

Ludmila Ayres Machado

Design e
narrativa visual
na linguagem
cinematográfica

Dissertação de Mestrado apresentada
à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
da Universidade de São Paulo,
sob a orientação do Prof. Dr. Carlos Zibel Costa

área de concentração: Design e Arquitetura
São Paulo 2009

Livros Grátis

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

Milhares de livros grátis para download.

dedico este estudo às minhas duas avós,
Regina Machado e Rézia Ayres.

à primeira, por ter me apresentado
um universo lúdico e imagético.

à segunda, pela presença constante
e amor incondicional.

agradeço a Marcos Olivio, meu marido,
pelo enorme apoio e paciência
durante estes três anos de estudo;
agradeço aos meus pais, Waldemar e Lucia Emilia,
que sempre me incentivaram;
aos meus irmãos, Denis e Bruna,
pelos desafios e sintonia;
às amigas Débora Thomé, irmã-amiga de toda as horas,
e Sofia Costa Pinto, pelos pontos de vista dissonantes.

ao meu orientador Carlos Zibel Costa,
pela confiança e tranquilidade.

e ainda a Marina Martins Monteiro,
Tulé Peake,
Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli,
Sérgio Regis Martins,
Lucio Gomes Machado,
Alan Richard da Luz, Leilane Rigatto Martins,
Mariana Aiex e Marcos Moraes.

resumo

A dissertação **Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica** localiza as origens do cinema e do design no contexto do projeto da modernidade e busca entender o papel que o artista moderno deve desempenhar neste fluxo de transformações e ambiguidades que teve início no século XIX. Assim, procura traçar como as novas formas de representação, consumo e entretenimento convergiram para o discurso visual da linguagem cinematográfica. Faz algumas considerações a respeito de recursos técnicos do cinema, a fim de tornar mais clara a discussão sobre narrativa visual. No texto dedicado às origens do design, localiza a fundação da Bauhaus no contexto da redefinição do papel do pensamento artístico e do artesanato em face da produção mecânica seriada. Propõe a Bauhaus como ponto de convergência da formulação teórica, da aplicação prática e do ato criativo que levariam ao desenvolvimento do design no século XX. Explicita a mudança da idéia de **desenho** como meio gráfico pelo qual se abstrai a forma, para **desenho** no sentido ativo de projeto: intuição de relações construtivas ou espaciais dentro da matéria. A partir deste estudo, realiza uma investigação dos aspectos imagéticos e projetuais nas concepções fílmicas do *production designer* Alex McDowell, assim como a descrição e a análise de quatro filmes desenhados por ele: **Invasão de Domicílio**, **O Terminal**, **Minority Report** e **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. A apresentação desses filmes não segue uma ordem cronológica, sendo, sim, orientada por critérios estéticos e narrativos. A linha traçada parte da representação da realidade contemporânea de **Invasão de Domicílio**; passa pela experiência de **O Terminal** – no qual parte de um aeroporto foi construída em estúdio –; é quebrada pela ficção científica **Minority Report**; até chegar ao cinema de fantasia de **A Fantástica Fábrica de Chocolate**.

abstract

This thesis, **Design narrative and visual language in film** locates the origins of cinema and design in the project of modernity trying to understand the role that the modern artist should play in this world of change and ambiguity that has beginning in the nineteenth century. The intent is to discover how new forms of representation, consumption and entertainment converged to the discourse of visual language film. The work makes some considerations about the technical resources of the cinema in order to clarify the discussion of visual narrative. In the text about the origins of the design, mentions the foundation of the Bauhaus in the context of redefining the role of artistic thought and craft in the face of mechanical serial production. The thesis proposes the Bauhaus as a point of convergence of the theoretical formulation, the implementation and practice and the creative act that would lead to the development of design in the twentieth century. Explains the change of the idea of the pictures as a graphic related to the abstract form, in order to the idea of a picture as an active project: intuition of constructive relations or space in the object. It is made an investigation of the image and design aspects in the process of filming of the production designer Alex McDowell. Four movies he designed have also been analyzed: **Breaking and Entering**, **The Terminal**, *Minority Report* and **Charlie and the Chocolate Factory**. These movies are not mentioned following a chronological order; the criteria was narrative and aesthetic. A line of the analysis of these selected movies begin at the representation of contemporary reality of **Breaking and Entering**; then goes to the experience of **The Terminal** – in which part of an airport was built in the studio –; and is broken by the science fiction of **Minority Report**. Finally it ends with the fantasy movie of **Charlie and the Chocolate Factory**.

imagens relacionadas na dissertação

Alphonse Liébert,
Hotel de Ville, 1871.
O cinema e a invenção da vida
moderna, p. 355



Anônimo, Barricadas na
rue Saint-Sebastien, 1871.
O cinema e a invenção da vida
moderna, p. 354



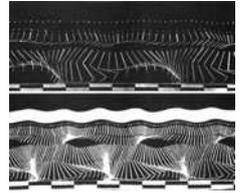
Eadweard Muybridge, Ascending
and descending stairs, 1884.
Novas Mídias na arte
contemporânea, p. 10



Marcel Duchamp,
Nu descendo as escadas, 1913.
Novas Mídias na arte
contemporânea, p. 11



Etienne-Jules Marey,
Cronofotografias.
Pré-cinemas &
pós-cinemas, p. 35



Fotogramas do filme
Invasão de Domicílio,
de Anthony Minghella, 2006



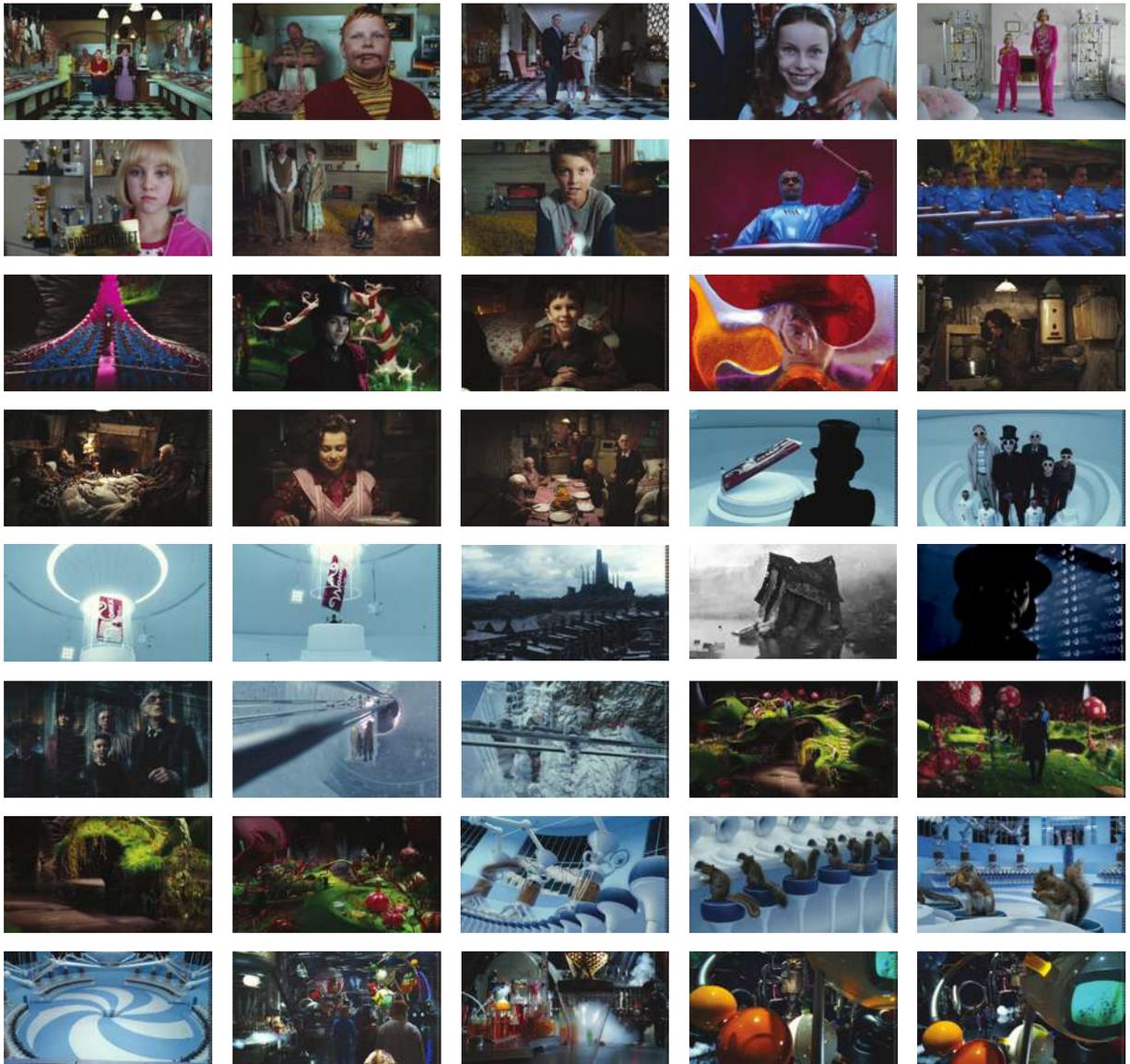
Rendering de pré-visualização
de O Terminal,
de Steven Spielberg, 2004



Fotogramas do filme
Minority Report,
de Steven Spielberg, 2002



Fotogramas do filme A
Fantástica Fábrica de Chocolate,
de Tim Burton, 2005



sumário

10 Introdução

Capítulo I

cinema e narrativa visual

15 01] A MODERNIDADE

17 02] A ORIGEM DO CINEMA

25 03] DECUPAGEM

27 enquadramento

28 movimento

29 montagem

31 04] LINGUAGEM

38 05] NARRATIVA VISUAL

Capítulo II

design

48 01] ARTESANATO E PRODUÇÃO INDUSTRIAL

52 02] A BAUHAUS

53 bauhaus expressionista

55 bauhaus construtivista

58 bauhaus arquitetural

61 o teatro da bauhaus

63 03] ELEMENTOS FUNDAMENTAIS DO DESIGN VISUAL

68 elementos visuais fundamentais para a sintaxe visual

Capítulo III

a imagem

75	o1] ALEX MCDOWELL; PRODUCTION DESIGNER
80	o2] MÉTODO
86	o3] LINGUAGEM VISUAL: DESIGN + CINEMA
91	Invasão de Domicílio
94	realismo contemporâneo ou filme documental
101	metáforas visuais
105	O Terminal
107	o cenário 'studio system'
112	o processo de construção do terminal
117	fotografia, design gráfico e objetos
120	Minority Report
123	o discurso da imagem
125	o futuro de minority report
135	A Fantástica Fábrica de Chocolate
138	personagens cenográficos
144	cenários gráficos
157	Conclusão
160	Bibliografia

introdução

Cinema é a imagem sonora. Ao assistir um filme, observa-se o enredo, o conjunto e a narrativa que se desenvolve com som e imagem. Ao ver um filme, no entanto, o objeto é a imagem, o espaço visual. A proposta deste trabalho de Mestrado – Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica – pretende investigar as estruturas que compõem o espaço visual do filme, ou seja, ver tudo aquilo que conta uma história.

Alex McDowell é o *production design* cuja filmografia orienta nossas discussões sobre design e narrativa visual. Foram selecionados quatro longas-metragens nos quais ele conduz as escolhas visuais e cenográficas: **Invasão de Domicílio**, **O Terminal**, **Minority Report** e **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. Cada um deles será apresentado e discutido detalhadamente mais adiante e servirá de suporte para análises a respeito da linguagem fílmica e de conceitos relativos ao design.

Os trabalhos de McDowell distribuem-se em áreas como videoclipes, filmes publicitários, longas-metragens e design gráfico. Preocupado tanto com aspectos da produção quanto da narrativa, sua experiência como designer gráfico permitiu a ele organizar toda a demanda estética e visual do universo fílmico. Defensor de um projeto de cinema progressivo, ele integra tecnologia digital e projeto tradicional, criando um desenho de produção que permite o controle único sobre a imagem do produto final. O processo de trabalho proposto por McDowell cria um fluxo circular de informação, quebrando assim a divisão tradicional entre os departamentos na produção cinematográfica. Isso não só mantém a integridade conceitual de todo filme, mas também dá suporte à fotografia, à edição e aos efeitos especiais.

A estrutura de projeto centralizado no departamento de arte proposta por McDowell alia pré-visualização bidimensional e tridimensional, cenografia, iluminação, câmera, efeitos visuais e pós-produção. Para ele, a produção cinematográfica é uma complexa máquina feita para gerar um único e coerente universo para todas as audiências. Com as rápidas mudanças tecnológicas, o

production designer tem um papel fundamental no cinema. O uso da tecnologia digital aliado aos processos tradicionais centralizados no departamento de arte proporciona um grau inédito de controle sobre a criação filmica.

Antes de definir o trabalho de Alex McDowell como objeto de discussão desta dissertação, foram esboçados alguns outros caminhos que aproximavam o universo do design gráfico ao contexto do discurso visual cinematográfico. Alguns trabalhos foram relacionados para ilustrar esta experiência, como por exemplo, as aberturas para filmes de Saul Bass; os filmes **Dogville**, **Manderlay** e **Washington** de Lars Von Trier e o filme **Play** de Jacques Tati.

Alguns destes trabalhos são muito representativos no contexto do design gráfico; **Dogville** especialmente, pois propõe uma cenografia baseada em signos gráficos que orienta desde os planos da fotografia até a interpretação dos atores. Contudo, estas são experiências em que a plasticidade da cena esta muito mais ligada a uma concepção do diretor do filme, do que do designer.

Dentro da pesquisa por este repertório crítico imagético foram realizados três trabalhos paralelos ao foco da dissertação, que geraram um “ruído necessário” à pesquisa. Independentemente de estarmos falando de pintura, fotografia ou cinema, o discurso é sobre a imagem. Assim como sobre uma série de elementos que determinam seu caráter ou sua qualidade visual e técnica: cor, luz, volume, plano, espaço, objeto, composição, perspectiva, profundidade, dimensão e movimento. A proposta destes três trabalhos desenvolvidos foi a de conhecer e entender os elementos fundamentais da narrativa visual a fim de se estabelecer uma linguagem que desse suporte às pesquisas próprias da dissertação.

O primeiro deles **Pintura: o espaço pictórico de Giotto a Michelangelo** traça uma linha cronológica que vai desde o Trezentos até o começo do Quinhentos. Tendo como guia o trabalho dos grandes mestres da pintura, é feita uma pesquisa que começa na superação da concepção iconográfica das imagens, na mudança do conceito de apresentação da imagem para a representação das ações. Foram analisadas as estruturas de composição plástica e narrativa de um fato. As relações de cor, de matiz e de claro/escuro; o uso da linha ou das massas de cor. A mudança do caráter representativo para o caráter conceitual da pintura. E por fim, as questões de natureza investigativa, científica ou religiosa: a perspectiva, o classicismo, o belo ideal e o tempo.

Se, neste primeiro trabalho, os artistas estudados perseguiram uma forma pictórica de representação das idéias, no segundo, o artista justamente recusava a representação pictórica e o quadro como suporte visual. O estudo é sobre **Hélio Oiticica, da pintura bidimensional ao espaço**.

Neste momento da minha pesquisa, abordo as relações pictóricas e artís-

ticas do século XX que influenciaram Oiticica a buscar uma resposta espacial para a questão visual. É apresentado todo seu **Programa Experimental da Liberdade**, em que fica claro o trajeto a partir da pintura Concreta até os Penetráveis e Parangolés: a relação bidimensional/tridimensional, o estudo da cor, a busca pela participação, o espaço e a conquista da sensorialidade em seus trabalhos.

Enquanto Oiticica saiu da bidimensionalidade do quadro e estabeleceu novas relações espaciais de composição visual, o cineasta do terceiro trabalho caminha no sentido oposto: o da composição espacial muito bem estruturada que, capturada pela lente da câmera, se torna pictoricamente bidimensional. Falo de **Antonioni, sobre os espaços em branco**.

Analisando visualmente alguns filmes da década de 60, foi possível entender a metodologia de composição do quadro e a linguagem estilística de Michelangelo Antonioni. Este trabalho está fundamentado muito mais na observação de uma série de fotogramas capturados de seus filmes, do que em um discurso verbal.

Assim, traço uma linha de pensamento que sai do quadro renascentista, passa pelo espaço tridimensional contemporâneo de realização artística de Hélio Oiticica, e concluo com a volta ao plano bidimensional, mas desta vez filmico, não mais pictórico.

Discutir o conceito de design dentro do projeto de uma realidade visual filmica era, desde sempre, o objetivo maior desta pesquisa. Os trabalhos de McDowell oferecem todos estes argumentos que buscamos. Os estudos sobre pintura, Oiticica e Antonioni não estão explícitos no contexto da dissertação, mas o desenvolvimento deles foi fundamental no sentido de criar um olhar crítico sobre o discurso da imagem.

A seleção de filmes de McDowell buscou alcançar uma maior quantidade de aspectos relevantes. Em **Invasão de Domicílio**, uma história original e contemporânea escrita e dirigida por Anthony Minghella, McDowell se debruçou sobre uma área de 50 acres de paisagens urbanas em Londres para definir e conceber todo o projeto visual do filme. Definiu-se o distrito de King's Cross como espaço cênico. A idéia era fazer deste espaço um personagem do filme com uma participação ativa na narrativa. Ao descrever Londres, Minghella assume o ponto de vista do cinema-verdade lançando um olhar documental sobre os hábitos da cidade, seus habitantes e personagens, evitando mostrar os estereótipos, mas evocando a essência dos mesmos. O entendimento desta linguagem passa pela compreensão da tensão dialética entre semelhança e dessemelhança da imagem filmica em relação ao mundo real. As relações entre este realismo verdadeiro e a ilusão cinematográfica são as bases do discurso visual proposto

por McDowell e do discurso narrativo de Minghella em **Invasão de Domicílio**. Apesar de se utilizar da paisagem urbana real da cidade, McDowell seleciona os lugares desta cidade que mais explicitam o caráter documental do filme de Minghella. Sua subjetividade ao olhar a cidade impõe uma dinâmica na construção deste *site*: ele edita uma cidade virtual a partir da cidade real.

O **Terminal**, de Steven Spielberg, enfoca um visitante da Europa Oriental, que se encontra preso em um mundo desconhecido quando chega ao Aeroporto JFK, em Nova Iorque, pois seu país sofreu um golpe político, o que faz com que ele não possa entrar nos Estados Unidos e nem voltar para sua terra natal. No contexto desta dissertação, o interesse sobre este filme está justamente no processo de construção do maior cenário arquitetônico para um filme, uma espécie de retomada do *studio system*. Se em **Invasão de Domicílio**, o designer buscou montar uma narrativa visual a partir de elementos já existentes em King's Cross, em **O Terminal**, McDowell projeta a síntese de um aeroporto moderno e a constrói inteiramente. O grande cenário de McDowell exigiu o projeto para a construção de um grande terminal, que ele descreve também como um dos personagens da história.

A partir de um conto de Philip K. Dick, mesmo autor de **Blade Runner**, Steven Spielberg, Alex McDowell e os roteiristas Scott Frank e Jon Cohen conceberam simultaneamente a história e a visualidade de **Minority Report**. O trabalho conjunto ofereceu uma experiência inédita e definitiva: o roteiro foi escrito a partir de aspectos visuais e estéticos potencialmente interessantes. Usualmente, os roteiristas participam do filme desde a pré-produção, e o *production designer* começa a conceitualizar o design fílmico quando o roteiro já está pronto. Esta mudança de estratégia fez do departamento de arte, desde a pré-produção, um centro de informações para todos os outros profissionais da equipe e reafirmou que o design pode realmente influenciar um filme, possivelmente tanto quanto o roteiro. A análise de **Minority Report**, justifica-se pela concepção de uma linguagem visual para um mundo ao mesmo tempo completamente novo e familiar. O universo de longa-metragem de ficção científica traz novos dados ao nosso debate sobre design e narrativa visual na linguagem cinematográfica.

Em **A Fantástica Fábrica de Chocolate**, McDowell cria a paisagem do mundo de Wonka. **A Fantástica Fábrica de Chocolate** é, dentre os filmes escolhidos, o que mais trabalha a questão da tradução visual de uma história escrita. McDowell se vale de muitos artifícios da sintaxe visual gráfica para conceber a narrativa visual do livro de Dahl. Cada um dos cenários apresenta sua própria história, e o *production designer* buscou referências muito distintas para cada um deles. **A Fantástica Fábrica de Chocolate** se configura como exemplo, por

excelência, de vários aspectos levantados no capítulo de Design e é também uma transposição muito precisa da representação gráfica bidimensional ao plano tridimensional. Na construção deste universo fantástico, Burton e McDowell realizam uma simbiose entre cenários e personagens. Cada um dos tipos propostos pelo roteiro é apresentado ao espectador como em um conjunto visualmente coerente e fantasticamente elaborado. Cenário, figurino e personagem são desenhados como um só elemento.

Aqui cabem algumas observações sobre as imagens que serão apresentadas neste trabalho: todos os fotogramas relacionados foram capturados diretamente dos filmes em DVD, o que muitas vezes faz com que apresentem baixa qualidade de nitidez ou resolução. No final do volume está anexado um DVD com as sequências dos filmes abordados pela dissertação.

A diagramação dessas imagens não tem nenhum compromisso com a cronologia do filme; não se pretende fazer um *story-board* das cenas. O que se pretende é mostrar fatores visuais e narrativos relevantes.

Todas as considerações deste trabalho estarão concentradas no cinema ficcional, aquele mesmo que tradicionalmente tem sido oposto ao cinema documental como se fossem gêneros nitidamente separados. Isto não significa a aceitação de tal proposição nos moldes em que ela foi proposta, seja na base da dicotomia natural/artificial ou espontânea/representação, seja na base do grau de “veracidade” do filme conforme a sua pertinência a um gênero ou outro. No texto que discute alguns aspectos do filme **Invasão de Domicílio**, voltaremos a tratar deste tema. Por hora, assumimos que o cinema, como discurso composto de imagens e sons é, a rigor, sempre ficcional, em qualquer uma de suas modalidades; sempre um fato de linguagem, um discurso produzido e controlado de diferentes formas, por uma fonte produtora.

cinema e narrativa visual

01] A MODERNIDADE

A modernidade é o transitório, o fugidio, o contingente;
é uma metade da arte, sendo a outra o eterno e o imutável.

Baudelaire, *The painter of modern life* (1863)

A palavra “moderno”, cujo significado é “de há pouco”, esteve durante toda uma época ligada ao atual, ao recente, ao novo. Embora o termo “moderno” tenha uma história realmente antiga, foi somente no século XVIII com os pensadores iluministas que o que se considera “projeto da modernidade” entrou em foco. O projeto visava o desenvolvimento da ciência, moralidade, das leis universais e de uma arte autônoma; que ocorreria a partir do acúmulo de conhecimento gerado por muitas pessoas trabalhando livre e criativamente em busca da emancipação humana e do enriquecimento da vida diária. Somente através deste esforço, o eterno e o imutável poderiam se revelar.

O conhecimento científico apresentava-se como solução para a escassez e o controle das calamidades naturais. O desenvolvimento do racionalismo como forma de organização social e modo de pensamento prometia a libertação das irracionalidades do Mito e a recusa de todas as formas de dogmatismo, especialmente das doutrinas políticas e religiosas tradicionais. O pensamento iluminista abraçou a idéia do progresso. David Harvey, no livro **Condição Pós-Moderna**, destaca que à medida que eram incentivadas a criatividade humana, a descoberta científica e a busca da excelência individual em nome do progresso humano, os pensadores iluministas acolhiam o turbilhão da mudança e passavam a ver a transitoriedade, o fugidio e o fragmentário como condições necessárias para que o projeto modernizador pudesse ser realizado. (01)

Há portanto, a tensão entre a busca pelo eterno e imutável e sua condição efêmera, oriunda das contínuas mudanças presentes no pensamento moderno. O modernismo, como movimento estético, oscila entre estes dois extremos.

A Modernidade, assim como o Renascimento, é um capítulo da genealogia e da periodização. Um episódio que não poupou sequer o seu próprio passado ou qualquer ordem social pré-moderna. Seu aspecto transitório dificulta a preservação do sentido de continuidade histórica: as mudanças têm de ser percebidas dentro do próprio ciclo de transformações.

Além disto, o projeto do Iluminismo considerava essencial a existência de uma única resposta possível a qualquer pergunta. Entendia-se que se fosse possível apreender e representar o mundo de maneira correta, este poderia ser controlado e organizado de modo racional. Porém, tal entendimento presumia a existência de um único modo correto de representação de mundo que, caso fosse descoberto, forneceria os meios para os fins iluministas.

Após 1848, a fixidez categórica do pensamento iluminista foi crescentemente contestada e acabou sendo substituída por uma enfatização de divergentes sistemas de representação. Tímida a princípio, esta contestação expandiu-se a partir de 1890, gerando inúmeras correntes de pensamento e experimentação em diversos centros urbanos, chegando ao seu apogeu pouco antes da Primeira Guerra Mundial.

Neste contexto, em meio a tantas mudanças, como localizar o “eterno e imutável” no espaço e no tempo? Para muitos críticos, não foi alcançado o que – segundo o pensamento de Baudelaire – seria a outra metade da modernidade. Bernstein, ao falar sobre a modernidade, afirma: “Max Weber alegava que a esperança e a expectativa dos pensadores iluministas eram uma amarga e irônica ilusão. Eles mantinham um forte vínculo necessário entre o desenvolvimento da ciência da racionalidade e da liberdade humana universal. Mas, quando desmascarado e compreendido, o legado do Iluminismo foi o triunfo da racionalidade... proposital-instrumental. Essa forma de racionalidade afeta e infecta todos os planos da vida social e cultural, abrangendo as estruturas econômicas, o direito, a administração burocrática e até as artes. O desenvolvimento da racionalidade não leva a realização concreta da liberdade universal, mas à criação de uma jaula de ferro da racionalidade burocrática da qual não há como escapar”. (02)

Segundo Nietzsche, o modernismo estava intrinsecamente ligado ao conceito de “destruição criativa”, ou seja, destruir para criar. (03) A implementação do projeto modernista, no começo do século XX, foi fortemente associada a esta concepção. A exploração da experiência estética estabeleceu novas diretrizes para o “eterno e o imutável”. Nesta nova percepção do projeto modernista, aos artistas, escritores, arquitetos, compositores, poetas, pensadores e filósofos, estava reservada uma posição bem especial. Se o “eterno e o imutável” não mais podiam ser automaticamente pressupostos, o artista moderno tinha um papel

criativo a desempenhar na definição da essência da humanidade.

Baudelaire logo percebeu que se o fluxo e a mudança, a efemeridade e a fragmentação formavam a base material da vida moderna, então a definição de uma estética modernista dependia de maneira crucial do posicionamento do artista diante destes processos. O artista individual poderia contestá-los, aceitá-los, tentar dominá-los ou apenas circular entre eles, mas nunca ignorá-los.

Por mais que os próprios artistas proclamassem uma aura de “arte pela arte”, o fluxo de transformações, ambigüidades e contradições percebido na vida diária, influenciou a sensibilidade estética. Para começar, como Benjamin menciona em **A obra de arte na era da reprodução mecânica**, “a capacidade técnica mutante de reproduzir, disseminar e vender livros e imagens aos públicos de massa, a invenção da fotografia e, depois, do filme, mudaram radicalmente as condições materiais de existência dos artistas e, portanto, seu papel social e político. Paralelamente, surge um fascínio pela técnica, pela velocidade e pelo movimento, pela máquina e pelo sistema fabril, bem como pela cadeia de novas mercadorias que penetravam na vida cotidiana, que gera uma ampla gama de respostas estéticas sobre possibilidades utópicas, que iam da negação à especulação, passando pela imitação”. (04)

02] A ORIGEM DO CINEMA

Conseqüências do projeto da modernidade, o racionalismo, o capitalismo e as novas tecnologias, operaram uma profunda transformação da vida diária, como o crescimento urbano e mudanças nas formas de transporte e de comunicação. Entre os signos desta modernidade estão: a expansão da rede de estradas de ferro, o advento do telégrafo, o desenvolvimento da navegação a vapor, a construção do Canal de Suez e os primórdios da comunicação pelo rádio. Tais avanços mudaram a experimentação do tempo e do espaço de maneira radical; alteraram as fronteiras da geografia, etnicidade, classes, religião e ideologia. A nova modalidade de experiência prometia aventura, poder, alegria, crescimento e transformação; mas paradoxalmente se realizava na desintegração, no hiperestímulo, na ambigüidade e angústia.

Novos modos de ver o espaço e o movimento – derivados da fotografia e da exploração dos limites do perspectivismo – começaram a ser concebidos e aplicados à produção do espaço urbano. As viagens em balões e a fotografia aérea mudaram as percepções da superfície da terra, ao mesmo tempo em que novas formas de impressão e de reprodução mecânica permitiam a disseminação de

notícias, informações e artefatos culturais em camadas cada vez mais amplas da população. Todo este contexto de desenvolvimento urbano e tecnológico, as novas formas de representação, consumismo e entretenimento convergiram para o discurso visual e para a velocidade do Cinema.

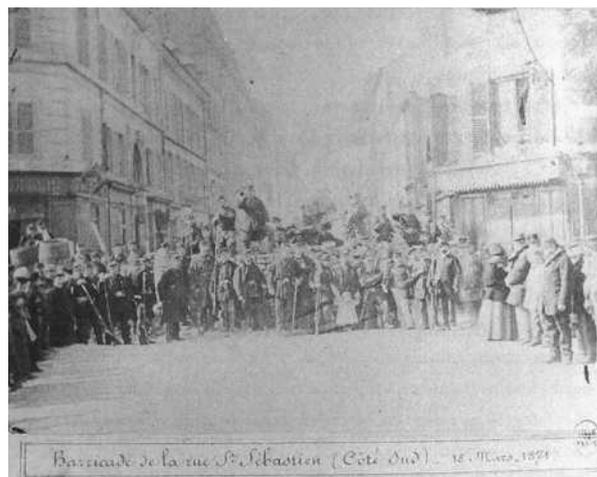
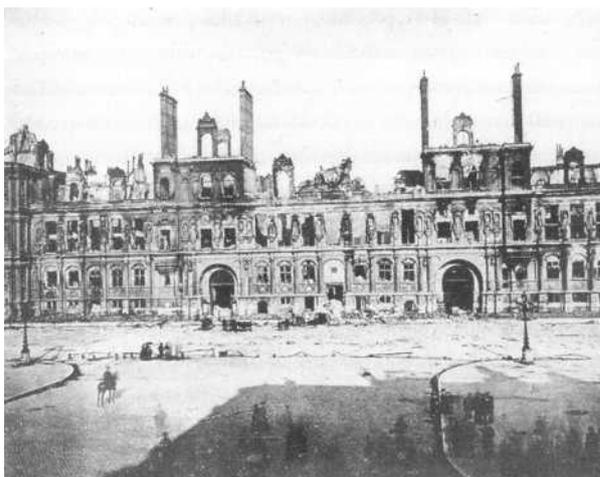
Desde a alta Antigüidade no Egito, já se conhecia o fenômeno da ação da luz sobre certas substâncias: reações fotossensíveis de certos materiais que registram por si mesmos as aparências visíveis geradas pela radiação luminosa. Entretanto a fotografia, só foi explorada quarenta séculos mais tarde.

Em diversos períodos, o homem se preocupou com as “máquinas de imagem”. As diversas espécies de câmara escura, as portinholas de Albrecht Dürer e a tavoletta de Brunelleschi eram construções ópticas do Renascimento com o modelo de perspectiva monocular, ou seja, eram máquinas para conceber e fabricar imagens dos pintores e engenheiros. Esses inventos ajudavam a formar um modelo visual de figuração “mimética”, “tal como ele se dava à percepção humana”. (05) Contudo, essas eram máquinas de pré-visualização que não atuavam na construção efetiva da imagem, mas que se colocavam como instrumentos intermediários entre o Sujeito e o Real.

Portanto a “invenção” da fotografia foi mais uma consequência do desejo de se produzir imagens, no começo do século XIX, do que uma descoberta científica. Assim, sua determinação mais direta deve ser lida no contexto de certas mudanças ideológicas maiores que afetaram a pintura em torno de 1800, e que conduziram ao movimento Impressionista.

