadramento da dimensão da tela, pois o que transcorre dentro do limite das bordas se vê na cena. Já ao deixarmos elementos na penumbra, construiríamos novos quadros dentro desse plano geral. Com isso, o escuro pode ser utilizado, também, na construção de novos e diversos pequenos enquadramentos dentro da mesma moldura tradicional.

É o que fizemos no *frame* de *Amarelo manga*:



Frame 03. Amarelo manga. (manipulação)

Caso os reenquadramentos no *frame* 03 tivessem sido construídos durante a gravação, sabemos que as transições para o escuro seriam mais sutis, não tão duras e marcadas como fizemos na imagem manipulada²⁴. No entanto, a intervenção sobre o fotograma mostra uma potência do escuro que não foi atualizada no filme: de reenquadrar, de forma inclusive mais ampla e sutil da que sugerimos no exemplo anterior.

Dessa forma, reconhecendo as potencialidades do escuro, o enquadramento deixa de ser apenas uma extensão do formato da janela de captação e exibição, transcendendo o pré-estabelecido. O escuro-moldura permite imaginar subversões às regras do aparelho, que Flusser (2002) tanto instiga que se faça. Introduzir no quadro principal essas molduras excentrizaria a moldura habituada e programada pelo aparelho; o fotógrafo, nesse caso, brincaria com o aparelho para produzir outros sentidos e sensações.

²³ O conceito de escuro-moldura será enfatizado no capítulo 4.

²⁴ Novamente, a manipulação sobre a imagem foi realizada através do *Photoshop*. Neste exemplo, utilizamos a ferramenta de pincel, com transparência de 50%, para pintar de preto as áreas onde queríamos moldura escura.

3.2.1 As molduras e o retorno ao virtual

O enquadramento é pois a atividade de moldura, sua *mobilidade potencial*, o deslize interminável da janela à qual a moldura equivale em todos os modos da imagem representativa baseados numa referência, primeira ou última, a um olho genérico, a um olhar, ainda que perfeitamente anônimo e desencarnado. (AUMONT, 1993, p. 153, grifo nosso)

Por maiores as possibilidades que existam de se mostrar uma cena, mesmo utilizando o escuro-moldura, sabemos que a imagem audiovisual tem dimensões estabelecidas, tamanho pré-determinado e, com isso, podemos afirmar que a imagem é limitada, pois como tem dimensões padrões, e nunca se pode enquadrar tudo, sempre se tem de escolher o que mostrar dentro do espaço da tela. Como na maioria das obras artísticas bidimensionais, o que limita a imagem são as molduras. Já no audiovisual, o escuro da sala de cinema, as bordas dos aparelhos televisores ou dos monitores de computador seriam os limites.

As molduras determinam o tamanho do quadro; todas as possibilidades de enquadramento estão presentes dentro do espaço estabelecido por elas. Trabalhando com esse conceito, Aumont (2004, p. 114-120), ao analisar a relação do cinema com a pintura, determinou três funções primordiais para o quadro e sua respectiva moldura:

(a) quadro-objeto: é a moldura da imagem, “ele rodeia a obra, fabrica um entorno para ela; tem a função de mediação entre a vista e o imaginário”.

(b) quadro-limite: a borda da tela, que concentra dentro de si toda a informação. É a tela do cinema, ou são as bordas das telas da pintura. Delimita aquilo em que se deve focar a atenção.

(c) quadro-janela: quadro que visa ultrapassar o sentido físico da própria moldura, liberando a imaginação e os devires que existem dentro da obra. Para Bazin (apud AUMONT, 2004, p. 111) “o quadro fílmico, por si só, é *centrífugo*: ele leva a olhar para longe do centro, para além de suas bordas; ele pede, inelutavelmente, o fora de campo, a ficcionalização do não visto”.

O fora-de-campo seria o lugar das informações que não estão presentes no quadro, mas que o espectador, se quiser ir além, pode vir a reconstruir e ligar com as informações presentes na imagem. Por exemplo, ao mostrar-se uma cena apenas com planos detalhes, o público, porque já tem imagens-lembrança dela, pode completar mentalmente os fragmentos de imagens mostrados.

É diferente do significado de outro conceito trabalhado por Aumont (2004), o fora de quadro. Esse, no caso do cinema, é o local onde está o câmara, ambiente da captação da imagem, que nem sempre é o mesmo do ambiente ficcional. Para a pintura, é a situação física na qual se encontra o pintor durante a constituição da imagem na tela. Nas palavras de Aumont (2004, p. 41), o fora de quadro é o “lugar jamais recuperável imaginariamente, lugar eminentemente simbólico onde se maquina a ficção, mas onde ela não penetra”.

Tratando o escuro-moldura como um quadro-janela, pela potência dele ultrapassar os limites atuais de significação da obra, observemos o seguinte *frame* do filme *O pornógrafo*:



Frame 04. O pornógrafo.

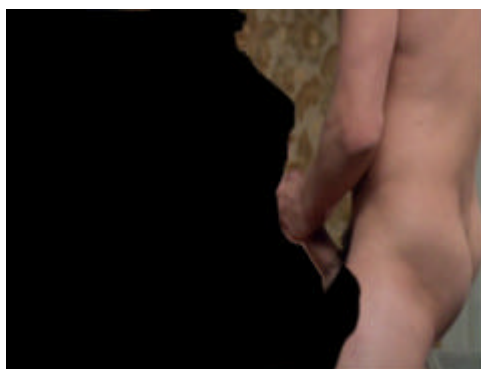
Esta imagem começa a nos introduzir aos conceitos fílmicos de sexo que encontramos no *corpus* de pesquisa e que serão trabalhados nas análises do próximo capítulo. Como se pode perceber, a imagem é um plano médio e tem uma iluminação contínua e sem contraste, não permitindo a formação de territórios escuros em quadro. No *frame* assim como está, o escuro seria moldura apenas na sala de exibição. Por isso, intervimos na imagem a seguir, com o intuito de apreender possíveis significados que o escuro traria para ela, caso invadisse o quadro:



Frame 05. O pornógrafo. (manipulação)

Apesar de a manipulação ser grosseira, ela demonstra que, em uma cena extremamente explícita como a do sexo oral em *O pornógrafo*, com uma atualização diferente do escuro, podemos obter um sentido completamente destoante do original. Ao manter o mesmo enquadramento e inserindo o escuro sobre o corpo do homem, ficamos apenas com a imagem da mulher, com seu rosto que, a mim, pessoalmente, revela certa tristeza, longe de excitação e desejo. Com o escuro predominando na metade direita do quadro, pode-se pensar que a mulher está desolada por algum motivo, e imaginar que ela acaricia uma fotografia que está sobre uma mesa, por exemplo, que é apenas uma sugestão do que pode estar nesse escuro potente.

Outros sentidos seriam obtidos se o escuro dominasse o corpo da mulher:



Frame 06. *O pornógrafo*. (manipulação)

Neste caso, mesmo com o escuro presente na metade esquerda do quadro, escondendo o corpo da mulher, a imagem não deixaria de ser “pornográfica”. Vemos um homem nu, com o órgão sexual ereto – o que faz com que a conotação sexual do *frame* seja explicitamente compreendida. No entanto, o escuro, além de reenquadrar, oferece novos sentidos para a imagem. Poderíamos supor que na frente do homem, escondido pelo escuro, está outro homem, por exemplo, ou mesmo uma mulher – qualquer mulher; ou ainda que ele se masturba diante do espelho, ou de uma janela para o corredor do prédio, almejando – voyeurista – que alguém o observe.

Essas imagens manipuladas de *O pornógrafo* ilustram a reflexão a respeito do escuro, pois apontam as suas características visuais, escuro-moldura, e as potentes, escuro como elo ao fora-de-campo. A respeito de suas potencialidades, ainda, cabe trazer as palavras de Deleuze, outro autor que trabalha com as possibilidades do quadro cinematográfico:

O enquadramento é limitação. Mas, de acordo com o próprio conceito, os limites podem ser concebidos de dois modos, matemático ou dinâmico: ou como condições para a existência dos corpos cuja essência os limites vão fixar, ou como algo que se estende precisamente até onde vai a potência do corpo existente. (DELEUZE, 2004, p. 27)

De acordo com as idéias de Deleuze, caberia ao realizador inserir em seu trabalho elementos, como o escuro, que permitam ao público extrapolar os limites do quadro. Este que, quando dinâmico, é o limiar entre o que é matematicamente percebido (*escuro-moldura*) e o que pode ultrapassar suas bordas rumo aos virtuais (*escuro potente*).

4 A FOTOGRAFIA, AS IMAGENS TÉCNICAS E OS CONCEITOS DO MUNDO

Ao adotar como título deste trabalho a expressão “sobre a luz e as potências do escuro na fotografia” refiro-me à *fotografia* como o resultado visual da função da *direção de fotografia* nos meios audiovisuais. A fotografia de um filme, por exemplo, é resultante da construção empreendida pelo diretor de fotografia que, aliado aos conceitos propostos pelo diretor de cena, determina a estética imagética de uma obra.

As proposições a respeito da “fotografia no cinema”, que se apresentam a seguir, devem-se, essencialmente, pelo fato de que o *corpus* escolhido é formado por filmes, mas, generalizando, essas idéias são determinantes para todos os produtos audiovisuais. Como já discutimos, o audiovisual é uma virtualidade e, pensando desta forma, é compreensível dizer que, na questão fotográfica, por exemplo, os meios técnicos e conceituais são aplicados de maneira específica para cada uma de suas atualizações. Utilizo no trabalho uma das atualizações – os filmes –, mas trabalho com esse objeto sempre o pensando como *todo*, jamais esquecendo sua ligação com a duração audiovisual.

Dentro deste vasto meio que é o cinema, centrei-me no estudo de conceitos de sexo, pelo fato de terem se mostrado um complexo objeto para a pesquisa, que, antes de tudo, é uma dissertação sobre a direção de fotografia no audiovisual. Assim, a análise foca-se nas cenas com conteúdo sexual; no entanto, também, é realizada pensando essas seqüências como molduradas pela fotografia da obra como um todo. Isso significa que, à proposição de idéias a respeito da construção desses conceitos fílmicos, indicam-se caminhos que são comuns às demais seqüências fílmicas e audiovisuais.

A expressão “conceitos fílmicos” surge a partir dos estudos de Vilém Flusser (2002), o qual trabalha com a idéia de que a imagem técnica não é uma representação do mundo, mas, fundamentalmente, um *conceito do mundo*, pelo fato de as imagens técnicas serem imagens construídas por aparelhos. Isso significa que estas imagens, nas quais o audiovisual insere-se, deixam de ser representação do mundo por resultarem da ação de um *aparelho programado por textos*. Dessa forma, elas não têm ligação direta com o mundo, sendo sempre intermediadas por um dispositivo programado²⁵.

²⁵ O estudo a respeito dos conceitos propostos por Vilém Flusser foi apresentado no capítulo 2. A reflexão realizada nessa etapa é essencial para compreender a idéia de conceitos fílmicos.

4.1 A direção de fotografia: a luz que rasga o escuro para virar cinema

No cinema, a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. [...] Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo. (FELLINI, 2000, p. 182)

As palavras do diretor italiano Federico Fellini expressam de maneira bastante clara e entusiasmada as possibilidades da luz no cinema. O diretor de fotografia tem a função de montar a iluminação e escolher o enquadramento (juntamente com o diretor de cena e o diretor de arte), trazendo clima para a seqüência, seu sentido visual para o espectador. O trabalho do fotógrafo cinematográfico é transformar as palavras do roteiro em imagens, transpor para a tela as idéias e narrativas intrínsecas ao texto. É o escuro atualizado que determina a dramaticidade da imagem do filme, acentuando – ou reduzindo – o desejo e sentimentos dos personagens.

Há muito tempo a função do fotógrafo no cinema deixou de ser apenas a do técnico que garante a exposição do material que foi captado. O fotógrafo tem um papel além de apenas operador ou técnico: ele age de maneira fundamental na criação do conceito do filme e na transposição do texto para a imagem. Para isso, ele tem de ter a capacidade de unir a técnica à criatividade e inventividade narrativa e visual.

O escuro é o princípio do trabalho do diretor de fotografia. Em cenas internas, para construir a imagem de um filme, primeiramente, apagam-se as luzes de serviço, ou tapam-se as fontes de luz externa²⁶. Com a escuridão instaurada, começa-se a posicionar os refletores e, então, clareia-se o ambiente. Comumente, as cenas internas diegeticamente diurnas são gravadas à noite, para que o fotógrafo tenha controle total da luminosidade. Com o cenário tomado pela escuridão, ele tem ali todas as possibilidades de criar, para além do que se faz quando se utiliza apenas fontes naturais, pré-existentes.

A luz é decisiva na fotografia e, em particular, no cinema. Radicalizando, sem ela não há sequer cinema. Além de ser imprescindível para a exposição, é principalmente ela que dá profundidade, volume, dramaticidade à ação. É ela que determina o que será claro e o que será escuro, com tudo o que essa permutação pode significar:

²⁶ Em alguns casos, principalmente em filmes de menor orçamento, opta-se por utilizar fontes de luz natural. Dessa forma, no exemplo, a luz da cena seria construída a partir da fonte principal de luz, comumente uma janela.

Toda a luz parte de um ponto onde tem mais brilho e se dispersa em uma direção até perder toda a sua força. Ela pode ir em linha reta, contornar, se curvar, se refletir e perfurar: ela pode ser concentrada ou dispersa, atijada ou apagada. Onde ela já não está, estão as trevas, e onde ela começa se concentra seu foco. O trajeto dos raios desse foco central para a frente das trevas é a dramática aventura da luz. (Joseph von Sternberg apud AUMONT, 2004, p. 180)

Nos filmes, a luz está em todo o lugar. Neles, até a escuridão que se vê é iluminada: sempre há alguma fonte, um leve preenchimento. Toda cena tem luz, até para que se aceite o escuro *realmente* como escuro.

O olho humano tem a incrível capacidade de se adaptar ao escuro, fazendo que sempre vejamos algo, mesmo que apenas rastros de coisas imersas nas trevas. Entretanto, a adaptação do olho a essas situações ocorre mais lentamente do que à claridade, como explica Aumont (1993, p. 32):

a adaptação à luz é aliás muito mais rápida do que a adaptação ao escuro: às vezes é penoso sair de uma sala de cinema e bruscamente estar de novo em pleno sol, mas a capacidade de visão é recuperada com rapidez, ao passo que, ao entrar na sala, é preciso muito tempo antes de ver qualquer coisa (fora da tela, em geral muito luminosa) [...] Em termos numéricos, a adaptação à luz necessita de alguns segundos, enquanto à adaptação ao escuro é um processo lento, que leva de 35 a 40 minutos.

O fato de serem inúmeras as imagens que podemos imaginar ao estarmos imersos no escuro, conforme já discutimos antes, faz com que também sejam incalculáveis as atualizações que a iluminação de cena pode criar, inclusive conforme as funções que se queira que ela exerça sobre os corpos e as ações. Em seus estudos sobre pintura e cinema, Aumont (2004, p. 172-176) propôs um agrupamento das funções principais da luz nas imagens, que nos sugerem alternativas à criação:

1. Função simbólica: quando a luz está ali por um sentido simbólico, que visa remeter ou significar uma ação, comumente, de poder. Exemplificando, o foco de luz “divino”, que representa o poder de Deus sobre os homens, muito comum nas pinturas barrocas.

2. Função dramática: quando está ligada à organização do espaço, mais precisamente à estruturação desse espaço como cênico. É a luz oriunda do teatro, mais “dramática”, que visa acentuar sentimentos presentes na obra. É uma iluminação mais subjetiva, que tende a preservar as zonas escuras.

3. Função atmosférica: seria uma evolução da luz simbólica, na qual ela não é mais tão intensa e definida na sua simbologia. Ela cria o clima, marca os claros e escuros, mas não remete tão diretamente a um significado, como no exemplo do facho de luz divina.

A partir dessa proposta de Aumont, de observações sobre a fotografia dos filmes que integram o *corpus* e da minha experiência como diretor de fotografia, me ocorrem alguns tipos de fotografia especificamente para o audiovisual, relacionadas a outras funções que a luz pode ter nas cenas. Aponto-as a seguir, com o intuito de utilizá-las mais adiante na caracterização das imagens-médias da fotografia usada nos filmes em questão:

1. Fotografia de registro: utiliza-se a luz do ambiente para expor a cena corretamente. A função aqui é garantir que o momento será impresso no filme. É uma luz construída com rapidez, em geral devido à falta de tempo. É um tipo de luz muito comum nos documentários, nos quais o que importa é o personagem e sua fala, e não tanto a estética. É pouco elaborada e visualmente não se destaca.

2. Fotografia estética: é uma luz extremamente elaborada, usada para produzir uma imagem plasticamente interessante. A ação não pede uma imagem tão impactante esteticamente, mas opta-se por construí-la para causar no espectador a sensação de que o filme é “bem feito”. Muitas vezes é chamada de fotografia publicitária, a qual torna tudo mais belo do que realmente é. Muito usada para deixar as mulheres mais bonitas, as comidas mais saborosas e as casas mais aconchegantes. É tão exagerada em sua construção que muitas vezes “foge do real”.

A fotografia clássica (MOURA, 2005) do cinema hollywoodiano, que se tornou padrão para a iluminação nos filmes, pode-se enquadrar nessa categoria, pois é planejada para ser plástica. Ela constitui-se por três fontes de luz: a primeira a ser ligada é a de ataque, responsável pela exposição e por demarcar as sombras no rosto do ator. A partir dela, monta-se a luz de preenchimento, mais suave, que tem a função de iluminar as sombras, determinando o contraste no rosto do personagem. A terceira é o contraluz, colocada atrás do objeto iluminado, e que age para realçar os contornos, destacando o personagem do fundo, acentuando perspectiva e profundidade. Dependendo, no entanto, de como se utiliza essas três luzes, muitas vezes acaba-se por se obter resultados visuais mais dramáticos do que simplesmente estéticos.

3. Fotografia dramática: constrói-se a luz com o objetivo de acentuar dramaticamente a cena, transferindo para ela os sentimentos implícitos no texto do roteiro. Uma fotografia que vai além da mera exposição “correta”, capaz de transmitir sensações que não são proporcionadas pelos demais integrantes da *mise-en-scène*.

Na fotografia dramática trabalha-se com uma destoante relação entre os claros e escuros, com contrastes lumínicos acentuados, deixando-se partes da cena no breu total. Algumas vezes, chega-se a utilizar uma única fonte de luz, marcando somente um personagem ou parte dele. Para trazer novos sentidos que não estão no texto, a fotografia dramática, algumas vezes, é uma luz não-realista, subjetiva. A luz dramática e a simbólica, apresentadas por Aumont, enquadrar-se-iam nesta categoria. Ainda, podemos dizer que, em muitos casos, a fotografia dramática é também estética.

4. Fotografia narrativa: ela pode ser tanto dramática como estética; no entanto, sua função primordial é ajudar a contar a história, facilitar a compreensão do espectador. É bastante utilizada em filmes que possuem narrativas com histórias paralelas. Um exemplo é *Traffic*²⁷, dirigido por Steven Soderbergh, no qual três tramas acontecem ao mesmo tempo e cada uma tem um visual distinto, como nos ilustram os fotogramas do filme, abaixo: a que se passa na fronteira do México com os Estados Unidos é amarelada e granulada, bastante saturada; a que mostra a vida de um juiz americano em Ohio é extremamente azulada; enquanto a fotografia da história de um barão das drogas que é preso em San Diego é mais naturalista.



Frames 07, 08 e 09. *Traffic*.

5. Fotografia de novos sentidos: é uma fotografia que parece opor-se à idéia inicial da cena, oriunda esta do roteiro. É uma iluminação que acaba tensionando o sentido dos demais elementos constitutivos da seqüência audiovisual. Exemplos encontramos em muitos filmes históricos, como *Satyricon*²⁸, de Federico Fellini, e *Calígula*²⁹, de Tinto Brass. Em ambos os casos, a luz é tão fantasiosa, alegórica, repleta de cores e exageros, que contrasta com a densidade das cenas. No caso de *Calígula*, o excesso e inverossimilhança da iluminação (junto com a direção de arte) fazem toda a história romana parecer uma piada.

²⁷ *Traffic*, de Steven Soderbergh, Estados Unidos, 2000.

²⁸ *Satyricon*, de Federico Fellini, Itália, 1969.

²⁹ *Calígula (Caligola)*, de Tinto Brass, Itália, Estados Unidos, 1979.

Esses exemplos de efeitos ou de sentidos que se procura obter com a fotografia são realizáveis graças à diversidade de opções técnicas e estéticas que existem no trabalho de direção de fotografia. Para alcançar tais resultados, o fotógrafo deve pensar a articulação da luz em três âmbitos principais: direção, intensidade e natureza.

A direção da luz refere-se à posição do refletor no set de gravação, o qual pode ser colocado em todas as áreas que circundam o personagem, e pode estar à sua altura, acima ou abaixo. A direção determinará a sombra no rosto do ator e, com isso, ela constrói, consideravelmente, o clima da ação. Já a intensidade, aliada ao diafragma escolhido na câmera, determina, na imagem, a presença da luz posicionada no set de filmagem. Se ela for muito intensa, podemos ter um rosto estourado, por exemplo. Se for fraca e suave, pode servir apenas como preenchimento e sua presença ser quase imperceptível na imagem final. Quanto à natureza, a luz pode ser dura, e marcar sombras densas; ou ser suave, e praticamente não desenha sombras. A natureza também indica a coloração que a luz terá na cena, a qual é determinada em conjunto com as setagens da câmera ou, como ocorre em muitos casos, com o trabalho de finalização da imagem, na pós-produção.

A manipulação dessas variáveis é realizada pelo diretor de fotografia a partir da escolha de luz natural ou artificial. Como natural entendemos a luz oriunda da natureza, do sol ou da lua. Assim, as janelas, as portas, as venezianas são aberturas que permitem que a luz natural – externa à cena – invada o ambiente. Já as demais luzes são artificiais, e podem ou não aparecer em cena, chamadas então de diegéticas e extra-diegéticas, respectivamente. Elas decorrem de elementos que colocamos no ambiente e que emitem luz: os abajures, as luminárias de chão e de teto, objetos que trazem em si luminância como um relógio ou a tela de computador, o bico de luz preso de maneira despreziosa no teto. Algumas dessas fontes de luz, no entanto, podem não aparecer em quadro, mas a iluminação indica a sua presença em cena e, por isso, são chamadas de extra-diegéticas.

A partir dessas alternativas, combinadas ou não, o diretor de fotografia desenha e executa seu projeto de iluminação. O resultado será, por exemplo, em sentido técnico, o que se chama no meio audiovisual de uma iluminação “banhada” ou “contrastada”.

Fala-se em “luz banhada” quando o ambiente e os personagens estão iluminados de maneira homogênea; a luz não é construída de forma a marcar claros e escuros, e com isso, na cena tudo está iluminado, banhado em uma mesma fonte de luz. A “luz banhada” difere da “luz contrastada”, essencialmente, pelo fato de que na contrastada, como o próprio nome indica, tem de existir fortes diferenças, principalmente de intensidade, entre os claros e os

escuros. A luz contrastada, com isso, está próxima da luz dramática e estética, enquanto a banhada aproxima-se da fotografia de registro.

Esquemáticamente, poderíamos dizer que a luz banhada tudo mostra. Já a contrastada procura esconder elementos do quadro, deixando-os em locais escuros, ou atingindo-os por uma luz tão intensa que a imagem torna-se branca. Ou seja, nesse caso, os elementos estão iluminados, mas o espectador não os vê pelo excesso de claridade.

4.1.1 A cegueira branca

Alguns condutores já saltaram para a rua, dispostos a empurrar o automóvel empanado para onde não fique a estorvar o trânsito, batem furiosamente nos vidros fechados, o homem que está lá dentro vira a cabeça para eles, a um lado, a outro, vê-se que grita qualquer coisa, pelos movimentos da boca percebe-se que repete uma palavra, uma não, duas, assim é realmente, consoante se vai ficar a saber quando alguém, enfim, conseguir abrir uma porta, Estou cego.

[...]

O cego ergueu as mãos diante dos olhos, moveu-as, Nada, é como se estivesse no meio de um nevoeiro, é como se tivesse caído num mar de leite, Mas a cegueira não é assim, disse o outro, a cegueira dizem que é negra, Pois eu vejo tudo branco. (SARAMAGO, 1995, p. 12-13)

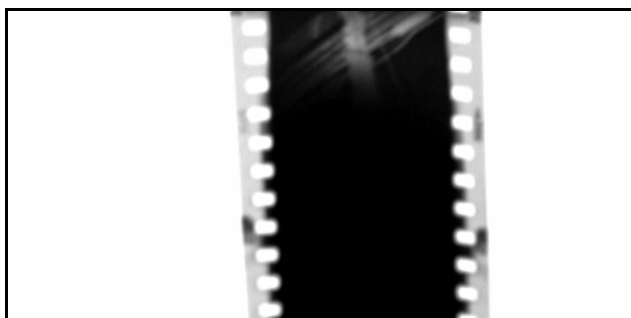
A etimologia da palavra fotografia já indica a sua dependência da luz: *foto-grafia* significa literalmente *escrita pela luz*. Entretanto, Dubois (1993, p. 221) aponta um paradoxo da luz, tanto na fotografia como no cinema, pois se é ela que ilumina é ela também que tem a capacidade de destruir tudo que foi captado. Isso pelo fato de o processo de impressão do filme ocorrer no interior da câmera obscura. “É preciso se proteger dela [a luz] tanto quanto procurá-la. Em suma [nos meios analógicos] o corpo fotográfico nasce e morre na luz e pela luz” – nos dois extremos, o escuro. A imagem fotográfica nasce pela luz, pois precisa dela para garantir a exposição; e morre com ela, caso a intensidade lumínica for superior ao que o filme suporta, ou se ela invadir a câmera atingindo o negativo ainda não revelado. Em ambas as situações, o filme será velado³⁰, perdendo as informações que nele estavam contidas.

Durante a realização desse trabalho, diversos foram os questionamentos de por que se tratava da potência do escuro e não da potência da luz. Algumas pessoas aceitavam os argumentos sobre o escuro, mas alegavam que a presença máxima de luz também escondia – como a cegueira branca de Saramago. Essa situação muito me inquietou; no entanto, pensando em Dubois, percebo a presença máxima de luz também como escuro: por exemplo,

³⁰ Filme velado é um negativo totalmente preto, sem informação, que assim fica pelo fato de ter recebido uma quantidade de luz excessiva, superior à sua capacidade para expor a imagem captada.

se no direcionamento de uma câmera analógica para o céu num dia de sol deixar-se o obturador aberto por um minuto, tamanha será a presença de luz que o negativo ficará totalmente preto.

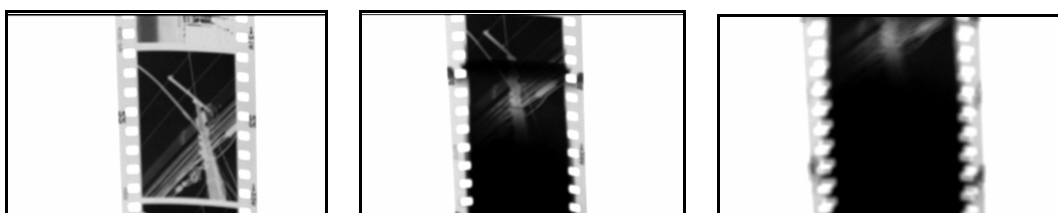
A imagem a seguir é um *frame* retirado do curta-metragem *O vazio além da janela*³¹:



Frame 10. O vazio além da janela.

O filme trabalha com uma idéia de Franz Kafka (apud BARTHES, 1984, p. 84) de que a fotografia tem o poder de “roubar” a dor do objeto fotografado: “fotografam-se coisas para expulsá-las do espírito”. A partir desse conceito inicial, construímos o filme, no qual uma garota, sentada num café à espera de seu ex-namorado, observa um casal discutindo sua relação. A garota observada quer terminar o namoro e o garoto tenta, desesperadamente, compreender o que aconteceu com eles, não aceitando o fim do relacionamento. A fotógrafa acompanha o desfecho com sua câmera. A namorada sai da mesa e deixa o garoto só. Tão grande é a dor dele que a protagonista resolve dar três cliques no aparelho fotográfico com o intuito de aliviar o garoto de seu sofrimento.

No final do filme, a câmera cinematográfica passeia pelo negativo fotográfico revelado da câmera da protagonista. O resultado é o que vemos nos próximos *frames*, apresentados em seqüência: no último (*frame 13*), um quadro totalmente negro. Nesse exemplo, a intensidade de luz foi tão grande que chegou a interferir no quadro anteriormente clicado (*frame 12*), de um poste de luz, velando sua parte inferior, a que estava ligada ao *frame* que armazenou a primeira fotografia do garoto.



Frames 11, 12 e 13. O vazio além da janela.

³¹ *O vazio além da janela*, de Bruno Polidoro, Brasil, 2007.

Nesse mesmo filme, o conceito fotográfico adotado é o de estourar³² as janelas do ambiente em que os personagens se encontram (*frame* 14). A decisão estética foi tomada para fortalecer a idéia de que, em situações de abalo emocional e introspecção, as pessoas não conseguem ver nada além daquilo em que estão mergulhadas, voltadas para dentro de si. Adotei na direção de fotografia do filme, portanto, na prática, quase meio ano antes do início dessa pesquisa, uma luz extrema para produzir um conceito fílmico sobre o vazio.



Frame 14. O vazio além da janela .

A técnica de estouro da luz na imagem que foi trabalhada no filme *O vazio além da janela* originou uma imagem técnica (um conceito) sobre claros e escuros em nosso cotidiano. Como nas brincadeiras infantis de esconde-esconde, quando se apagam as luzes e se tenta adivinhar onde estão os corpos das outras crianças. Ou ainda, por exemplo, ao desligarmos o disjuntor da casa, por mais que a conheçamos, com a luz apagada podemos permitir que virtualmente todos os seres imagináveis habitem nela. Na escuridão de nossa alcova, nos permitimos imaginar o corpo que amamos ainda que não seja o que estejamos a acariciar.

A partir de *O vazio além da janela*, tendo ficado evidente que a fotografia que nos faz ver também cega por luz, podemos considerar que a cegueira branca é potente como o escuro, remetendo igualmente à virtualidade das imagens. Voltaremos a esse ponto no decorrer da análise por conta de achados que fizemos na fotografia dos filmes analisados.

4.1.2 As imagens -médias da fotografia dos filmes

Impulsionados por essas reflexões a respeito das possibilidades fotográficas na construção da imagem audiovisual e, antes de adentrar na análise das seqüências escolhidas

³² Imagem estourada é um termo técnico utilizado para referir-se aos territórios da imagem na qual a presença de luz é tão excessiva que a imagem torna-se totalmente branca, ausente de informações.

dos filmes, apresentaremos, por ordem de seu lançamento nos cinemas, uma imagem-média da fotografia de cada uma das obras³³ que integram o nosso *corpus* de pesquisa:



Frame 15. Noite vazia.

A maioria das cenas do filme *Noite vazia* ocorre em ambientes fechados, como apartamentos e bares. O *frame* selecionado do filme é de uma cena interna e revela-nos o conceito fotográfico que predomina na obra. Em todo o filme, temos grande presença de pontos escuros no ambiente, enquanto os personagens têm seus rostos quase sempre iluminados, caracterizando uma fotografia dramática. O ambiente traz consigo ainda a presença marcante de sombras densas, oriundas dos personagens e, essencialmente, do intenso contraluz que os acompanha nas suas divagações noturnas.



Frame 16. La luna.

A imagem-média do filme *La luna* traz a essência da proposta fotográfica da obra, que busca ser dramática e estética: externas que se passam em dias nublados e, por consequência,

³³ Em anexo a este trabalho, juntamente com a ficha técnica dos filmes, apresentamos a sinopse de cada uma das obras selecionadas, comentando a respeito da inserção das cenas de sexo ao longo das narrativas.

com pouco contraste; e internas com um clima mais denso, trazendo grande presença de escuro no ambiente e no rosto dos personagens mesmo quando diurnas. Na maioria das cenas, temos uma coloração de luz branca, com exceção das seqüências de espetáculos, que são iluminadas com luzes duras de diversas cores.



Frame 17. Eu te amo.

O filme *Eu te amo* tem uma construção conceitual fotográfica ampla e estilizada, apresentando diversas propostas visuais, que vão da dramática, passando pela estética, com alguns momentos nos quais se adota a que chamamos de fotografia de novos sentidos. O *frame* selecionado do filme reflete isso: temos a sala de um apartamento, com diversas fontes de luz, muitas delas coloridas, e de intensidades variáveis. Na obra, os personagens são bem iluminados, com exceção de poucas cenas onde a escuridão domina a imagem, fazendo com que quase não consigamos reconhecer os corpos. A estética do vídeo, que discutimos no capítulo 2, tem neste filme um grande aliado, pois o diretor usa, em uma mesma seqüência, imagens em 35mm e imagens captadas em vídeo – e estas repletas de cores, efeitos de pós-produção e diferentes texturas.



Frame 18. A dupla vida de Véronique.

As cenas de *A dupla vida de Véronique* ocorrem, em sua maioria, em ambientes fechados e, com isso, não importando se é dia ou noite, o clima construído pela fotografia é denso, constituindo-se por luzes duras e, muitas vezes, coloridas. Estas luzes criam para a imagem contrastes de intensidade – zonas claras e escuras –, e de coloração – tons verdes, vermelhos e brancos. Para acentuar a densidade dessa proposta fotográfica dramática, em alguns momentos, nas cenas externas, temos um alívio de clima, com imagens fotografadas com leveza, apresentando luzes suaves e sombras preenchidas.



Frame 19. *O pornógrafo*.

Constituído basicamente por cenas externas e diurnas, o filme *O pornógrafo* (frame 19) possui uma fotografia marcada por luzes brancas suaves, que projetam poucas sombras e permitem que todos os elementos integrantes do quadro sejam percebidos. A proposta de visibilidade que a luz traz é interrompida apenas por cenas na qual o protagonista do filme, um diretor de obras pornográficas, está em seu quarto escrevendo. Nas suas seqüências de solidão, a luz é dura e quase sempre utilizada como contraluz, fazendo com que o personagem encontre-se imerso na escuridão.