Entre essas mudanças ideológicas, Jacques Aumont, ressalta a mudança de paradigma na passagem, dentro do universo pictórico, do esboço – registro de uma realidade já modelada pelo projeto de um futuro quadro – para o estudo – registro da realidade tal como ela é. Nesse momento, o estudo torna-se um gênero reconhecido. Seu traço essencial, ao contrário do que sugere o fato de ele ser realizado diante do motivo, não é sua exatidão, mas sua rapidez. Jamais retocado, ele continuará a ser uma obra destinada a captar a primeira impressão; destinada a fixar o momento. (06)

A capacidade de desenhar e reproduzir o ambiente tal como este lhe parece, representa o último alicerce da exclusividade do artista. Em todas as suas formas, a câmera acabou com isso. A máquina fotográfica não se limita apenas a organizar a visão e prefigurar, mas produz a inscrição efetiva do real em um suporte específico. A fotografia constitui o último elo entre a capacidade inata de ver e capacidade extrínseca de relatar, interpretar e expressar o que vemos, prescindindo de um talento especial ou de um longo aprendizado que nos predisponha a efetuar o processo, escreve Donis A. Dondis. (07)



Em 1838, o discurso de François Arago na Câmara dos Deputados, já evocava o grau de realismo e exatidão da imagem fotográfica, bem como sua prontidão de procedimento, precisão do detalhes, nitidez nos contornos, gradação fiel das cores e a verdade de suas formas. Mais de um século depois, André Bazin retoma as implicações do realismo e da exatidão na imagem fotográfica: “A originalidade da fotografia em relação à pintura reside em sua objetividade essencial. (...) Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação, nada se interpõe a não ser um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. A personalidade do fotógrafo entra em jogo somente pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenômeno; por mais visível que ela seja na obra acabada, já não figura nela como a do pintor. Todas as artes se fundam na presença do homem; unicamente na fotografia é que fruímos da sua ausência”. (08)

Em 1870, a fotografia já fazia parte do cotidiano das grandes cidades. Entretanto, por razões técnicas, ela era extremamente estática e muitas vezes falsa. Só era possível registrar algo que estivesse parado ou, no caso de pessoas, posado diante da câmera. A fotografia de algo em movimento não passava de um borrão. Logo, não era possível registrar o trânsito diário dos habitantes comuns da cidade.

Analisando dois registros fotográficos da Comuna de Paris, é possível perceber os dois caminhos distintos que a fotografia poderia seguir. A primeira foto é do Hotel de Ville, um relato visual da destruição arquitetônica que ele sofreu. Nesta foto algumas pessoas que passavam na rua são registradas quase como fantasmas, devido ao movimento dos corpos. (09)

Na segunda foto, os homens, mulheres e crianças que participaram do movimento, posam para o registro fotográfico. O mais importante é a convicção com que eles encaram a câmera, pois isso indicava a crença de que não apenas

registros fotográficos
da Comuna de Paris:
Alphonse Liébert,
Hotel de Ville, 1871;
Anônimo,
Barricadas na rue
Saint-Sebastien, 1871.

deveriam ser fotografados naquele momento, mas também, de que aquele momento – fora dos estúdios e nas ruas – deveria ser fotografável de qualquer modo. Uma forma de tornar a própria história um artefato. A foto oferecia ao mundo uma imagem imobilizada, fixada em sua pose para a eternidade.

A fotografia, com base na sua propensão silenciosamente mecânica a contar a verdade, lidava com demandas relacionadas ao registro histórico e ao relato preciso do fato. A imagem fotográfica é comumente vista ao mesmo tempo como um ícone e um índice em relação ao objeto representado.

Segundo Maya Deren, no artigo **Cinema: o uso criativo da realidade** (1960): “O termo imagem (originalmente baseado em imitação) significa, em sua primeira acepção, algo visualmente semelhante a um objeto ou pessoa real; no próprio ato de especificar a semelhança, tal termo distingue e estabelece um tipo de experiência visual que não é a experiência de um objeto ou pessoa real. Neste sentido especificamente negativo – no sentido de que a fotografia de um cavalo não é o próprio cavalo – a fotografia é uma imagem”.

Por esta descrição, de acordo com a classificação de Pierce (10), entende-se a fotografia como um ícone – em princípio a imagem denota alguma coisa pelo fato de, ao ser percebida visualmente, apresentar algumas propriedades em comum com a coisa denotada. Mas, voltando a formulação de Maya, a imagem fotográfica difere dos outros tipos de imagem, obtidas de acordo com processos distintos, como, por exemplo, a pintura. A pintura é algo semelhante ao conceito mental que se faz sobre determinado objeto real; a fotografia é um processo pelo qual um objeto cria sua própria imagem pela ação da luz sobre o material sensível. Logo, dado que a fotografia é a impressão luminosa da imagem em uma película ou chapa, esta imagem é também um índice – um signo que se refere ao objeto que ele denota em virtude de ter sido realmente afetado por este objeto.

Sem se prender a características de semelhança ou indexalidade, a fotografia deve ser vista como um documento que aponta para a pré-existência do elemento que ela denota. No entanto, retomando o relato visual da Comuna de Paris, pela via do registro dos objetos imóveis ou das personagens posadas, percebemos a limitação fundamental da narrativa fotográfica: sua incapacidade de extrair dos eventos o tempo contínuo. O signo indicial fotográfico perde força diante do fato temporal. Portanto, a indexação que a fotografia mantém com seu referente, não se materializa diante da velocidade moderna.

Logo a fotografia convergiu para a busca da representação do tempo e uniu definitivamente arte e tecnologia. Etienne-Jules Marey, cientista, e Eadweard Muybridge, cientista-artista, foram pioneiros na fotografia instantânea ou “cronofotografia”. “Muybridge concebeu uma maneira de representar o

A Semiótica ou Teoria Geral dos Signos, é a indagação sobre a natureza dos signos e suas relações, entendendo-se por signo tudo aquilo que represente ou substitua alguma coisa, em certa medida e para certos efeitos. Fundada pelo filósofo e matemático americano Charles Sanders Pierce, classifica a ligação signo/objeto da seguinte forma:

1] ícone: mantém uma relação de analogia com seu objeto; um desenho, um som.

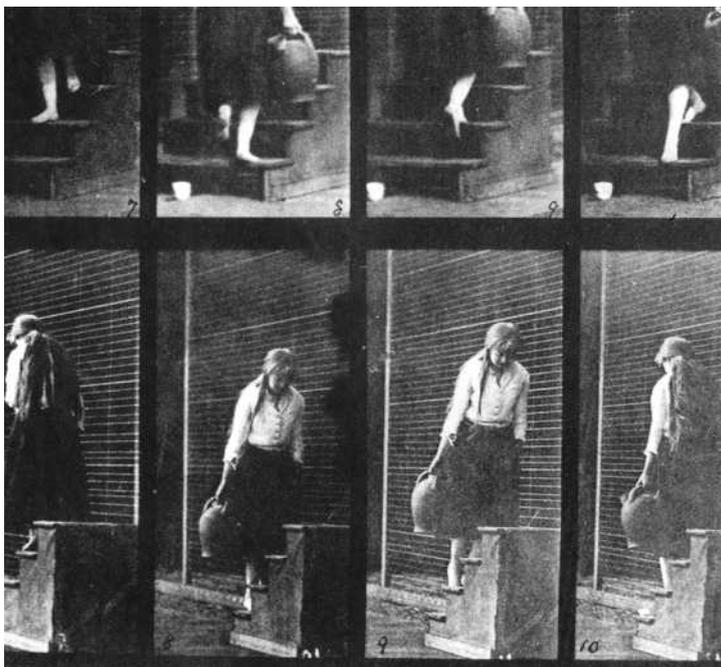
2] índice: mantém uma relação direta com seu objeto; pegadas na areia, perfuração de bala.

3] símbolo: relação convencional com o objeto ou referente; as palavras em geral.

A partir desta classificação, a pesquisa semiótica desenvolveu uma série de investigações a respeito da percepção presente na leitura da imagem, tanto no campo da fotografia como no do cinema.

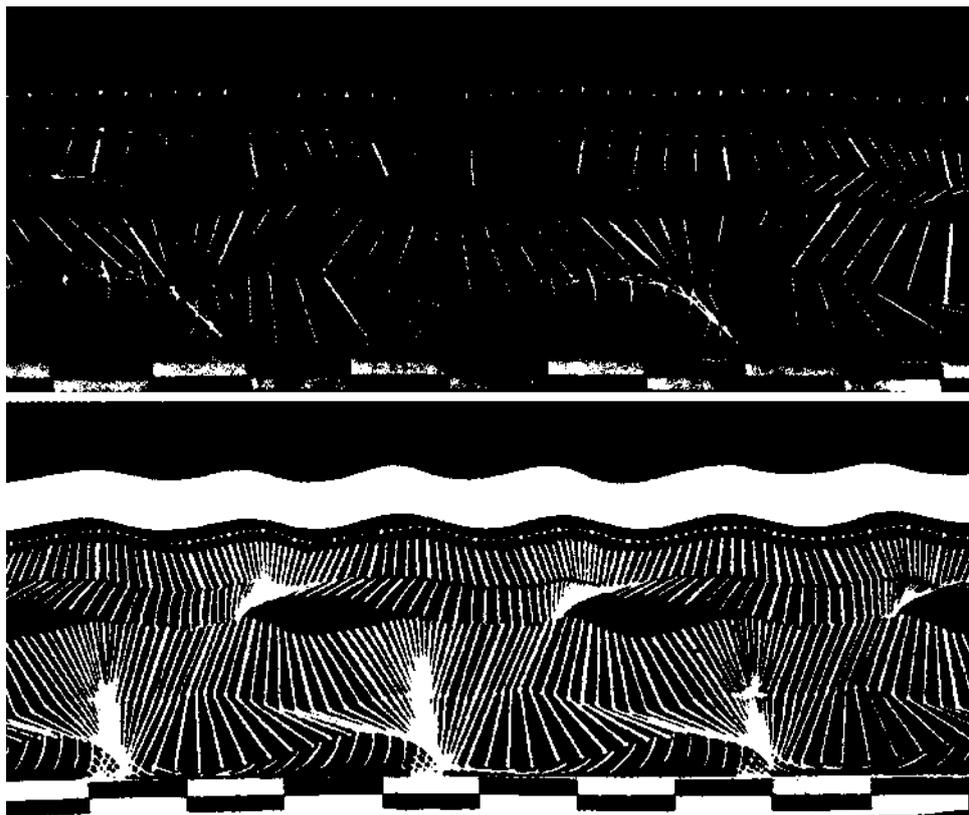
Décio Pignatari,
Semiótica & Literatura,
capítulo 2.

movimento de um cavalo correndo por meio da ação de várias máquinas fotográficas. Ele prendeu um pedaço de cordão no obturador e o esticou através do caminho do cavalo. À medida que o cavalo passava correndo diante das máquinas fotográficas de Muybridge, seus movimentos sobre o cordão acionavam os obturadores, criando cada um deles uma imagem a 1/200 de segundo. As imagens resultantes, quando colocadas em seqüência, mostravam o cavalo no que parecia ser um movimento rápido e contínuo”. (11) As fotografias de cavalos correndo foram as primeiras a captar o que parecia a essência do movimento. Inicialmente as fotografias eram complementares ao estudo científico, mas logo foram adotadas por artistas em seus estudos do movimento humano e animal, a exemplo de Duchamp, que se baseou no **Ascending and descending stairs** (1884) de Muybridge para seu **Nu descendo as escadas** (1913).



Ascending and descending stairs, de Muybridge
e Nu descendo as escadas, de Marcel Duchamp.





Duas cronofotografias de Etienne-Jules Marey.

Em oposição ao pensamento de Muybridge, o fisiologista francês Marey – inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico, precursores da câmera cinematográfica – estava muito mais interessado em decompor e congelar o movimento para depois estudá-lo. Marey não considerava a síntese do movimento por meio do aparelho projetor, porque o realismo da imagem cinematográfica o incomodava e era para ele um defeito.

Ele desenvolveu mecanismos que tornassem a cena o menos natural possível. Os atores, vestidos de preto, ficavam diante de um fundo da mesma cor; desta forma, confundir-se-iam com o mesmo. Para identificá-los, eram costurados em seus braços e pernas algumas fitas brancas refletoras e pontos metálicos nas articulações. Ao se locomoverem, o aparelho capturava apenas um traço feito por estas fitas e pontos. O resultado era uma espécie de gráfico, uma representação escrita do movimento. Desta forma, seria possível tornar o intervalo entre os registros menor, inibir o “realismo fotográfico” e obter um diagrama que poderia ser cientificamente analisado.

Com a fotografia, o sujeito começou a participar do tempo em si: capturando-o, reconfigurando-o e criando variações com intervalos de tempo: avanço rápido, câmera lenta, e todos os outros artifícios relacionados ao tempo, próprios da arte e da ciência da fotografia. A influência do filósofo francês Henri Bergson sobre fotógrafos, pintores, escritores, coreógrafos, colocou o tempo no centro da metafísica. Para ele, a realidade consistia em fluxo, essencialmente o

movimento do tempo. “A essência do tempo é o fato de ele passar. (...) O que chamo de ‘meu presente’ tem um pé em meu passado e outro no futuro”. (12)

Se o realismo fotográfico já era um fato, o desenvolvimento temporal da imagem tornou possível a reprodução de uma propriedade essencial do mundo visível: o movimento. Comenta Ismail Xavier: “O aumento do coeficiente de fidelidade e a multiplicação enorme do poder de ilusão estabelecidas graças a reprodução do movimento dos objetos suscitaram reações imediatas e reflexões detidas. Estas tem uma longa história, que se iniciou com a primeira projeção cinematográfica em 1895 e se estende até os nossos dias. Nos primeiros tempos são numerosas as crônicas que nos falam das reações de pânico ou de entusiasmo provocadas pela confusão entre imagem do acontecimento e realidade do acontecimento visto na tela”. (13)

Em 1890, Thomas Edison e seu assistente Dickson, desenvolveram uma máquina fotográfica de imagens animadas, o cinematógrafo, que um ano depois foi seguida por um visor cinetoscópio. Assim, as fotografias de imagens do movimento, obtidas primeiro por Muybridge, evoluíram para a ilusão de movimento mecanicamente produzido. Depois das máquinas de pré-visão – câmara escura – e do dispositivo fotográfico que realiza a inscrição da imagem propriamente dita, o cinematógrafo constitui um aparelho de visualização do fato captado.

“Uma máquina de recepção do objeto visual: com efeito, só se pode ver as imagens do cinema por intermédio das máquinas, isto é, no e pelo fenômeno da projeção. Sem a máquina de projeção (e seu entorno), vemos somente a realidade-película do filme (o rolo, feito de imagens fixas), isto é, sua parte fotográfica. Para aceder à imagem mesma do filme (à imagem-movimento propriamente cinematográfica), precisamos passar pelo mecanismo particular do desenrolar das imagens e por todos os seus condicionantes: a sala escura, a tela grande, a comunidade silenciosa do público e a luz às suas costas, a postura de ‘sobrepercepção’ e ‘submotricidade do espectador etc’”. (14)

O cinema torna-se então, a nova forma de registro e entretenimento. Experiência coerente com a indústria de produção em massa, que substitui o vaudeville e os circos. As primeiras imagens em movimento do cinema trazem consigo o espírito do cartão postal: conhecer outros lugares, documentar viagens ou lugares distantes. Ou ainda, a criação por meio do recurso da fotografia trucada, de uma sucessão de transformações que deslocavam a identidade estável dos objetos e atores.

A experiência de tempo/espço reduzidos pela modernidade era repetida na nova linguagem cinematográfica. A montagem permitia uma espécie de show. Na exibição do filme **The Jungle**, os espectadores assistiam perplexos,

porcos sendo transformados em presunto pela ação concatenada de um grupo de trabalhadores. Além da experiência cinematográfica, há nesse filme, um forte fator de manipulação ideológica. O trabalho artesanal, manual, é substituído por uma cadeia de trabalho racionalizado. Nesses novos sistemas, os objetos eram transformados rapidamente à vista das pessoas e a identidade estável das coisas tornou-se tão incerta quanto a parafernália de um mágico. (15)

A grande fidelidade em relação à natureza e ao movimento fazia com que o espectador tivesse a impressão da cor na projeção. Lumière efetua uma tradução de modelos pictóricos para o registro do cinema: lugares representativos, o mundo do trabalho, as festas rituais. Segundo Godard, “Lumière via o extraordinário no ordinário”, com um efeito exacerbado da realidade mais banal, mais tranqüila e cotidiana. Em filmes que mostravam a vida no campo, o que mais impressionava a platéia era o movimento do vento sobre a copa das árvores, o registro da ação de um agente que não se pode ver, mas apenas sentir.

A estrada de ferro, signo da modernidade, está presente nas primeiras experiências de Lumière. A imagem fotográfica e o movimento surpreendiam o espectador por sua “realidade”. Há relatos de espectadores que na projeção de **A chegada de um trem à estação**, tocados por esses efeitos de realidade, viam as barras incandescentes, outros viam as cenas reproduzidas com as cores da vida. De todos, não há um que lamente ter visto tudo em cinza.

Alguns estabelecem uma relação direta entre a experiência de Lumière e a Pintura Impressionista. Não apenas por serem movimentos contemporâneos, mas principalmente por questões relativas ao enquadramento e a busca por efeitos de realidade. Assim como Cézanne, Monet e Renoir, Lumière constituía uma verdadeira iconografia da burguesia ascendente e escolhia seus enredos fora das referências pictóricas clássicas. Ismail Xavier comenta: “a tendência à composição que procura o detalhe não auto-suficiente e o fragmento como fragmento, em vez do todo completo que se fecha em si mesmo, foi crescentemente se manifestando paralelamente e sob a influência da fotografia”. (16)

O Impressionismo nasceu da necessidade de se redefinir a essência e a finalidade da arte pictórica, visto que a questão da veracidade do objeto representado havia sido resolvida com o desenvolvimento da fotografia. Enquanto a fotografia capturava o objeto real e o reproduzia em preto e branco, a pintura buscava o mínimo detalhe e a cor perfeita para convencer como real.

A temática dos primórdios do cinema colocava-se entre o cinema de coleção, aquele que mostra um aspecto da vida moderna, um lugar, um fato e o cinema de narrativa, pequenas histórias de ficção baseadas no gosto pela vida real cotidiana. No entanto, mesmo antes da invenção real do cinema em

1890, fica clara a mudança das condições da percepção humana. O declínio do observador clássico pontual começou com o esboço no começo do século XIX. Esse observador ancorado dava lugar a um sujeito atento e instável. Trata-se de um sujeito competente tanto para a sociedade moderna de consumo quanto para se tornar o objeto de todas as indústrias da imagem e do espetáculo do século XX.

O cinema como arte de representação precisava buscar o maior número de artifícios para atingir esse sujeito. O filme de Lumière impressionava e convencia, em grande parte por ser uma novidade absoluta. Ver cores em uma projeção cinza era uma ilusão psicológica que não duraria muito tempo. O cinema surgiu como uma linguagem conseqüente da revolução industrial e do desenvolvimento dos centros urbanos. E esse novo espectador queria a novidade na velocidade da sua nova realidade. Lumière chocou ao filmar o trem chegando à estação, mas como disse Truffaut “hoje é preciso descarrilar o trem para poder impressionar” (17). O trem de Lumière virou um TGV.

03] DECUPAGEM

Em menos de um século foi concluída uma trajetória em torno da cadeia de produção da imagem: pré-visão, inscrição e pós-contemplação. A tecnologia cinematográfica estava consolidada. O passo seguinte era direcionar todo esse conjunto para a produção de imaginário. A força do cinema reside não apenas na sua dimensão tecnológica, mas primeiro e sobretudo na simbólica; é tanto uma experiência psíquica quanto um fenômeno físico perceptivo. O cinema se consolida, então, como uma máquina produtora de imagens com fantástico poder sobre o imaginário dos espectadores.

Em **O cinema ou o homem imaginário** (1958), Edgar Morin fala sobre a transformação do cinematógrafo em cinema: “O primeiro seria simplesmente a técnica de duplicação e projeção da imagem em movimento; o segundo seria a constituição do mundo imaginário que vem transformar-se no lugar por excelência da manifestação dos desejos, sonhos e mitos do homem, graças à convergência entre as características da imagem cinematográfica e determinadas estruturas mentais de base”. (18)

Na busca por uma impressão da realidade e identificação, foi desenvolvida uma série de conceitos técnicos. Inicialmente, a forma comum de cinema era o “teatro filmado”, onde uma câmera era posicionada de frente para um palco e captava, sem cortes, toda a ação que se passava nele. O processo de

evolução entre o “teatro filmado” e o cinema que fazemos hoje está diretamente ligado a mecanismos de decomposição do filme em planos, uma das definições para decupagem.

Um longa-metragem é usualmente constituído de seqüências: unidades menores dentro dele, marcadas por sua função dramática e/ou pela sua posição na narrativa. A seqüência, por sua vez, é constituída por cenas: cada uma das partes dotadas de unidade espaço-temporal. Cada tomada de cena corresponde a um plano, ou seja, à extensão de filme compreendida entre dois cortes, o que significa dizer que o plano é um segmento contínuo da imagem.

A designação de um plano dentro da nomenclatura técnica é determinada pela distância e pelo ângulo inscrito entre a câmera e o objeto. Em relação a distância da câmera/objeto podemos relacionar: plano geral, plano médio, plano americano, primeiro plano.

Quanto ao ângulo, partindo da consideração de que em geral a posição da câmera localiza-se na altura dos olhos do observador, podemos falar também em: câmera alta e câmera baixa.

No chamado teatro filmado, toda a cena era captada em um único plano, e só se mudava de plano no momento da necessidade de outra cena em outro espaço. Teríamos aí uma montagem elementar em que a descontinuidade espaço-temporal no nível da diegese (tudo o que diz respeito ao mundo representado) motiva e solicita o corte. A platéia aceita esta sucessão não-natural imediata de imagens porque esta sucessão caminha de encontro a uma convenção de representação dramática perfeitamente assimilada.

A decupagem é um instrumento de trabalho. O estágio intermediário entre o roteiro e a filmagem propriamente dita. Constitui-se de todas as indicações técnicas registradas no papel, que permitem a toda equipe participar do trabalho no plano técnico. É a definição da maneira como a narrativa verbal, apresentada no roteiro, será realizada em planos e seqüências. Noel Burch apresenta uma definição mais avançada para decupagem onde não se trata mais de uma ou outra fase de concepção prévia do filme, de uma ou outra operação técnica: trata-se, exatamente, da feitura mais íntima da obra acabada. “Do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de espaços de tempo e de pedaços de espaço. A decupagem é então a resultante, a convergência de um corte no espaço (ou melhor de uma seqüência de cortes), executado no momento da filmagem, e de uma decupagem no tempo, entrevista em parte na filmagem, mas arrematada apenas na montagem”. (19)

A técnica cinematográfica corresponde basicamente a uma série finita de fotogramas impressos na película, nitidamente separados uns dos outros. A sua projeção é, a rigor, descontínua. A construção de um filme se baseia na relação

imposta entre estes fotogramas pela filmagem e pela montagem. É através da noção dialética entre corte no espaço e corte no tempo que se pode definir ou analisar o resultado filmico. A seguir estão relacionados três conceitos fundamentais da linguagem cinematográfica, definidos na decupagem.

enquadramento

O enquadramento é essencialmente a decupagem no espaço. Constitui o primeiro aspecto da participação criadora da câmara no registro que faz da realidade exterior para transformá-la em matéria filmica. Trata-se aqui da composição do conteúdo da imagem, isto é, da maneira como o diretor seleciona e eventualmente organiza o fragmento de realidade espacial adequado à narrativa. A escolha da matéria filmada é o estágio elementar do trabalho criador no cinema. O enquadramento é o mais imediato e mais necessário recurso da tomada de posse do real pela câmara. O imobilismo potencial criado pelo enquadramento será compensado, quando houver necessidade, por seu dinamismo interno, dos movimentos ou dos sentimentos; mas o enquadramento pode ser imóvel, sem que com isso perca seu valor de composição plástica.

Mesmo na cinematografia mais elementar, o teatro filmado, onde a câmara registra uma única seqüência em *continuum* – em um espaço que corresponde à abertura de uma cena de teatro à italiana –, é possível constatar a existência de um determinado limite para o quadro: a seleção de uma janela. Mas ainda aqui, o retângulo da tela não define apenas o campo de visão efetivamente presente diante da câmara e impresso na película, ele também sugere o espaço que se estende além do campo imediato de visão. Noel Burch reafirma isso: “para entender o espaço cinemático, pode revelar-se útil considerá-lo como de fato constituído por dois tipos diferentes de espaço: aquele inscrito no interior do enquadramento e aquele exterior ao enquadramento”. (20) O quadro cinematográfico é um recorte, que permite ver um a parte da realidade. Bazin compara o quadro da pintura e a tela cinematográfica: “o quadro polariza o espaço em direção ao seu interior; tudo aquilo que a tela nos mostra, contrariamente, pode se prolongar indefinidamente no universo; o quadro é centrípeto, a tela é centrífuga”. (21)

Ao espaço diretamente visado pela câmara, convencionou-se chamar de campo, e o espaço não diretamente visado, mas com alguma relação com algo dentro do limites do quadro, de contra-campo. Esta relação é constante, pois freqüentemente são captados fragmentos de objetos ou de corpos; ou algo pode mover-se de dentro para fora do campo de visão e vice-versa; ou ainda um personagem que interage com algo “por trás” da câmara, a jogar com a ter-

ceira dimensão do espaço, a profundidade de campo. Este movimento efetivo dos elementos visíveis afirma a presença do espaço “fora da tela”.

Na aceção de Burch, o espaço fora do quadro divide-se em seis segmentos: os limites imediatos dos quatro primeiros segmentos são determinados pelos quatro cantos da tela; o quinto é o espaço atrás da câmara; e o sexto é o espaço que se encontra atrás do cenário ou atrás de um elemento do cenário. A dialética entre quadro e o que está fora dele é como um jogo de palavras, não se pode “ver” o espaço fora do quadro, e muitas vezes este segmento de espaço é apenas sugerido ou imaginado.

movimento

Durante os primeiros registros de Lumière e Méliès, a câmara permaneceu fixa, numa imobilidade correspondente ao ponto de vista de “regente da orquestra”. A câmara é o agente ativo de registro da realidade material e da criação da realidade fílmica. A emancipação da câmara da posição de “regente da orquestra” no teatro filmado, marca o nascimento do cinema como forma de arte.

Numa primeira análise, é o movimento de câmara que transforma o espaço fora da tela em espaços de tela e vice-versa. Ainda que esta relação não seja a razão de todos os movimentos de câmara, é a sua condição fundamental. A partir daí, a linguagem cinematográfica acresceu muitas outras particularidades ao movimento de câmara. Mas esta propriedade da constante abertura a um novo campo de visão reforça a tese de Bazin, segundo a qual o quadro cinematográfico é centrífugo, e o movimento reforça sua tendência à expansão.

Inicialmente, a câmara estava a serviço de um estudo objetivo da ação ou do cenário; mas logo ela passou a exprimir pontos de vista cada vez mais subjetivos. A câmara assumiu uma posição ativa diante da narrativa, abandonando seu status de observador estático e passivo. Ismail Xavier chama atenção para a relação entre o movimento de câmara e a concepção subjetiva da linguagem cinematográfica. “As metáforas que propõem a lente da câmara como uma espécie de olho de um observador astuto, apóiam-se muito no movimento da câmara para legitimar sua validade, pois são as mudanças de direção, os avanços e recuos, que permitem as associações entre o comportamento do aparelho e os diferentes momentos de um olhar intencionado”. (22)

Esquemáticamente, pode-se falar em três tipos de movimentos de câmara, segundo o esquema proposto por Marcel Martin: (23)

- 1- travelling: consiste num deslocamento da câmara durante o qual permanecem constantes o ângulo entre o eixo óptico e a trajetória do deslocamento;
- 2- panorâmica: consiste numa rotação da câmara em torno de seu eixo

vertical ou horizontal (transversal), sem deslocamento do aparelho.

Lembrando que ela freqüentemente se justifica pela necessidade de seguir um personagem ou um veículo em movimento;

3- trajetória: mistura indeterminada de travelling e panorâmica. Recurso de movimento que segue ou descreve algo. Muitas vezes serve para introduzir o espectador em um contexto. Efetuado por uma grua ou um steady-cam.

Com base na descrição dos movimentos de câmera, podemos apontar algumas funções do ponto de vista da expressão fílmica; funções descritivas, dramáticas ou rítmicas: (24)

- 1- acompanhar um personagem ou um objeto em movimento; algumas vezes criar um plano fixo, plasticamente falando, em torno de uma ou de mais personagens em movimento;
- 2- criar ilusão de movimento de um objeto estático;
- 3- descrever um espaço ou uma ação que tem um conteúdo material e dramático único e unívoco;
- 4- definir relações espaciais entre dois elementos da ação (entre dois personagens ou entre um personagem e um objeto);
- 5- realce dramático de um personagem ou de um objeto que vão desempenhar um papel importante na seqüência da ação;
- 6- expressão subjetiva de um personagem em movimento;
- 7- expressão da tensão mental de um personagem, ponto de vista subjetivo.

montagem

Vale neste momento somar uma terceira etapa à decupagem: a montagem. A montagem constitui efetivamente o fundamento mais específico da linguagem fílmica. É a organização estrutural dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração. A conquista do movimento de câmera não esgota as possibilidades do fluxo contínuo de imagens na expressividade fílmica. Ela está relacionada também à multiplicidade de pontos de vista para focalizar os acontecimentos, permitida pela montagem.

Partindo do registro elementar do teatro filmado – enquadramento pelo ponto de vista do regente da orquestra, a câmera fixa –, chegamos à situação que implica na instauração de uma descontinuidade na percepção das imagens. O salto estabelecido pelo corte da imagem e sua substituição brusca por outra imagem, é um momento em que pode ser posta em xeque a “semelhança” da representação frente ao mundo visível, e mais decisivamente ainda, é o momento do lapso da “objetividade” contida na imagem.

Cada imagem em particular foi impressa na película como consequência de um processo físico “objetivo”, mas a justaposição de duas imagens é fruto da intervenção inegavelmente humana, e em princípio não indica nada senão o ato de manipulação. Para os mais radicais na admissão de uma pretensa objetividade do registro cinematográfico, tendentes a minimizar o papel do sujeito no registro, a montagem será o lugar por excelência da perda da inocência. Por outro lado, a descontinuidade do corte poderá ser encarada como um afastamento frente a uma suposta continuidade de nossa percepção do espaço e do tempo na vida real.

A invenção e os progressos da montagem estão diretamente ligados ao processo de libertação da câmera. O primeiro passo no sentido da montagem foi a “intercalação” de primeiros planos, justificados pelo tema, nos planos médios ou gerais: trata-se de uma montagem, no sentido próprio do termo, por haver mudança de ponto de vista. A partir daí, foi implementado um dos grandes recursos do cinema: a alternância de ações desenvolvendo-se ao mesmo tempo em dois lugares distintos. Era a utilização de uma narrativa baseada numa continuidade temporal, em espaços diferentes, mas contíguos. Trata-se da montagem paralela, focalizando acontecimentos simultâneos, cujo modelo clássico é a montagem de perseguições. “Desde os primeiros anos do século, este foi um procedimento capital nas narrativas de aventura, extremamente populares, dada a carga de emoções que caracteriza os desfechos na base da corrida contra o tempo, onde o bem persegue o mal e a figura do herói luta contra obstáculos para salvar a heroína, prestes a ser vítima de algum acidente ou cruel ataque”, ressalta Ismail Xavier. (25)

Nesse sentido, o avanço decisivo na linguagem fílmica coube a D. W. Griffith. “Desde 1911, em **The lonedale operator**, e depois em **The Musketters of Pig Alley**, ele pratica com destreza a montagem alternada e utiliza toda a gama de planos, inclusive os primeiros planos de objetos (detalhes) e primeiros planos de rostos. ‘Se não foi ele o inventor da montagem nem do primeiro plano, pelo menos foi o primeiro que soube organizá-los e fazer deles um meio de expressão’, observa Mitry. Griffith desdobrou plenamente, pela primeira vez, os recursos de seu estilo. A perseguição não tinha mais qualquer função neste filme, mas o autor conservava um procedimento nascido da perseguição: a jus-taposição de cenas curtas passadas em lugares diferentes. O vínculo entre estas cenas não era mais constituído pela sucessão simultânea de tempo, nem pelo deslocamento do herói no espaço, mas por uma comunidade de pensamento, de ação dramática.” (26)

Convencionou-se distinguir basicamente dois conceitos de montagem: a narrativa e a expressiva. Chamamos de montagem narrativa o aspecto mais

simples e imediato da montagem, que consiste em reunir numa seqüência lógica ou cronológica e tendo em vista contar uma história, planos que possuem individualmente um conteúdo fatural, e contribui assim, para que a ação progrida do ponto de vista dramático e psicológico.