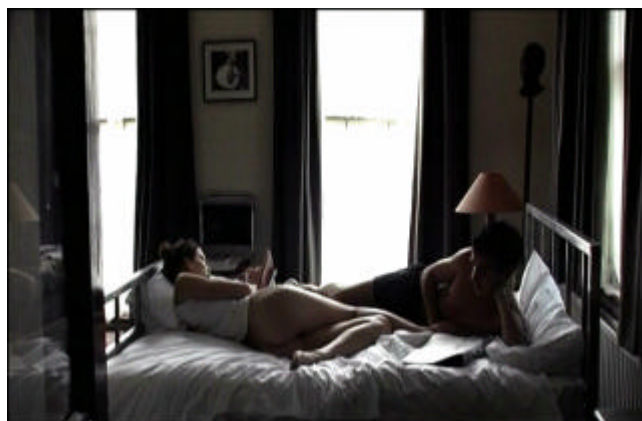
Frames 20 e 21. *Amarelo manga*.

Para *Amarelo manga* tivemos de inserir duas imagens-médias da fotografia da obra, pois a proposta conceitual é bastante dicotômica. O filme, dessa forma, possui dois climas primordiais: cenas diurnas, com amplo preenchimento e uma luz dura e branca que recorta os personagens (*frame 20*), e cenas noturnas, amareladas e quase sempre com apenas uma fonte de luz, fazendo com que as partes não iluminadas do cenário e dos corpos fiquem imersas na escuridão (*frame 21*). Em ambas as situações as fotografias dramáticas e estéticas se misturam.



Frame 22. Eros. Episódio: A mão.

O conceito fotográfico do episódio *A mão*, do filme *Eros*, busca ser esteticamente belo e segue uma linha muito comum ao novo cinema oriental de usar com abundância a luz diegética. As cenas possuem sempre pontos de luz em quadro, com colorações diferentes, desenhando diversas gradações de contraste na imagem, tanto de intensidade de luz como de coloração. A essas luzes, une-se a constante presença de uma luz branca suave, oriunda da janela, que reduz a presença do escuro na cena e destaca a gama de cores que a carregada cenografia traz.



Frame 23. Nove canções.

A narrativa de *Nove canções* é construída por cenas em shows de rock que se intercalam com seqüências do casal dentro de sua casa. Assim, quando eles estão nos espetáculos musicais, a proposta fotográfica é verossímil, construindo imagens com muita cor, contraste e movimentação de luz. O cerne do filme, no entanto, são os momentos do casal em sua habitação, como no *frame*, o qual nos apresenta a proposta visual predominante: onipresença da luz externa, que invade o ambiente contornando os corpos e preenchendo as demais partes. Encontramos, também, essas seqüências de alcova, situações com imagens extremamente escuras e, em alguns casos, com presença de luzes amareladas.

A partir da apresentação das imagens-médias da fotografia por nós cartografadas nas obras escolhidas, adentraremos nos conceitos fílmicos de sexo, os quais são moldurados pelas propostas estéticas aqui apresentadas.

4.2 As moldurações nos conceitos fílmicos de sexo

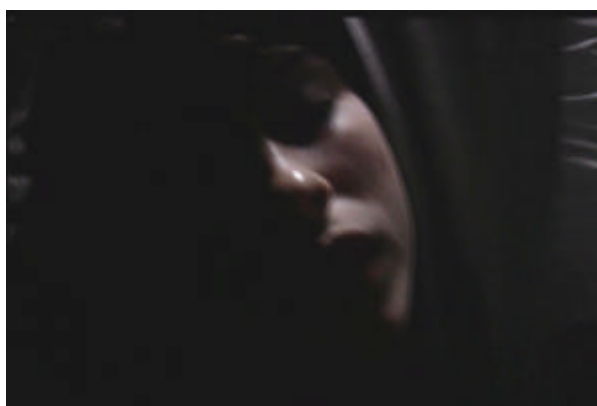
O conceito de moldura adotado neste trabalho diferencia-se do criado por Aumont ao estudar as bordas das imagens, que apresentamos no capítulo anterior. Nesta pesquisa, as molduras “são os territórios mais ou menos fluidos de experiência e significação” (KILPP, 2006, p. 01-02) presentes de modo em geral discreto e recorrente nas seqüências audiovisuais; desprovidas em si mesmas de sentido, elas são, porém, grandemente responsáveis pelos sentidos agenciados naquilo que se percebe. As moldurações são as escolhas técnicas e estéticas operadas no interior das molduras, em cada quadro, plano e no filme em sua totalidade.

Os conceitos fílmicos de sexo, nessa perspectiva, são parte integrante de algo maior, que é o filme como um todo. Apresentamos as imagens-médias da fotografia pela necessidade de visualização de como a estética das seqüências com sexo inserem-se dentro do conceito fotográfico geral da obra. Esses conceitos de sexo, assim como os demais, são moldurados pela obra em sua totalidade. O filme é moldura para cada uma de suas seqüências. A partir disso, torna-se claro que os sentidos visuais dos conceitos fílmicos de sexo só podem ser compreendidos a partir da autenticação da moldura que os entorna. As imagens-médias apresentadas são reflexo da grande moldura fotográfica intrínseca a cada uma das obras.

Agora, avançamos para as seqüências que trazem cenas de sexo e iremos tateá-las de forma a conceituar as outras moldurações praticadas pela fotografia e com as quais os conceitos são finalmente construídos.

4.2.1 O escuro

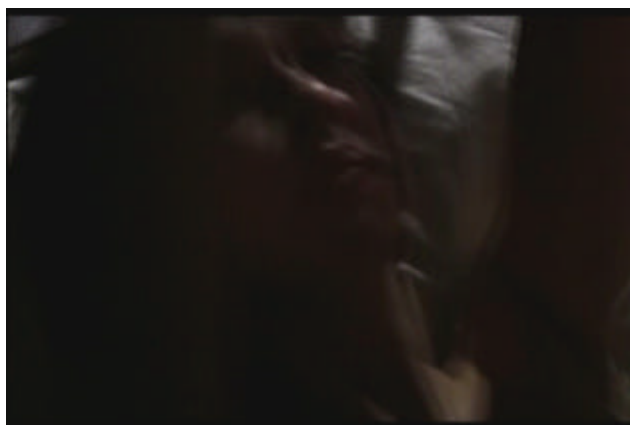
Desde o capítulo 3, trabalhamos com a idéia de o escuro ser uma moldura para a imagem, seja na sala de cinema, seja no filme, no qual permanece potente e enseja a imaginação ou produção de recortes e angulações não realizadas no quadro que se vê. O escuro é elemento essencial para as fotografias dramáticas e estéticas, e sua presença como moldura mostra-se mais recorrente nos conceitos fílmicos de sexo do que anteriormente pensávamos. Observemos a imagem a seguir:



Frame 24. Nove canções.

O close da protagonista do filme *Nove canções* destaca-se pela marcante presença do escuro-moldura, que se aproxima, no *frame*, de tal forma do rosto da atriz que esconde praticamente todo o ambiente onde ela se encontra. E vai além: invade o lado esquerdo de seu rosto, permitindo visualizarmos apenas a metade direita abaixo de seus olhos. Nessa imagem a presença de escuro é tão marcante que, se não soubéssemos que se trata de uma seqüência de sexo, poderíamos supor ser um fotograma de um filme dramático, parte de uma cena em que esta mulher estaria à beira da morte, por exemplo.

Desta mesma seqüência de *Nove canções*, extraímos a imagem a seguir, na qual o escuro-moldura, associado ao enquadramento fechado, e ao movimento da câmera e da personagem, faz com que a face da mulher funda-se com o escuro, nos proporcionando uma imagem quase abstrata:



Frame 25. Nove canções.

Nesses dois *frames* de *Nove canções* encontramos o caso clássico de molduração pelo escuro dentro da imagem: ele a invade pelas bordas, como se fosse extensão da escuridão oriunda da sala de cinema. Ao ser utilizado dessa forma, desconstrói o formato tradicional da tela, e faz com que seja *tela* apenas a parte central por ele moldurada.

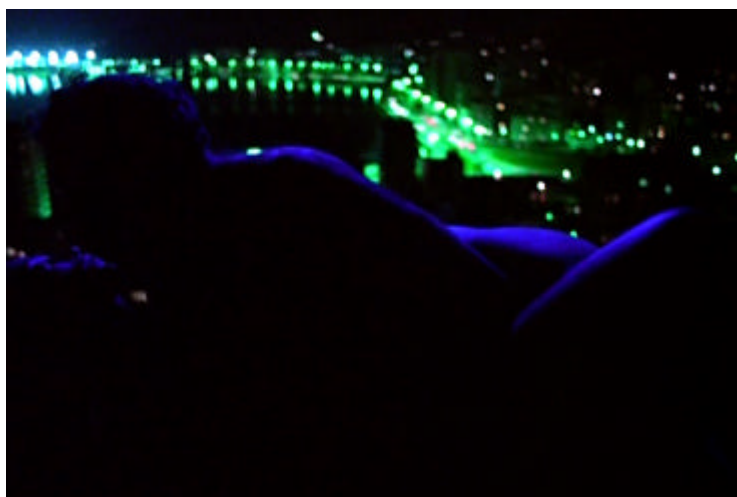
Mas o escuro como moldura-potente vai além, em *Eu te amo*, por exemplo:



Frames 26 e 27. Eu te amo.

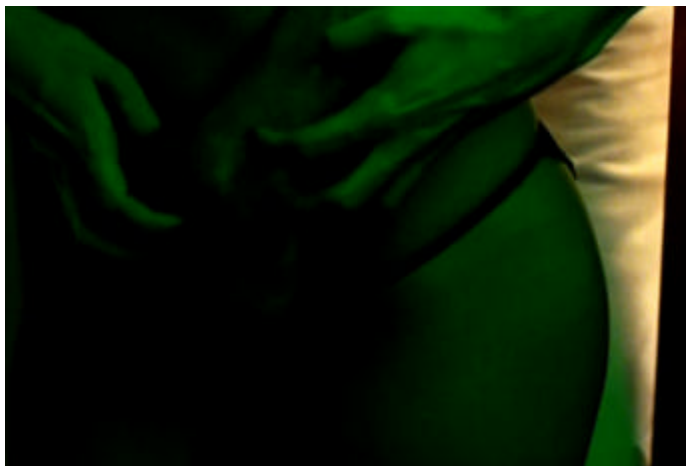
As imagens são fotogramas de uma mesma seqüência do filme construída basicamente por planos fechados. A primeira ilustra a molduração pelo escuro que já comentamos, de invadir a imagem pelas bordas e, nesse caso, criando um enquadramento vertical. Já na segunda, o escuro encontra-se no centro do quadro e, em contínuo à sombra da mão da mulher, que recebe uma luz dura superior, fazendo com que essa mão e o pedaço da calça do homem que ela segura ganhem destaque na imagem. Neste *frame*, um pedaço do corpo da mulher ocupa um terço do quadro e, a partir da esquerda, temos o escuro no centro e um recorte proporcionado pelo escuro, à direita.

Com a comparação dos dois fotogramas, percebemos que, naquele em que o escuro moldura pelas bordas laterais – aliando-se a planos detalhes, nós quase não conseguimos compreender o que está sendo iluminado na imagem. Enquanto no *frame 27*, o caráter sexual revela-se, por mostrar uma pequena área, a que foi moldurada, onde podemos perceber que há dois corpos se tocando – e um, claramente, tocando o órgão sexual do outro. Pensando no sentido potente do escuro, no *frame 26*, o escuro revela sua potência por esconder excessivamente as informações da imagem, fazendo com que não a compreendamos e, conseqüentemente, possibilitando inúmeras construções de sentidos – muitas delas fora do âmbito sexual. Mas no outro fotograma de *Eu te amo (frame 27)* o escuro funciona como uma moldura potente *para* conceitos fílmicos de sexo, pois indica o ato sexual.



Frame 28. Eu te amo.

Este *frame* também foi retirado do filme *Eu te amo*. Nele, o casal está fazendo sexo na janela, com a cidade ao fundo, como podemos perceber na parte superior do quadro. Na cena, as luzes do apartamento estão apagadas e a câmera posicionada dentro do ambiente, fazendo com que praticamente não vejamos os corpos. O escuro está presente em todo o quadro, sendo rompido no centro horizontal da imagem por um contraluz azulado que delimita os contornos dos corpos, principalmente do homem, que está por cima da mulher. O escuro constrói aqui uma molduração interessante, pois nega praticamente tudo para nós, mas mantém essa tênue linha que alcança a borda dos corpos, indicando sua presença.



Frame 29. Eu te amo.

O escuro, nesta imagem esverdeada, retirado de uma outra seqüência de *Eu te amo*, encontra-se essencialmente presente na borda inferior direita do quadro e é moldura se considerarmos ele extensão do escuro da sala de cinema. Neste caso, o escuro-moldura adentra a imagem para esconder o órgão sexual da mulher, que está sendo abraçada pelo homem posicionado atrás dela.

Dentre os exemplos aqui apresentados, este causa inquietação pelo fato de ele ser um escuro “pudico” – o que não quer dizer que não seja potente. Ele mostra os corpos enquadrados, atualiza o ato sexual, mas nega *apenas* o órgão feminino. Mais interessante, ainda, é a opção de iluminar desta forma uma seqüência que é moldurada pelas demais de *Eu te amo*, filme que traz, em muitos casos e como poderemos ver quando falarmos da alcova, cenas muito iluminadas, que mostram os corpos dos personagens, inclusive na maioria das que abrigam o ato sexual.

Em todos os *frames* até agora comentados, estamos tratando que as áreas de escuro – aliadas ao enquadramento – têm potência por esconderem do espectador fragmentos dos corpos que nelas estão imersas. No próximo exemplo, do filme *Eros*, o escuro-moldura deixa de ter a função de esconder, e se torna um elemento em quadro, juntamente com o som, que permite que o espectador compreenda o que está acontecendo na cena. Vejamos os dois *frames* a seguir:



Frames 30 e 31. A mão.

Sombra da perna em movimento

Nos fotogramas, temos um enquadramento estático, com a câmera embaixo da cama, que nos permite ver apenas um pedaço de uma perna no canto superior direito do quadro, em grande parte no escuro e com um único ponto de alta intensidade de luz na ponta do pé. Como podemos perceber, a perna pouco indica do movimento que está ocorrendo em cima da cama.

A evidência do ato sexual se dá primeiro pelo som, composto por gemidos e ruídos indicando que a cama de ferro se move, e, depois, visualmente, pela sombra, que muda sua forma de maneira abrupta, como indicado nos *frames*. Neste caso, é a moldura construída no quadro pela sombra que nos *mostra* o ato sexual³⁴.

A partir dessas imagens, então, podemos apontar três casos principais de construção do escuro como moldura-potente nos conceitos fílmicos: (1) o da molduração que nasce das bordas, tornando-se extensão do escuro da sala e, com isso, proporcionando novos formatos de tela; (2) o escuro que adentra por uma das bordas e reenquadra um elemento da imagem, como se escorresse para alguma área, dando destaque para os elementos da imagem que ele circunda e escondendo as partes próximas de si; e (3) a situação que podemos visualizar com o filme *Eros*, a utilização narrativa do escuro-moldura, no qual ele, principalmente como

³⁴ O trecho a seguir, de *A divina comédia*, escrita por Dante Alighieri (1994, p. 139), ilustra nossa reflexão a respeito da função narrativa do escuro, neste caso, também como sombra: “Mas tão logo as primeiras dentre elas puderam ver que minha sombra estendida à direita, crescia sobre a rocha, quedaram-se surpresas, dando um passo à retaguarda [...] Explicou Virgílio: ‘Sem que pergunteis, digo-vos ser vivo o corpo que aí vedes, no solo interrompendo, com sua sombra, a marcha da luz solar. Não vos cause o fato excessivo pasmo, eis que, por vontade divina auxiliado, pretende ele atingir deste monte o cimo’”.

sombra, faz com que consigamos compreender a ação em que o corpo que gera a sombra se encontra – no exemplo, um ato sexual.

4.2.2 A alcova

No tempo do Marquês de Sade, como nos explica Elias Thomé Saliba (2006, p. 277), a alcova era o

espaço privilegiado da experiência libertina, aposento estrategicamente localizado entre o salão, onde reinava a conversação, e o quarto, destinado ao amor, simbolizava também o lugar de união da filosofia e do erotismo. Em Sade, a alcova é o avesso do lar, mas nada a estranhar, numa obra na qual tudo é pelo avesso. Um lugar que se qualifica no próprio andamento estapafúrdio dos textos de Sade, onde se alternam as cenas lúbricas e as discussões filosóficas num movimento vertiginoso, até o ponto de reuni-las num só ato.

Hoje, as casas são menores, com menos aposentos. Logo, podemos dizer que a alcova tornou-se o próprio quarto – ambiente fechado, íntimo, onde os mistérios do amor e do sexo são igualmente guardados e revelados. Como veremos nas imagens-médias das alcovas, grande parte das cenas de sexo se dão no quarto – ambiente mais *íntimo* da casa. No entanto, o desejo sexual, muitas vezes, o ultrapassa e vai para a sala, ou cozinha, transformando estes ambientes comumente vistos como sociais em alcova, conceito que para nós significa: lugar privado, moldura proibida, que esconde segredos tão sórdidos e pulsantes como o próprio escuro.

A alcova é o lugar socialmente construído para o ato sexual. O sexo, ainda hoje³⁵, é um assunto “proibido” em nossa sociedade, o qual se deve falar com pudor, sem muitos detalhes. Um ato que mesmo sendo intrínseco à essência do homem é tratado com discrição e zelo. Por isso de a alcova ser o ambiente propício para o sexo: aparentemente, a ela ninguém além dos parceiros envolvidos tem acesso. Supõe-se que é um local seguro para os amantes e suas idiossincrasias libidinosas. Esse território protege os corpos, os retém para si, assim como o quadro do audiovisual: todo o ato sexual ocorre dentro dos limites das paredes da alcova, da mesma forma que toda ação cinematográfica tem as bordas da tela como limite para seu desenvolvimento.

³⁵ Michel Foucault é um importante autor que trabalha a respeito do papel e presença do sexo em nossa sociedade. Em seu livro *História da sexualidade I: a vontade de saber*, ele afirma: “O sexo é reprimido, isto é, fadado à proibição, à inexistência e ao mutismo” (FOUCAULT, 1988, p. 22).

A alcova moldura tal como o escuro. Ela limita e enquadra espacialmente a movimentação dos seres em relação sexual. Mas ela não é o escuro. Nos conceitos fílmicos, sua função como moldura é outra: enquanto o escuro é a moldura potente, a alcova é a moldura atualizante, pois é dela que emana a luz. É a partir dela que o escuro é rompido, pois, antes de os corpos adentrarem-na, é construída cenograficamente e iluminada. Esse é um dos conceitos primordiais da direção de fotografia: analisar o ambiente, escurecê-lo, e então construir a luz, a partir dele. Positivamente, almeja-se que a luz instaurada na (e para) a alcova também inunde os corpos que em breve ali estarão.

É a partir da alcova que se inicia o jogo fotográfico do qual os claros e os escuros participam dos conceitos fílmicos de sexo – e de todo o audiovisual. A partir do lugar da ação que será gravada, claros e escuros integram outros conceitos do mundo. A alcova é estática, construção fixa, moldura. Por isso, observaremos agora o ambiente em que os corpos se encontram, pois é dele que emanará a luz previamente programada que atualizará o escuro.



Frame 32. La luna.

Quando falamos da direção de fotografia no início do capítulo, dissemos que existem três formas primordiais de iluminação: a das luzes naturais, a das luzes diegéticas e a das extra-diegéticas, essas duas artificiais. As mesmas formas gerais aplicam-se também às alcovas. O *frame* do filme *La luna* nos apresenta duas delas: temos um abajur branco na direita do quadro e uma luminária de chão, ao fundo – luzes diegéticas. Já a principal luz que emana dessa alcova é uma extra-diegética, posicionada lateralmente aos personagens, com um tom azulado, que os ilumina quase como um contraluz.

Para construir a iluminação desta seqüência o fotógrafo fez uso ao mesmo tempo das duas últimas. No entanto, dentre as luzes diegéticas, temos cada uma delas exercendo uma diferente função de atualização do escuro: enquanto a que está localizada próximo ao sofá

emana uma luz que interfere sutilmente na mãe, a do fundo tem o intuito único de iluminar a alcova, sem intenção de chegar aos personagens.

Uma iluminação semelhante encontramos na alcova de *Amarelo manga*:



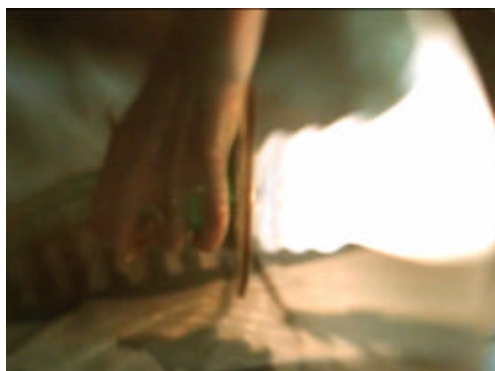
Frames 33 e 34. *Amarelo manga*.

Os dois *frames* extraídos da mesma seqüência do filme apresentam novamente uma iluminação que trabalha com luzes diegéticas e extra-diegéticas: no ambiente, há luminárias suspensas verdes que iluminam a alcova e não chegam a interferir nos personagens. Para estes, a alcova reserva uma luz extra-diegética, que é superior, amarelada e dura. Ainda, temos uma luz de natureza semelhante e superior ao fundo, que ilumina o móvel e a cortina texturizada.

Neste caso, assim como em *La luna*, foram utilizadas fontes de luz para a alcova em geral, e outras, da alcova, para os corpos: uma iluminação *da alcova para* a própria alcova, e outra, *da alcova para* os corpos. É interessante perceber que a alcova reserva uma luz para si no seu conjunto, revelando-se como moldura para a cena de sexo. As luzes próximas aos limites querem apenas atingir o próprio cenário, indiferente à presença ou não dos corpos.

Essas observações nos revelam a potência da alcova na atualização do escuro em relação aos corpos, pois dela pode-se fazer emanar luzes apenas para eles ou para a parte do ambiente no qual se encontram, assim como se podem direcionar fontes de luz apenas para ela mesma. Aos corpos restaria, na atualização do escuro, movimentarem-se sob essas luzes, já que sua iluminação é determinada pela luz da alcova.

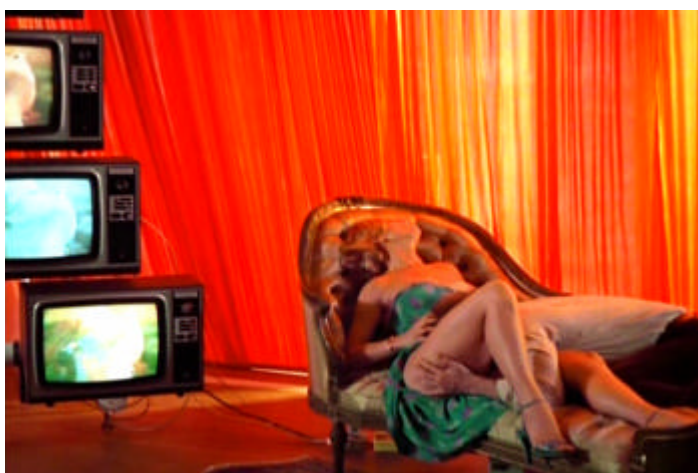
Na maioria dos casos é isso que acontece, mas, em *A dupla vida de Véronique*, ocorre uma situação diferente:



Frame 35. *A dupla vida de Véronique.*

A seqüência inicia-se com o casal iluminado apenas por uma luz branca oriunda de uma janela. No momento do gozo, então, a protagonista acende um abajur que está próximo à cama, determinando uma nova luz para os corpos e para a alcova. Com isso, a luz imaginada para a alcova precisa de um *corpo* para atualizar-se, rompendo o paradigma de que a alcova é por si iluminada e que os corpos *simplesmente* recebem sua luz. Em *A dupla vida de Véronique*, os corpos não restringem sua ação à luz oriunda da alcova, mas usam um elemento da alcova para a atualizarem: sua ação introduz uma nova luz e os corpos agindo criam outra iluminação. O abajur, neste caso, é uma fonte de luz que se direciona primeiro aos corpos e, deles, para alcova, diferente dos exemplos anteriores, nos quais as luzes diegéticas quase sempre estavam ali para iluminar o espaço.

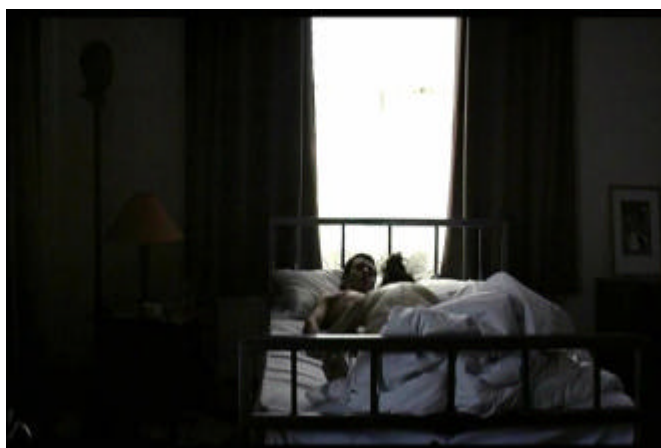
Na imagem a seguir, de *Eu te amo*, as televisões podem ser consideradas fontes de luz diegéticas inseridas na alcova, mas a intensidade que emitem não chega a interferir nos corpos nem no cenário.



Frame 36. *Eu te amo.*

Apesar da presença dos aparelhos televisores, a iluminação dessa seqüência do filme é construída por duas luzes extra-diegéticas, uma alaranjada, oriunda de trás da cortina vermelha, e outra branca, que vem da esquerda e é mais suave, agindo como um preenchimento. Ambas as luzes, no entanto, originam-se da alcova e iluminam igualmente alcova e corpos. Vemos aí uma fotografia semelhante à da imagem-média da obra como um todo, mas destoa dos outros exemplos de cenas de sexo do mesmo filme, que são repletas de escuro. Nesta, como podemos ver no *frame*, os corpos e a alcova estão bastante iluminados, não existindo quase a presença do escuro no quadro. Ela não causa tanto impacto dentro da obra quanto as outras, pois acompanha a proposta visual média do filme, enquanto que as escuras nos surpreendem a cada vez que aparecem.

A última imagem escolhida para estudar a alcova como moldura-atualizante é a do filme *Nove canções*. Nela, encontramos uma única fonte de luz, uma janela posicionada no centro do quadro, que emana sua luz suave e branca, iluminando tanto os corpos como a alcova. O diretor de fotografia, ao adotar tal proposta de iluminação, faz com que, por possuir apenas uma fonte de luz, a alcova tenha de utilizá-la tanto para si como para os corpos, mas poderia, é claro, iluminar o ambiente e não mostrar os corpos, sugerindo-os apenas como virtualidade.



Frame 37. Nove canções.

O fotograma de *Nove canções* nos apresenta, então, a forma mais simples que a alcova tem de atualizar o escuro: com apenas uma fonte de luz, a iluminação precisa dar conta igualmente da alcova e dos corpos.

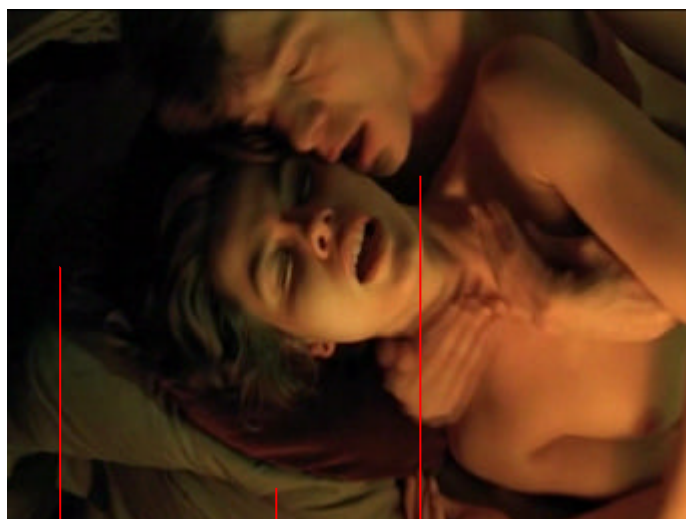
Como vimos, além dessa, há formas em que a alcova tem mais potência, porque se utiliza diversas fontes de luz, com a possibilidade de construir uma iluminação exclusiva para a alcova e outra única para os corpos. Mas, nos dois casos, a alcova moldura os corpos e os

ilumina. Temos uma terceira forma quando a alcova oferece a iluminação inicial para a cena e os corpos usam um elemento dela para criar uma iluminação diferente, como mostramos em *A dupla vida de Véronique*. Neste caso, ao contrário dos demais, a alcova fica refém da ação dos corpos.

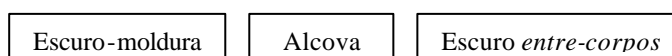
Esses exemplos ilustram as possibilidades e limites da iluminação da alcova-moldura. Como ainda abordaremos melhor ao longo desse capítulo, os corpos também agem – ou podem agir – sobre a iluminação a que a princípio estariam submetidos, participando assim dos conceitos de sexo construídos pela fotografia do filme.

4.2.3 Os corpos

Os conceitos fílmicos de sexo além de serem moldurados pelo conceito fotográfico do filme como um todo, possuem, dentro de si, possíveis molduras a serem construídas. O escuro e a alcova já foram apresentados e estão presentes na imagem abaixo, retirada do filme *A dupla vida de Véronique*:



Frame 38. *A dupla vida de Véronique*.



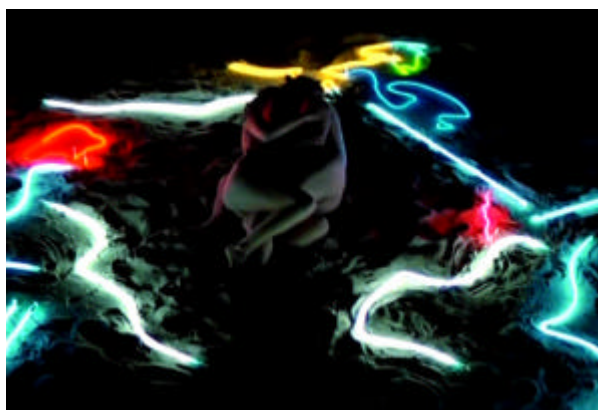
Neste *frame*, como indicado, no canto superior esquerdo, podemos observar a continuação do escuro que nasce das bordas e direciona-se ao centro da imagem. Também, na parte inferior, encontramos a alcova iluminada, a qual moldura os corpos. No esquema,

apontamos, ainda, um terceiro elemento na imagem, o qual se encontra presente em todos os *frames* estudados nesta pesquisa. É uma pequena área de sombra densa, localizada na zona onde os corpos estão próximos a ponto de não permitirem a invasão da luz. A esse local que revela uma outra potência do escuro denominamos entre-corpos.

A idéia vem do conceito de entre-imagens proposto por Raymond Bellour (1997) e que foi discutido no capítulo 2. O entre-corpos é uma área de potência, pois representa a resistência dos corpos em relação à luz que emana da alcova. É um território de passagem, de movimento, que acompanha as mudanças nas ações e posições dos corpos em relação sexual.

Deleuze (2006), no livro *A ilha deserta*, trabalha o conceito de Reserva, o qual aplicamos ao nosso entre-corpos. Para o autor, nos movimentos de atualização algo em parte realiza-se, acontece; enquanto permanece como virtualidade uma Reserva, um acontecimento que é puro devir, que não cessa de fluir, mantendo-se imprevisível e em movimento. É isso o entre-corpos: território que se origina de um acontecimento lumínico na imagem e que permanece *na imagem* também como acontecimento – potente como devir.

O local da aparição e o tamanho que o entre-corpos ocupa na imagem se modifica a todo instante, mas ele sempre está ali presente, como podemos observar nos *frames* a seguir, em duas propostas distintas de fotografia, com dois conceitos fílmicos diferentes de sexo:



Frame 39. Eu te amo.



Frame 40. La luna.

As duas cenas possuem climas completamente diferentes; no entanto, em ambas o entre-corpos está presente. Na primeira, a existência do escuro é vívida, e, somando-se à posição das luzes e dos corpos, constrói-se na imagem um entre-corpos de grande tamanho. No *frame* 39, o entre-corpos destaca-se na imagem e sua densidade é de um negro total. Já na segunda imagem (*frame* 40), extraída de uma seqüência de *La luna* que ainda não havíamos mostrado, encontramos novamente a mãe e o filho num ato sexual. A proposta fotográfica desta cena destoa da que apresentamos anteriormente, pois aqui o ambiente e os corpos estão amplamente iluminados por uma luz suave de janela. Esta seqüência encontra-se na parte final do filme; talvez por isso, há menos escuro na imagem: não há mais necessidade de pudor, porque a essas alturas do filme os protagonistas (e o espectador) já devem ter naturalizado o incesto.

Contudo, o conceito, além disso, decorre da moldura fotográfica geral de *La luna* que, como já comentamos, é constituída por luzes suaves e ambientes banhados de luz. Assim, enquanto o da seqüência que apresentamos na análise da alcova nos causa impacto pelo inusitado e por contrastar com as demais do filme, esta assume a proposta geral de iluminação, revelando o ato proibido de forma visualmente explícita para o espectador. Seja como for, também aí o entre-corpos está presente, só que de maneira sutil e suave, na região entre o peito e o rosto do garoto, que estão em contato com as coxas de sua mãe.

A pulsão do entre-corpos nas imagens revela, ainda, a terceira moldura encontrada intrinsecamente aos conceitos fílmicos de sexo: os corpos. Estes que até então pareciam apenas elementos molduráveis – pelo escuro e pela alcova –, agora se revelam eles também molduras, pois são as bordas para o escuro resistente que permanece durante todo o ato sexual. O entre-corpos torna-se, assim, outro elemento importante para a discussão que queremos propor ao final deste capítulo.

Antes, é preciso comentar ainda uma quarta moldura, explicitada pela constante presença de espelhos na alcova das cenas que estamos analisando, como nos ilustra o fotograma, a seguir, de *Noite vazia*:



Frame 41. Noite vazia.

A câmera enquadra o espelho, preso ao teto da alcova onde o casal se encontra. Como podemos observar, o casal está nas preliminares do ato sexual e o vemos a partir da moldura que o espelho faz da cena. O espelho é recorrente em alcovas que molduram cenas de sexo no cinema. Um dos motivos prováveis desse fetiche é o fato de ele permitir o desfrute de quem está no ato, no caso da seqüência em questão, para que apenas um deles observe a ação, podendo ser *voyeur* de seu próprio ato sexual.