Em segundo lugar, temos a montagem expressiva, baseada na justaposição de planos cujo objetivo é produzir um efeito direto e preciso pelo choque de duas imagens. Neste caso, a montagem busca exprimir por si mesma um sentimento ou uma idéia; já não é mais um meio, mas um fim; longe de ter como ideal apagar-se diante da continuidade, facilitando ao máximo as ligações de um plano a outro, procura, ao contrário, produzir constantemente efeitos de ruptura no pensamento do espectador.

A partir do desenvolvimento e do entendimento das relações enquadramento/movimento/montagem, todo um sistema de procedimentos especificamente cinematográficos foi desenvolvido. Convencionou-se chamar este sistema de decupagem clássica. Durante décadas, houve o predomínio absoluto dos métodos da decupagem clássica. A construção do método clássico permitiu ao cinema juntar-se a outros meios de representação, cujas regras já estavam definidas, e a se consolidar como uma forma de narração no nível da produção industrial e em escala mundial.

Muitos teóricos, entre eles André Malraux, em **Esboço de uma psicologia do cinema** (1946), apontam “o corte dentro de uma cena como o ato inaugural da arte cinematográfica”. (27) Visto que a filmagem de um longa-metragem é descontínua e muitas vezes caótica, a decupagem clássica – a montagem paralela e a mudança do ponto de vista, para mostrar de outro ângulo ou de outra distância o “mesmo fato” – constituiu uma alavanca no desenvolvimento da chamada linguagem cinematográfica.

04] LINGUAGEM

À primeira vista, pensava-se que o encadeamento das novas tecnologias da imagem conduziria para o aumento constante do grau de analogia, ou para a capacidade de reprodução mimética do mundo. A representação da realidade parecia ser o objetivo almejado pela tecnologia e a linguagem primitiva do cinema. Ismail Xavier reforça o discurso sobre a propriedade indiscutível da fidelidade fotográfica: “Vamos reter a idéia de fidelidade de certas propriedades visíveis do objeto e a idéia de que uma fotografia pode ser encarada como um documento apontando para a pré-existência do elemento que ela denota. Se

já é um fato tradicional a celebração do “realismo” da imagem fotográfica, tal celebração é muito mais intensa no caso do cinema, dado o desenvolvimento temporal de sua imagem, capaz de reproduzir, não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à sua natureza – o movimento”. (28)

A pesquisa semiótica, já citada nas páginas anteriores, também discute as relações de ícone/índice, tanto na fotografia quanto no cinema. Contudo, o objeto de estudo a que pretendemos nos ater, é a forma como as diferentes propostas estéticas fazem uso destas relações na representação do real.

Mas como comenta Philippe Dubois, a idéia de mímese se revela enganosa “e que, de fato, a cada momento da história dos dispositivos, a tensão dialética entre semelhança e dessemelhança reaparece – e independentemente dos dados tecnológicos, pois a questão em jogo é estética”. (29) Desde a pintura e seus mecanismos e perspectivas, podemos perceber a busca por uma forma figurativa que representasse o mundo “tal como o homem pode vê-lo”. Ainda assim, o trabalho do artista imprimia um realismo subjetivo e interpretativo à imagem.

Do cinematógrafo ao cinema, o que se observa é a passagem de uma técnica a uma arte moderna. Os mecanismos de decupagem – os diferentes cortes em uma cena, assim como a montagem de cenas distintas em uma sequência (continuidade espaço-temporal reconstruída) – são fundamentais ao entendimento da linguagem cinematográfica, mas não dão conta de toda a problemática envolvida em fazer do cinema a um só tempo uma arte e um momento da modernidade.

Antes de conquistar autonomia, o cinema era visto apenas como uma forma de passatempo, uma prática alegre que se seguiu a outros inventos: o panorama, a exposição, a fantasmagoria, a fotografia. Criticado por sua tolice, por ser “culturalmente pobre” ou ainda por seu caráter ilusionista: “o cinema implantou-se de tal modo em nossos costumes e em nossa existência, que já não sabemos se as dores são verdadeiras e as alegrias reais, ou se elas não são apenas uma encenação espreitada pela objetiva”. (30)

Jacques Aumont sublinha que antes da Primeira Guerra, tais argumentos pareciam inatacáveis. O cinema era uma prática tola e psiquicamente perigosa. A modernidade estava nas mãos dos cientistas e artistas, e para eles era muito difícil perceber o ponto de junção entre arte, ciência e essa modesta técnica de aparências móveis. Todavia, sorratamente, foi conferido ao cinema um valor de pensamento.

Mas antes de se configurar esteticamente, o cinema experimentou dois caminhos distintos: o do simbolismo e o da velocidade. Os primeiros cineastas acreditavam que a imagem em movimento poderia isoladamente constituir

uma forma de linguagem cinematográfica. O cinema mudo via no simbolismo visual uma forma de comunicação universal. Mas tal aspiração, a se expressar sem ou sob a linguagem falada, se esgotara logo após a Primeira Guerra, devido inclusive ao seu próprio sucesso. A imagem comunica, exprime, vale tanto quanto a linguagem (a pintura demonstrou isso), mas em cinema não leva muito longe, pois não faz justiça à sensação: parecendo exaltá-la, ela a reduz a ser apenas o primeiro estágio de um processo de significação.

O cinema se aproximou, então, do conceito de velocidade, almejando a verdadeira modernidade. Ao espectador foi oferecido um verdadeiro desfile de imagens; o olhar passivo foi submetido a um novo ritmo visual. Mas em 1925 esse artifício já era banal.

Jean Epstein deu o passo seguinte do pensamento cinematográfico ao resgatar o antigo conceito de fotogenia – que apesar de vago, tenta sintetizar em uma só palavra o simbolismo visual, o ritmo, a velocidade e a atmosfera artística. E assim se aproximou, com meio século de atraso, do moderno. Sobre isso, Thierry de Duve observa: “a modernidade artística tinha mais de meio século quando o cinema se junta a ela; ela já vinha trilhando uma história que será à da renúncia à eternidade e à beleza, do culto cada vez mais unívoco do efêmero, do ‘movimento’; o moderno vai se tornar ‘tradição da ruptura’”. (31)

O cinema dos anos 10 e 20, mudo e depois falado, tentou encontrar por várias vias seu próprio meio de expressão e autonomia de linguagem. As vanguardas cinematográficas – pictóricas, ideológicas, cinegráficas e cenográficas – refletem a tentativa de adaptação caótica e difícil ao novo meio; e a recusa de se tornar uma cópia do teatro ou de outras artes. Mas nem seu simbolismo visual, tampouco a velocidade e a fotogenia de suas imagens, elucidaram definitivamente a problemática da emancipação do cinema como forma de linguagem.

Segundo Aumont: “O cinema propriamente dito existiria afastando-se de três taras (ou invertendo-as): seu caráter superficial de atração de feira, que lhe barrava o caminho da arte; mais sutilmente, sua lealdade tardia à ideologia simbolista de fim de século; e enfim, sua periculosidade ou, no melhor dos casos, sua inutilidade, que o condenava a ser apenas o registro do presente em vista de sua transformação do passado”. (32) O cinema de massa americano, oposto aos movimentos de vanguarda, parece ter delineado uma trajetória mais clara no sentido do estabelecimento de uma linguagem propriamente cinematográfica.

A invenção e a instalação do cinema falado foram decisivas na consolidação deste “sistema industrial” de produção, que teve como maior representante o cinema de Hollywood. Já os intelectuais e estetas da época rejeitaram quase em unanimidade o cinema falado. Tentando, inclusive, fazer acreditar que tal invenção não mudava a linguagem esboçada até então. Foi afirmado, contra as

evidências, que “em todos os filmes de alguma importância, o som e a palavra continuam a ser servidores da imagem”. (33)

O cinema de massa americano se estruturou com base em uma representação naturalista: o mundo observado através de uma janela e a aplicação sistemática dos princípios da montagem invisível, que conjugava a decupagem e uma normatividade técnica. De acordo com a concepção do objeto cinematográfico, Hollywood desenvolveu um estilo que tendia a controlar tudo com base em três pontos fundamentais:

- 1- decupagem clássica apta a produzir o ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação;
- 2- interpretação dos atores e cenários construídos em estúdio (preferencialmente) dentro de princípios naturalistas;
- 3- escolha de histórias pertencentes a gêneros narrativos comuns e de leitura fácil, populares.

Tudo convergia para um controle total da realidade criada pelas imagens, ao mesmo tempo em que a realidade de produção era totalmente invisível ao espectador. A palavra de ordem era “parecer verdadeiro”. Ismail Xavier aponta este sentido de naturalismo americano baseado na reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, assim como do comportamento humano. “O importante é que tal naturalismo de base servirá de ponte para conferir um peso de realidade aos mais diversos tipos de universo projetados na tela. A produção industrial dividida em gêneros vai apresentar uma ampla variedade de “universos ficcionais”, fornecendo concretude ao mito e, para considerar os extremos, oscilando entre seus produtos de declarada fantasia e suas incursões aos dramas declarados como verdadeiros. (...) Através desta idéia de precisão, detalhe correto, continuidade, é fornecida uma experiência convincente, que dá consistência ao mergulho num mundo de sonhos”. (34)

Entre a Primeira e Segunda Guerra, o cinema hollywoodiano se tornou o paradigma do cinema “normal”. O sistema de produção industrial americano englobava não só os mecanismos de produção do filme, como todo o aparato discursivo (propaganda, crítica, literatura) apto a veicular os princípios e valores materializados na produção. O naturalismo do método, respaldado pelo complexo discursivo, projetava sobre a situação ficcional um coeficiente de verdade tendente a diluir tudo o que a história tem de convencional, de simplificação e de falsa representação. O “classicismo” hollywoodiano deixa um traço fundamental: o cinema dos anos 30 é o momento dos roteiristas, onde os melhores escritores americanos trabalham na produção cinematográfica.

Kulechov, teórico russo, foi o primeiro a investigar sistematicamente os

fatores construtivos responsáveis pela eficiência da prática americana: naturalismo, decupagem clássica e mecanismo de identificação. Numa comparação sintética, ele conclui que enquanto o cinema americano imprime ritmo à sua montagem, o europeu era caracterizado pela lentidão. “Ao procurar, na medida do possível, diminuir a extensão de cada parte componente do filme, ou seja, a duração de cada plano obtido através de um posicionamento de câmera, os americanos descobriram um método simples de resolver a complexidade das cenas através da filmagem daquele elemento particular do desenvolvimento sem o qual, em cada momento determinado, a ação necessária e vital não poderia ocorrer; e a câmera é colocada em tal perspectiva, que o tema de uma determinada passagem atinge o espectador e é entendido por este da maneira mais fácil simples e compreensível”. (35)

As teorias de Kulechov sobre o cinema americano e o forte interesse pela montagem cinematográfica, levaram a uma exploração deste campo por parte de teóricos e cineastas russos. Definiu-se montagem como o elemento chave na compreensão da semântica daquilo que se passa na tela, o momento da organização do material filmado, onde a justaposição e o relacionamento entre os vários planos expressam o que eles têm de essencial e produz o significado do conjunto. Para eles, a montagem é responsável por um efeito de contigüidade espacial entre as imagens obtidas em espaços diferentes. E estas imagens devem ser planos curtos, onde a informação é estruturada em um signo claro e objetivo.

Pudovkin foi o principal seguidor das teorias de Kulechov dentro da estética russa. Construiu uma teoria da narração baseada no critério da continuidade, ritmo, equilíbrio da composição e sucessão lógica. Todavia, o cinema que ele propôs implica numa presença privilegiada da consciência humana, no nível do método de construção e no da própria ação representada. O eixo de sua teoria está em dar expressão visual a uma representação da consciência, que atentamente observa o mundo que a rodeia. A primeira abordagem da clássica divisão tema/tratamento/roteiro foi apontada por Pudovkin, que propõe o tema como ponto de partida para a construção do roteiro, base para a realização do filme.

Segundo sua formulação, o realismo não está na precisão e veracidade dos mínimos detalhes da representação: a arte será realista mais pelo significado produzido do que pela naturalidade de seus meios. A reorganização espaço temporal e a realidade especial construída no interior do filme, são justamente os elementos discursivos que tornam possível a percepção daquilo que não é imediatamente visível na nossa experiência direta do mundo. Para ele, naturalismo é a procura da representação fiel do fato imediato em todos os seus detalhes – a imagem desejando “parecer verdadeira”. Já o realismo é a procura de

uma fidelidade ao que não é dado visível de imediato, ou seja, à própria lógica da situação representada em suas relações não visíveis ao processo global a que ela pertence.

Pudovkin propõe um respeito pelas aparências contidas na imagem realista e a uma série de regras de montagem, cuja finalidade é garantir a integridade do chamado mundo diegético. Ainda no universo filmico russo, Eisenstein se contrapõe a este pensamento e intervém deliberadamente no desenvolvimento das ações. Não se preocupa com a “integridade” dos fatos representados, mas com a integridade de um raciocínio feito por meio de imagens – seja na base de metáforas, de elementos simbólicos ou de diferentes conexões abstratas entre os planos. Em seu discurso, freqüentemente interrompe o fluxo de acontecimentos e faz suas reflexões, dirigindo abertamente a leitura do espectador. A introdução de elementos não pertencentes ao espaço da ação, a intervenção aberta do narrador, a inserção de seqüências inteiras de discurso não-narrativo e a montagem dos próprios acontecimentos totalmente fora das leis de continuidade, são exemplos de seu método não realista de representação.

Vale aqui abrir um parêntese nesta linha de raciocínio, que traça as diferentes abordagens da linguagem cinematográfica em busca da representação do real, para falar de algumas estéticas que se opõem a proposição da arte como ‘imitação’. A construção deste “cinema poético”, compatível com as estéticas de vanguarda, implica em trabalhar contra a reprodução “natural” e contra a idéia de mimese; por mais que as próprias técnicas e instrumentos cinematográficos pareçam ter sido criados para esta função.

O ataque frontal à aparência realista da imagem cinematográfica vem, inicialmente, de uma tendência específica marcada por uma ostensiva pré-estilização do material colocado em frente à câmera: a tendência expressionista. A mesma que, ao longo da história do cinema, receberia um duplo ataque, sendo alvo dos defensores dos vários realismos e alvo dos teóricos da vanguarda. Os primeiros nunca estiveram dispostos a aceitar a “artificialidade” dos métodos de representação expressionistas ou a metafísica proposta através destes métodos; os segundos nunca perdoaram ao expressionismo sua “sacrílega” violação dos princípios da especificidade cinematográfica ao apelar para os recursos estilísticos que se tornaram célebres a partir de **O gabinete do doutor Caligari**, 1919.

Na direção da vanguarda ou na direção do realismo, pode-se dizer que sempre predominou uma frente única em defesa dos privilégios da câmera e da montagem como momentos de introdução do estilo na arte cinematográfica. A proposta de basear uma estética do cinema na elaboração artística do material a ser filmado, reduzindo a câmera ao simples papel do registro, e a montagem

a praticamente nada, parecia totalmente ilegítima.

Não foi exatamente isso que o expressionismo fez, mas esta ficou sendo a sua etiqueta, O que não surpreende, uma vez que seu procedimento mais característico e evidente foi justamente a pré-estilização como forma de trair o realismo da imagem fotográfica. Sem dúvida, sua marca é a elaboração de um espaço dramático sintético artificialmente construído por um trabalho cenográfico que procura os mais diversos efeitos, exceto a criação da ilusão de profundidade segundo leis da perspectiva.

E Caligari é o extremo exemplo de tal metáfora. Utilizando superfícies, paredes e solos pintados num estilo marcado por distorções, linhas curvas e formas distantes daquelas encontradas num espaço natural, este filme transporta para o âmbito cinematográfico estruturas espaciais e formas próprias ao mundo do teatro não realista e ao espaço pictórico da arte moderna. Neste sentido, cria uma linha de associações que ainda hoje induz as pessoas a qualificar de expressionista qualquer distorção, exagero ou desproporção manifestadas na tela do cinema. Igualmente, outros filmes expressionistas, com seu característico jogo de sombras, criam uma tradição que associam ao expressionismo o estilo fotográfico marcado pela não definição da totalidade do quadro, num forte contraste entre zonas visíveis e zona das trevas. O que o expressionismo não associou a si é a desobediência as regras de continuidade e aos padrões de coerência espacial próprios à decupagem clássica.

Durante todo este período, desde a invenção do aparato cinematográfico, cineastas e teóricos, americanos e europeus, tentaram encontrar uma linguagem narrativa contemporânea a sua própria época. Ora reafirmando o discurso realista da imagem cinematográfica; ora propondo a estetização desta imagem. Esta fase é, por vezes, chamada de Primeiro Cinema.

Cidadão Kane de Orson Welles, marca a entrada do cinema na idade adulta. Jacques Aumont comenta esta transformação: “depois do filme de Welles, continuará a fabricação de filmes normatizados, conforme às regras mais ou menos lógicas, mais ou menos universais, elaboradas por Hollywood, mas se saberá que existe uma outra possibilidade de cinema.” (36) Um cinema que abre espaço para a virtuosidade narrativa, onde tempos e vozes podem ser misturados.

O cinema de Welles se coloca como o paradigma da linguagem moderna. Todo o cinema anterior se configurou como um conjunto de normas, forjadas artificialmente a fim de se consolidar uma linguagem cinematográfica. Agora ao cinema era possível fazer o que se quisesse, sem limites. Cidadão Kane é a obra moderna que expressa seu próprio tempo e concilia a questão formal e a resolução da questão ideológica. Em uma entrevista à André Bazin, Welles se

apresenta como um cineasta da sala de montagem, capaz de exercer um controle absoluto sobre seus filmes; declara prezar a forma do ensaio, “os filmes cheios de opiniões, expressão da personalidade e das ideias de seu autor”. Welles se insere como autor, como artista no contexto cinematográfico.

André Bazin, em um artigo para o *Cahiers du cinéma*, em 1951, aponta as linhas dominantes de um novo fazer cinematográfico, onde Cidadão Kane é o ponto fundamental. Para ele, a evolução técnica dos aparelhos e da película tem reflexos nítidos no nível da linguagem. Assim como aponta a preferência do cinema moderno pelo uso de movimento de câmera e pela exploração da profundidade de campo, de modo a substituir os frequentes cortes do cinema clássico pelo fluxo contínuo da imagem.

“Aquilo que é próprio do verdadeiro realismo: ‘o desejo de exprimir a significação concreta e essencial do mundo’. Bazin dirá: ‘o universo estético é subjetivo e heterogêneo em relação ao mundo que o cerca – não faz parte da criação natural’. No cinema, a realização de tal realismo verdadeiro depende de uma ilusão específica do real que só um filme pode provocar. Portanto, no cinema, há um ilusionismo legítimo que constitui base para o verdadeiro realismo, tanto mais verdadeiro quanto mais a realidade vista (ou que se supõe vista) através da janela cinematográfica permanecer integral, respeitada, intocável, porque a sua simples presença é reveladora – o que legitima, redime a ilusão (pecado) original”.⁽³⁷⁾

05] NARRATIVA VISUAL

Desconstruir e contar uma história: essa parece ser a base do fazer cinematográfico. O roteiro, como obra escrita, transmite em sua complexidade verbal a idéia da história, mas não sua poética. O filme é a soma poética de uma grande quantidade de elementos narrativos, sonoros e visuais, baseados no roteiro. A linguagem cinematográfica abre espaço para uma experiência artística na qual a imagem do filme preenche o espaço visual da narrativa. A imagem projetada na tela completa um processo que antes era mental. David Harvey comenta os limites da narrativa verbal no projeto da modernidade: “Como era possível, usando as estruturas narrativas do realismo, escrever senão um romance paroquialista e, portanto, em certa medida, “irrealista” diante de toda uma simultaneidade espacial? Afinal, essas estruturas narrativas supunham que era possível contar uma história como se esta se desenrolasse coerentemente, evento após evento, no tempo. Essas estruturas eram incompatíveis com uma realidade em que dois acontecimentos em lugares bem distintos ocorrendo ao mesmo tempo podiam

se inter-relacionar a ponto de modificar o funcionamento do mundo”. (38)

Desde o começo, o modernismo se preocupava com a linguagem, com a descoberta de alguma modalidade especial de representação de verdades eternas. A realização pessoal dependia da inovação na linguagem e nas formas de representação. A imagem se soma, portanto, à narrativa verbal, e se torna o elemento essencial da nova linguagem cinematográfica: a matéria-prima cuja realidade é particularmente complexa, orientada no sentido preciso do desejo do diretor, mas também resultado de uma conjunção de fatores técnicos. A imagem fílmica, ao contrário da pictórica que tem por excelência um único artista, se conjuga a partir de uma grande quantidade de olhares sobre um mesmo argumento.

A imagem fílmica restitui exata e inteiramente o que é oferecido à câmera, e o registro que ela faz da realidade constitui, por definição, uma percepção objetiva: a veracidade do documento fotografado ou filmado é irrefutável. Ainda que sejam passíveis de truques ou manipulações, a expectativa é sempre de que o espectador “acredite” no que está vendo. É, portanto, uma imagem realista, ou melhor, dotada de todas as aparências da realidade. Até o desenvolvimento contemporâneo de formas de manipulação da imagem que não deixam dúvidas quanto à sua natureza, a fotografia era um veículo totalmente confiável de informação. A veracidade de algo estava contida no fato de estar fotografado, portanto, registrado.

A capacidade da imagem fotográfica de ser o registro de um fato foi tema de um filme no começo do século passado de Louis Feuillade, **Une erreur tragique**. (39) Esse filme de dois rolos trabalhava com o conceito metalinguístico da infidelidade conjugal registrada na tela de um filme. O roteiro baseia-se no exame minucioso masculino da imagem da culpa feminina, que se desloca para os fotogramas reais. Em uma viagem, um recém-casado assiste a um filme cômico, mas surpreende-se com a imagem de sua mulher, de braços dados com um homem, passando na rua – na época em que era permitido filmar pessoas normais na rua, antes dos “figurantes”. O marido detém-se na imagem secundária em vez de simplesmente prestar atenção no fio da narrativa e na personagem principal.

Obcecado por essa evidência fotográfica de um caso secreto, o marido compra, de um exibidor, uma cópia do filme e examina freneticamente com uma lente de aumento os fotogramas que trazem a imagem da mulher. Embora seja o corpo da mulher que esteja em questão, o exame é do corpo do filme, que corresponde à prova visual do adultério.

A narrativa de ciúme e traição aparente no filme de Feuillade segue um caminho que não é o das farsas comuns de infidelidade ao revelar que o

desconhecido fotografado com a esposa do protagonista é, na verdade, irmão dela, algo que o marido descobre somente depois de ter colocado em ação sua vingança e a punição da esposa. A chegada do homem que se anuncia como cunhado, força o marido a examinar o fotograma mais uma vez, finalmente comparando a imagem do desconhecido com a da pessoa real. Essa descoberta levanta a questão essencial da necessidade de se interpretar a evidência oferecida por uma fotografia de maneira apropriada.

Dar ao espectador passivo do dispositivo fílmico o sentimento de realidade ou induzi-lo à crença na existência objetiva do que aparece na tela, é a síntese do trabalho cinematográfico. Os elementos e ações mostradas na tela podem até não ser reais, mas têm que parecer reais, convencer o espectador e fazer com que ele se identifique com as personagens. O importante é pensar na informação que a imagem fílmica pretende passar. Na memória do espectador, há sempre um pré-conceito visual sobre aquilo que é mostrado na película. E o espectador só será de fato um refém da narrativa, se ele for convencido da veracidade das imagens.

O objeto fílmico proporciona, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente é, na verdade, dinamizado pela visão artística do diretor. A percepção do espectador torna-se aos poucos afetiva, à medida que o cinema lhe oferece uma imagem subjetiva, densa, e, portanto, passional da realidade. No cinema o público se sensibiliza por cenas que, ao vivo, talvez nem notasse. A imagem está carregada de um coeficiente sensorial e emotivo que nasce das próprias condições com que ela transcreve a realidade.

Convém falar das relações da imagem com a palavra, a qual é frequentemente assimilada. Durante os séculos que precederam a invenção da imprensa, grande parte do conhecimento era transmitida pela tradição oral. A fala era não só o meio de comunicação diário, como também o meio de preservação da sabedoria. Da vida cotidiana aos grandes temas históricos, tudo era passado de uma geração a outra pelo testemunho verbal. O desenvolvimento da imprensa modificou essa realidade. Marshall McLuhan comenta que “entre os séculos XIII e XVI, a ordenação das palavras substituiu a inflexão das palavras como princípio da sintaxe gramatical. A mesma tendência se deu com a formação das palavras. Com o surgimento da imprensa, ambas as tendências passaram por um processo de aceleração, e houve um deslocamento dos meios auditivos para os meios visuais da sintaxe”. (40)

Entretanto, fosse através da tradição oral ou escrita, o relato de um fato ainda dava-se apenas por meio de palavras, quase sem imagens. O campo das imagens estava aberto à imaginação do receptor. As imagens criadas do fato eram coerentes com as próprias experiências pessoais. Uma experiência muito

semelhante à de ouvir rádio. Por mais que o locutor descreva algo em detalhes, a imagem que a narração produz é uma imagem mental.

Donis A. Dondis confirma esse pensamento: “Há poucas dúvidas de que o estilo de vida contemporâneo tenha sido influenciado pelas transformações que nele foram instauradas pelo advento da fotografia. Em textos impressos, a palavra é o elemento fundamental, enquanto os fatores visuais, como o cenário físico, o formato e a ilustração, são secundários e necessários apenas como apoio. Nos modernos meios de comunicação acontece justamente o contrário. O visual predomina, o verbal tem a função de acréscimo. Nossa cultura se deslocou para o campo icônico”. (41)

Se pensarmos que a palavra, como conceito que ela designa, é um signo geral e genérico, a imagem tem uma significação precisa e limitada: o cinema jamais mostra uma casa ou uma árvore, mas tal casa e tal árvore identificadas com o lugar e o tempo da ação. Há um aspecto fundamental na defasagem da palavra em relação à imagem.

Em alguns casos, a imagem possui o simples valor figurativo de reprodução estritamente objetiva do real. No filmes científicos ou documentais, a câmera é um simples instrumento de registro a serviço daquilo que ela está encarregada de fixar sobre a película. São registros de caráter informativo. Quando a questão da visão particular de alguém é colocada, o caráter do filme se transforma. O filme passa à esfera da ficção, pois considera o ponto de vista criador, a percepção subjetiva do diretor. O cinema, então nos oferece uma interpretação artística da realidade. Uma ação não-realista, reconstruída em função daquilo que o diretor pretende exprimir, estética ou intelectualmente.

A imagem fílmica atua com uma força considerável, resultante de todos os tratamentos ao mesmo tempo purificadores e intensificadores que a câmera pode impingir ao real bruto: a mudez do cinema outrora, o papel não-realista da música e da iluminação artificial, os diversos tipos de planos ou enquadramentos, os movimentos de câmera, o retardamento e a aceleração, todos eles aspectos decisivos de estetização.

Seja qual for a intenção narrativa da cena – agradar, emocionar, chocar, impressionar – é preciso sempre levar em conta a experiência visual do espectador, considerando se ele irá ver algo que conhece, ou não. É importante considerar se no mundo pessoal de imagens, existem pontos de contato entre o espectador e a projeção, para que a experiência narrativa tenha êxito, surpreendendo ou convencendo. Contudo, a imagem do acontecimento no cinema, de fato, não é localizável fora do sentido, está sempre comprometida com ele. O visual nunca está separado do discursivo, a força registrada no discurso e a plasticidade só atingem o espectador pelo conjunto. A imagem é a própria alma

da poética do filme.

Na acepção de Donis A. Dondis: “expandir nossa capacidade de ver significa expandir nossa capacidade de entender uma mensagem visual, e, o que é ainda mais importante, de criar uma mensagem visual. A visão envolve algo mais do que o mero fato de ver ou de que algo nos seja mostrado. É parte integrante do processo de comunicação, que abrange todas as considerações relativas às belas-artes, às artes aplicadas, à expressão subjetiva e à resposta a um objetivo funcional”. (42)

Não obstante, abre caminho para interpretações individuais sobre a experiência visual e sonora. A visualidade de uma cena deve estar ligada ao sentimento que o roteiro pretende dela. Nem sempre as imagens são tão literais e objetivas quanto a teoria pretende esclarecer. Contar uma história visualmente não significa, e não deve ser, contar tudo. A magia da linguagem do cinema está em deixar perceber algo subjetivo.

Recentemente foi exibido o filme **Ensaio sobre a Cegueira**, baseado no livro homônimo de José Saramago. Durante anos, o diretor do filme, Fernando Meirelles, tentou que Saramago autorizasse a adaptação da obra. Entretanto, autor negava-se justamente por uma desconfiança pessoal em relação às imagens que seriam atribuídas à história.

O livro fala de uma epidemia de cegueira que atinge misteriosamente toda a população, sem que ninguém tenha uma explicação para sua causa. Apenas uma personagem não fica cega, tratada no livro como a “mulher do médico”. As personagens não têm nome, assim como não se fala de uma cidade específica, fala-se apenas do ambiente urbano e a época é contemporânea. O tema, portanto, é a cegueira de toda a sociedade.

Para Saramago, a beleza do livro estava em imaginar esse mundo caótico que a ausência da visão produz. Cada leitor criava seu próprio universo de situações visuais. Assim como às personagens, ao leitor era permitido apenas imaginar o mundo narrado pela mulher do médico. O leitor vivia uma relação metafórica com a situação dos personagens. Enfim permitiu-se adaptação para o cinema. Configurou-se o desafio de produzir uma estética que abrisse espaços para a imaginação do espectador e espaços que permitissem a participação do espectador na narrativa final do filme.

A linguagem aberta e sugestiva de **Ensaio sobre a Cegueira** retoma algumas ambigüidades do cinema de Antonioni, do qual **A Aventura** talvez seja o paradigma. Ismail Xavier, no livro **O discurso cinematográfico**, localiza a obra de Antonioni dentro do contexto da arte moderna: “Estaria ocorrendo uma inversão do esforço do artista, antes voltado para a minimização da ambigüidade inevitável, agora assumindo esta ambigüidade e trabalhando em favor dela. A

obra aberta propriamente dita seria produto justamente desta nova atitude, uma obra tendente ao não acabamento, cheia de lacunas, convidando o espectador a participar de sua própria construção e completá-la. Conforme o meio de representação, ou melhor, o tipo de objeto artístico em questão, tal abertura e convite à participação podem atingir um sentido mais literal, ou podem atingir, diante de objetos fisicamente prontos, um grau sofisticado de participação no nível dos deciframentos e das próprias alternativas de estruturação deixadas a cargo do fruidor”. (43)

Antonioni é considerado um dos mestres da narrativa visual. Na poesia, o uso do espaço em branco representa a pausa, a respiração, o silêncio. Os filmes de Antonioni estão repletos desse silêncio, de espaços de não-ação, de não-diálogo. Espaços visualmente montados para se entender o sutil significado daquilo que o homem diz, declara, vê ou sente. Na sua estética, este é o momento onde é mostrado que a ação não termina em si, mas permanece naquilo que não é mais ação, e sim sensação ou pensamento. O significado destes momentos é aberto; o espectador pode criar o seu próprio significado. Esta é sua proposta para o cinema: encontrar imagens sobre as quais a experiência individual de cada espectador possa levar à interpretação própria do significado.