O espelho tem grande potencial imagético, pois, lembrando Deleuze (2007), ele é a atualização direta das imagens-cristais, uma das que constitui a imagem-tempo. O espelho é sempre um elemento pulsante na imagem, que nos mostra uma imagem atual, uma imagem virtual atualizada e ainda instiga o espectador a buscar na memória outras imagens virtualmente ligadas à apresentada. Com a presença do espelho no ambiente são os corpos e suas duplicações que nos olham: os corpos fortalecem-se, dilatando nossa memória rumo a outras durações. O espelho, por isso, é uma quarta moldura³⁶ que consideramos na análise. Ele constrói na imagem novos enquadramentos, assim como o fazem os corpos, o escuro e a alcova.

4.3 A luz líquida

Os fluidos se movem facilmente. Eles “fluem”, “escorrem”, “esvaem-se”, “respingam”, “transbordam”, “vazam”, “inundam”, “borrifam”, “pingam”. (BAUMAN, 2001, p. 08)

³⁶ Listamos nesta etapa do texto as quatro principais molduras que encontramos nos conceitos fílmicos de sexo trabalhados. Uma quinta moldura autenticada por nós é realizada através do corpo-luz, a qual será problematizada ao longo deste capítulo.

Com essa metáfora, Zigmunt Bauman qualifica nossa sociedade como líquida. Vivemos numa modernidade líquida, em uma época na qual

as organizações sociais (estruturas que limitam as escolhas individuais, instituições que asseguram a repetição de rotinas, padrões de comportamento aceitável) não podem mais manter sua forma por muito tempo (nem se espera que o façam), pois se decompõem e se dissolvem mais rápido que o tempo que leva para moldá-las e, uma vez reorganizadas, para que se estabeleçam. (BAUMAN, 2007, p. 07)

Ao construir um retrato desse novo período, Bauman percebe nele uma extensão de conexões e desconexões aleatórias, que instauram um volume de permutações múltiplas, nas quais tudo é possível. A palavra de ordem é flexibilidade, “prontidão em mudar repentinamente de táticas e de estilo, abandonar os compromissos e lealdades sem arrependimento” (BAUMAN, 2007, p. 10). As ações, nessa sociedade, são arriscadas e de acertos pouco confiáveis, com isso, exige-se que aceitemos essa fluidez e estejamos prontos para mudar constantemente de rumo. O abandono de opções anteriormente tomadas tem de ser feito rapidamente para que alcancemos os resultados desejados, que também duram pouco.

Líquidos são uma variedade dos fluidos. Assim como os gases, diferenciam-se dos sólidos pelo fato de terem suas formas alteradas ao receberem força ou ação externa, enquanto os sólidos, na maioria dos casos, mantêm sua forma original. Os sólidos são *duros*, resistem às ações e tendem a permanecer imóveis e imutáveis. Já os corpos líquidos entregam-se ao movimento, seguem o fluxo, *escorrem*.

Relembremos as características dos líquidos apontadas por Bauman (2001): eles “fluem”, “escorrem”, “esvaem-se”, “respingam”, “transbordam”, “vazam”, “inundam”, “borrifam”, “pingam”. Na análise que venho empreendendo, muitas vezes encontrei essas características, que pulsavam no material do *corpus*. A luz flui sobre as alcovas e os corpos; fisicamente, ela segue em linha reta, mas conceitualmente atualiza-se a todo instante nas diferentes combinações entre claros e escuros que aparecem no quadro. A alcova, mais sólida, tem sua luz construída previamente, mas os corpos, ao adentrarem-na, rompem rapidamente com a proposta inicial e “(re)criam a iluminação” a cada movimento que realizam.

Ao comentar sobre os nômades, Bauman afirma que eles são povos que adoram “criar, jogar e manter-se em movimento”. Eles “praticam a arte da ‘vida líquida’: aquiescência à desorientação, imunidade à vertigem, adaptação ao estado de tontura, tolerância com a falta de itinerário e direção, e com a duração indefinida da viagem” (BAUMAN, 2007, p. 10). A arte da vida líquida é também a arte da luz nos conceitos fílmicos. A luz pode ser estudada

como líquida, pois muda constantemente, como se escorresse pelos corpos. A alcova inunda-os e eles jogam com ela. Despejam-na mais sobre o corpo que está embaixo, logo em seguida, o que está em cima encosta-se no outro, fazendo com que a luz passe para outras partes.

A luz, como o sexo, em ato, tem de ser imune à “vertigem”, tem de adaptar-se ao “estado de tontura”. A ação dos corpos na alcova instaura uma brincadeira, um jogo fotográfico com a luz. Nos termos de Bauman (2004, p. 41), seria uma relação “flutuante, frágil e flexível”, na qual, por mais que o diretor de fotografia programe e tente controlar o resultado, a iluminação que cria lhe escapa no absoluto. Ao contrário, como estamos pontuando, tende a mudar de rumo, durante o movimento, muitas vezes.

Onde há dois não há certeza. E quando o outro é reconhecido como um “segundo” plenamente independente, *soberano* – e não uma simples extensão, eco, ferramenta ou empregado trabalhando para mim, *o primeiro* – a incerteza é reconhecida e aceita. Ser duplo significa consentir em indeterminar o futuro. (BAUMAN, 2004, p. 35)

A alcova é a primeira no desenho da luz. Os corpos vêm em seguida, mas não são *meras* extensões luminosas da luz do ambiente. Eles têm existência própria, são também soberanos. Ao reconhecer essas duas soberanias, podemos ver a relação entre corpos e alcova como jogo e, por isso, esse tem um futuro indeterminado no resultado final da iluminação de cena. Ainda mais pelo fato de que, nas cenas de sexo, o jogo não se dá apenas entre a alcova e um corpo, mas entre *dois corpos*.

O jogo de um corpo com o outro é decisivo na fotografia da alcova. No entanto, o grande jogo estabelece-se entre a alcova e os corpos. Como dissemos anteriormente, ela é a moldura principal, tanto para a iluminação quanto para os conceitos de sexo: é a moldura-atualizante, do escuro e do sexo.

A luz da alcova é conceitualmente sólida (moldura sólida), mas torna-se líquida pelo fato de existirem os corpos. Sem eles, a luz previamente construída pelo diretor de fotografia seguiria, física e conceitualmente, em linha reta, certa e sempre a mesma. Os corpos é que jogam, entre si, com a alcova, e com o aparelho, criando outras luzes, fazendo escorrer em todo o quadro os claros e os escuros resultantes de seu movimento. Podemos dizer que isso produz acontecimento na imagem, pois fotograficamente é da ordem do imprevisível, do inesperado.

4.4 Os jogos: esboço sobre como escorrem os claros e os escuros

É preciso que com meu corpo despertem os corpos associados, os “outros”, que não são meus congêneres, como diz a zoologia, mas que me freqüentam, que freqüento, com os quais freqüento um único Ser atual, presente, como animal nenhum freqüentou os de sua espécie, seu território ou seu meio. (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 14-15)

A alcova pode ser compreendida como um corpo. Ambiente-corpo, corpo-moldura. Mas corpo inerte, estático em sua configuração constitutiva. Sem, no entanto, deixar de ser um corpo desejante. Um corpo que quer ser freqüentado, que emite luz com o intuito de despertar corpos associados.

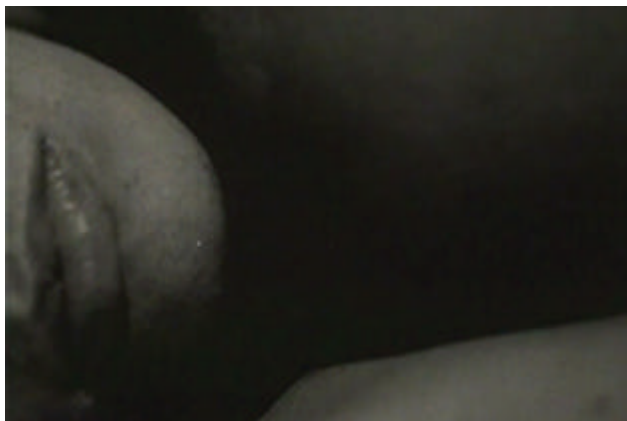
O sexo existe graças aos outros corpos, humanos, esses corpos inquietos, em constante movimento. Os corpos diferenciam-se, primeiramente, da alcova pela questão da inércia: esta, como analisamos, tende a permanecer estática e a aceitar a luz a partir dela construída. Já os corpos não; eles parecem buscar transgredir. Eles movimentam-se dentro dela e uns sobre os outros – e uns com os outros. Não podemos vê-los como a alcova, eles precisam do movimento, eles trazem em si o próprio movimento.

Um corpo humano está aí quando, entre vidente e visível, entre tocante e tocado, entre um olho e o outro, entre a mão e a mão se produz uma espécie de cruzamento, quando se acende a faísca do senciente-sensível, quando se inflama o que não cessará de queimar, até que um acidente do corpo desfaça o que nenhum acidente teria bastado para fazer... (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 18)

A luz que emana da alcova invade os corpos. A alcova quer ser freqüentada por eles e, através da luz, quer freqüentá-los. E como eles recebem essa luz? Eles desejam a atualização do escuro? Ou prefeririam permanecer na ampla escuridão, onde seriam corpos anônimos, livres, repletos de potências libertinas?

Os corpos diferem da alcova e não são submissos a ela. Ao não aceitarem tal submissão, estabelece-se entre a alcova e os corpos um jogo. O jogo que utiliza a luz líquida e os escuros para existir. É a partir da construção da iluminação na alcova que o jogo é preparado. Os corpos adentram-na e ele começa. Tentaremos, agora, descobrir as estratégias dos corpos e da alcova nesta relação. Ao final, pretendemos construir um esboço de como podem os líquidos e escuros escorrerem por esses corpos em batalha.

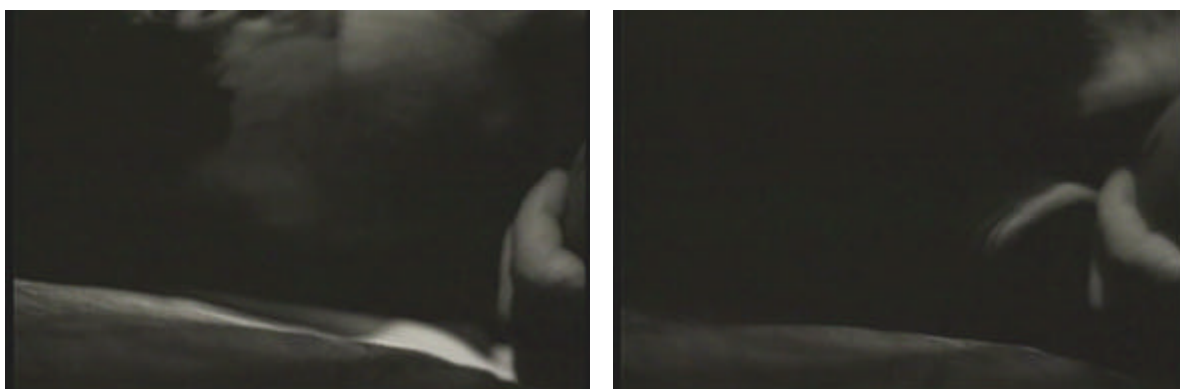
Começamos com o filme *Noite vazia*:



Frame 42. *Noite vazia.*

Na cena escolhida para análise, temos um enquadramento lateral, mostrando o contato dos corpos – o do homem em cima e o da mulher embaixo; que se intercala com um close frontal da mulher, que mantém, em grande parte da seqüência, os olhos abertos. É interessante a decupagem optar por mostrar apenas o rosto da mulher, uma prostituta, que, com isso, assume o papel de protagonista da cena; pois, ao mesmo tempo, seu corpo permanece quase toda a seqüência imóvel, enquanto o homem movimenta-se bastante, indo com o rosto da face às partes íntimas da mulher.

Podemos constatar que o homem brinca com o corpo da prostituta. Ela é um elemento inerte, assim como a alcova, e, com isso, é o homem que movimenta a luz na cena. Como podemos observar nos dois *frames* a seguir, o rosto em movimento do homem determina o que será iluminado no corpo da mulher, assim como, no caso do *frame* 44, ele consegue proteger-se da luz dura superior que ilumina a cena.



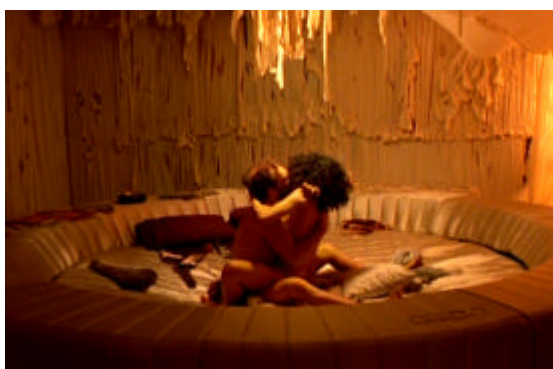
Frames 43 e 44.³⁷ *Noite vazia.*

³⁷ Os *frames* foram manipulados digitalmente, aumentando-se a luminância para uma melhor visualização da ação dos personagens.

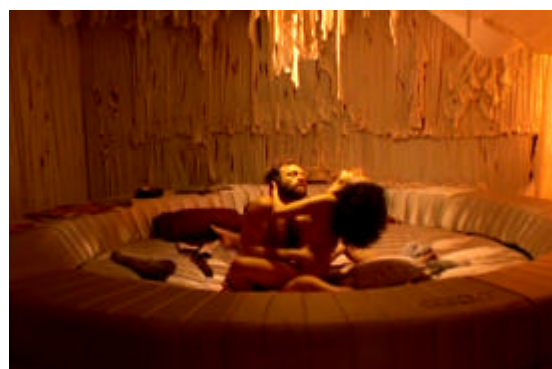
Ao observarmos os dois fotogramas anteriores, os quais representam menos de um segundo dentro da seqüência, podemos ver que o movimento da cabeça do personagem masculino (parte superior do quadro), ao inclinar-se, consegue deixar no escuro quase todo o corpo da mulher que está embaixo e que, devido ao enquadramento bastante fechado, é praticamente imperceptível na borda inferior do quadro. Ao efetuar esse movimento de inclinação, além de esconder o corpo da mulher, ele esconde seu próprio rosto que é coberto por uma sombra densa que se mistura com o negro de seu cabelo, tornando o quadro inundado de escuro.

Ou seja, nesse filme, tanto a alcova quanto o corpo do homem atualizam o escuro; pois é ele em movimento que determina, nesse enquadramento, o que permanecerá no breu. Se ele, por exemplo, ficasse ao lado da mulher, o corpo dela ficaria totalmente iluminado. Assim, o homem que atua também protege a mulher da luz. Movimenta-se para manter o escuro-moldura no corpo da prostituta. Talvez para guardar esse corpo que ele toca só para si; ou então, talvez, para não ver o corpo que toca e imaginar o corpo de outra pessoa.

Observemos, agora, quatro *frames*, apresentados em seqüência, do filme *Eu te amo*:



Frame 45. Eu te amo.



Frame 46. Eu te amo.



Frame 47. Eu te amo.



Frame 48. Eu te amo.

No *frame 45*, os dois corpos estão em uma relação igualitária. O homem está embaixo, e a mulher em cima, mas ambos com a coluna ereta, olhando-se de frente. A luz vem de cima,

dura e amarelada, iluminando de maneira igual a ambos os corpos. As mãos de Sonia Braga estão abraçando o pescoço de Paulo César Peréio, enquanto as dele enlaçam-se à parte inferior do corpo dela. Os rostos estão quase totalmente na vertical e, ao beijarem-se, homem e mulher conseguem proteger algumas partes dos corpos da luz, preservando o entre-corpos.

Mais interessante, no entanto, são as atualizações do escuro que a luz realiza nos corpos dos personagens com o transcorrer da cena. No *frame* 45, o entre-corpos atinge verticalmente quase todo o corpo dos dois, mesmo que a luz venha de cima – o que normalmente resultaria na iluminação da parte em que os corpos estão mais próximos. Mas, como estão praticamente colados, os rostos protegem da luz essas partes de seus corpos.

Este é o início da seqüência. Logo em seguida (*frames* 46 e 47), a mulher começa a projetar-se para trás, em direção à cama, fazendo com que a luz invada a parte frontal do seu corpo, revelando-o. A ação da personagem na direção da luz reduz a presença do escuro em seu corpo, desnudando-o. Diferente do que estávamos pensando até então, de que os corpos buscavam se proteger da luz reveladora da alcova, nessa seqüência, a personagem quer receber a luz, mostrar-se, atualizar o escuro para si, para a imagem de *seu* corpo e de nenhum outro.

E consegue: no *frame* 47, a movimentação da mulher permite que possamos ver os seios e a barriga dela, até então escondidos pelo escuro e pelo braço do personagem masculino que a abraça. No entanto, no *frame* 48, o homem força que a mulher volte para perto dele. Ele a puxa de volta, para a posição inicial da seqüência e, com isso, novamente o entre-corpos se evidencia. Agora a luz pára de inundar o corpo da mulher, pela movimentação do homem, que, como em *Noite vazia*, age para que o escuro permaneça sobre a maior parte do corpo da mulher.

Já em *La luna*, a situação inverte-se. Nesta seqüência, é a mulher que puxa para perto de si o corpo do personagem masculino, permitindo que seu rosto, durante o ato sexual, esconda-se no escuro:



Frames 49 e 50. *La luna*.

O sentido dessa inversão, aqui, parece bastante óbvio, pelo fato de que é uma relação incestuosa. A mãe aproxima o rosto do filho para si com o intuito de levá-lo ao escuro (*frame 50*). Mas a ação do garoto, que toca com a boca o seio da mãe, pode indicar também que ela assim age para amamentá-lo:



Frame 51. La luna.

Na seqüência, porém, os movimentos vão se tornando mais expressamente sexuais, e a luz, esvaindo-se dos corpos, deixa-os cada vez mais no escuro. Ao inclinar-se para tocar o órgão genital do filho, a mãe acaba acentuando o entre-corpos de forma a que quase não mais identifiquemos os personagens envolvidos no ato. A mãe age para manter o escuro sobre os rostos, mas permite que a luz inunde a mão que toca o órgão sexual do filho:



Frame 52. La luna.

A câmera, em seqüência, desce pelo corpo do garoto, abandonando aqueles rostos no escuro para mostrar essa mão que masturba, *claramente*, o filho. Ela age sobre a calça do garoto, manchando o quadro de preto apesar de a luz atingir diretamente a roupa. Depois desse detalhe da mão da mãe (*frame 52*), a câmera segue em movimento, agora em recuo, para mostrar a relação dos dois em um plano aberto:



Frame 53. La luna.

Com o fim do movimento da câmera, temos um plano geral, que mostra o rosto da mãe novamente iluminado, com a luz de ataque lateral, que, além do rosto, revela os contornos de seu corpo. A mãe está totalmente atualizada no conceito fílmico de sexo, enquanto o garoto segue com o rosto protegido no entre-corpos e, devido à posição de câmera, com seu órgão sexual escondido pela perna.

Ao final da seqüência, após o gozo do filho, a mulher volta o rosto para perto do dele, protegendo a si e a ele da luz, reinscrevendo novamente os rostos no escuro:



Frame 54. La luna.

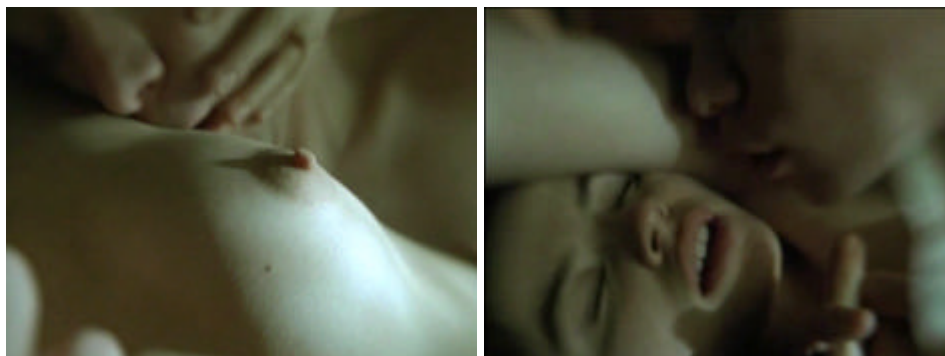
Retomando. Em *La luna*, no início, os dois rostos no escuro; no final, a mesma situação lumínica. Apenas na metade da seqüência, a mãe levanta o rosto e revela-o à luz. Nos demais momentos, ela tenta protegê-lo: ela quer sua identidade imersa no escuro, onde todo proibido virtualmente também está.

A luz estática da alcova atinge o corpo do garoto *apenas* quando o corpo da mãe permite. Então, quem atualiza o escuro nesta seqüência é a mãe que, numa situação

desesperada, masturba o filho. Diegeticamente é ela quem tem o poder na relação, pois o prazer do filho depende dela. Fotograficamente, o conceito de luz acompanha essa relação, deixando para o corpo dela a decisão de mostrar – ou não – o personagem a que dá prazer.

Até aqui, os filmes analisados apresentam corpos que jogam com a alcova-moldura, um protegendo o outro da luz, ou ainda, como em *Eu te amo*, um dos corpos querendo ser atualizado na imagem. Na próxima seqüência, encontramos algo novo, que é um corpo que, assim como o da personagem de Sonia Braga, *quer* ser atualizado. Mas, para este corpo, não basta direcionar-se para a fonte de luz: ele utiliza um elemento da alcova – um abajur – para acentuar a iluminação de seu corpo e do corpo de seu parceiro. É o caso de *A dupla vida de Véronique*, que em parte já comentamos.

Vejamos os seguintes *frames*:



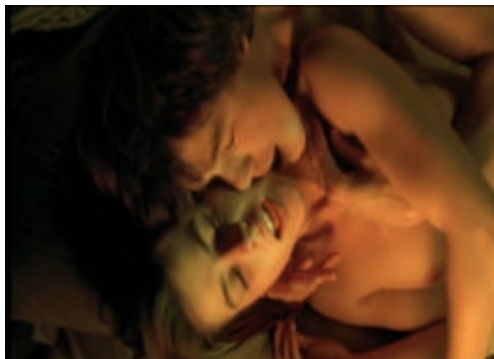
Frames 55 e 56. *A dupla vida de Véronique*.

A decupagem da seqüência é repleta de planos fechados, com uma câmera que passeia pelos corpos dos personagens, mantendo o entre-corpos no centro do *frame*, com o homem em cima e a mulher embaixo, ambos com os corpos “sangrando”³⁸ no quadro. Diferente da molduração fotográfica da obra como um todo, que se constitui por luzes duras e clima denso, nesta seqüência de sexo a luz é suave, e também muito mais atualizadora. Apesar dos planos fechados, os corpos são visualmente perceptíveis, sobretudo pelo fato de a sombra, bastante presente, ser levemente densa. A sombra está ali, mas não *esconde* praticamente nada. Há degradê, há contraste, mas este não é capaz, com exceção do entre-corpos, de esconder.

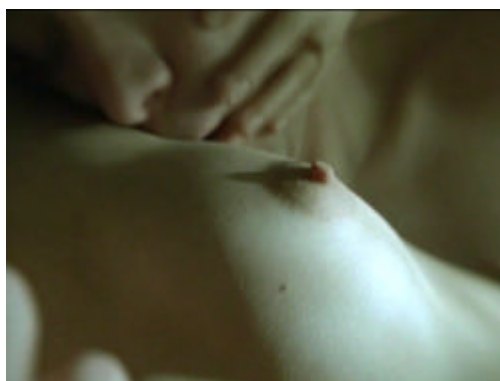
Apesar de se ver claramente os corpos, o escuro tem tão pouca presença no quadro quanto a luz, e a personagem feminina não aceita atualizar-se assim. Ela quer mais luz, mais

³⁸ A expressão “sangrar” é muito utilizada por fotógrafos ao referirem-se a enquadramentos que trazem apenas fragmentos de corpos ou de objetos. Com isso, um “corpo sangrando” visualmente significa que o quadro apresenta apenas algumas partes dele, deixando muitas de fora. O corpo, em cena, não está inteiro: é cortado pela opção de quadro do realizador.

contraste. Por isso, no momento do gozo sexual, ela liga o abajur, atualizando também a iluminação da cena:



Frame 57. A dupla vida de Véronique.



Frame 58. A dupla vida de Véronique.

O *frame 57* é um fragmento da seqüência em que o abajur foi ligado. Percebemos uma modificação no enquadramento também, que agora é um pouco mais aberto. O *frame 58* é uma repetição de um dos já apresentados do filme, mas o mostramos novamente para comparar o momento da atualização do escuro pela alcova e o da atualização do escuro pela personagem.

Observando atentamente ambos os fotogramas, podemos constatar que a relação de contraste permanece praticamente a mesma. Há sombras, mas estas, em ambos os casos, não são tão densas. No primeiro, da atualização pela personagem, a densidade é maior; no entanto, com a nova fonte de luz próxima ao corpo da mulher, resulta que a luz transborda por seu corpo, diminuindo quantitativamente as áreas de sombra. Na relação de claros e escuros no quadro, a situação é semelhante: escuro total na parte superior esquerda e partes mais iluminadas nas áreas à direita.

O que se destaca, com isso, na comparação das duas situações, é a mudança na coloração da luz que atualiza o escuro. Como falamos no capítulo 3, a cor na imagem está

intrinsecamente ligada à natureza da luz, e é isso que os *frames* nos revelam: as duas atualizações do escuro em *A dupla vida de Véronique* não mudam a intensidade de claros e escuros, mas introduzem no quadro uma coloração diferente. A segunda imagem (*frame* 58), do início da seqüência, é branca, tornando os corpos pálidos. Já no primeiro *frame*, da parte “pós-abajur-ligado”, é alaranjada, aquecendo imageticamente a cena.

Neste filme, os corpos não jogam com a alcova tentando se esconder; mas usam a fonte de luz, comumente feita para a alcova, para criar uma outra, dos corpos para os corpos. Os corpos de *A dupla vida* não temem o escuro, eles querem luz, semelhante até à da alcova, mas com uma coloração diferente, para si.

Uma situação distinta encontramos na seqüência de *O pornógrafo*, a qual é iluminada por um banho de luz suave, que permite que a alcova e os corpos estejam totalmente perceptíveis:



Frame 59. O pornógrafo.



Frame 60. O pornógrafo.

Nos dois *frames*, a posição dos personagens é a mesma: o homem em pé e a mulher sentada no sofá. A luz banhada faz com que não existam áreas de escuro no quadro, com exceção de uma sombra mais densa abaixo do pescoço da mulher, e da projetada pelo braço e órgão masculino, que resulta num leve escurecimento da região central do peito da personagem. A ausência de escuro, nessa situação, deve-se por dois motivos: a luz banhada e a posição dos corpos.

Na seqüência de *O pornógrafo* os personagens se encontram distantes um do outro e praticamente não se tocam. O homem está em contato com a mulher apenas através de seu órgão genital, que toca os lábios dela. Ela, à sua vez, encosta a mão na coxa do homem – e só isso. Além do distanciamento, físico e conceitual, entre um e outro, os corpos praticamente não se movem na cena: o homem movimentava a mão, masturbando-se; a mulher move o rosto e coloca a mão sobre a coxa dele.

Com tão pouca aproximação e movimento, podemos afirmar que os personagens não chegam a jogar um com o outro. A alcova-atualizante emana sua luz sem nem receber quase sombras dos corpos, e o casal segue indiferente à presença da luz. No entanto, mesmo com essa situação na qual os personagens estão completamente visíveis, o entre-corpos está ali, tímido, na pequena área do órgão sexual do homem que está em contato com a língua e a boca da mulher. Aqui, temos um entre-corpos discreto, quase impotente, adequado à proposta pornográfica da fotografia dessa cena, que nada quer do escuro, que nada quer da imaginação do espectador.

Essa cena escolhida é um acontecimento em *O pornógrafo*, pois a obra constrói justamente uma crítica à indústria audiovisual pornográfica. Ao fundamentar um discurso contra a gratuidade dessas cenas é impactante encontrarmos nela uma seqüência totalmente explícita – como a dos filmes pornográficos. Mais interessante ainda é compará-la com as seqüências nas quais o personagem principal (um diretor de filmes pornô) está em seu quarto, refletindo sobre o seu trabalho:



Frame 61. O pornógrafo.

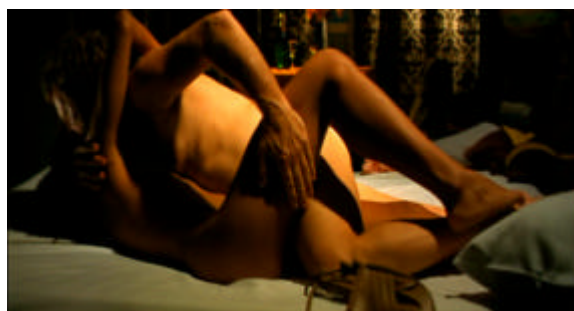
Como pudemos constatar ao apresentar a imagem-média da fotografia do filme, *O pornógrafo* tem uma estética centrada em ambientes e personagens bem iluminados. Isso se reflete nos *frames* anteriores (59 e 60), mas opõe-se à opção fotográfica das seqüências em que o diretor está sozinho (*frame 61*). Quando mostra o sexo, para criticá-lo em sua forma pornográfica audiovisualizada, o filme inunda de luz o quadro, com poucas chances para o escuro apresentar-se na imagem. Já quando mostra a reflexão sobre essas cenas que são narrativamente gravadas durante o filme, o diretor de fotografia opta por deixar o escuro sempre com grande presença em quadro, evidenciando os conflitos desse personagem que passou a desprezar seu trabalho, mas segue dirigindo pornô por necessidade financeira.

A sexta seqüência escolhida para análise é a de *Amarelo manga*. Ela tem menos de trinta segundos e basicamente dois enquadramentos – um plano geral e um fechado, ambos laterais. A movimentação dos corpos é tão intensa que constatamos, apenas no primeiro plano geral, no mínimo cinco modificações na relação entre claros e escuros. Essa fluidez lumínica é favorecida pela fonte de luz principal posicionada em cima dos atores, que é dura e que produz sombras densas e marcantes. Quanto mais marcante a sombra, maiores são as evidências da natureza líquida da luz.

No início da seqüência, o homem encontra-se por cima e a mulher por baixo; no entanto, também a mulher é ativa, dificultando que o homem determine o que será iluminado no corpo que está embaixo dele. Assim, enquanto ambos se movimentam, a luz escorre ora para a região do ventre do homem, ora para o da mulher.

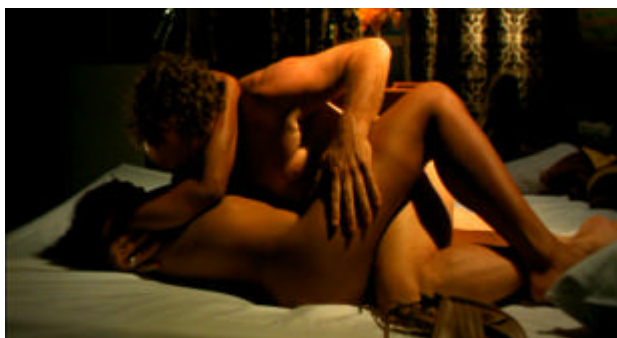


Frame 62. Amarelo manga.



Frame 63. Amarelo manga.

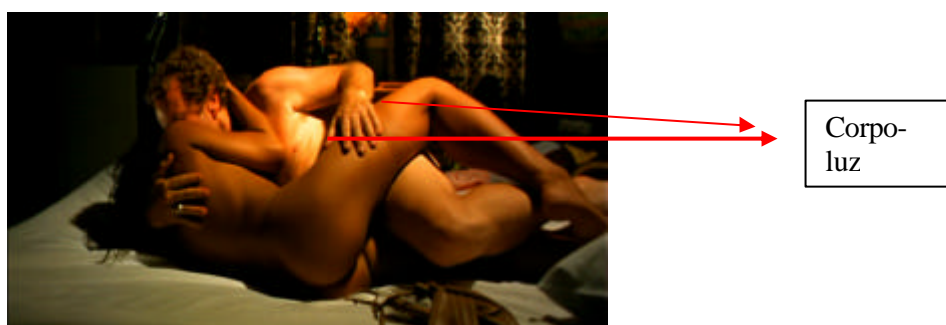
No primeiro *frame*, encontramos um grande entre-corpos, que é moldurado pela parte iluminada do homem e pela parte iluminada da mulher. Logo em seguida (*frame 63*), o homem inclina-se levemente para a direita, fazendo com que a luz escorra para fora do corpo da mulher, modificando a posição do entre-corpos, que abandona o centro e estabelece-se, fundamentalmente, sobre o corpo da mulher e a região acima do ventre do homem.



Frame 64. Amarelo manga.

No *frame* 64, o homem começa a direcionar a sua cabeça para os seios, invertendo a atualização do escuro, fazendo com que a luz escorra de seu corpo para o da mulher, conseguindo, com isso, manter grande parte de seu corpo no escuro, enquanto o da mulher novamente é explicitado. Já os rostos, nos três casos, permanecem no breu. Assim como, nos três primeiros *frames*, a mulher pouco se movimenta, sendo que a ação principal é do homem.

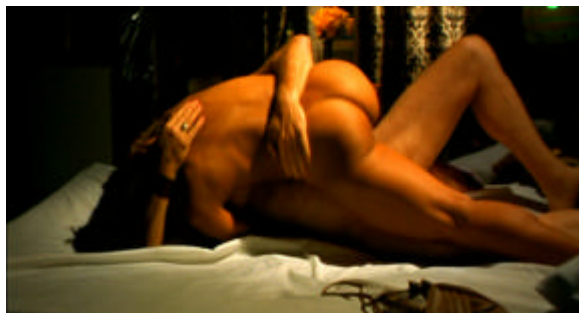
A quarta imagem (*frame* 65) começa a mostrar a mudança de atitude da mulher que, com isso, traz novas atualizações do escuro. Ao movimentar seu corpo em direção ao do homem, de lado, ela acaba permitindo que a luz invada ambos os corpos, acentuando a iluminação sobre o homem, que em alguns pontos de sua parte ventral, torna-se um esboço do que chamamos aqui de corpo-luz, indicado no *frame* a seguir:



Frame 65. Amarelo manga.

Chamamos de corpo-luz àquele que resulta no quadro em momentos em que a luz é tão intensa sobre o corpo, que, assim, em algumas partes, ele deixa de ser imagem técnica de um *corpo humano* para tornar-se a de um corpo ligado à outra virtualidade, a luz, tornando-se também fonte de iluminação. Esse conceito e suas potencialidades serão evidenciados em breve no estudo da seqüência de *Nove canções*.