A obsessiva busca pela plasticidade ideal o levou a ser visto como demasiadamente esteta. O interessante é que a visualidade de seus filmes está diretamente ligada à narrativa, à história que está sendo contada e à psicologia visual de cada personagem. Alguns deles trazem, inclusive, a imagem individual como argumento. A temática central são as relações humanas silenciosas, angústias, medos pessoais, necessidades em conflito e, situações que explicitam o drama moderno de se viver junto. E, afirmava Antonioni, “a forma não pode ser separada do conteúdo”.

A estrutura de seus filmes baseia-se em longas cenas, sem o recurso da edição entrecortada de planos, variando ângulos e posições de câmera. Ele retira da cena todas as convenções de leitura fácil, tal como imagens intercaladas, grandes planos e música de fundo. O interessante é que ao filmar a seqüência inteira e montar como foi filmada, sem cortes, ele se permite mostrar todo o tempo da ação, deixando os espaços em branco, aqueles em que nada acontece na tela. Este é o tempo do pensamento do espectador. O tempo para Antonioni é um recurso de narrativa visual.

Sua obra visual é o resultado de seu olhar de diretor. A imagem final do filme é a soma muito bem orquestrada dos lugares escolhidos para se filmar, dos cenários, da fotografia e da atitude dos atores. Para Antonioni, a composição enquadrada era um fato plástico, um fato figurativo que tinha que ser visto em sua dimensão correta.

Em **Blow-Up**, Antonioni também se vale do discurso metalingüístico para falar da força e da veracidade da imagem. O fotógrafo Thomas é um profissional de sucesso em Londres, nos anos 60. Além das fotos de moda, ele está produzindo e organizando material para um livro de fotografias sobre a cidade. Em busca de um final para o livro, ele vai até um parque e tira algumas fotografias de uma mulher jovem abraçada a um homem mais velho. A mulher tenta ficar com o filme, mas ele vai embora. A mulher aparece em seu estúdio e ele dá outro filme a ela. Curioso, Thomas revela o filme para saber o que há nele. A partir da observação de algumas ampliações, ele imprime um caráter investigativo ao ato de olhar as imagens. Até descobrir um possível corpo estendido no chão e alguém com uma arma entre as folhagens. Thomas liga para seu empresário e fala sobre um crime. Volta ao parque e confirma a existência de um cadáver, mas está sem sua câmera. Quando volta para seu estúdio percebe que as fotos e os negativos foram roubados. Passa a noite em uma festa, e quando acorda na manhã seguinte volta ao parque e vê que não há nenhum corpo ali.

O filme fala do uso da ampliação fotográfica para se determinar uma verdade insuspeita. Através de um discurso visual, Antonioni discute o conceito de imagem e ilusão. Sua câmera em movimento captura as imagens da máquina fotográfica fixa da personagem e faz uma inspeção cuidadosa das imagens fotografadas. A tecnologia da fotografia faz com que Thomas saia da posição de voyeur e assuma a de detetive. No entanto, essa capacidade de ver é questionada pelo caráter fugaz das imagens super ampliadas e muito granuladas. Através da ampliação das suas fotografias, o fotógrafo pode ver mais do que o olho nu veria. Seu laboratório transforma-se em um microscópio. Enquanto Thomas olha as fotos e as ampliações, Antonioni olha Thomas e demonstra visualmente sua investigação. Por fim, todo o trabalho dos olhos e dedos de Thomas desaparece: a mulher, as fotografias, o negativo e o cadáver.

A cinematografia dos anos 60 está repleta de filmes que experimentam os limites da narrativa visual, concebendo através dos cenários, figurinos, fotografia e interpretação dos atores um discurso imagético denso e elaborado. Em **Acosado**, de Godard, podemos identificar uma dialética semelhante àquela estabelecida por Antonioni em **Blow-up**.

O filme é um discurso nitidamente reflexivo e que repensa a narração cinematográfica, apesar do incrivelmente artificial, da montagem totalmente descontínua ou da paródia. Muitos o viram como realista: o estilo de Godard, que subverte as leis do equilíbrio e as regras da decupagem clássica, projeta verdades na tela; verdades sobre o homem moderno, a época, a desordem do mundo, a ambiguidade da vida; ele investe sobre coisas concretas.

A narrativa visual de Godard retoma o tema “cinema e pintura”. Em seus filmes dos anos 60 a pintura se mostra no cinema, e nos filmes dos anos 80, é o cinema que brinca de pintura.

Durante da Nouvelle Vague, Godard apresentou inúmeras referências pictóricas explícitas, buscava o cinematográfico na pintura: em **Acochado**, Patrícia tem coladas na parede as reproduções que ama e às quais se compara (Picasso, Renoir, Klee); em **O demônio das onze horas**, a passagem continua de Velásquez a Nicolas de Staël, do **Pierrot** de Picasso a **La jeune fille** de Renoir, de Matisse a Braque, do Cubismo ao Fauvismo, do Impressionismo à arte Pop.

Nessa fase, Godard vale-se do artifício de citar essas imagens e de inscrever na ficção um efeito de assinatura, uma espécie de comentário oblíquo sobre um elemento da narrativa. Esses comentários tomam uma imagem pictórica, instituída, reconhecida e assinada, para transformá-la em lugar de encontro ou de confrontação. Além de fazer um jogo entre a imagem citada e a cena ou o ator em questão, um jogo de formas e de desejos.

Em oposição a essa linguagem, no cinema “maneirista” dos anos 80, a questão da pintura funciona de modo completamente diverso. Já não se trata tanto de uma questão de citação, de referências ou de apropriação da imagem conhecida. De **Salve-se quem puder (a vida)** a **Nouvelle Vague**, o olhar desloca-se para o que há de pictórico no cinema. A pintura nesses filmes deixou de ser uma imagem, a exibição de uma reprodução-citação, um objeto manipulado pelos personagens, para se tornar um efeito de filme, o resultado de um tratamento visual do dispositivo cinematográfico.

Em **Salve-se quem puder (a vida)**, este efeito está presente nos numerosos momentos de câmera lenta, que dão corpo a uma investigação sobre a pictorialidade da imagem cinematográfica, para além da funcionalidade narrativa dramatizante. Assim também como na Trilogia do Sublime: **Passion**, **Carmem** e **Je vous salue Marie**. A questão do pictórico na poética de Godard dos anos 80 vai além da citação referencial, mas pela interrogação do cinema como pintura. Entre a linguagem dos anos 60 e a dos anos 80, Godard passou por uma longa experiência com o vídeo. (44) O vídeo foi um instrumento para se refletir sobre as imagens.

Notas de final de capítulo

- (01) HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008. cap. 02
- (02) HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008. p. 25
- (03) HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008. p. 26
- (04) HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008. p. 32
- (05) DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 36
- (06) AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 48
- (07) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 12
- (08) DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 41
- (09) CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. Cosac Naify. São Paulo. 2001. cap. 9
- (10) PIGNATARI, Décio. **Semiótica & Literatura**. Ateliê Editorial. São Paulo. 2004. cap. 2
- (11) RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Martins Fontes. São Paulo. 2006. p. 8,9
- (12) RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Martins Fontes. São Paulo. 2006. p. 6
- (13) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 18
- (14) DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 43
- (15) CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. Cosac Naify. São Paulo. 2001. cap. 41
- (16) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 20
- (17) AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 77
- (18) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 23
- (19) BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Perspectiva. São Paulo. 1992. p. 23
- (20) BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Perspectiva. São Paulo. 1992. p. 30
- (21) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 20
- (22) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 22
- (23) MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Editora Brasiliense. São Paulo. 2000. p. 47
- (24) MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Editora Brasiliense. São Paulo. 2000. p. 44
- (25) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 31
- (26) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 31
- (27) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 29
- (28) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 18
- (29) DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 49
- (30) AUMONT, Jacques. **Moderno?**. Papirus Editora. Campinas. 2008. p. 18
- (31) AUMONT, Jacques. **Moderno?**. Papirus Editora. Campinas. 2008. p. 26
- (32) AUMONT, Jacques. **Moderno?**. Papirus Editora. Campinas. 2008. p. 23
- (33) AUMONT, Jacques. **Moderno?**. Papirus Editora. Campinas. 2008. p. 31
- (34) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 42
- (35) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 46
- (36) AUMONT, Jacques. **Moderno?**. Papirus Editora. Campinas. 2008. p. 40
- (37) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 83

- (38) HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008. cap. 02
- (39) CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. Cosac Naify. São Paulo. 2001. p. 71
- (40) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 3
- (41) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 12
- (42) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 16
- (43) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 78
- (44) DUBOIS, Philippe. **Cinema, video, Godard**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 251

design

01] ARTESANATO E PRODUÇÃO INDUSTRIAL

Desde o começo, os pensadores da modernidade se preocupavam com a linguagem e com a descoberta de alguma modalidade especial de representação de verdades eternas. A realização do projeto da modernidade dependia da inovação na linguagem e nas formas de representação. O dilema moderno, expresso por Baudelaire como metade transitório e fugidio, metade eterno e imutável, se apresenta como um problema prático a todos aqueles que trabalhavam com a produção de estruturas relativamente permanentes. O modernismo só podia falar do eterno ao congelar o tempo e todas as suas qualidades transitórias.

Para Mies Van der Rohe, a arquitetura nos anos 20, “é a vontade da época concebida em termos espaciais”. Mas, para outros, a espacialização do tempo era mais problemática, fosse através da imagem, do gesto dramático e do choque instantâneo ou simplesmente pela montagem/colagem. Le Corbusier reconheceu o problema em seu tratado de 1924, *The City of Tomorrow*. “As pessoas me rotulam com muita facilidade de revolucionário”, queixava-se ele, mas “o equilíbrio que elas tanto tentam manter é, por razões vitais, puramente efêmero: é um equilíbrio que precisa ser perpetuamente restabelecido”. (01)

A modernidade do período anterior à Primeira Guerra era mais uma reação às novas condições de produção (a máquina, a fábrica, a urbanização), de circulação (os novos sistemas de transportes e comunicações) e de consumo (a ascensão dos mercados de massa, da publicidade e da moda de massa) do que um sistema de produção adequado a essas mudanças. Contudo, esta reação imediata forneceu meios de absorver, codificar e refletir sobre as rápidas mudanças, além de sugerir linhas de ação capazes de modificá-las ou sustentá-las.

Neste contexto, surge a necessidade de definição do papel do pensamento artístico e do artesanato em face da produção mecânica seriada. A crescente mecanização e desenvolvimento urbano trouxeram consigo uma nova realidade social, onde grande parcela da população tornou-se proletária. Tal fenômeno

se configurou primeiro na Inglaterra, líder em progressos técnicos e culturais, e posteriormente na Alemanha.

Reagindo à desprofissionalização dos artesãos por causa da máquina e da produção fabril sob o comando dos capitalistas, tentou-se promover uma nova cultura artesã que combinava o poder da tradição artesanal com uma forte defesa “da simplicidade de desenho, da retirada de toda exibição, de todo desperdício e de todo comodismo”. (02)

Dondis fala sobre esta retomada do artesanato frente à produção mecânica em comparação ao período renascentista: “Durante o Renascimento, o artista aprendia seu ofício a partir de tarefas simples e, apesar de sua elevada posição social, compartilhava sua guilda ou sua agremiação com o verdadeiro artesão. Isso gerava um sistema de aprendizagem mais sólido, e o que era mais importante: menos especializado. Havia livre interação entre artistas e artesãos, e os dois podiam participar de todas as etapas do trabalho; a única barreira a separá-los era o respectivo grau de habilidade. (...) Em sua volta ao passado para renovar o interesse por um artesanato orgulhoso e esmerado, o Arts and Crafts afirmava a impossibilidade de produzir arte desvinculada do artesanato”. (03)

Na Inglaterra de 1880, William Morris fundou o estilo Arts and Crafts, baseado no trabalho em oficinas. Seu “ódio pela civilização moderna” e por todos os produtos fabricados dentro deste novo pensamento, “entendia que todas as cadeiras, mesas e camas, colheres, canecas e copos deveriam ser reinventados”. (04) O rápido desenvolvimento da indústria provocou a crise do artesanato devido ao fato de a indústria repetir mecanicamente os tipos deste último, destruir a espiritualidade do fazer artístico, o que determina um declínio terrível da cultura e do gosto. Convém, portanto, restituir ao artesanato o seu prestígio artístico e a sua função econômica. Mas a concorrência esmagadora com a indústria não é a única causa da depressão do artesanato. Também havia a retomada de uma concepção classicista e acadêmica da arte sob uma perspectiva que relegou o artesanato a um plano inferior e secundário, reduziu-o a uma servil aplicação estilística e desligou-o de suas antigas idealidades religiosas. O movimento Arts and Crafts quer ser a reconstrução de uma comunidade artística capaz de realizar um “estilo” na produção.

O duelo entre os pensamentos utópicos sociais, como Arts and Crafts e os interesses econômicos, seguiu por todo o final do século XIX. Os movimentos de renovação cultural buscavam criar uma cultura do povo e para o povo, onde a forma racionalizada de produção de bens permitisse o acesso aos bens materiais, sem suprimir o papel dos artesãos e artistas neste contexto. Uma reforma da política escolar e educativa era vista como fundamental para a revitalização da indústria artística.

O movimento Arts and Crafts inglês teve grande influência sobre a produção de livros; foram produzidos 50 títulos na última década de XIX. Estas obras normalmente continham bordas e ilustrações em xilogravuras e utilizavam tipos criados sob orientação específica de Morris, a partir de fotografias de letras impressas no século XV. Em Viena, na virada do século, o mercado gráfico absorveu as lições da Escola de Artes e Ofícios e, em seu ecletismo, internacionalismo e entusiasmo pelas novas técnicas, renunciou os movimentos de vanguarda na área gráfica, que se seguiram à Primeira Guerra Mundial. A intercambialidade entre figura e fundo se tornaria um dos princípios do ensino de design gráfico. Os projetos vienenses, todavia, continuaram sendo feitos basicamente por artistas; demoraria ainda muitos anos até que a profissão de designer gráfico viesse a ser concebida.

Também na Alemanha, ocorria um movimento dentro deste pensamento, através do trabalho de Peter Behrens e Van de Velde. Na condição de ex-arquitetos, estes pintores viam o “design” como parte de um programa de integração das artes com a vida cotidiana, visão esta, compartilhada após a Primeira Guerra, com os futuristas na Itália e os construtivistas na Rússia. Van de Velde criou livros para editoras privadas, mas, ao invés de ignorar as máquinas, preferiu conhecê-las a fundo, empenhando-se ainda em convencer a grande indústria a permitir que o artista determinasse o formato de seus produtos.

A Alemanha defendia o modo de produção mecanizado e tornou-se a nação industrial líder até a eclosão da Primeira Guerra Mundial. Procurava, com isso, uma nova linguagem estilística que desse suporte a essa industrialização. Foram pensadas e fundadas uma série de escolas e associações que pretendiam dar à industrialização um pensamento artístico. Sucessivos movimentos reformadores buscavam conciliar Arte e Máquinas. Alguns estão diretamente ligados à posterior criação da Bauhaus. Entre eles, o Werkbund, que transpõe para um plano sistemático o Arts and Crafts, e ao mesmo tempo se opõe a ele, propondo “combinar todos os esforços atuais para obter qualidade no trabalho industrial”. Segundo Theodor Fischer “não é a máquina que faz um trabalho deficiente, mas sim nossa incapacidade de usá-la com eficácia”. (05)

A Primeira Guerra Mundial marcou a necessidade de se desenvolver um discurso visual instrucional e publicitário. Os diagramas e as legendas ajudavam a explicar e a convencer. Os pôsteres foram utilizados pelos governos para fazer propaganda e anúncios públicos e exortar os cidadãos a participarem do esforço de guerra. Além da publicidade, na própria guerra havia uma demanda por um design visual. Os militares precisavam de um sistema de signos para organizar e identificar suas equipes e seus suprimentos. Também necessitavam de manuais de instruções claros para serem distribuídos e utilizados. Um sistema

de signos precisava ser aprendido. “Os signos e símbolos para a identificação do posto e unidade militares eram um código de status imediatamente compreendido. A insígnia regimental, com seu emblema heráldico e seu mote, tinha em comum com os posteres da época o mesmo design econômico, as imagens e os slogans enxutos e fortes” (06)

Dentro da problemática da produção de bens relativamente permanentes, Le Corbusier e Walter Gropius se projetam como dois líderes da renovação da arquitetura européia; ambos visam uma reforma no sentido racionalista. Mas o racionalismo de Le Corbusier traça um sistema de grandes planos, que deveriam eliminar qualquer problema. Com proclamações públicas e manifestos, ele propõe a cada trabalhador o conceito de *standard*, de bem-estar material em troca da renúncia aos direitos e à luta de classes. “Sua racionalidade está sempre unida a utilidades específicas e, como as utilidades específicas são infinitas, a solução racional delas é um *standard* que represente o nível médio das exigências. Inserindo-se na prática, a racionalidade classifica, coordena, mas, sobretudo age como elemento de equilíbrio: previne o surgimento ou contém o desenvolvimento de novos problemas. A tarefa do arquiteto coincide, como se vê, com aquela que a classe “cultura” acredita ser chamada a cumprir diante de uma massa que ela supõe inconsciente do próprio e verdadeiro interesse; e essa cultura é ainda uma cultura humanística, de classe, cujo prestígio se baseia numa experiência mais vasta, e até universal, da história”. (07)

Entretanto, Argan aponta uma deficiência por uma expressão de conteúdos profundos em suas formas artísticas: “não é necessário que todos se proponham e resolvam os mesmos problemas, basta todos falarem a mesma língua. Por isso, se aplica o cubismo à arquitetura: não se busca nem mesmo uma razão científica, transfere-se para a arquitetura um sistema formal que se dá por fundamentado em bases genericamente científicas. Qualquer indício de uma volta ao classicismo já satisfaz a busca dos ‘valores eternos’”. (08)

Ao contrário de Le Corbusier, Gropius assume a racionalidade como um método que permite localizar e resolver os problemas que a existência vai continuamente apresentando. “Sua formação de arquiteto o levou a considerar problemas sociais concretos e a buscar a arquitetura ‘internacional’: o instrumento e a imagem de uma nova organização social, fugindo do imediatismo do nivelamento das técnicas e das formas”. (09) Gropius concebe e estrutura a Bauhaus e faz de sua teoria uma didática precisa e de sua lógica uma técnica. Em sua obra não é possível separar o momento teórico do momento criativo e do pedagógico. Seus projetos de edifícios, seus programas urbanísticos, seus objetos, formam um conjunto. Em todas as suas intervenções práticas e polêmicas, da arquitetura à arte aplicada, há a renovação dos métodos produtivos.

Como foi visto, muito antes da Bauhaus – que em seu início se inspirou no Arts and Crafts Movement – já se discutia o posicionamento entre arte e artesanato, ou entre as belas artes e as artes aplicadas. Mas foi sua fundação que marcou a fusão entre formulação teórica, aplicação prática e ato criativo. Sua redefinição de ofício artesanal convergiu, em 1923, para a idéia de que a máquina é o nosso meio moderno de design.

02] A BAUHAUS

Após sucessivas tentativas de se criar uma instituição de educação artística por meio de idéias modernas, Walter Gropius foi nomeado diretor da nova escola de arte estatal. Estava fundada a Bauhaus, em Weimar (1919), a escola de arquitetura e arte aplicada, que veio concluir os esforços desenvolvidos a partir da segunda metade do século XIX, no sentido de aproximar os universos da arte e da produção, de formar uma nova classe de artífices idealizadores de formas, com base no trabalho artístico e na produção coletiva.

No Manifesto da Bauhaus, Gropius estabeleceu o programa e os objetivos da nova escola: “em conjunto, artistas e artesãos deveriam criar a ‘estrutura do futuro’... o objetivo final de toda a atividade criativa é a estrutura” (10). A “estrutura do futuro” seria uma única forma onde arquitetura, escultura e pintura se conjugariam. Para ele, a crise da sociedade alemã no pós-guerra era também a crise da arte, e assim Gropius quis estabelecer a função da arte como inalienável “experiência”, no iminente processo de transformação da sociedade. Toda retomada artística deveria necessariamente, basear-se numa nova concepção do valor da existência e da organização humana.

O conceito de design se estruturaria, não sem contradições, nas três fases da Bauhaus: a tendência expressionista dos primórdios em Weimar; a orientação construtivista dos anos de Dessau e a fase arquitetural – desde Gropius e Hannes Meyer a Mier van der Rohe. A metodologia de projeto, a sistematização e a produção seriada foram incorporadas ao repertório da escola, aliadas aos estudos da forma e a teoria da cor. “Em vários dos ateliers, os jovens eram treinados para profissões que nunca tinham de fato existido. Estes anos da Bauhaus viram não só a produção de novos ‘designs’ industriais para móveis metais têxteis e materiais impressos modernos, mas também a criação de novos cursos de formação e a preparação de novas profissões que iriam operar no ponto de contato entre o ‘design’ e a tecnologia no sentido mais *lato* possível”. (11)

bauhaus expressionista

O programa da Bauhaus baseou-se no modelo de ensino bipolar em oficinas: estudantes eram ensinados por um Mestre da Forma – artista – e por um Mestre Artesão. Assim, segundo Gropius, “poder-se-ia acabar com a barreira arrogante entre artistas e artesãos, e abrir caminho para a nova estrutura do futuro... Era necessário trabalhar com dois professores diferentes ao mesmo tempo, pois não havia artesãos com imaginação suficiente para resolver os problemas artísticos, nem artistas com conhecimentos técnicos para se responsabilizarem por trabalhos oficinais. Uma nova geração tinha de ser treinada de forma a poder aliar os dois talentos”. (12)

De forças contraditórias nasceu um equilíbrio criativo cuja estabilidade foi, nos anos seguintes, repetidamente confirmada, testada, questionada e alterada. A Bauhaus foi uma escola criada para uma nova classe de técnicos dirigentes cuja obra se desenvolveria no plano internacional, onde todo trabalho era a manifestação de uma essência interior, contrariamente ao trabalho puramente mecânico. “Entre a ferramenta e a máquina não há distinção de qualidade, mas de quantidade ou de ‘escala’: a máquina só terá um rendimento positivo se aquele que a usar souber adotar as ferramentas do artesanato”. (13)

Nos três primeiros anos da escola, foram nomeadas personalidades fortes e criativas, dentre elas o escultor Gerhard Marcks para a oficina de cerâmica; o pintor Lyonel Feininger para a oficina de tipografia; o pintor Georg Muche, em várias oficinas do curso básico; Paul Klee, encadernação; Oskar Schlemmer atelier de escultura em pedra; Lothar Schreyer para a oficina de teatro; Wassily Kandinsky, pintura mural, e o próprio Gropius na carpintaria. Neste período, foram reunidos na Bauhaus, artistas vanguardistas contratados para oficinas ou departamentos que, a princípio, não tinham uma ligação objetiva com sua própria especialidade, por exemplo como o caso de Kandinsky, a pintura. Entretanto, todos viam na Bauhaus uma oportunidade de trazer a arte para a vida diária, de fazer do pensamento artístico e intelectual, ação.

Pedagogo da arte e pintor, Johannes Itten foi a mais influente das personalidades envolvidas na nova conceitualização da Bauhaus. Itten desenvolveu o curso preliminar, o *Vorkurs*, que viria a se tornar fundamental para as atividades nas oficinas, além dos ateliers de metal, vitrais e pintura mural. Seu princípio pedagógico se baseava em dois conceitos opostos: intuição e método, ou experiência subjetiva e reconhecimento objetiva. Em suas aulas, trabalhava aspectos relativos a ritmo, composição, objetos naturais e materiais, contrastes, formas e cores. Todos os ensaios não tinham um objetivo específico a ser alcançado, mas pretendiam desenvolver a sensibilidade dos alunos, assim como sua capacidade

analítica e crítica. Itten ensinava as bases da teoria da cor e da forma – o círculo fluente e central; o quadrado calmo; o triângulo diagonal; as cores primárias –, que mais tarde viriam a ter grande influência na Bauhaus, com a participação de Klee e Kandinsky. Ensinava também sobre composição e “design”.

Em maio de 1920, foi fundado sob a direção de Adolf Meyer, o departamento de arquitetura, que muitos viam como o verdadeiro objetivo da Bauhaus, campo onde poder-se-ia explorar o trinômio racionalismo-socialidade-internacionalismo.

Contudo, só a partir de encomenda privada – o Teatro Municipal de Lena – foi possível desenvolver o primeiro projeto comunal da escola, o qual aliava arquitetura, decoração interior, tecelagem, vitrais, escultura e mobiliário. Este projeto explicitou a divergência conceitual entre Itten e Gropius. Para o primeiro, a escola deveria ter como objetivo despertar e desenvolver o indivíduo criativo, em harmonia consigo próprio e com o mundo, que produzisse uma obra pessoal em oposição ao mundo comercial exterior. Para Gropius, aceitar encomendas e procurar o entendimento com a indústria era primordial para que a Bauhaus não se tornasse uma “ilha de reclusos”. Esta divergência culminou com a saída de Itten, que acabou com o perigo de um isolamento sectário.

Neste primeiro momento da escola, o termo “expressionismo” foi aplicado como sinônimo da preocupação com o indivíduo e a sua integração cósmica; a dimensão social era posta à margem das discussões. O objetivo era “o reconhecimento e a exata valorização dos recursos expressivos individuais”. Tratava-se sobretudo de “liberar no aluno as energias criadoras”.⁽¹⁴⁾ Mas Gropius pretendia atuar sobre uma arte inteiramente técnica, livre de ideologismo, ligada às leis de produção, como via de desenvolvimento de uma sociedade. No plano teórico, sua defesa da indústria deve ser entendida como o lugar no qual o humanismo e a técnica deveriam superar o artesanato e criar condições efetivas e objetivas para o progresso da vida social.

O tecnicismo de Gropius pode ser interpretado como uma não-política, no sentido em que visa resolver ou até evitar, na lúcida funcionalidade social, todo o contraste ideológico. Mas esse precoce anúncio de uma revolução dos técnicos, essa firme convocação à tarefa que cabe aos intelectuais na transformação da velha sociedade hierárquica numa sociedade funcional, não podia deixar de assumir um claro significado político e, de fato o assumiu aos olhos da burguesia alemã, o que antecipou ao socialista Gropius a condenação nazista.

O trinômio comunidade/artesanato/estrutura da primeira fase foi substituído na fase seguinte por tipo/função e pela controvérsia técnica/indústria.

bauhaus construtivista

Logo a Bauhaus expressionista passou a ser criticada, para dar lugar a um pensamento que favorecesse a “arte e a técnica”. A mudança do antigo lema “Arte e artesanato – uma nova unidade” para “Arte e técnica, uma nova unidade” é simbólica nesta mudança. Fica explícita essa necessidade na observação do artista Vilmos Huszár: “Cada um fazia o que lhe apetecia, muito longe de qualquer disciplina rígida... Onde estava uma tentativa sequer de criar uma obra de arte uniforme, uma configuração uniforme do espaço, da forma e da cor?” (15)

Entre 1921 e 1922 o artista holandês, co-fundador do De Stijl, Theo van Doesburg participou da mudança de pensamento na escola, de expressionista para construtivista. A partir de suas aulas começou a se delinear um “princípio geral”, algo que orientasse o trabalho desde o atelier de arquitetura às oficinas. Uma espécie de denominador comum que encontrou nas formas elementares e nas cores primárias o ponto de partida para um pensamento que, anos depois, seria chamado de “design bauhaus”.

O movimento De Stijl investigou a possibilidade de se fazer arte mediante uma imunização histórica absoluta. Buscou eliminar todas as “formas históricas”, submetendo as formas a um processo de esterilização em que os fatos puros formais eram aceitos como esquemas de uma nova geometria do espaço. Em seu Neoplasticismo, trabalha com estruturas cartesianas, como uma grade – a matriz neoplástica – que sustenta quadrados e retângulos coloridos sobre um fundo branco. Seus recursos plásticos são apenas linhas horizontais e verticais, que se cruzam ortogonalmente, as três cores primárias e as três não cores – preto, branco e cinza. Alguns dos campos formados pelas linhas dão origem a chapados de cores.

Gropius, por sua vez, compreendia os limites formalistas do Neoplasticismo e, diga-se, não se pode falar de um verdadeiro domínio destas correntes sobre a Bauhaus, exceto em alguns esquemas de composição tipográfica. Entretanto, aquela experimentação sobre as relações entre percepção, espaço e forma representava uma contribuição importante a *gestaltstheorie* que Gropius vinha elaborando como teoria mesma da arquitetura.

A contratação de László Moholy-Nagy para o lugar de Itten, fomentou ainda mais a aproximação com o mundo da tecnologia, em detrimento do artesanato e implementou uma estrutura de trabalho na escola que visava o “design” contemporâneo. A didática essencialmente experimental e formativa instituída por Itten tende a transformar-se numa pesquisa formal mais direta, priorizando a exploração de objetos tridimensionais – harmonia espacial e equilíbrio – assim como o entendimento de diversos materiais.

Paralelamente, Klee e Kandinsky trabalhavam a teoria da cor, além de exercícios formais que visavam demonstrar experimentalmente que a superfície, o volume e, em geral, todas as costumeiras categorias da forma não estão ancoradas na realidade objetiva e podem transmutar-se livremente somente em relação à vontade construtiva que as designa. A elaboração de um discurso visual levou Moholy-Nagy, em 1935, a dizer: “os iletrados do futuro vão ignorar tanto o uso da caneta, quanto o da câmera.” (16)

A estrutura construtiva da Bauhaus fomenta a mudança da idéia de “desenho” como meio gráfico pelo qual se abstrai a forma, para “desenho”, no sentido ativo de “projeto” – intuição de relações construtivas ou espaciais dentro da matéria. O desenho se liberta da manualidade da ação gráfica, e da posição de observador, para alcançar o status ativo na construção de uma nova realidade. Os reflexos deste novo conceito de desenho/projeto foram percebidos nos trabalhos realizados nos ateliers.

O atelier de cerâmica trabalhava a combinação de forma básicas como cone, cilindro, esfera e círculo, abandonando os modelos tradicionais. O de tecelagem substituía o tapete narrativo por planos de design construtivos no espírito de uma nova arte abstrata. No de metal, Moholy-Nagy desenvolveu o uso de novos materiais, combinando o metal com vidro e plexiglas. As formas elementares e as cores primárias eram comuns a todos os ateliers e ensinadas nas aulas de teoria da forma. Acreditava-se que empregando esse repertório nos diversos produtos – cadeiras, bules, casas, tapetes – podia-se resolver os problemas de “design”.

Os livros da Bauhaus, exploram uma grande variedade de “designs” tipográficos. Trabalham com tipos sem serifa, numerais grandes e barras horizontais e verticais. Essa visualidade ficou conhecida como Tipografia Bauhaus. Durante esse período, os alunos enfrentavam um novo desafio representado pela fotografia, explorando o novo veículo de comunicação. Eles cortavam e justapunham fotos, arrumando-as em fotomontagens e arranjavam-nas nas páginas para compor uma narrativa dramática.

O duelo entre forma e função logo se tornou comum nos questionamentos dos alunos. Nesse momento o objetivo era de produzir a forma apropriada à função. Assim, não havia um sistema estético definido entre os produtos que compunham um mesmo universo – chaleira, cafeteira, açucareiro, por exemplo – mas o domínio da forma funcional. Segundo Marcel Breuer “Uma vez que cada um deles satisfazia as nossas exigências sem perturbar o outro, a sua combinação cria o nosso estilo. A sua unidade geral reside no cumprimento relativamente melhor das suas funções específicas”. (17)

Esse ponto de vista era reforçado nos trabalhos do atelier de mobiliário. A

análise funcional da posição sentada geria o visual atraente das cadeiras de ripas de madeira. Foi este atelier o primeiro a aceitar a necessidade de sistematização para se alcançar a produção em série. “O objeto é determinado pela sua natureza. A fim de concebê-lo de forma que funcione corretamente – um recipiente uma cadeira uma casa – é necessário estudar primeiro a sua natureza”. (18)

Em 1923 a Bauhaus realizou sua primeira exposição. Foi então construída a Casa Am Horn, que reunia exemplos práticos do novo modo de vida proposto pela escola. Essa exposição teve como base um projeto de arquitetura, produto da colaboração coletiva e da sistematização no emprego de diversos materiais: do metal ao vidro, à cor, às fibras têxteis. O projeto de arquitetura moderna, como construção do espaço, é a síntese das experiências da realidade e fim último de todas as artes. O projeto da Bauhaus pretendia compreender do mais humilde utensílio à articulação estrutural do edifício, desta ao complexo de vários edifícios e à distribuição deles segundo as exigências vitais e funcionais da sociedade, até chegar a desigñar a forma da cidade, a abranger todos os aspectos do mundo urbanizado.

“Aos que se escandalizavam com esta redução da arte à contingência da vida, com essa aparente limitação do microcosmo do móvel, do utensílio, da página tipográfica, Gropius podia responder que, pelo contrário, havia ampliado o alcance da arte a ponto de incluir nela, junto às formas mínimas da utilidade cotidiana, as formas máximas da ordem social; numa palavra, todos os momentos da cultura. O microcosmo do utensílio tem seu horizonte no macrocosmo do urbanismo”. (19)

Mas para o universo artístico oficial, a arte seria um privilégio de casta, algo no qual se deveria ser iniciado e constantemente exercitado. Este conceito aliou-se ao conservadorismo do artesanato tradicionalista, à alta burocracia e às direitas nacionalistas que se apoiavam no capitalismo; juntos tornaram-se fatores contrários à Bauhaus, cuja escola de Weimar foi encerrada em 1925. Nos meses seguintes, a Bauhaus se estabelecia como uma instituição municipal na cidade de Dessau, um ambiente menos retrógrado.

Novamente foi dada à Bauhaus e a Gropius a oportunidade de realizar na prática tudo o que vinha sendo ensinado na escola: a cidade de Dessau encomendou a construção de um edifício conjunto para abrigar a escola e um bloco de apartamentos-estúdios para os alunos e a construção de casas independentes para os mestres. “O objetivo ideal da Bauhaus – a colaboração de todas as artes no edifício – foi aqui concretizado em toda sua claridade e modernidade, e os conceitos universalmente discutidos da nova arquitetura e do novo modo de viver foram transferidos para a vida real com convicção e sem qualquer compromisso”. (20)

O trabalho em Dessau foi a continuação direta daquele pensamento desenvolvido em Weimar; entretanto, algumas alterações profundas foram realizadas, motivadas por duras críticas à Casa Am Horn. A escola trabalhava agora com seis ateliers: carpintaria, metal, pintura mural, têxtil, impressão tipográfica e escultura. Isto tinha por objetivo que, experiências sistemáticas tanto na teoria quanto na prática – nas áreas formais, técnicas e econômicas – levassem ao desenvolvimento de “objetos” modernos em todos os aspectos. A coerência estilística, não mais era considerada como dedução da harmonia da criação ou de uma idéia do belo, mas como exatidão e infalível segurança na designação da imagem.

bauhaus arquitetural

Em abril de 1927, a nomeação do arquiteto suíço Hannes Meyer para o atelier de arquitetura marca uma nova revisão do programa didático e uma mudança de orientação na instituição. No novo programa, o destaque maior era dado à arquitetura, subdividida em estrutura e decoração de interiores, que agrupava os ateliers de metal, têxtil, carpintaria e pintura mural. Ao lado da arquitetura vinha a publicidade, que agrupava os ateliers de tipografia, escultura e fotografia. Além destes havia o teatro, que nunca fora tão importante quanto neste período. O *Vorkurs*, o curso de formação básica, era agora dirigido por Josef Albers e Moholy-Nagy; o primeiro se dedicava a ensinar o uso criativo e econômico dos materiais, enquanto o segundo trabalhava em exercícios de organização do espaço.

Uma nova crise se delineava nesse momento. Se o artesanato já havia sido preterido pela arte e tecnologia, agora era a vez do papel da arte na nova escola ser posto em questionamento. A crescente substituição da pintura nos ateliers levou a uma série de afastamentos. O pintor e mestre da forma Georg Muche argumentava que o artista criativo era superficial quando tinha que conceber formas para a indústria: “O elemento artístico da forma é um corpo estranho no produto industrial. O requisito técnico torna a arte um corpo inútil”. (21)

Após uma série de problemas internos, Gropius sai da escola em 1928 e é sucedido na direção por Hannes Meyer: “O fundamental do meu ensino será absolutamente dirigido ao construtivo-coletivista-funcional...” (22) E assim, mais uma reforma é realizada na Bauhaus, visando dar mais importância à arquitetura, e uma crescente orientação científica às atividades de design. Em decorrência disto, muitos mestres deixaram a escola – Herbert Bayer, Marcel Breuer, Moholy-Nagy.

“Nos ‘Princípios da Produção Bauhaus’, Gropius tinha declarado que o

objetivo principal da Bauhaus era desenvolver modelos para bens industriais. Meyer foi um passo avante. A Bauhaus deveria projetar modelos que se adaptassem às necessidades do povo, do proletariado”. (23) Meyer incluía no repertório da escola o conceito de *standard*: “um número restrito de produtos *standard*, válidos universalmente e que, graças à produção em massa, estaria ao alcance do maior número possível de compradores”. (24) Para Meyer, o design não era o estudo das naturezas, mas a consideração sistemática das necessidades. O *standard* consiste em obter o máximo de qualidade com o mínimo de custo. Socialmente, sua difusão nivela as diferenças exteriores de usos e costumes entre as diversas classes, mantém inalteradas as necessárias diferenças de função e anula as diferenças de graus entre os integrantes da comunidade.

“O tipo *standard* está em função da reprodução mecânica em série. Embora isso possa parecer um paradoxo, o *standard* é uma garantia de respeito pela autenticidade da ideação e um remédio contra o perigo da monotonia. Enquanto a indústria repetia de maneira aproximada, isto é, exemplar por exemplar, formas pensadas para o trabalho artesanal, a monotonia nascia da repetição das mesmas qualidades formais; ao contrário, se o objeto é pensado como generalização formal e a máquina se limita a reproduzi-lo em milhares de exemplares, haverá identidade e não uniformidade, porque cada objeto conservará intacta sua qualidade de ‘original’”. (25)

O pensamento construtivista e a pesquisa sistemática implementadas na escolha se refletem nos projetos de mobiliário do atelier de design de interiores. A Bauhaus se colocou numa posição contemporânea: critérios sociais e científicos foram tratados como componentes com a mesma importância no processo de elaboração dos projetos. Outro aspecto importante foi a maior integração entre os ateliers, que agora respondiam igualmente a um mesmo design. Desapareceram as proposições baseadas puramente no construtivismo estético. “Cooperação, estandardização, equilíbrio harmonioso do indivíduo e da sociedade” era o lema de Meyer. (26)

Embora Meyer assumisse a filosofia marxista e levasse muito de seus critérios sociais para os projetos da Bauhaus, a escola tinha mais uma orientação de vanguardas revolucionárias do que uma posição política única. No entanto, em 1930, o número de estudantes comunistas era considerável, e uma sucessão de episódios, marcados por uma intenção política dos alunos comunistas levaram à demissão de Hannes Meyer da direção da Bauhaus. Meyer sentiu que sua liberdade de atuação como diretor da escola estava definitivamente condenada. Em uma carta intitulada “A minha expulsão da Bauhaus” ele expôs sua crítica à sua passagem pela Bauhaus: “Teorias incestuosas bloqueavam todo e qualquer acesso a um design saudável, orientado para a vida: o cubo

era o triunfo e os seus lados amarelo, vermelho, azul, branco, cinzento, preto...
Combati o estilo Bauhaus na qualidade de chefe dela. (27)

Os opositores de Meyer, entre eles Albers e Kandinsky, propunham uma Bauhaus apolítica, como a dirigida por Gropius. O arquiteto Ludwig Mies van der Rohe torna-se então o novo diretor da escola e inaugura a fase da Bauhaus como uma Escola de Arquitetura.

O início de suas atividades foi marcado por protestos dos alunos, pela saída de Meyer e pela continuação de seus projetos: um curso de design sistemático numa base científica e a abolição do ensino de arte antiquado. Sob o autoritarismo de Mies van der Rohe, o Conselho de Mestres declarou o encerramento do Instituto e a substituição dos estatutos visando o Curso Novo da Bauhaus. Os estudantes passaram por um processo de readmissão. O ensino dentro de um contexto social *lato*, estabelecido por Gropius e Meyer foi reduzido a uma escola de arquitetura; os trabalhos nos ateliers se tornaram uma fase intermediária no percurso para a arquitetura. O Vorkurs deixava de ser obrigatório. Mies suprimiu um aspecto fundamental da formação Bauhaus: a integração da teoria e da prática, que tornara a escola tão notável. Agora prevalecia a teoria.

O ensino de arquitetura foi programado em três estágios. O primeiro visava o ensino das bases técnicas: leis de construção, estática, aquecimento e ventilação, estudo de materiais, matemática e física. O segundo cobria questões teóricas sistemáticas sobre a construção de urbanizações. Muitos dos exercícios abordavam a relação entre a dimensão da população e a densidade de desenvolvimento; outros abordavam tipos de construção individual e soluções de planejamento de solo. Estes exercícios se enquadravam nas discursões de uma cidade adequada às pessoas e ao tráfego, onde o planejamento rigoroso resolveria todos os problemas. O terceiro estágio era desenvolvido pelo próprio Mies, e se concentrava na concepção de um edifício térreo num pátio residencial. Ou seja, para ele o aluno deveria conceber uma casa, onde deveriam ser contemplados, além das proporções espaciais agradáveis e da praticidade, as relações entre espaço interior e exterior e as relações entre vizinhos e privacidade.

Apesar do esforço de Mies de acabar com a atividade política na escola, forças de esquerda, contrárias ao recém eleito nacional-socialista Hitler, se agrupavam na Bauhaus. Os nazistas foram gradativamente ganhando força em Dessau e, conseqüentemente, exigiam o encerramento da Bauhaus. Em agosto de 1932 uma petição nazista foi aprovada, a escola obrigada a fechar e sua sede foi entregue a uma organização juvenil nazista.

A Bauhaus ainda se estabeleceu em Berlim como uma escola privada de arquitetura, dirigida por Mies. O antigo Instituto Superior da Forma foi transformado em Instituto Superior de Ensino e Pesquisa Técnica. Tentativa que

permaneceu até 1933, quando pressionados pelo quadro político, os mestres votaram pela dissolução da escola, como um exercício final da liberdade intelectual de escolha.

o teatro da bauhaus

Uma das experiências inovadoras da pedagogia Bauhaus foi a classe de Teatro. A idéia era criar um espaço para investigação e experimentação dos elementos de design. Segundo Lothar Schreyer, primeiro mestre do curso, as ferramentas elementares do teatro são as formas, cores, movimentos e sons. As formas elementares são os corpos e os planos matemáticos. As cores elementares são as cores puras: preto, azul, verde, vermelho, amarelo e branco.

Schreyer, que era pintor e ator, juntamente com Itten, Muche e Klee, foi membro do grupo de teatro experimental expressionista em Berlin, o Sturm. Apesar de sua experiência, a primeira montagem na Bauhaus não teve aceitação, o que ocasionou seu afastamento da escola. Oskar Schlemmer rapidamente entendeu que, também no teatro, os alunos buscavam a mecanização e a estandarização, e assumiu este departamento.

O **Ballet Triádico**, sob a direção de Schlemmer, foi o grande sucesso da semana da Bauhaus de 1923. Era uma combinação inusitada de dança, vestuário, pantomima e música. Na verdade, era uma peça anti-dança, “uma forma de construtivismo dançante”, baseada nos desdobramentos do número três: três atos compostos por seqüências de três danças. Os objetivos de Schlemmer eram sempre metafísicos, buscando harmonizar elementos básicos da forma com o homem e o espaço”. (28)

Sua concepção cênica fundiu todos os tipos de espetáculo. A intenção era envolver o espectador na ação, submeteu-o a uma violenta descarga de emoções para liberar suas energias interiores e fortificar sua capacidade de percepção. Influenciados pelo teatro “sintético, atécnico, alógico e irreal” dos futuristas italianos, Schlemmer conduziu experiências em que personagens, movimento, música, luzes e cores tinham a mesma importância e se integravam num organismo vivo, num espaço animado, colorido, sonoro.

Schlemmer é o idealizador de uma cenotécnica que assume o espaço cênico como produto do movimento e do ritmo, construída em cena com a participação dos próprios espectadores. Os personagens também se tornam “formas espaciais”, pois a luz é projetada em formas sucessivas e prementes, designando formas que atingem uma sensibilidade exposta e determinam reações imediatas.

Os figurinos teatrais de Schlemmer transformam os personagens em

formas espaciais em movimento. A indumentária parece inspirada nas fotografias estroboscópicas, que fixam numa única imagem às sucessivas situações de um corpo em movimento. O personagem se integra ao cenário e determina o espaço deste no decorrer do próprio gesto rítmico.

Contrapondo os argumentos de Schlemmer, os alunos da Bauhaus montaram o **Ballet Mecânico**, experiência baseada na mecanização e na automatização. Segundo Kurt Schmidt, “o **Ballet Mecânico** tentava dar ao espírito técnico da nossa era novas formas de expressão através da dança... os fundamentos da máquina apresentados e transferidos para a dança da forma”. (29) Um determinado ritmo constante foi selecionado a fim de sublinhar a monotonia do mecânico. O músico Hans Heinz Stuckenschmidt descreveu assim sua passagem pelo estúdio de teatro: “Acompanhei Kurt Schmidt até o seu estúdio. Estava repleto de construções em cartão, arames, tela e madeira da altura de um homem, todos em forma geométrica elementar: círculos, triângulos quadrados, retângulos, trapézios e, naturalmente, todos nas cores primárias amarelo, vermelho e azul. Schmidt pendurou-se num quadrado vermelho, apertando-os com tiras de cabedal de tal forma que desaparecia por trás daquele. Dois dos seus colaboradores fizeram o mesmo com um círculo e um triângulo. Estas estranhas figuras geométricas por trás das quais os homens ficavam invisíveis, puseram-se então a dançar em uma roda viva. Havia um piano velho encostado à parede que se recusava a estar afinado e tinha um som horrível. Improvisei um par de acordes e ritmos agudos. As figuras em cartão começaram imediatamente a reagir. Uma dança abstrata de quadrados, círculos e triângulos, surgiu de improviso. Depois de cerca de quinze minutos, Kurt Schmidt saiu do seu quadrado, um tanto sem fôlego mas muito satisfeito. Adivinhei instintivamente e toquei algo que ele pretendia mas que tinha apenas imaginado: uma primitiva música de acompanhamento que correspondia vagamente às formas geométricas primárias... A partir daqui, passamos a ensaiar todos os dias, de manhã à noite.” (30)

Moholy Nagy e Kandinsky também fizeram experiências no atelier de teatro. Moholy baniu a figura humana do palco, e Kandinsky levou para o palco sua teoria de formas abstratas. Ambos visavam uma arte global, a ser criada através da síntese de todas as outras: arquitetura, pintura, escultura, música, dança e poesia. A experiência do atelier de teatro combinava o objeto cotidiano, o fragmento da máquina, a imagem familiar; não por sua funcionalidade, mas por suas qualidades plásticas. A presença destes objetos era organizada de modo a tornar sua forma e textura um puro espetáculo. Essa integração dos elementos básicos – espaço, forma, cor, som, movimento e luz – foi fundamental para a permanência deste curso na Bauhaus de Dessau.

Argan localiza as propostas do teatro da Bauhaus num quadro de crise, cujos primeiros sintomas remontam ao fim do século XIX. Muito além da simples cenografia, o teatro tem sua história ligada à história da arte figurativa. A representação visual de determinado fato faz com que teatro e pintura tenham, desde o Renascimento, uma série de pontos comuns: “teatro é pintura falada, pintura é teatro mudo; a base do teatro e da pintura é a ficção, o mundo do possível”. Assim, a crise a que Argan se refere é a mesma crise da pintura, que “começa com a cisão entre o possível e o verossímil; este permanece como objetivo supremo, enquanto o possível não é senão o prolongamento do verdadeiro na imaginação. Se, ao contrário, o possível for pensado como o oposto do real, como não-ser oposto ao ser, o inverossímil é a forma própria do possível. Na medida em que se perde a certeza de uma realidade objetiva, a própria existência humana torna-se uma contínua projeção no possível”. Ao abandonar a representação naturalista, ou a paisagem naturalista no caso da pintura, “obtemos uma representação extremamente viva e icônica de nossa real situação no mundo, da inacreditável seqüência de acasos, de contradições, de absurdos, de equívocos, de paradoxos com os quais, na verdade, se entremeia continua e invisivelmente a nossa existência”. (31)

03] ELEMENTOS FUNDAMENTAIS DO DESIGN VISUAL

Com a Bauhaus, o conceito de design no sentido desenho/projeto fora estruturado, embora este termo só viesse a se estabelecer definitivamente depois da Segunda Guerra. Sua formulação de design entendia que deveria se pensar, projetar e produzir sob a tecnologia contemporânea os “objetos” destinados às necessidades do homem: comer, proteger seu corpo, morar; todos os instrumentos, utensílios, ferramentas, objetos e materiais que estas ações implicam.

Dondis reafirma a amplitude do pensamento da Bauhaus. Segundo ele, num diagrama entre belas artes e artes aplicadas, a Bauhaus agruparia diversos formatos visuais em um único ponto – pintura, escultura, arquitetura, artesanato, fotografia, artes gráficas e desenho industrial – ao passo que na cultura contemporânea, cada um desses itens tem seu lugar separado. “A concepção contemporânea das artes visuais avançou para além da polaridade entre as artes ‘belas’ e ‘aplicadas’, e passou a abordar questões relativas à expressão subjetiva e à função objetiva, tendendo, mais uma vez, à associação da interpretação individual com a expressão criadora como pertencente às ‘belas-artes’, e à resposta à finalidade e ao uso como pertencente ao âmbito das ‘artes aplicadas’”. (32)

O binômio espaço-tempo está também presente na realidade do ato de desenhar/projetar desenvolvido na Bauhaus. A base do ensino formal de Klee e Kandinski está na realidade mutante e transcorrente com o ritmo constante do espaço-tempo. Klee estrutura o conceito de forma como sendo superfície, ou o plano, resultante do movimento da linha; e a linha como o percurso do ponto. Já o curso de Kandinski, volta-se para a pesquisa de linhas de tensão, como indícios da constituição das imagens num espaço à parte, resultante da atração ou da repulsão entre linhas e cores.

A partir dos elementos fundamentais constituintes da forma – ponto, linha e plano – foi proposta uma espécie de gramática visual. Este modo visual compreende uma série de elementos que, como na linguagem verbal, são usados para compor e compreender mensagens em diversos níveis de utilidade, desde as mais funcionais e cotidianas, até produtos de um pensamento estético mais elaborado, domínio de expressão artística. Esta gramática visual é um corpo de dados constituído de partes, um grupo de unidades de informações distintas, que juntas, constituem um determinado significado. Tal conjunto de argumentos visuais é comumente comparado ao alfabetismo verbal. “O alfabetismo visual deve operar como a comunicação verbal. Seus objetivos são os mesmos que motivaram o desenvolvimento da linguagem escrita: construir um sistema básico para a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão de mensagens visuais que sejam acessíveis a todas as pessoas, e não apenas àquelas que foram especialmente treinadas, como o projetista, o artista, o artesão e o esteta”. (...) “É inevitável que a preocupação última do alfabetismo visual seja a forma inteira, o efeito cumulativo da combinação de elementos selecionados, a manipulação das unidades básicas através de técnicas e sua relação formal e compositiva com o significado pretendido. A força cultural e universal do cinema e da televisão, na configuração da auto-imagem do homem, dá a medida da urgência do ensino de alfabetismo visual, tanto para os comunicadores quanto para aqueles os quais a comunicação se dirige”. (33)

Contudo, a amplitude do alfabetismo visual é muito mais complexa. A expressão visual significa muitas coisas, em muitas circunstâncias e para muitas pessoas de culturas diferentes. Mas apesar de complexa, pode ser mais eficaz. Buscamos um reforço visual do nosso conhecimento por muitas razões; a mais importante delas é o caráter direto da informação, a proximidade da experiência real. Uma representação visual supera a outra, alguns exemplos explicitam esta afirmação: ver o homem pisando na lua, ao invés de ler uma descrição; a maquete tridimensional de um prédio, no lugar de descrições técnicas ou até de desenhos.

A compreensão da série de unidades visuais que compõem o todo da

expressão visual é fundamental para se configurar uma informação visual mais objetiva, e, portanto, mais precisa. Este conhecimento vale para a elaboração dos objetos mais utilitários àqueles de maior caráter artístico. A partir da compreensão deste repertório, o conceito de beleza é substituído pelo de coerência formal. A expressão visual, a que se convencionou chamar de comunicação visual, abrange desde o “desenho até a fotografia, as artes plásticas, o cinema; desde formas abstratas até as reais de imagens estáticas a imagens em movimento; de imagens simples a imagens complexas; desde problemas de percepção visual que concernem ao lado psicológico do tema, a relações de figura e fundo, mimetismo, moiré, ilusões ópticas, movimento aparente, imagens e ambientes. Tema que compreende todas as artes gráficas, desde a forma dos caracteres até a paginação de um cotidiano, desde o limite da legibilidade das palavras a todos os meios que facilitam a leitura de um texto”. (34)

O objeto de estudo desta dissertação é a linguagem cinematográfica, não compreendendo, portanto, nenhuma peça de design gráfico, como falado no texto de Munari anteriormente. Mas entre a linguagem cinematográfica e a linguagem gráfica, encontramos uma série de pontos em comum, e se faz necessário o entendimento destes conceitos visuais para o prosseguimento do nosso estudo.

A objetividade é o fator que une tudo isso. O próximo passo é relatar o que ocorre no momento em que uma imagem externa se insere e cria relações dentro do conjunto de imagens que cada um possui. Cada pessoa possui um banco pessoal de imagens associadas ao seu mundo e experiências de vida. Imagens conscientes e inconscientes, imagens distantes, da primeira infância, e imagens próximas. Além disso, todas estas imagens vêm acompanhadas de emoções. É neste acervo pessoal que ocorre o contato, neste universo particular que procura imagens comuns à maioria. Só assim será possível saber que imagens, formas e cores são mais adequadas a determinado público.

Apesar de a cinematografia apresentar uma imagem subjetiva – própria da visão do diretor – é essencial para a narrativa que haja a compreensão da imagem. Entender a linguagem visual significa um maior contato com a narrativa, significa ver mais e perceber mais. “O artista que tem uma visão pessoal do mundo só tem valor se a comunicação visual, o suporte da imagem, tem valor objetivo; caso contrário, entra-se no mundo dos códigos mais ou menos secretos, que fazem com que algumas mensagens sejam entendidas apenas por poucas pessoas – aliás, aquelas mesmas que já conhecem as mensagens”. (35)

O contexto no qual a imagem está inserida atua diretamente sobre o significado da mesma, que assume um valor diferente em cada nova situação, podendo ser casual ou intencional. Podemos, ainda, classificar a imagem como

uma informação prática ou informação estética; embora a linha que separa estas duas categorias seja muitas vezes tênue. Munari destaca alguns exemplos: como informação prática sem componente estético, entende-se um desenho técnico, uma fotografia de reportagem, um noticiário da TV, um sinal de trânsito etc; como informação estética, entende-se uma mensagem que nos informe, por exemplo, as linhas harmônicas que compõem uma forma, as relações volumétricas de uma construção tridimensional. (36)

A informação visual está inserida num contexto mais amplo de estímulos que atingem os nossos sentidos: sonoros, térmicos, dinâmicos etc. Portanto, algumas regras devem ser observadas para que a comunicação visual tenha êxito. Ainda que se tenha controle sobre a projeção da mensagem e esta não sofra qualquer deformação durante o percurso, é preciso considerar a particularidade de cada receptor e a possibilidade do mesmo estar imerso num ambiente cheio de perturbações que podem alterar ou até mesmo anular certas mensagens. Cada um possui o que é chamado de filtros, através dos quais a imagem terá que passar para ser percebida; filtros de carácter sensorial, funcional e cultural que atuam diretamente sobre a percepção e a resposta que o receptor dará à mensagem. Situação ampla, mas que repete aquela encontrada no dispositivo cinematográfico: projeto, tela, sala escura e espectador condicionado.

A mensagem é dividida na informação propriamente dita e no suporte visual escolhido para transmitir esta mensagem. Para que sejam entendidas as estruturas que regem a mensagem visual, foi constituída uma sintaxe visual. Elementos básicos que podem ser apreendidos e compreendidos por todos os envolvidos nos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras.

A partir do estudo de quatro autores que se dedicaram ao tema, tentamos traçar uma terminologia básica para delimitar o campo de estudo. Esta terminologia será a base para o direcionamento de pesquisas sobre o trabalho visual de Alex McDowell. São eles: Dondis, Munari, Frutiger e Kandinsky. Cada um, à sua maneira, lista o que seriam os elementos básicos da comunicação visual, tendo recortes muito semelhantes, mas diferindo em pequenos pontos. Colocam os termos, associando conceitos e dando exemplos práticos.

Para a comunicação visual, os estudos da Gestalt (psicologia da forma) do início do século XX, culminaram em tratados como o proposto por Rudolf Arnheim, que serviram de base para todos os pesquisadores e educadores em comunicação visual a partir de então.

A base teórica da Gestalt é a crença de que uma abordagem da compreensão e da análise de todos os sistemas exige o reconhecimento de que o sistema

como um todo é formado por partes interatuantes, que podem ser isoladas e vistas como inteiramente independentes, e depois reunidas no todo. É impossível modificar qualquer unidade do sistema sem que com isso se modifique também o todo. São muitos os pontos de vista a partir dos quais podemos analisar qualquer obra visual; um dos mais reveladores é decompô-la em seus elementos constitutivos, para melhor compreendermos o todo. O conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado. Este processo pode proporcionar uma profunda compreensão da natureza de qualquer meio visual sem excluir a interpretação e a resposta que a ela se dê.

Dondis chama atenção para a influência dos estados psicológicos e condicionamentos culturais, e por último, das expectativas ambientais sobre nossas percepções e reações individuais. “Assim como alguns grupos culturais comem coisas que deixariam outros enjoados, temos preferências visuais arraigadas. O indivíduo que cresce no moderno mundo ocidental condiciona-se às técnicas de perspectiva que apresentam um mundo sintético e tridimensional através da pintura e da fotografia, meios que na verdade são planos e bidimensionais”. (37) Todavia, apesar dessas diferenças, há um sistema visual, perceptivo e básico, que é comum a todos os seres humanos. Tal sistema, porém, está sujeito a variações nos temas estruturais básicos. A sintaxe visual existe, e sua característica dominante é a complexidade. A complexidade, no entanto, não se opõe à definição.

Munari define suporte visual como o conjunto de elementos que tornam visível a mensagem; todas aquelas unidades da sintaxe visual que devem ser consideradas e aprofundadas para poderem ser utilizadas com a máxima coerência em relação à informação: textura, forma, estrutura, módulo, movimento. Não é simples, e talvez nem possível, estabelecer uma fronteira exata entre as partes enunciadas, até porque elas se apresentam, muitas vezes, todas juntas. Assim, consideramos o olho humano como ponto de referência.

elementos visuais fundamentais para a sintaxe visual

ponto

Unidade visual mínima, simples e irreduzível, o indicador e marcador de espaço. A forma mais comum da natureza; mesmo que não seja o círculo perfeito, mantém-se a forma arredondada. Qualquer ponto exerce grande poder de atração visual sobre o olho, exista ele naturalmente ou tenha sido colocado pelo homem em resposta a um objetivo qualquer. Quando vistos, os pontos se ligam, sendo, portanto, capazes de dirigir o olhar.

Esta direção é intensificada pela proximidade dos pontos. Em grande número e justapostos, os pontos criam a ilusão de tom ou de cor. Recurso usado pela pintura impressionista que explorou o processo de fusão, contraste e organização, concretizados nos olhos do espectador.

“No sentido científico, é um conceito abstrato que indica com precisão a localização de um encontro, de um significado, de uma intersecção, etc”.

(Adrian Frutiger)

“Raras vezes, porém, um ponto se apresenta como elemento isolado.

Geralmente possui significado em relação a outro sinal, como o pingo no ‘i’, que dá ao traço vertical o sentido da vogal; ou o ponto geométrico no meio do círculo, que simbolicamente representa o ‘centro”. (Adrian Frutiger)

linha

Alguns a definem como uma série de pontos próximos entre si; uma cadeia de pontos onde é impossível distinguir a unidade, e que, portanto, provocam a sensação de direção. Pode-se defini-la também como o ponto em movimento.

Elemento articulador da forma, seja no esboço, seja no projeto. Instrumento fundamental da pré-visualização, o meio de apresentar, em forma palpável, aquilo que ainda não existe, a não ser na imaginação. É também um instrumento de notação, imbuído de uma objetividade técnica. O elemento visual usado principalmente para expressar a justaposição de dois tons.

A mudança entre a linha precisa, do estudo, e a linha rápida, do esboço, foi fundamental no começo do século XIX para o estabelecimento do impressionismo e da fotografia.

“Toda expressão linear resulta de um ponto colocado em movimento”.

(Adrian Frutiger)

forma

A linha descreve e articula a complexidade da forma, geométrica ou orgânica.

Formas básicas: círculo, quadrado, triângulo e todas suas infinitas variações,

combinações, permutações de planos e dimensões. Todas as formas básicas são figuras planas e simples, facilmente descritas e construídas. Cada uma delas tem características específicas, e à cada uma se atribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas. A montagem de certo número de formas iguais produz formas muitas vezes diferentes, geram grupos de formas com outras características, ocasionam efeitos de negativo/positivo de dupla imagem, de imagens ambíguas, de figuras topológicas incríveis e de figuras impossíveis, desenhadas perfeita e rigorosamente, mas impossíveis de construir.

“Os elementos conceituais não são visíveis. Assim, ponto, linha ou plano, quando visíveis, se tornam forma. Um ponto no papel, embora pequeno, tem de ter formato, tamanho e cor e textura se pretende que seja visto”. (Wucius Wong)

“A passagem das texturas às estruturas é também uma questão de escala. Se abandonarmos por um momento a referência do olho humano como instrumento de percepção e usando outro instrumento suplementar, ampliarmos algumas texturas até tornarmos visível a forma dos elementos que as compõe, obteremos um mostruário de formas dentre as quais devemos extrair as essenciais: círculo, quadrado e triângulo equilátero; e todas as características relativas à própria natureza destas formas, aos ângulos, aos lados, às curvas. Cada uma comporta-se de modo diverso ao ser explorada”. (Bruno Munari)

direção

Sensação causada pela expressividade da forma básica. Todas as formas básicas expressam três direções visuais básicas, as quais está associado um significado; instrumento para a criação de mensagens visuais.

Quadrado: horizontal e vertical, referência primária do homem em termos de bem estar e maleabilidade, estabilidade, equilíbrio; triângulo: diagonal, a formulação oposta da idéia de estabilidade a força direcional mais instável, e, conseqüentemente, mais provocadora das formulações visuais, ameaça, perturbação; círculo: curva, abrangência, repetição, calidez.

tom

Presença ou ausência de luz através da qual enxergamos. Vemos graças à presença ou à ausência relativa da luz, mas a luz não se irradia com uniformidade no meio ambiente, seja ela emitida pelo sol ou por alguma fonte artificial. A luz circunda as coisas, é refletida por superfícies brilhantes, incide sobre objetos que têm, eles próprios, claridade ou obscuridade

relativa. As variações de luz ou de tons são os meios pelos quais distinguimos, opticamente, a complexidade da informação visual do ambiente. Ou seja, vemos o que é escuro porque está próximo ou se superpõe ao claro, e vice-versa. A trajetória que vai do claro total ao escuro total contém centenas de gradações, mas não conseguimos reproduzir essa infinidade em nenhum dos meios atuais. A perspectiva é um método para a representação bidimensional do mundo tridimensional que vemos. Para tanto, recorre a muitos artifícios para simular a distância, a massa, o ponto de vista, o ponto de fuga, a linha do horizonte, o nível do olho. Mas mesmo com a ajuda da perspectiva, a linha não cria uma ilusão convincente da realidade; para isso precisa lançar mão do tom. Nossa impressão da realidade do mundo tridimensional se deve à gradação de tons a nossa volta.