Encerrando a discussão sobre *Amarelo manga*, no *frame* 66, a seguir, temos a modificação completa da relação entre homem e mulher: a personagem inverte a posição, subindo para cima do homem, deixando-o embaixo. Agora é ela que protege o corpo do seu parceiro da luz invasiva da alcova, expondo seu corpo e permitindo que o do homem seja praticamente não visualizado. Com exceção da perna dele levantada, à direita do quadro, o corpo do homem está quase totalmente escuro, assim como o rosto de ambos. A mulher, ao inverter a posição até então estabelecida entre os dois, entrega seu corpo à luz, mas mantém o rosto inclinado para o dele, fazendo com que as identidades faciais sejam negadas ao espectador.



Frame 66. *Amarelo manga*.

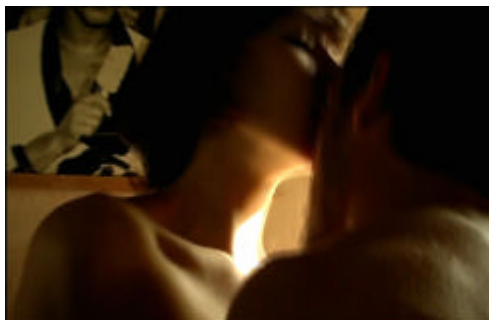
Essa seqüência de *Amarelo manga* introduz um novo elemento no quadro, o corpo-luz. A sua realização visual, que é de novo, fotograficamente, um acontecimento, interfere na iluminação da alcova, assim como na dos corpos. Ele aparece também como acontecimento fotográfico em *Nove canções*, como podemos ver nos *frames* a seguir:



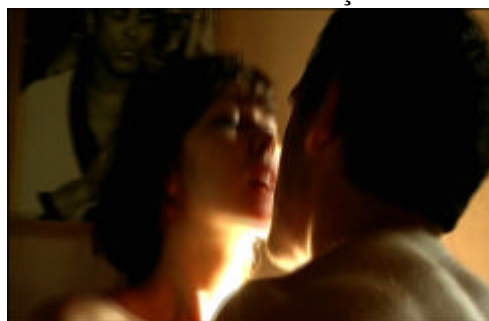
Frames 67 e 68. *Nove canções*.

A fonte de luz, natural, está atrás do casal: vê-se uma grande janela, através da qual a luz do sol invade os corpos com grande intensidade. No *frame 67*, o corpo humano da mulher, à esquerda do quadro, está pouco iluminado, mas aparecem nele áreas de corpo-luz. Logo em seguida, a mulher movimenta seu braço, em direção à cabeça do homem, rebatendo a luz para o seu próprio corpo, iluminando a região logo abaixo de seus seios (*frame 68*). Com o movimento, ainda, ela aproxima o rosto do homem mais para perto de seu órgão genital, fazendo com que o rosto dele, antes iluminado pela luz que retornava das coxas dela, fique no escuro.

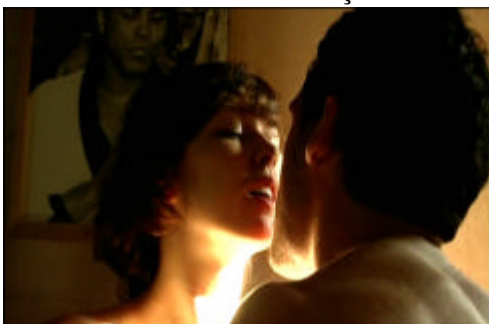
Ou seja, a luz líquida faz escorrer, neste filme, também o corpo-luz, que tem sua posição modificada a cada novo movimento dos atores, como podemos perceber nos *frames* anteriores e nos a seguir:



Frame 69. Nove canções.



Frame 70. Nove canções.



Frame 71. Nove canções.

Além de mostrarem as modificações em localização e tamanho desses pontos de luz estourados, os fotogramas apresentam os efeitos visuais produzidos pela luz que eles projetam sobre a alcova (os dois primeiros, no fundo, à esquerda). Percebe-se, portanto, que um corpo-luz produz variações na iluminação das cenas. Quando ausente, o jogo entre corpos e alcovas estabelece-se, quase sempre, na movimentação da sombra; com sua presença, o jogo torna-se muito mais complexo, pois os corpos tornam-se também fontes de luz.

Assim, podemos dizer que o corpo-luz cria um novo elemento atualizador do escuro, além da alcova: os próprios corpos, que atualizam tanto o escuro de si mesmos quanto o do ambiente. Não podemos nos esquecer, no entanto, que ele está intrinsecamente ligado à atualização do escuro pela alcova, pois, sem a luz da alcova, os corpos-luzes não se realizam, permanecendo no quadro apenas como virtualidade.

A análise das seqüências cartografadas nos fez perceber diversos resultados fotográficos decorrentes do movimento dos corpos. Agora, tentaremos traçar um esboço dessas variações. Começamos com o jogo que se estabelece entre os corpos em ato sexual:

quando em movimento, eles atualizam a luz de um sobre o outro, construindo territórios de sombras nas partes que conseguem proteger da luz. Dessa forma, os corpos atualizam em si a luz que emana da alcova.

A movimentação do ato sexual, quanto mais acelerada for, maiores serão as variações de luzes e escuros escorridos nos corpos. Assim como é determinante a posição dos parceiros. O que está em cima torna-se o principal atualizador, pois tem mais possibilidades de movimentação do que quem está embaixo. Já quando a posição deles é igualitária, como ocorre em um momento de *Eu te amo*, cada um dos parceiros tem igual possibilidade de projetar sombras sobre si mesmo e sobre o outro.

Então, com o uso da sombra, os corpos podem modificar a iluminação de si e, caso queiram, a de seu parceiro. Esse é o cerne do jogo dos corpos: quem projeta sombras em quem; conseqüentemente, quem permite o que será iluminado em quem. Alguns corpos querem a luz e, por isso, agem para se desvencilhar da sombra, que, no entanto, seu parceiro quer projetar na tentativa de escondê-lo.

Durante o ato, o entre-corpos mantém-se presente no quadro, não importando a situação de luz ou movimentação. No entanto, luz e ação determinam o tamanho e a densidade do escuro. Quanto mais próximos os corpos, e quanto mais um deles estiver posicionado contra a fonte de luz, maior será o entre-corpos criado fotograficamente no quadro.

Os corpos, ainda, podem transformar-se em corpo-luz e, quando nesta forma, passam a determinar no outro corpo, não apenas a sombra, mas também uma nova iluminação. Como luz, o corpo passa a ser atualizador de si mesmo e do outro, embora seja incapaz de agir sobre a luz da alcova que age sobre eles.

A alcova permanece inerte durante o jogo. Ela emana a luz que foi construída pelo diretor de fotografia, e depende da ação dos corpos para chegar ao resultado fotográfico final, aquele que vemos como imagem síntese no audiovisual. A fotografia desenhada para a alcova tem diversas possibilidades de iluminar, e podemos afirmar que a diversidade de fontes de luz usadas e os modos de sua disposição na cena potencializam as maneiras de a alcova invadir os corpos. Quanto maior o número de fontes e maior diversidade de posições delas, maiores serão as chances de a luz conseguir atualizar os corpos em sua totalidade.

O casal interage com a alcova na grande maioria das vezes através das sombras que é capaz de criar, projetando-as sobre elementos do ambiente, conseguindo (ou não) escondê-los. Isso ocorre até nas situações nas quais para a alcova se preparou uma luz específica para ela. Podemos exemplificar, imaginando que os corpos da seqüência de *Amarelo manga*

movimentam-se de tal forma que saem da zona pré-estabelecida para eles – cama –, e passam a desbravar outras áreas da alcova, encostando-se em uma das paredes. Com a movimentação dos corpos, entretanto, mesmo as luzes desenhadas apenas para a alcova estariam conceitualmente ameaçadas: os corpos continuariam a ser iluminados e a alcova os estaria atualizando.

Há situações em que os corpos constroem uma outra iluminação com um elemento do ambiente, como em *A dupla vida de Véronique*. Mas, nesse exemplo, os corpos dependem da alcova para modificar a fotografia. Por isso, o elemento mais complexo do jogo é o corpo-luz, pois ele é o único que consegue igualar os corpos à alcova, na questão de atualização do escuro. Porém, o corpo tem de deixar de ser *visualmente* humano para tornar-se fonte de luz e atingir os elementos em quadro.

A atualização do escuro nos conceitos fílmicos de sexo, com esse esboço, mostra sua amplitude e indeterminação. Ela é programada pelo diretor de fotografia; no entanto, esta programação, que se utiliza da alcova como referente, depende da ação dos corpos. Com eles, o jogo torna-se imprevisível. Por outro lado, sem eles, não há jogo. Nem acontecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os caminhos trilhados nesta pesquisa foram construídos, fundamentalmente, pela aceitação e conseqüente imersão do pesquisador nos conceitos e metodologias propostos pelos estudos das audiovisuais. Esta forma de trabalhar com o audiovisual difere, em muitos pontos, do modelo tradicional dos estudos de cinema. A partir das audiovisuais, a metodologia é bastante flexível, e vai sendo construída no enfrentamento do objeto empírico, aos modos do próprio pesquisador.

Os autores utilizados levam a que nos percamos na pesquisa, aceitando a atualização rizomática do objeto em alguns nós e em muitas linhas de fuga. Talvez, com isso, fazer a pesquisa torna-se mais difícil e doloroso; mas, durante o processo, ela vai se tornando tão importante quanto as modificações perceptíveis que produz no pesquisador – como pessoa e como pesquisador.

Neste trabalho, a autenticação do escuro como potência na imagem não nasceu de mera observação dos filmes, mas sim, de uma entrega pessoal, de uma observação sobre meus próprios atos. A busca pela virtualidade nos conceitos fílmicos de sexo se deu juntamente com a busca do escuro em meu cotidiano. Poderia ter sido a luz, mas não foi. E se não foi, é devido ao fato de que, para mim, o escuro se mostrou mais potente, tanto quando fotografo, tanto quando vejo imagens, tanto quando estou em minha própria alcova.

Quando ele “nada” mostra, o escuro nos liga aos virtuais, à duração. Ao assistirmos a uma seqüência como a de *Noite vazia* aqui analisada, podemos *ver* qualquer corpo que queiramos sobre o corpo daquela mulher, que permanece, durante o ato sexual, com os olhos abertos. O escuro potencializa a imagem, pois faz com que criemos *com* ela. O escuro faz dela uma imagem aberta. O fato de ser *aberta* faz com que ela desperte em nós outras imagens. O escuro, por isso, parece ser elemento propulsor para a imagem-tempo de Deleuze.

Lembremos o que o autor fala sobre essas imagens:

A imagem atual, cortada por seu prolongamento motor, entra em relação com uma imagem virtual, imagem mental ou espelho. [...] Ao invés de um prolongamento linear, tem-se um circuito em que as duas imagens não param de correr uma atrás da outra, em torno de um ponto de indistinção entre o real e o imaginário. (DELEUZE, 1992, p. 69)

Esse circuito, em nossa pesquisa é o escuro que proporciona. É ele que faz com que giremos um caleidoscópio em nossa memória, procurando imagens passadas que possam ser úteis (atualizadas, portanto) para preencher o aparente vazio deixado pelo escuro.

No entanto, é preciso dizer que a potência do escuro só foi reconhecida graças à luz. É ela quem o atualiza nos conceitos fílmicos, e o atualiza também em nossas casas. Precisamos que a luz adentre pela veneziana de nossa alcova, no amanhecer: ela tanto lembra que tudo é possível, como faz com que comecemos, lentamente, a compreender o que de fato estamos tocando. E, como já falamos, ela pode iluminar apenas uma parte do corpo, deixando que o resto continue potente e imaginável; como pode ser o sol de um dia claro e revelar tudo que se encontra carnalmente ligado a nós.

Noutras situações, a luz poderia entrar pela porta do corredor, que tem, por hipótese, uma janela. Ou pela tela do computador; ou pela do celular, que toca. Ou ainda, do abajur como em *A dupla vida de Véronique*. Em todos os casos, estamos falando da alcova, e dos elementos cênicos que a instauram em um quadro audiovisual.

Criamos o conceito de alcova atualizante porque ela é a moldura primeira. Da mesma forma que o quadro cinematográfico, ela delimita o espaço físico e conceitual para a movimentação dos amantes. Eles até poderiam mudar de ambiente, mas com isso estariam apenas adentrando em uma *outra* alcova. Enquanto permanecerem no mesmo ambiente ou circunstância, eles têm *essa* alcova como limite. A luz que invade sua intimidade parte dela e dos objetos que a compõem. A alcova traz consigo a luz, e deseja atualizar os corpos que, inicialmente, estariam imersos no escuro.

Ela deseja e atualiza. Assim como, ao atualizar a si mesma, reserva, em alguns casos, fontes de iluminação só para si. Essa é uma das vantagens iniciais da alcova em relação aos corpos no jogo no qual se encontram: por ser a moldura atualizante, é ela que emana a luz, podendo emanar só para si, e reservar fontes de luz apenas para os corpos, sem praticamente ser afetada.

Mas, porque a luz é líquida – ainda que o fotógrafo a tenha programado dura – ela escorre da alcova para os corpos. *Estes que são, ao menos, dois*. Por serem duplos, estabelecem entre si um jogo, no qual acabam por jogar com a alcova também, ainda que ela seja sólida, imóvel. Assim como a alcova-moldura inicialmente determina o que estará iluminado e o que estará escuro, os corpos *brincando* entre si, como descrevemos no esboço sobre como escorrem os claros e os escuros, burlam a construção fotográfica inicial, e criam uma iluminação imprevisível.

Os corpos recebem a luz que emana da alcova, mas, entre si, atualizam o escuro utilizando-se da luz do ambiente, previamente concebida. Eles jogam com essa luz da alcova e é no movimento de seus corpos, muito mais do que na luz do ambiente, que evidenciamos a liquidez da luz. Pois ela inunda, inicialmente, mas acaba escorrendo e movimentando-se entre inesperados claros e escuros de um lado para outro, criando, constantemente, no fluxo do movimento, novas conexões entre os elementos do quadro. Esse movimento, conseqüentemente, faz o escuro como sombra também tornar-se líquido.

O escuro se faz líquido – como a luz – pelos corpos. Se estes não se movessem, ele permaneceria imóvel, absoluto, como o negro central emoldurado pelo branco, na obra de Malevitch. Mas nos conceitos fílmicos o escuro é também movimento. Sendo movimento, em todas as seqüências estudadas ele consegue durar. Mesmo que de forma mínima, quase imperceptível, o escuro continua na imagem, inclusive quando a luz tenta corrompê-lo integralmente, inundando todo o ambiente e os corpos, como em *O pornógrafo*.

Ao escuro pulsante no quadro, moldurado pelos corpos, demos o nome de entre-corpos. O conceito recebe essa denominação pelo fato de, bravamente, resistir a todas as possibilidades de a luz atualizar o escuro, e encontrar-se, fundamentalmente, na região onde os corpos quase se tocam. Inspirados pelo conceito de entre-imagens de Bellour (1997), autenticamos um território da imagem onde o escuro reserva-se, como sombra, potente. Essa sombra sugere que, mesmo se a alcova fosse uma caixa de acrílico transparente, com luzes oriundas de todos os lados, ainda assim o escuro duraria. Está aí a lembrar-nos de que sempre há mais do que um mero sistema sensório-motor: há também virtualidades.

Os corpos não só produzem essa sombra acontecimento. Como assinalamos na seqüência fílmica de *Nove canções*, por exemplo, conseguem ser às vezes mais decisivos no resultado final do que a deliberada luz da alcova. Ao serem invadidos por uma luz, de intensidade incontrolável para a câmera, os corpos humanos se tornam em parte corpo-luz, pontos brancos, “estourados”, potência lumínica dos corpos, eles mesmos fonte ou refletores de luz.

Ao receberem tanta luz que os revelaria por inteiro, eles, entretanto, atualizam-se como a *própria luz*, tornando-se corpos atualizantes. O corpo-luz faz dos corpos rivais à altura da alcova, mas com uma vantagem: enquanto a alcova é algo inerte, o corpo-luz acompanha a existência dos corpos humanos, estando em constante movimento. A luz da alcova é construída e na posição estabelecida permanece. Enquanto os corpos, quando luz, conseguem ser uma fonte atualizadora do escuro em movimento.

Essas proposições a respeito das moldurações – e seus movimentos, que integram os conceitos fílmicos de sexo – refletem também possibilidades de iluminação gerais a todo o audiovisual. O diretor de fotografia³⁹, com isso, é o programador do jogo que se dará na alcova, mas que pode ocorrer em qualquer ambiente transformado em conceito fílmico. Flusser (2002) define jogo como “atividade que tem fim em si mesma”. Finito em si, pois os integrantes de um jogo – em nosso caso entre os corpos e a alcova – brincam entre si com os elementos programados para eles. Os escuros e as luzes são previamente desenhados pelo diretor de fotografia; no entanto, os corpos jogam com eles na busca de produzirem outras atualizações não programadas anteriormente.

Os corpos são fundamentais para haver jogo. No audiovisual, em termos de fotografia e de conceitos do mundo, o jogo resulta essencialmente do desejo dos corpos – em todos os ambientes, mesmo ao ar livre –, que os leva a procurarem a iluminação mais de acordo com a sua vontade, alterando o programa do aparelho, produzindo, como diz Flusser, informação, ou o que às vezes chamamos aqui de acontecimento.