É através dele que entendemos as dimensões, as distâncias e as formas.

COR

Pigmentação cromática. Contraparte do tom, com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional. Também conhecemos a cor em termos de uma vasta categoria de significados simbólicos. A cor, tanto da luz quanto do pigmento, tem um comportamento único, mas nosso conhecimento da cor na comunicação visual vai muito pouco além da coleta de observações das nossas reações a ela. “Enquanto o tom está associado a questões de sobrevivência, sendo, portanto essencial para o organismo humano, a cor tem maiores afinidades com as emoções”. (Donis A. Dondis)

A cor tem três dimensões que podem ser definidas e medidas:

- Matiz ou croma é a cor em si. Identificamos um número superior a cem, com três matizes primários: vermelho, mais ativa e emocional; azul, passiva e suave, e amarela, a cor que se considera mais próxima da luz e do calor. A representação mais comum dos matizes é feita no círculo cromático, onde se emprega as três cores primárias e as três secundárias - laranja, verde, violeta- e às vezes, mais um grupo de intermediárias, dando um total de 12 matizes.

- Saturação, a segunda dimensão da cor. É a pureza relativa de uma cor, do matiz ao cinza. A cor saturada é simples, quase primitiva; as cores menos saturadas levam a uma neutralidade cromática, e até mesmo à ausência de cor, ao cinza absoluto. Quanto mais intensa e saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais carregado estará de expressão e emoção. Os resultados informacionais, na opção por uma cor saturada ou neutralizada, fundamentam a escolha em termos de intenção.

- Brilho, terceira dimensão da cor, relativo ao claro e escuro. As quantidades de branco ou preto adicionadas ao matiz. É o valor tonal da imagem. Aumentar ou diminuir a saturação vem demonstrar a constância do tom, provando que a cor ou o tom coexistem na percepção, sem se modificarem entre si.

textura

Sensibilização (natural ou artificial) de uma superfície, mediante sinais que não alterem sua uniformidade. Óptica ou tátil, a textura é o elemento visual que com frequência serve de substituto para outro sentido, o tato. Podemos apreciar e reconhecer a textura através do tato ou da visão, ou ainda mediante uma combinação de ambos. Cada textura é formada por muitos elementos iguais ou semelhantes, dispostos a iguais distâncias entre si sobre uma superfície de duas dimensões, ou com um pouco de relevo. A característica das texturas é a uniformidade, o olho humano percebe-as sempre como superfície. Munari exemplifica a estrutura superficial própria de tudo o que vemos: cada tipo de sinal, de grão ou de serrilhado tem um significado bem claro. Pode ser lisa, rugosa e ainda mais interessante se as rugosidades têm progressão estrutural reconhecível: poros da pele, pele de lagarto, casca das árvores, parede rebocada, cimento amarelado.

“É possível que uma textura não apresente qualidades táteis, mas apenas óticas. Onde há uma textura real, as qualidades táteis e óticas coexistem, não como tom e cor, que são unificados em um valor comparável e uniforme, mas de uma forma única e específica, que permite à mão e ao olho uma sensação individual, ainda que projetemos sobre ambos um forte significado associativo”. (Donis A. Dondis)

escala ou proporção

Relação de dimensão ou configuração entre dois elementos. A medida e o tamanho relativos. Todos os elementos visuais são capazes de se modificar e se definir uns aos outros. O processo constitui em si, o elemento daquilo que chamamos de escala.

“O grande não pode existir sem o pequeno. Porém, mesmo quando se estabelece o grande através do pequeno, a escala toda pode ser modificada pela introdução de outra modificação visual”. “Em termos de escala, os resultados visuais são fluidos, e não absolutos, pois estão sujeitos a muitas variáveis modificadoras.” (Donis A. Dondis)

A medida é parte integrante da escala, mas sua importância não é crucial. Mais importante é a justaposição, o que se encontra ao lado do objeto visual e em que contexto ele se insere. No estabelecimento de uma escala, o fator

fundamental é a medida do homem. Nas questões de design que envolvem conforto e adequação, tudo o que se fabrica está associado ao tamanho médio das proporções humanas.

dimensão e o movimento

Extensão mensurável de uma forma. Tudo é, ou parece ser regulado por estruturas. Estas são, na realidade, sempre em quatro dimensões, visto que a forma das coisas se transforma incessantemente (semente/árvore/flor/fruto/semente). Mas, desconsiderando momentaneamente a quarta dimensão e o tempo, vamos à largura, comprimento, altura.

“A dimensão existe no mundo real [...] mas em nenhuma das representações bidimensionais da realidade, como desenho, pintura, a fotografia, o cinema e a televisão, existe uma dimensão real; ela é apenas implícita” “[...] o principal artifício para simulá-la é a convenção técnica da perspectiva” (Donis A. Dondis) As estruturas de duas dimensões podem ser desenhadas em uma folha de papel e efetivamente não são mais do que a superfície visível das estruturas tridimensionais. O contorno é a mais simples representação de um objeto em duas dimensões. Um contorno sólido (uma silhueta) ou seu negativo (o fundo uniforme) são os elementos básicos do design gráfico. A colocação de traços claros numa área escura ou a impressão de elementos escuros sobre áreas claras são as duas fontes básicas de representação gráfica.

Muitas vezes, entre a realidade bidimensional e a tridimensional, existe a tentativa de representação do espaço por meios bidimensionais. A perspectiva é o mais usado destes métodos. Mas muitos outros meios já foram experimentados. Nas décadas de 20 e 30, o Isotype (International System of Typographic Pictorial Education) foi introduzido por Otto Neurath. Era um sistema de convenções e uso de sinais. Suas duas regras básicas: um número grande deve ser representado por um grande número de signos, e não por um signo único de maiores proporções; a apresentação deve ser livre de perspectiva, pois as distâncias obrigariam a criação de signos menores, o que confundiria o público quanto a seu valor. As linhas deste diagrama não descrevem um objeto tridimensional, mas, juntas com outras linhas, buscam transmitir relações entre objetos e mostrar conexões num sistema. O mapa do metrô de Londres é um dos mais conhecidos diagramas.

Em 1953, a revista Nature publicou o artigo de James Watson e Francis Crick no qual a hélice dupla da estrutura do DNA aparece impressa pela primeira vez. Um desenho simples, esquemático, que teria conseqüências decisivas para o avanço do conhecimento humano sobre o mundo. Além de seu conteúdo científico, a descoberta chama a atenção para formas de

representação bidimensionais e tridimensionais. Até então, se buscava representar o espaço no plano bidimensional, mas não se pensava tridimensionalmente.

Foi Linus Pauling quem propôs, pela primeira vez, uma figura no espaço para explicar a estrutura de uma proteína, alguns anos antes. Até então, toda a investigação sobre o mundo molecular estava baseado em esquemas bidimensionais. Pauling foi quem efetivamente deu o salto do plano ao volume. Ao dar este salto, ele abriu uma perspectiva nova pra a pesquisa na área. Em pouco tempo a estrutura do DNA já estava ocupando seu lugar em um espaço tridimensional. E inaugurou também uma forma de se pensar a representação em três dimensões.

Pode parecer estranho afirmar que a ferramenta com que trabalhamos interfere em nosso modo de pensar. Mas o caso ocorrido nas investigações moleculares é exemplar: enquanto os cientistas formularam hipóteses limitadas ao plano, às peças do quebra-cabeça não se encaixavam. Só quando Pauling percebeu que se a proteína vive no espaço, então sua estrutura deveria ser espacial, é que a imensa barreira foi transposta e a cadeia de produção de conhecimento novo foi deflagrada.

Como no caso da dimensão, o elemento visual do movimento se encontra mais freqüentemente implícito do que explícito no modo visual. Não obstante, o movimento talvez seja uma das forças visuais mais dominantes da experiência humana. Falamos um pouco sobre movimento no capítulo anterior, e voltaremos a abordar este assunto nos próximos capítulos, ao falar sobre a questão da quarta dimensão, o tempo, no projeto visual para a linguagem cinematográfica.

Notas de final de capítulo

- (01) HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008. p. 30
- (02) HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008. p. 32
- (03) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 10
- (04) ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005. p. 30
- (05) ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005. p. 37
- (06) HOLLIS, Richard. **Design gráfico, uma história concisa**. Martins Fontes. São Paulo. 2000. p. 28
- (07) ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005. p. 13
- (08) ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005. p. 14
- (09) ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005. p. 08
- (10) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 22
- (11) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 148
- (12) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 22
- (13) ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005. p. 42
- (14) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 51
- (15) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 54
- (16) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997.
- (17) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 79
- (18) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 82
- (19) ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005. p. 55
- (20) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 120
- (21) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 161
- (22) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 166
- (23) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 190
- (24) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 190
- (25) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 190
- (26) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 190
- (27) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 200
- (28) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 101
- (29) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 102
- (30) DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen. p. 102
- (31) ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005. p. 72
- (32) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 07
- (33) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 03
- (34) MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. Comunicação
- (35) MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. Comunicação
- (36) MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. Comunicação
- (37) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 19

a imagem

01] ALEX MCDOWELL; PRODUCTION DESIGNER

A estrutura contemporânea da equipe de cinema traz como tríplice criativa, o trabalho do diretor, do fotógrafo e do *production designer*. Desde as fases preliminares, este trio busca um conceito visual único e faz as escolhas estéticas do filme. O diretor é o dono da história e do ponto de vista das personagens: propõe as opções estéticas adequadas à narrativa. O fotógrafo, por sua vez, comanda o momento mágico, aquele em que a luz dá vida a todo material pré-produzido e o *production designer* é o responsável pela concepção global do aspecto visual de um filme; trabalha para que este tenha uma coerência; desta forma, as opções plástico-formais do *production designer* são concatenadas entre si para que nada expresse mais ou menos do que deveria.

O termo *production designer* faz parte da nomenclatura americana de cinema e televisão, e se refere ao profissional responsável pela imagem de tudo aquilo que aparece na tela. Este termo foi criado em 1939, em respeito ao projeto visual de William Cameron Menzies para o filme **E o Vento Levou**. Apesar da grande maioria dos países seguir a nomenclatura americana, o sistema de produção brasileiro ainda trabalha com a classificação anterior, e nomeia este profissional como diretor de arte. Na classificação americana, o *production designer* sobrepõe-se ao diretor de arte, pois abrange um número maior de variáveis.

A escolha da paisagem ideal, a construção dos cenários, a produção dos objetos, o figurino e a maquiagem, tudo isso deve contribuir para a coerência narrativa. Dentro do departamento de arte, há um grupo de pessoas que trabalham com o designer para implementar o conceito visual elaborado junto ao diretor e ao fotógrafo. A seguir, relacionamos os mais importantes:

diretor de arte

define e supervisiona tudo que é relativo à cenografia, construção e pintura, bem como adequações em ambientes já existentes. Coordena uma infinidade

de especialistas, incluindo cenógrafos e todo o departamento de construção: carpinteiros, pintores, estucadores, *riggers* e outros.

set decorator

responsável pelo conjunto de objetos em cena. Incluem-se: o mobiliário, cortinas, papel de parede, objetos de iluminação cenográficos (*practical light*). Com ele, trabalha a equipe de *set dressers*, aqueles que “vestem” o espaço cênico com os objetos.

property master

responsável pela compra, aquisição ou fabricação de qualquer adereço ou objeto que esteja diretamente ligado à ação da personagem, como por exemplo, comida de cena, armas e animais.

designer gráfico

responsável por toda comunicação visual de cena, como: letreiros, fachadas, *out-doors*, propagandas, jornais, embalagens, rótulos, *web sites*, sinalização.

costume designer

responsável por conceitualizar os figurinos e a visualidade do personagem. Dentro de sua equipe estão, além dos figurinistas, os responsáveis por cabelo, maquiagem e caracterização.

Alex McDowell é o *production design* cujo trabalho orienta nossas discussões a respeito de design e narrativa visual. Foram selecionados quatro longas-metragens nos quais ele conduz as escolhas visuais e cenográficas: **Invasão de Domicílio**, **O Terminal**, **Minority Report** e **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. Cada um deles será apresentado e discutido detalhadamente mais adiante e servirá de suporte para análises a respeito da linguagem fílmica e de conceitos relativos ao design.

A apresentação destes filmes não segue uma ordem cronológica, mas é orientada por critérios estéticos e narrativos. A linha traçada parte da representação da realidade contemporânea de **Invasão de Domicílio**; passa pela experiência de **O Terminal**, onde parte de um aeroporto foi construída em estúdio; é quebrada pela ficção científica **Minority Report**; até chegar ao cinema de fantasia de **A Fantástica Fábrica de Chocolate**.

Os trabalhos de McDowell distribuem-se em áreas como videocliques, filmes publicitários, longas-metragens e design gráfico. Defensor de um projeto de cinema progressivo, ele integra tecnologia digital e desenho tradicional,

criando um desenho de produção que permite o controle único sobre a imagem do produto final. Ele criou um novo tipo de departamento de projeto centralizado para cinema, no qual conceitos 2D e 3D, cenografia, locações, iluminação, câmera, efeitos visuais e pós-produção estão intrinsecamente ligados. Sua experiência trabalhando com cientistas e futurologistas enquanto pesquisava o mundo do futuro para **Minority Report**, inspiraram-no a criar a Matter Art & Science, um grupo virtual de teóricos e práticos que reúne pessoas de várias disciplinas inter-relacionadas – cientistas, engenheiros, matemáticos, artistas, designers. “Estou começando a pensar que a Matter é a real expressão do pensamento ordenado que transpassa todas as fronteiras, não apenas nas artes, como também na engenharia, ciência e tudo mais. A matéria prima dos filmes são as pessoas e o talento. Todo filme oferece a mesma oportunidade de ser bom ou ruim. O que difere é a forma como se estrutura o trabalho”. (01)

Pintor de treinamento clássico, McDowell morou na Indonésia até os sete anos e depois retornou à Inglaterra. De muitas formas seu trabalho reflete suas origens na cena Punk londrina. Ainda em 1975, quando estudava pintura, ele participou da produção do primeiro show dos Sex Pistols. Formado pela Central School of Art de Londres, abriu em 1980 uma empresa de design gráfico, a Rocking Russian Design e desenhou capas de disco para The Cure, Iggy Pop, Siouxsie & The Banshees, entre outros. Como assistente de Terry Jones, ele foi co-editor da i-D Magazine no seu lançamento. No início dos anos 80, migrou para a área de direção de arte e projetou peças promocionais para centenas de artistas incluindo Madonna e campanhas publicitárias para clientes tais como Levi's e Nike.

Para McDowell, ver os Sex Pistols tocando foi um momento de profunda mudança. Até então, ele fazia pinturas que “eram apenas uma tentativa de chocar as pessoas da maneira mais radical possível”, mas, com o punk ele instintivamente viu um espaço de dissolução de fronteiras criativas sem restrições. Nele, podia explorar um sistema construtivo de projeto. “Oriundo da pintura, minha sensação era de que eu continuava sendo um artista clássico, minha transição para a música, moda e cultura urbana foi através da apreciação da Factory, de Andy Warhol. A Rocking Russian, assim, acabou sendo a porta de entrada para eu fazer o que queria. Era um projeto de arte na minha cabeça, mas eu não sabia nada sobre negócios. Eu tinha a ingenuidade de acreditar que você podia começar usando da criatividade e que as coisas, no fim das contas, acabavam dando certo”. (...) “Eu me aproveitei de todas as oportunidades que surgiram, pois eu não podia priorizar apenas uma delas. Eu estava igualmente interessado em diversos caminhos do design gráfico. Era tudo um grande projeto de arte. Na verdade, tudo faz sentido agora. Para mim, está muito claro o ridículo de

Alex McDowell

filmografia (production design)

- The Fantastic Mr. Fox (2009)
 - Watchmen (2009)
 - Bee Movie (2007)
- Invasão de Domicílio (2006)
 - A Noiva Cadáver (2005)
 - A Fantástica Fábrica de Chocolates (2005)
 - O Terminal (2004)
- The Cat in the Hat (2003)
 - Minority Report (2002)
- O Enigma do Colar (2001)
 - Clube da Luta (1999)
 - Fear and Loathing in Las Vegas (1998)
- The Crow: City of Angels (1996)
 - Fear (1996)
- Crying Freeman (1995)
 - The Crow (1994)
- O Passageiro do Futuro (1992)

tanta categorização, tantas subdivisões em diferentes áreas”. (02)

Uma oportunidade fortuita no final dos anos 80 o levou da Europa para Los Angeles, onde trabalhou em uma série de publicidades e videoclipes com David Fincher. A primeira oportunidade concreta como *production designer* foi em *O Corvo*, dirigido por Alex Proyas, também diretor de filmes publicitários. A partir daí, McDowell afirma ter começado a pensar no cinema como um projeto permanente de design.

Preocupado tanto com aspectos da produção quanto com a narrativa, sua experiência como designer gráfico permitiu a ele organizar toda a nova demanda estética e visual. McDowell também foi rápido em perceber o potencial das ferramentas digitais para a indústria fílmica. David Fincher apresentou a ele o Previs (*software* de visualização 3D utilizado para simulações de ambientes fílmicos), quando ambos estavam trabalhando em *O Clube da Luta*, e ele continuou a desenvolver e a expandir as possibilidades do que atualmente chama de D-Vis (*design visualisation*) no departamento de arte. Reunindo o ponto de vista do diretor, do roteirista, do fotógrafo e os efeitos visuais num estágio inicial, é possível planejar em detalhes aspectos da produção, filmagem e todos os aspectos da pós-produção, os quais, de outra forma, seriam difíceis de visualizar. Um resultado significativo desta abordagem é o fato do departamento de arte se tornar o centro natural de operações ao longo de todo o processo de produção.

O processo de trabalho proposto por McDowell cria um fluxo circular de informação, quebrando assim a divisão tradicional entre os departamentos. Isso não só mantém a integridade conceitual de todo filme, mas também dá suporte à fotografia, à edição e aos efeitos especiais. “Produção cinematográfica é uma complexa máquina feita para criar um único e coerente universo para todas as audiências”, explica McDowell. “Com as rápidas mudanças tecnológicas, o *production designer* tem um papel fundamental no cinema. O uso da tecnologia digital aliado aos processos tradicionais centralizados no departamento de arte proporciona um inédito grau de controle sobre a criação fílmica”. (03)

McDowell, porém, não abandonou os métodos tradicionais e tem orientações rigorosas no que diz respeito à utilização eficaz e econômica de D-Vis. “A tecnologia digital não apaga cem anos de experiências em cinema. Os efeitos visuais do começo do cinema ainda são um recurso fílmico que apresentam uma realidade diferente do mundo real. Eu acho que estamos tentando um espaço no qual ferramentas convencionais e contemporâneas coexistam. Estamos ampliando a quantidade de ferramentas”. (04)

McDowell sofisticou o processo em 1999 com a implementação de um dos primeiros departamentos totalmente integrados de desenho digital para

Minority Report, de Steven Spielberg. Para **O Terminal**, também de Spielberg, ele montou outro departamento de arte de última geração onde projetou e produziu um terminal de aeroporto em tamanho real, o maior cenário arquitetônico já construído para um filme.

Em **Minority Report**, Spielberg falava em um futuro que fosse crível, que fosse genuinamente visionário, mas suficientemente reconhecível para o público contemporâneo. Como diretor, insistiu para que toda a tecnologia abordada no filme funcionasse de acordo com a ciência. “Nós tivemos todo tipo de teoria do que seria legal. Mas o Spielberg não estava interessado em algo que fosse legal por ser legal”. (05) Para vencer este desafio, McDowell convocou cientistas e futurologistas; consultores que faziam parte de forma permanente da equipe de design.

O objetivo inicial era tornar real a visão de um mundo não distópico, que todos pudessem reconhecer. “Não era um mundo pós-apocalíptico, não era um futuro destruído, era verde e tinha todo tipo de coisa funcionando melhor que no mundo atual. Claramente Spielberg queria atrair a audiência para a idéia do *Precrime* como uma coisa boa, sem questionar se a eliminação do mesmo seria algo bom ou não. Mas ele queria ao mesmo tempo, com o personagem de Tom Cruise, que as pessoas se dessem conta de que era um abuso da liberdade civil. Que o público olhasse em volta para checar se isso não acontece com a sociedade atual. Ele queria que o público relacionasse isso com a sua própria situação”. (06)

McDowell foi convidado para o filme juntamente com o roteirista. Não havia um roteiro – só uma história curta de Philip K. Dick. Para ele isso foi um fator definitivo, que reafirmava que o design pode realmente influenciar um filme, possivelmente tanto quanto o roteiro. Encontrando espaço para sugestões tecnológicas – como a interface capaz de reconhecer gestos e os carros com levitação magnética –, a linguagem visual e os componentes de design contribuíram diretamente para o desenvolvimento do filme.

“A imagem marcante de Tom Cruise atuando na frente de uma tela transparente foi criada a partir do nosso desenvolvimento de uma linguagem técnico-científica do roteiro. No início, eu não sabia nada dessas coisas, mas isso se tornou uma extensão do desenvolvimento da nossa tecnologia. 75% do departamento de arte trabalhavam na linguagem digital; desenvolvemos todas as animações de pós-produção. Nós tínhamos cientistas na equipe interna e o controle total da linguagem visual do filme de um jeito que nós nunca tínhamos tido antes”. (07)

Para um visionário multi-disciplinar como McDowell, o pensamento colaborativo e integrado é uma recompensa. “O *production designer* de um filme cria um mundo completo, novo para o público, de tal forma integrado à narrativa para que os espectadores permaneçam envolvidos no filme. Quando eu

consegui desenvolver idéias de design de forma simultânea ao roteiro do filme, a história foi melhor fechada, produzindo o imaginário do próprio filme”. (08)

Entre outros créditos recentes de McDowell estão o mundo fantástico de **O Gato, Bee Movie**, da DreamWorks, e dois filmes com Tim Burton: o longa de animação stop-motion, **A Noiva Cadáver** – que combina a fictícia Europa Oriental vitoriana e uma improvável e animada Terra dos Mortos – e **A Fantástica Fábrica de Chocolate** - a clássica história de Ronald Dahl, sobre o excêntrico fabricante de chocolates Willy Wonka. McDowell considera este último filme um dos que mais exigiu dele em toda a sua carreira, pois engloba uma estética que ele descreve como o encontro da era espacial russa com o expressionismo alemão, através das lentes de um James Bond italiano futurista em um filme B de um estúdio britânico.

“Eu sempre estive interessado no limite das coisas, nos lugares que existem entre e a margem daqueles nos quais se podem identificar gêneros e estilos. No fim dos anos 70, eu vim da arte tradicional para o grafismo, da música para o filme, numa época em que todas as regras estavam sendo jogadas para o alto. Novamente nos encontramos num tempo de incertezas, mas este tempo cria uma aceleração das tecnologias mais rápida que o Punk. É hora de voltar a desafiar os limites, onde as máximas convergências estão ocorrendo. É gratificante trabalhar assim, próximo ao caos”. (09)

02] MÉTODO

Design: tipo de atividade de projeto que considera também o componente estético. O problema do design resulta de uma necessidade
L. B. Archer, Metodo sistematico per progettisti (1967)

Os critérios para uma comunicação visual efetiva são comuns a diversas áreas da produção visual. Arquitetura, design gráfico e cinema, têm uma linguagem própria, mas a relação emissor/receptor se mantém como regra fundamental. Além disso, em todas estas áreas a idéia de “projetar algo” é a mesma. O ato de projetar uma objeto visual, já foi abordado em outros capítulos desta dissertação – em Narrativa Visual, no texto sobre as origens do design e da Bauhaus e nas observações sobre McDowell –, mas agora se faz necessário falar um pouco sobre metodologia.

Dentre as diversas formas de comunicação visual existem códigos visuais comuns a todas, que tornam o entendimento do usuário possível. A comunicação

visual constitui um meio insubstituível de passar informações de um emissor a um receptor, mas seu êxito está ligado à exatidão das informações, à objetividade dos sinais, à comunicação unitária e à ausência de falsas interpretações. Na grande massa de informações visuais que nos assediam por toda parte de modo desordenado e contínuo, a comunicação visual procura definir, com base em dados objetivos, qual a relação mais exata possível entre informação e suporte. Suportes de comunicação visual são aqueles já descritos como elementos fundamentais para a sintaxe visual e devem ser selecionados com base na capacidade de compreensão do receptor a quem se destina a mensagem. Será necessário, portanto, a cada caso e segundo o tipo de informação que se queira transmitir, estudar o suporte mais apto a transmiti-la do modo mais completo.

Aprender a comunicar visualmente é como aprender uma língua feita só de imagens que tenham significado para pessoas de todas as nações, portanto de todas as línguas. Linguagem visual é uma linguagem talvez mais limitada que a falada, porém mais direta. Todos nós recebemos continuamente comunicações visuais, das quais podemos extrair considerações e conhecimentos sem uso de palavras. Mas o simples fato de exibir uma imagem não significa comunicar uma mensagem. O designer, pela possibilidade de poder usar qualquer material e qualquer técnica sem preconceitos artísticos, precisa de um método que lhe permita realizar o projeto com o material correto e técnicas adequadas e na forma correspondente à função. Deve produzir um objeto que não só possua qualidades estéticas, mas cujos componentes, inclusive o econômico, sejam considerados no mesmo nível. Outra preocupação é que o público entenda seu produto.

O método de projetar não muda muito, muda apenas a complexidade do projeto: em vez de se resolver o problema sozinho, é necessário, no caso de um grande projeto, aumentar o número de especialistas e colaboradores e adaptar o método à nova situação. O conhecimento do método de projetar, de como se faz para construir ou conhecer as coisas, é um valor liberatório, é um faça você mesmo. “O método de projeto não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço. (...) O importante é que as operações necessárias sejam realizadas segundo a ordem ditada pela experiência. No campo do design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção ou sem ter definido bem a sua exata função”. (10)

Todo design está voltado para um objetivo. Portanto são as necessidades particulares de cada projeto, as ferramentas e o receptor que variam. O designer

ou, no nosso caso, o *production designer*, tem que saber reconhecer as propriedades do projeto. Em *Arquitetura e Design* Victor Papanek organiza algumas habilidades que devem estar inclusas no repertório do designer: (11)

- 1- a aptidão para investigar, organizar, inovar;
- 2- o dom para descobrir as respostas adequadas aos problemas novos ou recém-surgidos;
- 3- a habilidade para testar estas respostas através da experimentação de modelos computadorizados, funcionamento de protótipos ou série de testes reais;
- 4- a prática para transmitir estes desenvolvimentos através de desenhos, modelos, simulações e estudos de viabilidade em vídeo ou filme bem como através de relatórios verbais ou escritos;
- 5- o talento para combinar as rigorosas considerações técnicas das formas criadas com a preocupação dos fatores sociais e humanos e da harmonia estética;
- 6- a sabedoria para prever as conseqüências ambientais, ecológicas, econômicas e políticas provocadas pelo design;
- 7- a capacidade para trabalhar com pessoas de muitas culturas e áreas diferentes.

Com poucas modificações, e com a adequação à tecnologia digital, o método de Papanek pode ser lido em paralelo ao trabalho de McDowell. Outros teóricos do design também propuseram formulações básicas para o ato de projetar. Bruno Munari, em *Das Coisas Nascem Coisas*, diz: “projetar é fácil quando se sabe como fazer. Tudo se torna fácil quando se conhece o modo de proceder para alcançar algum problema...” (12) A seguir, tomamos por base o método apresentado por Munari, e relacionamos as etapas mais significativas ao ato de elaborar o design fílmico:

problema > solução

O problema não se resolve por si só; no entanto, já contém todos os elementos para a sua solução. É necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução.

problema > **definição do problema** > solução

A primeira etapa é definir o problema como um todo, considerando não apenas a face apresentada pelo ‘cliente’. Definir o problema ajuda a definir os limites dentro dos quais se deve trabalhar.

problema > definição do problema > **'idéia'** > solução

Uma vez definido o problema, é preciso definir o tipo de solução que se quer atingir, pois um problema tem várias soluções. Muitos designers procuram encontrar imediatamente uma idéia para resolver o problema. A idéia é necessária, mas não é esse o momento indicado.

problema > definição do problema > **componentes do problema** > 'idéia' > solução

Qualquer que seja o problema pode-se dividi-lo em seus componentes. Esta operação facilita o projeto, pois tende a por em evidência os pequenos problemas isolados ocultos nos subproblemas. Uma vez resolvidos os pequenos problemas, um de cada vez, recompõe-se de maneira coerente o problema, de acordo com todas as características funcionais de cada parte e funcionais entre si. Aqui entra em ação a criatividade e põe-se de lado a idéia de encontrar uma idéia.

problema > definição do problema > componentes do problema > **coleta de dados** > 'idéia' > solução

Coletar uma série de informações a respeito de cada problema, por serem muito complexos. Decompor um problema em seus componentes significa descobrir muitos subproblemas. Cada subproblema tem uma solução ótima, mas que contrasta com as outras. A parte mais árdua do trabalho do designer será a de conciliar as várias soluções com o projeto global. A solução do problema geral está na coordenação criativa das soluções dos subproblemas. O designer deve estar a par de todas as soluções já realizadas para este mesmo problema.

problema > definição do problema > componentes do problema > coleta de dados > **análise dos dados** > 'idéia' > solução

Todos esses dados serão então analisados para se averiguar como foram resolvidos certos problemas. Muitas vezes certos detalhes bem resolvidos tecnicamente são depois sobrecarregados de falsos valores estéticos. A análise de todos os dados recolhidos pode fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer.

problema > definição do problema > componentes do problema > coleta de dados > análise dos dados > **criatividade** > solução

Neste momento já temos bastante material para se iniciar um projeto. É claro que todo material recolhido não seria levado em consideração por alguém que

quisesse aplicar de imediato a idéia que tudo resolve. Será a criatividade que substituirá a idéia intuitiva. A criatividade ocupa o lugar da idéia e processa-se de acordo com seu método. Enquanto a idéia é algo que supostamente deve fornecer a solução bela e pronta, a criatividade leva em conta, antes de se decidir por uma solução, todas as operações necessárias que se seguem à análise de dados.

problema > definição do problema > componentes do problema > coleta de dados > análise dos dados > criatividade > **materiais/tecnologia** > solução

É o momento em que o designer vai experimentar os materiais e tecnologias. A operação consiste em outra pequena coleta de dados, relativos aos materiais e às tecnologias que o designer tem à sua disposição no momento, para realizar o projeto. Pela experimentação, no entanto, podem-se descobrir novas aplicações para um material ou instrumento, novas formas de aplicação para produtos inventados para uma única finalidade.

problema > definição do problema > componentes do problema > coleta de dados > análise dos dados > criatividade > materiais/tecnologia > **experimentação** > solução

Destas experimentações resultam amostras, conclusões e informações que podem levar à construção de modelos demonstrativos de novas aplicações. Estas podem destinar-se à resolução de subproblemas parciais que, juntamente com os outros, concorrerão para a solução global. Como se pode ver, em tal esquema metodológico até agora não foi feito nenhum desenho, nada que possa definir a solução. Não sabemos ainda que forma terá aquilo que se quer projetar. Mas estamos seguros de que as hipóteses de possíveis erros são muito reduzidas. Podemos agora começar a estabelecer relações entre os dados recolhidos, tentar agrupar os subproblemas e elaborar alguns esboços para a construção de modelos.

problema > definição do problema > componentes do problema > coleta de dados > análise dos dados > criatividade > materiais/tecnologia > experimentação > **modelo** > solução

Chega o ponto da verificação do modelo; pode ser que haja mais de uma solução possível.

problema > definição do problema > componentes do problema > coleta de dados > análise dos dados > criatividade > materiais/ tecnologia > experimentação > modelo > **verificação** > solução

A seguir, o método de Munari propõe a fase dos desenhos definitivos para a produção em série. O universo cinematográfico, objeto de análise desta dissertação, tem como característica fundamental o fato de existir fisicamente apenas uma única vez, ou seja, todo o projeto visual construído para o espaço cênico cinematográfico deve durar somente o tempo da filmagem. Não há, portanto, produção seriada do objeto construído, mas sim do objeto captado pela câmera e sensibilizado na película. A etapa da verificação do modelo é a que mais se aproxima da realidade cênica construída fisicamente.

A característica temporária do design de “espaços” para cinema faz com que a etapa descrita por Munari como “modelo” se estenda na metodologia fílmica. McDowell, de fato, desenvolveu tecnologias específicas para suprir esta demanda. Ao estudar o desenvolvimento de uma linguagem não-verbal como parte da narrativa fílmica, todas as formas de pré-visualização devem ser consideradas: recursos digitais, esboços, desenhos técnicos, maquetes tridimensionais, entre outros. No sistema de produção em que o recurso de pré-visualização digital é aplicado, é mais fácil visualizar e entender o conceito final do projeto do designer. Para o *production designer*, a qualidade dos métodos de pré-visualização garantem uma maior qualidade no projeto construído fisicamente além de reduzir o custo e o tempo de construção. Chico Homem de Melo ressalta que “qualquer linguagem permite que se fale algumas coisas e impede que se fale outras; é preciso ter claro que o computador também impõe uma maneira de pensar que pode acabar eliminando outras formas de expressão. Contra a vocação para o absolutismo da própria linguagem digital, o grande antídoto é a prática constante da mais ampla gama de linguagens possível”. (13)

Nos filmes de McDowell selecionados para esta dissertação, é possível entender uma seqüência de etapas metodológicas próximas àquelas propostas por Munari em **O Terminal**. Em **Minority Report**, este mesmo processo se repete, mas a etapa de pré-visualização digital é incorporada ao próprio resultado final: o filme é a soma de cenários construídos e realidades digitais. É o *production designer* como artesão. Ele incorpora os recursos de linguagem que o equipamento coloca à sua disposição e passa a conceber seus projetos incluindo as possibilidades que o mesmo lhe oferece.

Disponer de um método no desenvolvimento da linguagem não-verbal na narrativa fílmica permite maior organização e comunicação entre os departamentos regidos pelo *production designer* – cenografia, objetos, design gráfico,

figurino, maquiagem etc. Além disso, facilita o projeto de trabalho proposto por McDowell, de maior comunicação entre os departamentos do filme como um todo – direção, fotografia, arte, produção.

03] LINGUAGEM VISUAL: DESIGN + CINEMA

Um meio de comunicação não nega o outro. Se a linguagem pode ser comparada ao modo visual, deve-se compreender que não existe uma competição entre ambos, mas que é preciso simplesmente avaliar suas respectivas possibilidades em termos de eficácia e viabilidade.

O alfabetismo visual tem sido e sempre será uma extensão da capacidade exclusiva que o homem tem de criar mensagens.

Donis A. Dondis, *Sintaxe da Linguagem Visual*

A seleção dos filmes desta dissertação baseou-se na procura por um conjunto visual que incorporasse questões relevantes do design ao universo fílmico.

Cinema e design são conseqüências do projeto da modernidade e os princípios de construção da linguagem de ambos têm a mesma origem, tornando esta seleção um pouco menos árdua. Vale lembrar que tanto o cinema quanto o design basearam-se, em parte, nos mesmos princípios visuais já propostos pela pintura. Todas estas formas de representação trabalham a transposição do espaço real, que é o do nosso cotidiano, a um espaço plástico, que é o da superfície da imagem. A seguir são relacionados alguns elementos propriamente plásticos da imagem com os quais o espectador se defronta: (14)

- 1- a superfície da imagem e sua organização, que se chama tradicionalmente de composição, isto é, as relações geométricas mais ou menos regulares entre as diferentes partes desta superfície;
- 2- a gama de valores, ligada à maior ou menor luminosidade de cada região da imagem – e o contraste global ao qual essa gama dá origem;
- 3- a gama de cores e suas relações de contraste;
- 4- os elementos gráficos simples, especialmente importantes em toda imagem ‘abstrata’;
- 5- a matéria da própria imagem, na medida em que proporciona a percepção. Por exemplo, sob as espécies da ‘pincelada’ na pintura ou do grão da película fotográfica etc.

Donis A. Dondis menciona a importância da luz no universo de representação do espaço real: “Basicamente, o ato de ver envolve uma resposta à luz. Em outras palavras, o elemento mais importante e necessário da experiência visual é de natureza tonal. Todos os outros elementos visuais nos são revelados através da luz, mas são secundários em relação ao elemento tonal, que é, de fato, a luz ou a ausência dela. O que a luz nos revela e oferece é a substância através da qual o homem configura e imagina aquilo que reconhece e identifica no meio ambiente, isto é, todos os outros elementos visuais: linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão, movimento”. (15)

A claridade ou a obscuridade são tão importantes para a percepção de nosso ambiente que aceitamos uma representação monocromática da realidade nas artes visuais. Na verdade, os tons variáveis de cinza nas fotografias e no cinema são substitutos monocromáticos, e representam um mundo que não existe, um mundo visual que só aceitamos devido ao predomínio dos valores tonais em nossa percepção.

Entre cinema, design e pintura, é possível estabelecer uma boa quantidade de paralelos, de aspectos históricos a questões de linguagem, entretanto, a narrativa pictórica nesta dissertação é apenas um ponto de referência. O verdadeiro objeto de estudo são as relações de design e narrativa visual no objeto fílmico.

É no fílmico que gostaríamos de analisar a narrativa visual, a incidência do “olho variável”. O foco está na categoria narrativa do dispositivo-cinema. O dispositivo constitui o “lugar” onde a relação projeção/tela/espectador se concretiza. O “lugar” do dispositivo por excelência é o escuro da sala de cinema, onde o olhar está mobilizado para a narrativa fílmica. O olhar do espectador funde-se ao olhar da câmera. A relação olho/câmera leva a imaginação do espectador a assumir o ponto de vista do diretor – aquele que conduz a câmera, e o olhar da platéia. O cinema apresenta uma estrita definição no tempo dessa mobilidade. A pintura paisagista só representava momentos dela.

No dispositivo, o espectador percebe o espaço representado: um espaço tridimensional fictício, imaginário, que se refere a um espaço real por certos índices de analogia. Sobre isso, Jacques Aumont acrescenta ainda mais um dado: “Podemos adicionar agora mais um elo a essa relação: de fato, o espectador não percebe apenas, na imagem o espaço representado, percebe também como tal o espaço plástico que é a imagem”. (16)

O *production designer* deve contemplar, portanto, os três aspectos da imagem fílmica: a realidade tridimensional construída fisicamente; o espaço tridimensional capturado pela câmera; e a imagem projetada no dispositivo.

Ao se pensar a imagem cinematográfica deve ficar clara a diferença entre

o nosso olhar e o olhar da câmera. Noel Burch cita o reflexo em vidros para exemplificar esta diferença: “Observemos enviesadamente a superfície de um fliperama. Sendo a intensidade da iluminação a mesma dos dois lados da placa de vidro que o cobre, podemos muito bem distinguir o que se passa sobre o vidro, e se nos interessamos pela partida em curso, veremos apenas ela: o vidro parecerá perfeitamente límpido. E no entanto, se quisermos olhar objetivamente este vidro, e não mais seletivamente, constataremos que o reflexo do cenário ambiente se superpõe à imagem da partida, que as duas imagens são de intensidade sensivelmente igual, e que por pouco que a imagem refletida seja complexa, a partida jogada sob o vidro nos parecerá então praticamente ilegível”. (17)

O privilégio de diferenciar duas imagens superpostas e eliminar a que não nos interessa é apenas por um esforço inconsciente da mente (seleção) e do olho (foco). Assim como nosso olhar, a câmera também é capaz de selecionar um ponto de vista. Entretanto, se filmarmos este mesmo “quadro” sem tomar nenhum cuidado específico, a imagem filmada aparecerá como uma superposição de duas imagens e, projetada na tela, nosso olho dificilmente será capaz de distinguir as duas, sem conseguir eliminar aquela que, em princípio, não interessa. A imagem sob o vidro se tornará ilegível.

E aqui retomamos nosso ponto inicial: tudo o que é projetado na tela tem, intrinsecamente, uma presença rigorosamente igual. Não é possível ao espectador selecionar a realidade da imagem que lhe interessa. Projetada sobre a superfície plana da tela, as duas imagens fundem-se numa só, indissociavelmente. Ao desenhar uma realidade cênica, o designer deve considerar o fato de que a tela, tendo apenas duas dimensões, reflete tudo o que nela é projetado de uma forma sempre “presente” aos nossos olhos; mesmo as partes difusas da imagem são perfeitamente nítidas, visíveis enquanto matéria.

Esta idéia de unidade da imagem fílmica vai de encontro a uma idéia cara aos críticos de arte do século XIX, e endossada pelos fotógrafos do século XX: a de que o olho é levado a percorrer uma imagem enquadrada de acordo com determinado itinerário, “fixando-se primeiramente num ponto forte e, em seguida, caminhando através da composição segundo um percurso que se julga pode ser pré-determinado pelo agenciamento das linhas diretrizes dessa composição”. (18)

Esta concepção está superada pelo olhar “hipermoderno”, capaz de apreender um número muito maior de componentes na imagem fílmica. Mas, ainda assim, deve-se considerar que sempre há na imagem cinematográfica, alguns elementos que se sobressaem mais que os outros. O personagem que fala chama mais atenção que os outros pontos, por exemplo. Mas a linguagem

cinematográfica se vale do “todo enquadrado” do qual esta personagem faz parte. O predomínio do todo se deve a uma especificidade do ato de “olhar” sobre a imagem cinematográfica. “Olhar é uma função da mente e o ver uma função do olho. Diante da tela de cinema (como diante de um quadro ou de uma fotografia) a função ‘olhar’ não comanda mais a função ‘ver’, como acontece na vida real: a seletividade do ‘olhar’ não afeta absolutamente a não-seletividade do ‘ver’”. (19)

A consciência da natureza da imagem cinematográfica impõe ao design fílmico algumas condições especiais. Primeiro, sua característica temporal: todo o quadro deve ser composto a todo instante e de forma completa; o projeto cênico deve considerar a todo momento o movimento do olhar da câmera, e portanto a evolução temporal do espaço projetado. O segundo aspecto é a sucessão de mudanças de planos; deve-se considerar a possibilidade de organizar estas mudanças em função da plasticidade dos “conjuntos enquadrados”, e assim criar uma rede estrutural.

Toda a ciência e a arte da perspectiva foram desenvolvidas durante o Renascimento para sugerir a presença da tridimensionalidade em obras visuais bidimensionais, como a pintura e o desenho. As técnicas podem enganar o olho; a ilusão de textura ou dimensão parecem reais graças ao uso de uma intensa manifestação de detalhes, como acontece com a textura, e ao uso da perspectiva e luz e sombra intensificadas, como no caso da dimensão. A dimensão nestas formas estava, portanto, implícita. Em nenhum outro meio é possível sintetizar tão sutil e completamente a dimensão como no filme, parado ou em movimento.

Na década de 60, Marshall McLuhan já havia percebido que a cultura impressa cederia lugar à cultura eletrônica: a primeira é o território do bidimensional e a segunda do tridimensional (e também do tetradimensional: tempo e movimento são dimensões inescapáveis para quem projeta mídia eletrônica). A tridimensionalidade, portanto, foi colocada em pauta tanto pela natureza da imagem veiculada na televisão e no cinema, como pelos novos modos de projetar design via computador.

O cinema coloca a questão da representação de um modo particular e mágico: o que acontece durante um olhar? Que relação há entre o tempo de olhar e o tempo de representação?

A sugestão de movimento nas manifestações visuais estáticas é mais difícil de conseguir sem que ao mesmo tempo se distorça a realidade, mas está implícita em tudo aquilo que vemos, e deriva de nossa experiência completa de movimento na vida. Em parte, essa ação implícita se projeta, tanto psicológica quanto sinestesicamente, na informação visual estática. Afinal, a exemplo do

universo tonal do cinema acromático que tão prontamente aceitamos, as formas estáticas das artes visuais não são naturais a nossa experiência. Esse universo imóvel e congelado é o melhor que fomos capazes de criar até o advento da película cinematográfica e seu milagre de representação de movimento. Observe-se, porém, que mesmo nesta forma não existe o verdadeiro movimento como nós o conhecemos; ele não se encontra no meio de comunicação, mas no olho do espectador, através do fenômeno fisiológico da “persistência da visão”.

O dispositivo-cinema faz-se dono do tempo de olhar. Contém o olhar programado. O cinema nasceu como uma “máquina” de produzir imagens contínuas, não fragmentadas e longas. Não podemos escapar do tempo fílmico da projeção; é impossível para o espectador acelerar ou desacelerar o filme. Aderimo-nos a ele, fazemos dele nosso próprio tempo e o vivenciamos como tal. Cinema é imagem e movimento. Movimento mecânico da sucessão de fotogramas que impressionam a tela através da projeção de luz e mobilidade da câmera. O que está em jogo e que o cinema nunca se cansa de experimentar, é a variação até seus extremos, da distância e do tempo entre o sujeito do olhar e o objeto olhado. Experimentação abundante e lúdica, verdadeiramente interminável.



invasão de domicílio

Breaking and Entering – 2006

direção: Anthony Minghella

elenco: Jude Law (Will), Juliette Binoche (Amira),
Robin Wright Penn (Liv), Martin Freeman (Sandy)

roteiro: Anthony Minghella

produção: Tim Bricknell, Sydney Pollack, Anthony Minghella

música: Karl Hyde, Rick Smith, Gabriel Yared

fotografia: Benoît Delhomme

production design: Alex McDowell

figurino: Natalie Ward

O filme conta a história de uma série de roubos criminais e emocionais, ambientado num cenário de mudanças culturais e geográficas da cidade de Londres. Will e seu amigo Sandy têm um escritório de arquitetura que defende de uma rara visão utópica do espaço urbano; e recentemente mudaram-se para a região de King's Cross, o centro da mais ambiciosa revitalização urbana da Europa. O escritório atrai constantemente a atenção de ladrões locais. Farto depois de mais uma invasão, Will persegue um dos jovens membros da quadrilha, Miro, até o apartamento em que mora com sua mãe, Amira, uma refugiada bósnia que sonha em voltar para Sarajevo, onde seu marido morreu. Will é totalmente envolvido por seu trabalho e casado com Liv, que está sempre distante e muito ocupada cuidando da filha Bea, que parece ser autista. Essas figuras representam o isolamento e a falta de comunicação do mundo moderno. Amira é uma costureira e Will começa

a levar-lhe peças de roupa para consertar, sem mencionar como chegou até ela. Will vasculha o apartamento dela e encontra no quarto do rapaz alguns dos equipamentos que lhe foram roubados. Will se interessa por Amira, talvez para investigar melhor o roubo, mas o relacionamento toma um rumo inesperado. Amira logo descobre que Miro roubou o escritório de Will e passa a suspeitar de suas verdadeiras intenções. Desesperada, ela começa a chantagear Will para proteger seu filho adolescente, que já tem problemas com a polícia. A partir daí, **Invasão de Domicílio** abre lentamente uma teia de relacionamentos e anseios. À medida que o projeto de reurbanização vai se desenvolvendo, as vidas das personagens também passam por um processo de transformação. Até que Miro é preso e a polícia propõe uma audiência de conciliação, onde todas as personagens se encontram e os conflitos se esclarecem: Amira e Miro voltam para Sarajevo; Will e Liv se reconciliam.

Anthony Minghella

filmografia (direção)

- Invasão de Domicílio (2006)
 - Cold Mountain (2003)
 - Play (2000)
- O Talentoso Ripley (1999)
- O Paciente Inglês (1996)
- Um Amor de Verdade (1993)
 - Um Romance do Outro Mundo (1990)

Alex McDowell, *production designer* de **Invasão de Domicílio**, uma história original e contemporânea escrita e dirigida por Anthony Minghella, se debruçou sobre uma área de 50 acres de paisagens urbanas em Londres para definir e conceber todo o projeto visual do filme. Na história, Minghella fala das vidas estagnadas e dos laços que se afrouxam com o tempo. Tudo isso tem como pano de fundo a Londres contemporânea que se tornou um caldeirão cultural cheio de referências e pessoas de todas as partes do mundo. O filme tenta refletir sobre as questões do mundo globalizado da forma mais abrangente e evidente possível. Essa globalização, na verdade, afasta as pessoas que enfrentam desde a falta de comunicação aos preconceitos raciais, da imigração à violência urbana.

Todos os personagens e acontecimentos estão concatenados procurando ecoar alguma questão política ou ética relevante. Trata-se de uma dramaturgia que aposta fundo na relação causa-efeito, aprisionando seus personagens. Cada tipo que está na tela é uma peça com a função de ajudar o autor a construir seu mecanismo e expiar uma espécie de grande sentimento de culpa pelo “estado do mundo”.

King’s Cross é visto como um espaço da cidade em processo de renovação arquitetônica. Minghella revela um olhar generoso para essa Londres onde se misturam línguas e estilos arquitetônicos. As imagens do filme investigam a cidade com curiosidade e compaixão, sempre encantadas pelas diversas culturas que formam esse centro da Europa globalizada. Desde o princípio, quando se pensou em filmar no distrito de King’s Cross, a idéia era fazer deste espaço um personagem do filme com uma participação ativa na narrativa. Famoso pela prostituição, pelo tráfico de drogas e por uma das principais estações ferroviárias de Londres, este distrito passa por um programa de reestruturação de

\$3,7 bilhões, onde os antigos armazéns e prédios abrem caminho para um terminal ferroviário internacional, novos escritórios, habitações, bibliotecas, restaurantes e galerias.

O protagonista Will e seu sócio Sandy trabalham no projeto de uma nova paisagem urbana para King's Cross e transferem seu estúdio para um dos galpões da região. A transformação de King's Cross é a chave para as mudanças ou a “quebra” proposta pelo título do filme (*Breaking and Entering*) e, em muitos aspectos, a área é tanto um personagem do filme como um cenário. Segundo Minghella, sua intenção era filmar Londres sob o ponto de vista de um londrino para apreender o cotidiano da cidade: “Eu não quero que pareça mais sombria e nem estou interessado em mostrar os pontos mais conhecidos”.

King's Cross

Fotogramas de algumas regiões de King's Cross, Londres, escolhidas como locações, e ao mesmo tempo, personagens do filme.



realismo contemporâneo ou filme documental

Ao descrever Londres, Minghella assume o ponto de vista do cinema-verdade lançando um olhar documental sobre os hábitos da cidade e seus habitantes/personagens, evitando mostrar os estereótipos, mas evocando a essência dos mesmos. O entendimento desta linguagem passa pelo entendimento da tensão dialética entre semelhança e dessemelhança da imagem filmica em relação ao mundo real. Desde o primeiro cinema, cujo objetivo era a reprodução mimética do mundo até o cinema de ficção científica muito se experimentou em termos de estética e linguagem cinematográfica, independentemente de dados tecnológicos.

O cinema americano, o primeiro a criar um sistema de produção tomou por base a representação naturalista do mundo real, o mundo observado através de uma janela. Era o *studio-system* norte-americano onde todos os cenários eram construídos em estúdio e as paisagens reproduzidas por pintura ou projeção. Como resultado, o diretor tinha o controle total da realidade criada ao mesmo tempo em que o que estava por trás das câmeras era totalmente invisível ao espectador. A palavra de ordem era “parecer verdadeiro”. Esse naturalismo de base conferia uma sensação de realidade aos gêneros projetados na tela: o faroeste, o musical, o filme de gângster.

Em contraponto ao naturalismo americano, os teóricos russos, especialmente Kulechov e Pudovkin formulavam a teoria de que o realismo não estava na precisão e na veracidade da reprodução dos mínimos detalhes; a arte será realista mais pelo significado produzido do que pela fidedignidade de seus meios. Para Pudovkin o naturalismo é a procura da representação fiel do fato imediato em todos os seus detalhes, a imagem desejando “parecer verdadeira”; já o realismo é a procura de uma fidelidade ao que não é dado visível de imediato, ou seja, à própria lógica da situação representada em suas relações não visíveis ao processo global a que ela pertence.

Ainda no universo filmico russo, Eisenstein propõe um terceiro ponto de vista que se afasta da representação naturalista e da realista. Seu pensamento intervém deliberadamente no desenvolvimento das ações não se preocupando com a “integridade” dos fatos representados, mas com a integridade de um raciocínio feito por meio de imagens – seja na base de metáforas, de elementos simbólicos ou de diferentes conexões abstratas entre os planos.

Os filmes de Eisenstein se materializavam na etapa da montagem. À medida em que avançamos na década de 50, Kracauer rediscute o conceito de montagem e faz uma releitura do conceito americano de invisibilidade. Para isso, admite a “essência realista” do processo cinematográfico como técnica de

reprodução. Assume que a fotografia e por conseqüência, o cinema, apresentam uma afinidade essencial pelo mundo visível sendo capazes de nos revelar a realidade que nos cerca; ele vai usar a expressão: “os filmes são fiéis à natureza do meio (cinematográfico) na medida em que eles penetram o mundo diante de nossos olhos”. (...) “Seus pontos de atrito com Hollywood serão o aparato convencional e a manipulação que caracteriza a produção industrial. Em contraponto a isto, ele vê o cinema em afinidade com os espaços abertos e não compostos, o não encenado, o fortuito, o indeterminado. A situação que se oferece como paradigma onde encontramos reunidos tais elementos é a ‘cena de rua’ e portanto, o ‘exercício da janela’”. (20)

Em consonância com as teorias de Kracauer, Rossellini propõe o cinema neo-realista italiano. A expressão Rosseliniana “Aquilo que me interessa no mundo é o homem e esta aventura única, para cada um, da vida” (21), marca uma concentração de interesse no real humano e social. O neo-realismo converge para a representação dos pequenos fatos e realização de um cinema de rua oposto ao de estúdio. “O que está implícito na crítica ao artifício e à fantasia, neste debruçar-se sobre a realidade, é a idéia da produção de um discurso que se apresenta como ‘filtragem’ do real”. (22)

Com o neo-realismo italiano se percebe uma linha de progresso que esboça as bases para uma nova linguagem cinematográfica. O cinema de montagem, o efeito “Kulechov”, as metáforas e os discursos de Eisenstein seriam maravilhas anteriores ao realismo mais maduro do cinema moderno.

Trabalhando a partir de uma suposta transparência – imagem-real – que é também uma das chaves do projeto ilusionista de Hollywood, algumas tendências do chamado cinema moderno reelaboram a herança neo-realista. E o trinômio cinema de rua/*mise-en-scène* improvisada/representação da existência cotidiana não ideológica constituem base também de um certo realismo “existencial” que muitos críticos vão celebrar como grande modelo do cinema dos anos 60, do qual **Acosado** de Godard parece ser o paradigma.

Bazin dirá sobre aquilo que é próprio do verdadeiro realismo, sobre o desejo de exprimir a significação concreta e essencial do mundo: “o universo estético é subjetivo e heterogêneo em relação ao mundo que o cerca – não faz parte da criação natural. No cinema, a realização de tal realismo verdadeiro depende de uma ilusão específica do real que só um filme pode provocar. Portanto, no cinema, há um ilusionismo legítimo que constitui base para o verdadeiro realismo, tanto mais verdadeiro quanto mais a realidade vista (ou que se supõe vista) através da janela cinematográfica permanecer integral, respeitada, intocável, porque a sua simples presença é reveladora – o que legitima, redime a ilusão (pecado) original”. (23)

As relações entre este realismo verdadeiro e a ilusão cinematográfica, propostas por Bazin são as bases do discurso visual proposto por McDowell e do discurso narrativo de Minghella em **Invasão de Domicílio**. Apesar de se utilizar da paisagem urbana real da cidade, McDowell seleciona os lugares desta cidade que mais explicitam o caráter documental do filme de Minghella. Sua subjetividade ao olhar a cidade impõe uma dinâmica na construção deste site: ele edita uma cidade virtual a partir da cidade real.

A proposta é de fazer um filme contemporâneo, uma espécie de guia de todo londrino, falar da cidade como se pegasse uma câmera e apontasse da própria janela: “descortinar Londres, os mundos, os problemas sociais... em Londres as pessoas vivem na mesma geografia, mas não no mesmo espaço espiritual...” (24) A câmera na mão e a figuração verdadeira contribuíram para esse mergulho na dinâmica da cidade e para roubar algumas cenas. O processo de renovação urbana de King’s Cross foi capturado com um olhar documental apreendendo o momento específico da mudança; não é mais possível voltar e filmar o que foi captado. Contudo, vale ainda reafirmar que apesar da intenção documental, o ponto de vista tem o caráter subjetivo a que Bazin se refere. O trabalho do *production designer* passa por uma tradução da realidade da cidade para um sentimento de realidade construída de “espaços roubados”.

Atualmente, há uma série de estudos cujos esforços se dirigem no sentido de mostrar uma indefinição de fronteiras entre documentário e cinema de ficção. O filme documentário foi teorizado por Dziga Vertov que desenvolveu o conceito de “cinema-verdade” defendendo a idéia da fiabilidade do olho da câmara, a seu ver mais fiel à realidade que o olho humano, visto ser uma reprodução mecânica do visível – idéia ilustrada por seu filme **Cine-Olho** (1924). O documentário é o gênero cinematográfico que se caracteriza pelo compromisso com a exploração da realidade. Mas dessa afirmação não se deve deduzir que ele represente a realidade “tal como ela é”. O documentário, assim como o cinema de ficção, é uma representação parcial e particular da realidade.

Sobre a tentativa de apropriação da contemporaneidade londrina podemos fazer algumas perguntas: existe a especificidade do campo não ficcional, seja na tradição documentária que remonta aos anos 30, seja nas inovações formais trazidas pelo cinema direto/verdade, seja, ainda nas experiências de narrativa em primeira pessoa do final do século XX? Existe algo estruturalmente comum ao campo não ficcional abrangendo também o espaço que hoje cobre as novas mídias e suportes digitais? Será que podemos caracterizar o documentário dentro de uma equivalência enquanto gênero, a partir de outras tradições narrativas do cinema, como o faroeste, o musical, o filme *noir*? Seria o documentário um gênero como outros ou teria o documentário características

imagéticas (e sonoras) estruturais que o singularizariam deste outro vasto continente da representação com imagens-câmera que é a ficção narrativa?

Nestes últimos anos, o campo bibliográfico sobre cinema não ficcional tem sido percorrido por alguns títulos que buscam definir parâmetros para se pensar este tipo de produção. É nítido em suas formulações uma postura de contra-reação. Seu objeto é a ideologia, ainda dominante em nossa época, que tem um certo orgulho em mostrar fronteiras tênues entre os campos da ficção e da não-ficção, embaralhando definições. O embate, por assim dizer, que traz a marca de discussões conceituais mais amplas, envolve distintas concepções da narrativa com imagens em movimento.

Entretanto, todas estas dúvidas sobre a dialética entre realismo contemporâneo ou filme documental não serão respondidas por este filme. **Invasão de Domicílio** é apenas mais uma experiência da linguagem cinematográfica que busca se apropriar do mundo real para desenhar uma sensação de realidade. Tal “ideologia da imagem não-ideológica” inverte uma oposição: de um esquema em que a imagem é tomada como lugar da ilusão e o pensamento articulado em palavras como lugar do discurso racional e dos conceitos verdadeiros, passa-se a um esquema em que a imagem torna-se lugar da revelação verdadeira e, no filme de Minghella, a linguagem articulada tenta acompanhar esta realidade.

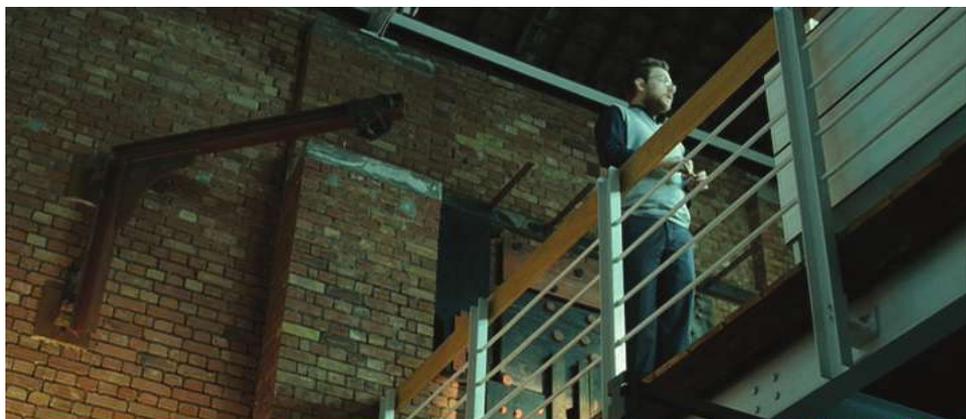
O que está aí implicado é a idéia de uma afinidade, numa ou noutra direção, entre determinado meio de representação e determinada modalidade de relação com o mundo de que se fala (ou que se visa através da imagem). Minghella estende esse conceito para além da visualidade urbana considerando também os problemas sociais da cidade na construção de sua narrativa. Alguns personagens, entre eles Amira, uma refugiada bósnia, participam desse cenário social londrino. Minghella apresenta os trabalhadores imigrantes que vão para Londres com uma história pessoal própria. “Ninguém deixa seu país sem motivo; o filme busca o significado da imigração na Inglaterra. Como podemos viver juntos e não julgar o outro tão rapidamente pela nossa cor, pelo lenço que usamos...” (25)

Essa realidade social não é invisível sob o aspecto do design fílmico. A realidade cultural destas pessoas é contada nos pequenos objetos com os quais elas interagem, nas suas roupas, na sua casa, na sua profissão. O grande desafio do designer é não fazer disso um estereótipo. O desafio contemporâneo de ser/parecer normal é mais difícil porque lida com uma releitura das próprias experiências. A respeito disso Minghella comenta “uma das coisas chocantes desse filme é que foi o filme que escrevi que mais envolveu pesquisa porque percebi que não sabia nada sobre minha vizinhança. Tampouco sobre temas que abordo: Sarajevo, Suécia, psicólogos/autismo, arquitetura, king’s cross, direitos humanos, policiais”. (26)



Efeito Verde

Fotogramas do escritório de arquitetura de Will e Sandy, instalado em um grande galpão em King's Cross. O prédio foi reformado para tentar invocar a estética peculiar da arquitetura contemporânea, que é de certa forma combinar materiais industriais com elegância. No portão externo, já podemos ver a marca da "Green Effect", que se repete muitas outras vezes no filme: nos uniformes, nos carros, nos vídeos. Todo o projeto se baseia no uso de cores e materiais industriais: madeira, metal, tijolo, vidro. A única cor "artificial" a este universo é o verde da marca. O espaço interno é aberto e integrado, todos se vêem. Mesmo nas salas, as paredes são de materiais transparentes ou translúcidos.





Casa de Will e Liv

Fotogramas de alguns ambientes da casa da personagem principal em Primrose Hill. Quase não há cor, todos estes cenários tendem a se resumir em uma palheta de brancos, beges, cinzas e pretos. McDowell explora o uso de materiais reflexivos, através do quais o diretor constrói um labirinto entre Will e Liv. A ausência de cor é mais uma metáfora do discurso narrativo; como se o sangue dos personagens desta casa estivesse sido drenado. O espaço é amplo, mas os planos furtivos de Minguella revelam o cenário em pequenas porções. Em cada plano, há um número reduzido de objetos que traduzem, com elegância, os limites impostos por cada um dos moradores.