É claro que a imagem técnica dos corpos também é programada. O diretor do filme dirige os atores, marca as suas posições, indica como eles devem se mover. Assim, o corpo que, no ato sexual, está por cima e, com isso, tem mais possibilidades de projetar sombras sobre o que está em baixo, só tem esse poder de atualização devido à programação da cena. O diretor determinou essa posição para ele. E o diretor de fotografia programou a iluminação a partir dessa posição, que ele viu ser ensaiada.

Mas programar corpos é muito mais difícil do que agir sobre um ambiente. Programar movimento de corpos em ato sexual, com verossimilhança, é bem complicado (a não ser em casos como a seqüência analisada de *O pornógrafo*). Os corpos não rompem apenas com a fotografia da cena; eles transgridem o programa todo do filme. É também por isso que, em especial nesse tipo de obra, a direção do filme, a direção de fotografia, a escolha e direção dos atores devem ser bem pensadas. Entre várias alternativas possíveis, desejáveis ou não, quais as que se quer que fiquem impressas na obra pronta?

No final, o resultado será impresso, com os claros e escuros sobre os quais os atores em movimento atuaram. Mas nesse momento da produção, os corpos já não podem agir. A programação da montagem final do filme, então, é que determinará se valeu (ou não) o esforço deles durante a filmagem.

³⁹ Como já explicitamos, o diretor de fotografia programa o jogo fotográfico a partir das decisões do diretor de cena e da construção cenográfica realizada pelo diretor de arte.

Encerrando também a produção desse texto, reitero que construí, a partir dos autores, reflexões sobre o material fílmico e da minha experiência como diretor de fotografia, os conceitos aqui propostos, os quais são urdiduras de ervas, muito mais complexas que uma pesquisa única é capaz de equacionar. A metodologia aberta criou também uma obra aberta. Obra que continua a buscar outras entranhas nas quais se entremear e, que, produzindo novas obras, constitui-se como pesquisa potente. Esse é um esboço-moldura para, quem sabe, futuras pesquisas-luz.

BIBLIOGRAFIA

- ABREU, Nuno Cesar. **O olhar pornô**: a representação do obsceno no cinema e no vídeo. Campinas: Mercado de Letras, 1996.
- ALIGHIERI, Dante. **A divina comédia**. São Paulo: Círculo do Livro, 1994.
- ALTON, John. **Painting with light**. New York: The Macmillan Co., 1949.
- ARONOVICH, Ricardo. **Expor uma história**. Rio de Janeiro: Gryphus, 2004.
- AUMONT, Jacques. **A imagem** São Paulo: Papirus, 1993.
- AUMONT, Jacques. **O olho interminável**: cinema e pintura. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BATAILLE, Georges. **O erotismo**. São Paulo: ARX, 2004.
- BAUDRILLARD, Jean. **Da sedução**. Campinas, SP: Papirus, 1991.
- BAUMAN, Zigmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- BAUMAN, Zigmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- BAUMAN, Zigmunt. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- BAZIN, André. À margem do erotismo no cinema. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Embrafilme/Graal, 1983.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens** : Foto, cinema, vídeo. São Paulo: Papirus, 1997.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BERGSON, Henri. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BERNARDET, Jean-Claude. Pornografia, o sexo dos outros. In: MANTEGA, Guido (Org.). **Sexo e poder**. São Paulo: Brasiliense, 1979.
- BÍBLIA SAGRADA**. São Paulo: Paulus, 1990.
- BRANCO, Lucia Castello. **O que é erotismo**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Estúdio Nobel, 1997.
- CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.
- COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. São Paulo: Globo, 1989.
- DANTAS, Marcelo. Pra que sentido? O digital e suas ramificações. In: BENTES, Ivana (Org.). **Ecoss do cinema**: de Lumière ao digital. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2007.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles. **A ilha deserta**. São Paulo: Iluminuras, 2006.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. v. I. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DERRIDA, Jacques. **Ecografias de la televisión**: entrevistas filmadas a Bernard Stiegler. Buenos Aires: Eudeba, 1998.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: CosacNaify, 2004.
- DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. São Paulo: Papyrus, 1993.
- ENCICLOPEDIA del estudiante**: tomo 9 – historia del arte. Buenos Aires: Santillana, 2006.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

- FELLINI, Federico. **Fazer um filme**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- FLUSSER, Vilém. **A história do diabo**. São Paulo: Annablume, 2006.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.
- FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.
- FURTADO, Jorge. **Um astronauta no Chipre**. Porto Alegre: Artes Ofícios, 1992.
- GERBASE, Carlos. Imagens do sexo: as falsas fronteiras do erótico com o pornográfico. **Revista FAMECOS**. Número 31, dezembro, 2006.
- HAUSER, Arnold. **História social da arte e da literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- KILPP, Suzana. Câmeras e espelhos em Big Brother Brasil: Enunciações e pragmática. **Ecompós – Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Número 08, abril, 2007.
- KILPP, Suzana. Especularidade em mundos *reality*: O espelho do voto em *Casa dos artistas*. Trabalho apresentado no **XV Encontro da Compós**, na Unesp, Bauru, SP, junho de 2006.
- KILPP, Suzana. Panoramas especulares. **UNirevista**. Volume 01, número 03, 2006.
- KIRST, P. G.; GIACOMEL, A. E.; RIBEIRO, C. J. S.; COSTA, L. A.; ANDREOLI, G. S. Conhecimento e cartografia: tempestade de possíveis. In: FONSECA, T. M; KIRST, P. G (Orgs.). **Cartografia e devires – a construção do presente**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- MAGALHÃES, Roberto Carvalho de. **O grande livro da arte**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- MALKIEWICZ, Kris. **Film Lighting**. New York: Prentice Hall Press, 1986.
- MARCONDES FILHO, Ciro. **O escavador de silêncios**. São Paulo: Paulus, 2004.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

- MOURA, Edgar. **50 anos LUZ, câmera, ação**. São Paulo: SENAC, 2005.
- MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- NAZÁRIO, Luiz. **Pier Paolo Pasolini**. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- NIETZSCHE, Friedrich. **O viajante e sua sombra**. São Paulo: Editora Escala, 2007.
- NOVAES, Adauto (Org.). **O olhar**. São Paulo: Cia. das Letras, 1998.
- OMAR, Arthur. Cinema, vídeo e tecnologias digitais: a questão do artista. In: BENTES, Ivana (Org.). **Ecos do cinema**: de Lumière ao digital. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2007.
- ONFRAY, Michel. **A arte de ter prazer**: por um materialismo hedonista. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ONFRAY, Michel. **Teoria do corpo amoroso**. Lisboa: Temas e debates, 2001.
- OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. Rio de Janeiro: Campus, 1983.
- PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial, 2003.
- PLATÃO. **A república**. Livro VII. Brasília: Ed. UnB, 1996.
- PLATÃO. **Banquete**. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- POWELL, Jim. **Derrida para principiantes**. Buenos Aires: Era Naciente SRL, 1997.
- PUCCI Jr., Renato Luiz. **O equilíbrio das estrelas**: filosofia e imagens no cinema de Walter Hugo Khouri. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2001.
- SALIBA, Elias Thomé. Literatura na alcova. Novos estudos. **CEBRAP**, Número 76, novembro, 2006.
- SARAMAGO, José. **Ensaio sobre a cegueira**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- SARTRE, Jean-Paul. **A idade da razão**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1966.
- SARTRE, Jean-Paul. **A imaginação**. Porto Alegre: L&PM, 2008.
- STIEGLER, Bernard. La imagem discreta. In: DERRIDA, Jacques. **Ecografias de la televisión**: entrevistas filmadas a Bernard Stiegler. Buenos Aires: Eudeba, 1998.
- TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TEIXEIRA, Francisco Eli. **O terceiro olho**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o cinema**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2006.

VERTOV, Dziga. El “cine ojo” y el “cine-verdad”. In: ROMAQUERA y RAMIÓ, Joaquim; THEVENET, Homero (Orgs.). **Fuentes y documentos del cine. La estética, las escuelas y los movimientos**. Barcelona: Editorial Fontamara, 1985.

WATTS, Harris. **On camera**. São Paulo: Sammus, 1990.

ANEXO

Ficha técnica dos filmes analisados⁴⁰1. *Amarelo Manga* (Brasil, 2002, 103 min.)

Diretor: Cláudio Assis

Roteiro: Hilton Lacerda

Diretor de fotografia: Walter Carvalho

Diretor de arte: Renata Pinheiro

Montador: Paulo Sacramento

Elenco da seqüência analisada: Dira Paes e Jonas Bloch

Sinopse:

O filme apresenta o cotidiano de um grupo de pessoas que vivem no subúrbio de Recife, com suas relações marcadas pela violência, luta pela sobrevivência financeira, traições, sexo e religiosidade. A maior parte das ações transcorre em um bar e no Hotel Texas, onde passa gente de todo o tipo, como assassinos, homossexuais, senhoras de religiosidade ferrenha e travestis. *Amarelo manga* é denso e cru ao construir o cotidiano dessas pessoas, apresentando cenas explícitas de carneação de animais, assassinatos, corpos no IML e, também, de sexo. Com isso, as seqüências nas quais encontramos casais no ato sexual, apesar de mostrarem claramente os corpos, acabam sendo meras extensões da violência visual e narrativa proposta pelo filme.

2. *A dupla vida de Véronique* (França, Polônia, 1991, 98 min.)

Título original: *Podwójne życie Weroniki*

Diretor e roteirista: Krzysztof Kieslowski

Diretor de fotografia: Sławomir Idziak

Diretor de arte: Patrice Mercier

Montador: Jacques Witt

Elenco da seqüência analisada: Irène Jacob e Philippe Volter

Sinopse:

Véronique vive em Paris e Weronika em Varsóvia – e ambas nasceram no mesmo dia. Apesar da distância geográfica, as duas personagens (que não se conhecem) sentem a presença uma da outra. Essa ligação espiritual faz com que a vida delas seja próxima, e cada ato de uma interfira na outra. A história dessas duas mulheres é narrada e esteticamente desenhada com muita sutileza e requinte. Ao constante som de músicas clássicas, observamos o cotidiano delas – incluindo aí os momentos em que estão em sua intimidade. Apesar de uma das primeiras seqüências do filme ser de sexo (que pouco mostra do ato), há uma segunda na obra, que, esta, sim, integra o nosso *corpus*. As duas estão inseridas, narrativamente, em momentos de paixão da protagonista e são bastante delicadas. No entanto, mesmo com um número pouco representativo de cenas de sexo, *A dupla vida de Véronique* trabalha constantemente com a sensualidade e com o corpo, mostrando em diversas seqüências a atriz principal trajando roupas íntimas.

⁴⁰ As informações técnicas sobre os filmes foram recolhidas do encarte dos dvds e conferidas no site **IMDb: The Internet Movie Database** (<http://www.imdb.com>), maior e mais completo banco de obras audiovisuais da web.

3. **Eros. Episódio: A mão** (Hong Kong, China, 2004, 104 min.)

Título original: *The hand*

Diretor e roteirista: Wong Kar Wai

Diretor de fotografia: Christopher Doyle

Diretor de arte: Alfred Yau

Montador: William Chang

Elenco da seqüência analisada: Chen Chang e Li Gong

Sinopse:

A mão transcorre na Xangai de 1963 e narra a silenciosa paixão que um jovem alfaiate cultiva por uma enigmática mulher para quem ele confecciona roupas. Essa é uma cortesã e o homem passa anos produzindo belas peças para ela vestir e se encontrar com seus clientes. Com uma estética dramática e plasticamente requintada, o filme acompanha o tempo que transcorre sem que esse amor seja revelado. Pela profissão da protagonista, há uma constante insinuação de atos sexuais durante a obra, mas sempre em cenas muito curtas, que mostram basicamente as preliminares, – quase como *inserts* perdidos na densa atmosférica do filme, que centra-se no drama dos personagens.

4. **Eu te amo** (Brasil, 1981, 110 min.)

Diretor e roteirista: Arnaldo Jabor

Diretor de fotografia: Murilo Salles

Diretor de arte: Marcos Weinstock

Montador: Mair Tavares

Elenco da seqüência analisada: Paulo César Peréio e Sonia Braga

Sinopse:

O filme é um delírio visual e narrativo, que se passa primordialmente dentro de um apartamento todo estilizado, beirando o fantástico. O dono do apartamento é um industrial falido, que mantém uma relação carnal e sentimental com uma bela mulher, enquanto é atormentado por *flashbacks* de seus momentos com a última amante. Com esse argumento, *Eu te amo* é uma constante tensão sexual, com diversas cenas explícitas que se intercalam com outras também de sexo, mas apresentadas de forma lírica e poética. A trilha sonora assinada por Chico Buarque, Tom Jobim e César Camargo Mariano embalam essas últimas, e também as seqüências da solidão dos personagens.

5. **La luna** (Itália, 1979, 142 min.)

Diretor e roteirista: Bernardo Bertolucci

Diretor de fotografia: Vittorio Storaro

Diretor de arte: Maria Paola Maino e Gianni Silvestri

Montador: Gabriella Cristiani

Elenco da seqüência analisada: Jill Clayburgh e Matthew Barry

Sinopse:

A obra apresenta a violenta relação entre uma cantora lírica, recém viúva, e seu filho adolescente. O garoto, viciado em heroína, vive em constante atrito com a mãe, enquanto sente também por ela uma admiração e desejo incontroláveis. Esse conflito acaba levando-os

a relacionarem-se sexualmente. A progressão dessa representação do complexo de Édipo é apresentada sutilmente. O estopim é a cena que apresentamos neste trabalho quando abordamos a alcova, na qual o garoto tem uma crise de abstinência por causa da droga e sua mãe tenta ajudá-lo a se acalmar. No auge do desespero, masturba-o. A partir disso, o incesto vai ficando mais claro, até chegar a uma seqüência que mostra os dois próximos da concretização do ato sexual.

6. *Noite vazia* (Brasil, 1964, 93 min.)

Diretor e roteirista: Walter Hugo Khouri

Diretor de fotografia: Rudolf Icsey

Diretor de arte: Pierino Massenzi

Montador: Mauro Alice

Elenco da seqüência analisada: Gabrielle Tinti e Norma Bengell

Sinopse:

Dois amigos vagam sozinhos pela noite, em busca de diversão e sexo. Andam por diversos bares e festas, mas não conseguem encontrar nada que agrade. Acabam, então, chamando uma dupla de prostitutas e as levam para o apartamento que um deles mantém para trair sua mulher. No entanto, a noite que era promissora – pela beleza das duas mulheres –, acaba num drama filosófico-existencial, pois os quatro entram em um embate discursivo. O filme, em preto-e-branco, nos apresenta essa noite dentro do apartamento: cenas de sexo em cada um dos quartos, e intervalos na sala, onde eles discutem e revelam suas angústias e ressentimentos pessoais.

7. *Nove canções*⁴¹ (Inglaterra, 2004, 71 min.)

Título original: *9 songs*

Diretor e roteirista: Michael Winterbottom

Diretor de fotografia: Marcel Zyskind

Montador: Mat Whitecross

Elenco da seqüência analisada: Kieran O'Brien e Margo Stilley

Sinopse:

A proposta narrativa de *Nove canções* é bastante simples: apresentar as etapas do relacionamento de um casal, desde quando se conhecem até o fim, apenas com cenas de sexo e shows de rock, intercalando as duas propostas. Ao longo da obra assistimos a nove shows (título do filme) e nove fragmentos de seqüências de sexo, muitas delas explícitas, sem pudor algum ao revelar órgãos sexuais e os resultados do gozo dos amantes.

8. *O pornógrafo* (França, 2001, 108 min.)

Título original: *Le pornographe*

Diretor e roteirista: Bertrand Bornello

Diretor de fotografia: Josée Deshaies

Diretor de arte: Romain Denis

Montador: Fabrice Rouaud

Elenco da seqüência analisada: Ovidie e Titof

⁴¹ O filme não possui equipe de arte creditada.

Sinopse:

O protagonista de *O pornógrafo* é um famoso diretor de filmes pornográficos dos anos 70 e 80, que duas décadas depois volta a trabalhar relutante com filmes do gênero por problemas financeiros, mesmo desprezando tal atividade. Um dos motivos da repulsa ao que fazia deve-se ao fato de que seu filho abandonou a família, ainda adolescente, porque descobriu que o pai trabalhava nessa indústria. Assim, deprimido com seu retorno à pornografia, da qual tem hoje uma visão muito crítica, ele acaba reencontrando também seu filho, depois de muitos anos. O filme centra sua narrativa nos conflitos psicológicos do protagonista, e sua busca por uma nova vida, mesmo depois de velho. Assim, apesar do título do filme, *O pornógrafo* fala pouco de sexo, e quando fala é para problematizar, trazendo apenas uma cena que mostra o ato sexual – justamente a que ilustra o diretor gravando o filme.

P766s Polidoro, Bruno Bortoluz
Sobre a luz e as potências do escuro na fotografia. Imagens técnicas de alcova no cinema/ por Bruno Bortoluz Polidoro. -- 2009.
111 f. : il. , 30cm.
Dissertação (mestrado) -- Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2009.
“Orientação: Prof^a. Dr^a. Suzana Kilpp, Ciências da Comunicação”.

1. Fotografia - Cinema. 2. Iluminação fotográfica. 3. Conceitos fílmicos de sexo. 4. Imagem técnica. 5.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)