Apartamento de Amira

Fotogramas do apartamento de Amira e Miro em Alexandra Estate, no norte de Londres. Em contraste com a casa de Will, estes cenários são cheios de cor, principalmente o vermelho, como sangue nas veias. O espaço é bem reduzido, mas com uma pregnância de objetos e recordações que não vemos em Primrose Hill. Amira fugiu da Sarayevo com poucas coisas, mas parece fazer questão de mantê-las junto de si. Ao contrário da Amira, a casa de Will reflete o desejo de se afastar da própria história. Os objetos de Amira contam um pouco sobre seu personagem: a máquina de costura, o pequeno “piano”, a cozinha. Na casa de Will o interesse está no espaço e não nos objetos.





metáforas visuais

Invasão de Domicílio; *Breaking and Entering*; quebrar e entrar. Ao mesmo tempo em que o filme se apropria da paisagem urbana de Londres para contar sua história, ele o faz de forma metafórica. Assim como o próprio nome, o filme de Minghella se estrutura visualmente a partir de uma série de metáforas que representam a idéia de algo sendo invadido, escancarado. Will e Liv formam um casal cuidadoso com as palavras, personagens metafóricos que medem o que falam. Amira é o contraponto que explicita essa distância entre eles. Segundo o diretor “a metáfora destruiu a frase simples, não gostamos de frases que descrevem sentimentos ou idéias. Gostamos de desvios disso. Existimos em metáfora”. (27)

Visualmente, McDowell cria um conjunto de superfícies e texturas que repetem no discurso visual a complexidade e a heterogeneidade dos relacionamentos: vidros, espelhos, materiais reflexivos, portas, portões, janelas, grades, elementos cenográficos os quais funcionam como filtros ou barreiras. Liv é frequentemente vista através de algum elemento que a aprisiona, como vidro ou grades de uma janela. Na primeira visita de Will à casa de Amira toda a seqüência é filmada com a grade da porta entre eles; à medida que surge alguma confiança entre os dois essa barreira é suprimida. Entre Liv e Will há uma seqüência em que os espelhos contextualizam todo o diálogo através do jogo de reflexos em sua superfície. Os espelhos são signos da pluralidade das personagens como se o reflexo soubesse mais deles do que eles mesmos.

Esses artifícios ajudam a “aprisionar” o espectador no contexto cênico/narrativo do filme. Segundo Bela Balazs: “Hollywood inventou uma arte que não observa o princípio da composição contida em si mesma e que, não apenas elimina a distância entre o espectador e a obra de arte, mas deliberadamente cria a ilusão, no espectador de que ele está no interior da ação reproduzida no espaço ficcional do filme”, em **Theory of the film** (1950). A conclusão a que Balazs procura chegar é que a janela cinematográfica, abrindo também para um mundo, tende a subverter tal segregação física, dados os recursos poderosos que o cinema experimenta para carregar o espectador para dentro da tela.

Jogo de espelhos em seqüência filmada no quarto de Will e Liv.

Modernamente, Cristian Metz vai retomar estas reflexões em torno da segregação dos espaços – o espaço irreal da tela em oposição ao espaço real da sala de projeção – da experiência do espectador marcada pela “impressão de realidade” e pelo mergulho dentro da tela reafirmando como essencial à linguagem cinematográfica a participação afetiva do espectador no mundo representado e a identificação com as personagens. (28)

No livro *Soft City*, Jonathan Raban relata a vida em Londres no início dos anos 70. Raban propõe a idéia da cidade dominada por uma produção de signos e imagens. Ele rejeitava a idéia de uma cidade rigidamente estratificada por ocupação e classe descrevendo em vez disso um individualismo e um empreedimentismo disseminados, em que marcas da distinção social eram conferidas em larga medida pelas posses e aparência. “Para o bem ou para o mal, a cidade o convida a refazê-la, a consolidá-la em uma forma em que você possa viver nela. Você também, decida quem você é, e a cidade mais uma vez vai assumir uma forma fixa ao seu redor. Decida o que ele é, e a sua própria identidade será revelada, como um mapa fixado por triangulação. As cidades, ao contrário dos povoados e pequenos municípios, são plásticas por natureza. Moldamo-las à nossa imagem: elas, por sua vez, nos moldam por meio da resistência que oferecem quando tentamos impor-lhes nossa própria forma pessoal. Nesse sentido, parece-me que viver numa cidade é uma arte e precisamos do vocabulário da arte, do estilo para descrever a relação peculiar entre o homem e o material que existe na contínua interação criativa da vida urbana. A cidade tal como a imaginamos, a suave cidade da ilusão, do mito, da aspiração, do pesadelo, é tão real, e talvez mais real, que a cidade dura que podemos localizar no mapa e estatísticas, nas monografias da sociologia urbana, de demografia e de arquitetura”. (29)

Em *Invasão de Domicílio* McDowell parece buscar a essência desta linguagem visual capaz de identificar o espectador com as personagens, incluindo neste conjunto a própria cidade e sua realidade social, ao mesmo tempo em que faz um trabalho difícil que é o de tentar desenhar um filme no qual os cenários têm que estar quase “invisíveis” no contexto da narrativa. A apropriação furtiva do contexto urbano, o realismo contemporâneo dos cenários e a simplicidade dos figurinos parecem conduzir o espectador ao labirinto psicológico instalado na cabeça dos três personagens chaves do filme interpretados por Jude Law, Juliette Binoche e Robin Wright Penn.

Will representa a condição pós-moderna. Parece viver o individualismo e aceitar o efêmero e o fragmentário, ao mesmo tempo que propõe a construção de toda uma nova “cidade” em King’s Cross. Está continuamente separando-se e reunindo-se em novas combinações. A profissão de arquiteto parece reforçar

a metáfora de Minghella sobre “quebrar e entrar” em estruturas que já não funcionam mais.

McDowell sugeriu a Minghella usar os canais de Londres como uma espécie de “estradas secretas”. Todos conhecem as ruas, as avenidas, entretanto Londres é atravessada por canais que fluem por diferentes territórios sociais. Ao contrário das vias codificadas nos mapas da cidade, os canais representam caminhos desconhecidos. Com base em conversas com Martha Schwartz, arquiteta paisagista de Nova York, Minghella escreveu a declaração do Efeito Verde sobre o projeto de reurbanização em King’s Cross. Como um manifesto de arquitetura, essa declaração explicita a opinião de Will e Sandy sobre a reurbanização, além de explicitar a metáfora contida na idéia de se usar os canais.

Nossa visão para o King’s Cross, para seus espaços públicos parte da premissa de que admitimos que uma paisagem urbana é uma paisagem construída. Começa como um debate com o falso amor da sociedade pela natureza. Somos contra o engano de grama por natureza, de verde por natureza. King’s Cross fica numa área do Norte de Londres ligada à pobreza, ao crime, vício e à decadência urbana. Nosso trabalho é transformar a paisagem, não decorá-la com verde. Porque nosso sentimento a respeito de nós mesmos, nosso modo de agir é diretamente afetado pelo espaço ao nosso redor. O projeto dos espaços externos em nossa cidade é tão importante quando o projeto dos internos. Vamos pegar o canal e usá-lo como caligrafia, como tinta para escrever ao redor das construções. (30)

Toda a história principal ocorre, aproximadamente, em um raio de 3 km de King’s Cross. Para McDowell essa parte de Londres representa muito em termos históricos, geográficos e sociais. Alguns espaços escolhidos para o filme explicitam uma crítica à preocupação demasiadamente estética da arquitetura. Por exemplo, a curva de Alexandra State, onde fica o apartamento de Amira. Esse lugar é conhecido como a curva mais longa da Europa, mas também como um lugar difícil para se morar. Em contraste com este espaço, Will vive em uma outra curva, a St. Marks Square, um dos locais mais interessantes da arquitetura residencial em Londres. No entanto, a plasticidade de Alexandra State dificultou a proposta dramática de Minghella: ele teve que refilmar este conjunto urbano para que por fim parecesse algo tirano e hostil.

O filme se estrutura a partir de uma sucessão de paralelos entre a vida de Will e Liv e a de Amira. A tentativa de mostrar as dificuldades de Alexandra State ao luxo da St. Marks Square é apenas um destes paralelos. **Invasão de**



Domicílio é também um filme sobre duas crianças sem pai: Bea e Miro; sobre duas mulheres que se encontram sozinhas; sobre duas mães de crianças especiais; sobre a realidade do cidadão londrino e a do imigrante. Talvez todos lutem contra essa vida estéril, mas a forma como cada um dos núcleos aborda seus problemas é o desafio que o production designer deve traduzir em discurso visual.

Liv luta contra a própria melancolia, como em um combate contra a própria personalidade. É cheia de mistérios e segredos. Tem o privilégio da terapia e da conversa, mas ainda assim, convive com uma dor terrível. Emprega a própria energia na depressão. Sua casa e suas roupas refletem seu modo de ver o mundo: poucas cores, peças de fibras naturais, confortáveis, elegantes, discretas. Amira é totalmente transparente em seus sentimentos. Está sozinha em Londres, mas emprega sua energia na alegria.

Will é o elo entre as realidades contrastantes do filme. A rotina familiar do arquiteto e sua esposa é tratada com competência pelo roteiro e por seus atores, muito mais do que o envolvimento entre Will e Amira, cuja natureza é sempre posta em xeque.

A arquitetura da 'curva'

o paralelo entre a vida de Will e Liv e a de Amira, representado pelas curvas de St. Marks Square e Alexandra State.



o terminal

The Terminal – 2004

direção: Steven Spielberg

elenco: Tom Hanks (Viktor Navorski), Catherine Zeta-Jones (Amelia)

roteiro: Sacha Gervasi, Jeff Nathanson

produção: Laurie MacDonald, Walter F. Parkes, Steven Spielberg

música: John Williams

fotografia: Janusz Kaminski

production design: Alex McDowell

figurino: Mary Zophres

Tom Hanks é Viktor Navorski, um homem comum que viaja de sua terra natal – a fictícia Krakozhia – para os Estados Unidos. Ao chegar lá, as autoridades americanas se encontram com um grande problema em mãos: enquanto Viktor voava, houve um golpe militar em Krakozhia, que suspendeu os privilégios de viagem nos passaportes emitidos, e assim o Departamento de Estado Americano anulou seu visto de entrada nos EUA. Viktor é então prejudicado por um grande problema diplomático: não pode voltar ao seu país de origem – já que este teoricamente não existe mais e está em guerra – e não pode pisar fora do aeroporto, já que não tem visto, nem passaporte. Viktor tem que aguardar uma nova classificação diplomática. Isso cria um problema para o chefe de segurança do aeroporto, Frank Dixon. Sem poder permitir que Viktor entre no país, e tampouco deportá-lo, Dixon o faz aguardar na sala de trânsito internacional até que a guerra chegue ao fim. Essa espera temporária se prolonga por nove meses. Viktor, que quase não

fala inglês, se instala em uma nova ala do aeroporto, ainda em construção. Mas pouco a pouco, o estrangeiro tímido, porém otimista, penetra na vida dos funcionários das lojas e da praça de alimentação do aeroporto, e todos encontram maneiras de comunicarem-se com ele. Os funcionários, que num primeiro momento o estranham, acabam por enxergá-lo como parte da “família”. O agente da alfândega Ray é solidário com Viktor, mas não consegue passar por cima da atitude de Dixon, que insiste em fazer tudo segundo a lei. Mas o maior impacto de Viktor é sobre a comissária de bordo Amelia, que passa a vida fazendo malabarismos com seu cronograma para tentar encontrar-se com seu amante casado. Ela e Viktor se sentem atraídos um pelo outro, em parte porque ambos, basicamente, não têm raízes.

O Terminal é uma meditação cômica sobre a espera. Tanto Viktor quanto Amelia usam bips, e ficam eternamente à espera de chamados que nunca acontecem. Para Viktor, uma ligação significaria a solução de seu problema burocrático. No caso de Amélia, seria um chamado dizendo que seu amante está disponível. Pouco a pouco, porém, o roteiro de Sacha Gervasi e Jeff Nathanson entra em foco: um terminal de aeroporto vai virar um microcosmo da experiência humana, e parte dessa experiência consiste em esperar... Esperar... Esperar. Baseado na história real do iraniano Merhan Nasseri, que viveu 16 anos no aeroporto Charles de Gaulle na França, Spielberg consegue criar uma história surpreendentemente engraçada e divertida.

O Terminal, de Steven Spielberg, enfoca um visitante da Europa Oriental, Viktor Navorski, interpretado por Tom Hanks, que se encontra preso em um mundo desconhecido quando chega ao Aeroporto JFK, em Nova Iorque, e descobre que o seu país sofreu um golpe político, o que faz com que ele não possa entrar nos Estados Unidos e nem voltar para sua terra natal. O grande cenário de McDowell exigiu o projeto para a construção de um grande terminal, que ele descreve como um dos personagens do filme. No contexto desta dissertação, o interesse sobre este filme está justamente no processo de construção do maior cenário arquitetônico para um filme, uma espécie de retomada do *studio system*. Se em **Invasão de Domicílio**, o designer buscou montar uma narrativa visual a partir de elementos já existentes em King's Cross, em **O Terminal**, McDowell projeta a síntese de um aeroporto moderno e a constrói inteiramente.

Spielberg comenta que ao conversar com McDowell em um primeiro momento, sua única orientação foi que “a estrela do filme é Viktor Navorski, o personagem dele, mas o cenário onde os personagens estarão atuando tem de ser um dos mais fantásticos jamais vistos. Portanto, o terminal não pode decepcionar ninguém, tem que parecer um terminal internacional moderno”. (31)

Steven Spielberg

filmografia (direção)

- A Timeless Call (2008)
- Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal (2008)
 - Munich (2005)
- Guerra dos Mundos (2005)
 - O Terminal (2004)
- Prenda-me se for capaz (2002)
 - Minority Report (2002)
 - A. I. (2001)
 - O Resgate do Soldado Ryan (1998)
 - Amistad (1997)
 - Jurassic Park, O mundo perdido (1997)
- A Lista de Schindler (1993)
 - Jurassic Park (1993)
 - Hook (1991)
 - Indiana Jones e a Última Cruzada (1989)
 - Império do Sol (1987)
 - A Cor Púrpura (1985)
 - Indiana Jones e o Templo Perdido (1984)
 - Twilight Zone (1983)
 - E. T. (1982)
 - Indiana Jones e a Arca da Perdição (1981)
 - 1941 (1979)
 - Contatos Imediatos de Terceiro Grau (1977)
 - Tubarão (1975)

Depois de uma longa pesquisa que incluiu visitas aos terminais de Denver, Narita, Osaka, Frankfurt, o resultado final foi o projeto de um grande arquétipo de um aeroporto internacional. Algo realmente monumental, com o objetivo de impressionar Viktor já no momento de sua chegada – como no plano-sequência mostrado nas páginas seguintes.

Na estrutura de decupagem do filme, o grande cenário é o terminal internacional principal, que se configura como um pequeno microcosmo da sociedade: há o lugar pra comer, para fazer compras, o banheiro, o lugar para encontrar as pessoas, para falar ao telefone. Os aeroportos são mini-comunidades e Viktor se vê neste lugar sem passaporte, visto ou dinheiro, sem saber por quanto tempo a situação irá perdurar. Um segundo *set* foi construído em outro espaço, representando uma ala do aeroporto ainda em construção, com cerca de 30 ou 40 anos, mas totalmente abandonada e utilizada como depósito de materiais em uso na decoração do aeroporto. Conhecido no filme como “portão 68”, é o lugar onde Viktor “mora”.

Além destes dois grupos de cenários, algumas cenas foram filmadas no aeroporto de Montreal, como a sequência de abertura, onde vemos a alfândega e a imigração, que foi feita durante duas semanas neste aeroporto. Esta etapa só veio a confirmar a necessidade de construção dos terminais principais em estúdio, já que, embora contando com a colaboração do aeroporto de Montreal, só era possível filmar em um período curto do dia, quando não havia movimento no terminal.

Para McDowell, foi um desafio maravilhoso projetar um espaço único, capaz de sustentar a história e o público durante todo o filme. A cenografia digital ajudou no processo de compreensão do filme na etapa de pré-produção: “Steven não queria trabalhar com *story boards*, por isso criamos uma vista panorâmica digital do espaço, usando o Previs, baseado no roteiro, utilizando cada sequência como uma maneira de explorar o espaço e a forma como a câmera pode avançar pelo terminal. O Previs fornecia dados precisos para muitas coisas, desde a quantidade de figurantes à escala da sinalização.” (32)

o cenário ‘studio system’

Raoul Walsh, cineasta americano discípulo de D. W. Griffith, dizia: “Se você não tem a história, você não tem nada!”. (33) O cinema americano sempre se interessou mais por criar ficção do que por revelar a realidade. Desde cedo, o gênero documentário foi descartado ou relegado a uma condição marginal. O diretor de Hollywood era o homem de entretenimento, cujo objetivo é contar

histórias. Em consequência, o diretor americano foi atrelado a uma série de convenções, estereótipos, fórmulas e clichês. Este conjunto de regras e limitações ficou conhecido como *studio system*.

O *studio system* foi um sistema de meios de produção e distribuição cinematográfica dominante em Hollywood a partir do início dos anos 20 até os anos 50. O termo refere-se à prática das grandes corporações de produzir filmes dentro de seus próprios estúdios, sempre com a mesma equipe de profissionais contratados, e de ter esses filmes distribuídos e projetados em seus próprios cinemas, configurando um sistema de integração vertical de todas as etapas da produção. Dentro deste sistema, foram codificados os gêneros específicos do cinema americano: faroestes, musicais e filmes de gângster.

O aspecto industrial da produção americana deve muito ao sistema de regras. Mas o que mais nos interessa no *studio system* é o ideal de construção naturalista dos cenários em estúdio. Para implementar sua visão, o diretor deveria conhecer e dominar a fundo o processo técnico de construção visual desta realidade. Ao recriar a realidade dentro do ambiente fechado, tudo ficava ao alcance da produção; reduzia-se a margem de problemas técnicos, assim como o custo da produção e o tempo de realização.

“Os grandes ilusionistas do passado – D. W. Griffith, Cecil B. de Mille, Franz Borzage, King Vidor – eram maestros. Eles orquestravam sinfonias visuais, que Vidor chamava de ‘música silenciosa’. O cinema americano havia amadurecido a ponto de se tornar uma forma de arte sofisticada, com movimentos elaborados de câmera, planos longos, profundidade de campo, iluminação expressiva e miniaturas complexas. No final dos anos 20, os experimentos mais importantes tinham lugar nos estúdios da Fox, onde o mestre alemão Friedrich Murnau recebera carta branca, graças aos seus sucessos europeus”. (34)

Murnau, referência do expressionismo alemão, alcançou esse grau de importância ao se transferir para o sistema de estúdios americano em 1926. *Aurora*, que pode ser comparado a *Cidadão Kane* em termos de revolução de linguagem, tornou-se o cenário mais complexo feito em Hollywood. Na produção – de dimensões gigantescas para a época –, ele acentuou tanto os movimentos de câmera quanto os deslocamentos dos atores diante dela.

Ao longo de um século de experimentações constantes, o cinema passou de mudo a sonoro, de preto-e-branco ao Technicolor, da tela de tamanho padrão ao Cinemascope e de 35mm a 70mm. A indústria americana de cinema nunca deixou de assimilar os novos avanços tecnológicos. O *studio system* e a reprodução naturalista dos cenários foram superados por produções de caráter mais realista. Porém, uma série de razões técnicas que serão mencionadas a seguir, levou à retomada deste conceito de cenários em estúdio em **O Terminal**.

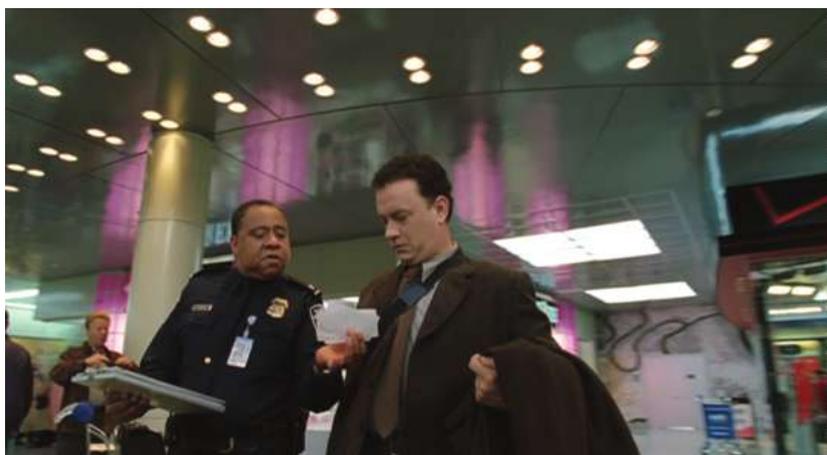
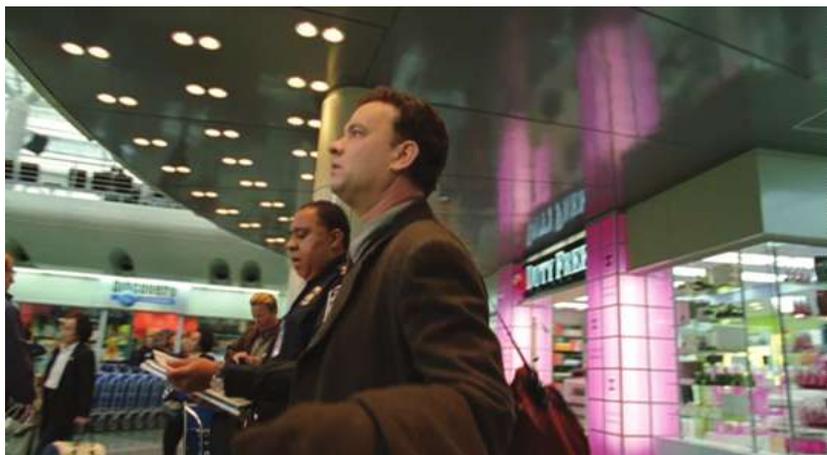


Viktor é apresentado ao terminal

Fotogramas da sequência em que Viktor conhece a área de trânsito internacional do aeroporto. Todo os cenários mostrados a partir desta cena foram construídos em estúdio. Por conta das possibilidades abertas por este “aeroporto recriado”, Spielberg trabalha com um longo plano-sequência, em que explora os limites do quadro e do além-quadro. Dentro da segmentação sequência/cena/plano, o alongamento do último produz modificações qualitativas no filme, de modo que um único plano passe a cumprir a função dramática da sequência do esquema clássico.









o processo de construção do terminal

Um aeroporto é um lugar ao mesmo tempo atraente, estimulante, frio e desumanizado. É um espaço projetado para que o trânsito de pessoas seja feito de forma eficiente, com uma enorme infra-estrutura oculta capaz de controlar este fluxo social e politicamente. O projeto do terminal fictício do filme compreende o entendimento de toda a dinâmica envolvida neste processo.

Para o *production designer*, o melhor projeto é aquele que o espectador não percebe. Ou seja, aquele que não distoia de uma tipologia comum aos aeroportos e contribui para a inserção do espectador na narrativa. A peculiaridade de se construir o terminal em um estúdio fez com que o método de McDowell se aproximasse muito ao de um projeto de arquitetura. A seqüência de etapas do projeto está muito próxima daquela sugerida por Bruno Munari, em *Das coisas nascem coisas* e mencionadas anteriormente.

Nas etapas primordiais de “entendimento do problema”, McDowell, Spielberg e a equipe de produtores buscaram abranger todos os aspectos envolvidos em produzir o filme dentro de um aeroporto real; considerando o período de tempo que o aeroporto deveria ficar disponível, o grande número de figurantes de cada cena e a complexa questão da representação dia/noite. Logo se esboçou a necessidade de construção deste terminal – um espaço que embora pareça realista é essencialmente ficcional. Ainda assim foi feita uma longa pesquisa por aeroportos capazes de suportar uma produção cinematográfica na

Ilustração do terminal principal para pré-visualização.

América do Norte. Além do terminal principal, o roteiro trabalhava com a área de alfândega e imigração, as esteiras de bagagem, a pista de pousos e decolagens, um terminal auxiliar, o setor de escritórios e a área de saída do aeroporto ligada à rua.

Foram selecionados então, quatro aeroportos que poderiam abrigar os cenários secundários: o terminal 4 do JFK, Filadélfia, San Francisco e Montreal. O aeroporto Mirabel, em Montreal, foi escolhido por sua arquitetura e pelo número reduzido de vôos que operavam lá (logo depois das filmagens este aeroporto foi desativado). Além disso, seu estado de conservação e sua arquitetura estavam muito próximos da realidade do JFK, o aeroporto descrito na narrativa.

Embora o aeroporto de Montreal se mostrasse conveniente para os cenários secundários, ficou definido que o terminal principal seria construído em “estúdio”. Logo se percebeu que não havia estúdio em Los Angeles grande o bastante para acomodar o aeroporto. O local escolhido para implantação do projeto foi um hangar no aeroporto de Palmdale (usado para construir e consertar os aviões 747), que media aproximadamente 225m de comprimento x 90 largura x 21m altura. Suas dimensões permitiram a construção de um cenário coerente com a espacialidade real dos terminais dos grandes aeroportos.

O projeto visual começou com a pesquisa de um vasto número de imagens relativas ao universo de aeroportos. Assim como com pequenas maquetes tridimensionais baseadas nas primeiras impressões, na realidade do aeroporto JFK e nas dimensões do hangar de Palmdale. Com o material visual foi possível uma conversa inicial com Spielberg, onde foram apontadas algumas direções visuais. A idéia é que fosse construído um salão moderno, uma continuação do aeroporto JFK, mas não uma cópia dos salões reais. Era importante adequar a imagem do aeroporto real ao roteiro do filme e às dimensões do hangar.

O passo seguinte foi uma longa investigação do funcionamento interno de um aeroporto e de toda a dinâmica e a logística empregada nas operações diárias. Neste ponto de preparação, Spielberg determinou a época do filme como pré 11 de setembro, possivelmente para não ter de enfrentar as complicações que o tema “segurança” traria para o retrato de um aeroporto contemporâneo. Esta resolução permitiria a Spielberg a concentrar-se na ficção, sem ter de se preocupar com a produção de quaisquer objetos visuais relacionados ao medo do terrorismo. Sobre esta pesquisa, McDowell comenta: “É fascinante penetrar na membrana transparente que limita e direciona o fluxo de passageiros. Cada aeroporto que visitamos fascina-me mais, como um britânico imigrante. Ver os bastidores da imigração e da segurança nos aeroportos e o quanto ele mudou desde o 11 de setembro é como olhar o centro da política americana”. (35)

Cada aeroporto visitado forneceu pistas que permitiram construir uma peça de arquitetura que representava um aeroporto genérico, um espaço metafórico da cidade moderna ocidental e da própria América. A investigação deu base para uma linguagem simbólica, além da complexa estrutura de um aeroporto. Quando Viktor chega de uma pequena cidade no leste da Europa, ele é como todo passageiro comum que apreende informações das empresas, dos outros passageiros e da burocracia. Ao ser forçado a viver neste espaço que se destina apenas a pessoas em trânsito, ele humaniza-o.

Um dos desafios do projeto foi conciliar a geografia do aeroporto real de Montreal com a realidade do aeroporto de referência, o JFK, com as demandas da narrativa no terminal a ser construído. Basicamente o projeto precisava resolver a mecânica de como Viktor seria capaz de ver o mundo exterior, com pessoas nas ruas, táxis e liberdade, sem nunca ser capaz de alcançá-la. “Mostramos a Spielberg um fluxograma típico de um aeroporto, revelando o perímetro de segurança entre os serviços aduaneiros e da imigração. Parece que a zona protegida que representa mais de perto as necessidades do roteiro são um Salão Internacional de Trânsito. A principal zona de segurança é o conjunto de portas transparentes que levam para o exterior. Spielberg se interessa por este local próximo a aduaneira, que usa as portas giratórias que são garantidas de saída, sem reentrada. Ele retorna a estas portas durante todo o filme”. (36)

Definido isso, foram feitos os primeiros esboços a lápis que permitiram o desenvolvimento de modelos em 3D. A partir daí, a equipe de McDowell inseriu uma série de detalhes arquitetônicos, textura e movimento. Essa etapa de conceitualização visual foi relativamente rápida, até porque não havia muitas alternativas: o aeroporto precisava ser familiar e ao mesmo tempo genérico. A escala lhe daria o realismo da arquitetura de um aeroporto moderno, assim como os materiais apropriados – vidro, pedra polida e aço inoxidável.

A linguagem comum dos aeroportos remete constantemente às formas de um avião, e assim se optou por construir o terminal com base na tipologia da secção curva da asa dos aviões. O projeto do salão principal estava muito próximo de um projeto de arquitetura oficial, assim uma equipe de arquitetos e engenheiros foi incorporada à equipe de cenografia tradicional

Um modelo tridimensional detalhado, em escala 1/8, foi desenvolvido em paralelo com os modelos digitais. A partir do trabalho com o Previs, foi escolhido o “lugar” por onde Viktor entraria no grande salão do aeroporto, no plano-sequência mais interessante do filme. A escala, o brilho, as cores e o ritmo do salão fazem contraste com a monotonia institucional dos escritórios da imigração, onde Viktor está imediatamente antes de entrar no salão. Os modelos tridimensionais serviram de base para a construção da estrutura em aço.

A curva autoportante foi projetada para suportar as grandes folhas de plástico de seu acabamento, assim como todo o equipamento de luz.

Como o diretor do filme estabeleceu que não trabalharia com *storyboards*, o uso de animações digitais foi um pouco diferente do método que McDowell usava. Ele criou uma série de estudos sobre o espaço, baseado na descrição das seqüências pelo roteiro. Ele explorava o espaço e a forma como a câmera poderia mover-se sobre ele, dando uma visão geral do conjunto. Ao ver estas simulações, Spielberg sugeriu rápidas modificações em alguns pontos do cenário. Obviamente, nesta etapa do processo anterior à construção física, fica mais fácil modificar algumas decisões já tomadas.

O fato de o terminal ser uma estrutura de aço, fechada por material transparente, implicava na necessidade de construir um cenário externo. Uma alternativa seria o uso de telas de *chromakey*, o que seria caro; logo se percebeu que desnecessário. A partir de fotografias do JFK e do aeroporto de Montreal, foi construído virtualmente um aeroporto fictício ao redor do salão principal. E assim todos os cenários secundários foram localizados ao redor deste salão: os portões de trânsito, a imigração, os escritórios, setor de bagagem, direções de decolagem e pouso etc.

A arquitetura ficcional da área externa do terminal orientou a produção do material fotográfico em alta-resolução da vista dos aeroportos de Montreal e JFK. A montagem das fotografias diurnas e noturnas foi impressa em superfície fosca. Ao montar fisicamente as telas impressas, se buscou sobrepor a paisagem diurna à noturna. Com isso, a partir de recursos de iluminação (retro-iluminação e frontal), era possível escolher a “hora do dia” em que a cena se passava. E mais outros milhares de pequenos elementos de iluminação eram fisicamente adicionados à superfície, de modo que piscar como luzes da pista, iluminação dos outros terminais, janelas de hotel etc. Este suporte gigante, um dos maiores já pintados, evita uma intervenção muito grande da equipe de efeitos digitais na visualidade final do filme, e acrescenta um valor de atmosfera para todo o conjunto. O grande ciclorama impresso que foi montado ao redor do terminal construído evoca mais uma vez um recurso usado no *studio system*.

A decisão de utilizar um suporte pintado foi mais uma forma de dar liberdade narrativa à direção. Como a arquitetura do exterior do aeroporto foi largamente ficcional, a equipe de designers foi capaz de levar aspectos do projeto do espaço interior para o exterior. Este detalhamento da realidade contribuiu para manter a credibilidade do aeroporto.

As equipes de concepção e produção de efeitos visuais colaboraram desde o princípio do projeto para que os complexos efeitos visuais já estivessem ilustrados nas seqüências do Previs. “Penso que este processo representa

uma tendência importante para desenvolver a fase inicial da concepção do todo filme, com uma estreita interligação entre analógico, digital e Previs. Isso cria uma grande riqueza de design, e propõe um fluxo de dados da preparação a pós-produção, maximizando a utilização da concepção centralizada para muitos serviços com o mínimo de redundância. Isto também leva a uma mais eficiente e colaborativa relação entre design e efeitos visuais, e de um olhar mais coerente para o filme”. (37)

Construir um cenário com todo esse aparato arquitetônico implica em uma série de responsabilidades estruturais, que não se trabalha normalmente. Cada um dos projetos digitais tinha que ser submetido a aprovação de uma equipe de engenheiros. O primeiro passo na construção real deste grande cenário foi a implantação de uma estrutura gigante de treliças de aço, capaz de suportar todo o equipamento de luz e as folhas de plástico externos ao cenário. A construção começa, portanto, a partir do teto em direção ao chão. Depois foi colocada estrutura de curva em aço, autoportante que caracteriza o salão principal do terminal, e logo depois a estrutura do piso, mas antes deste, foi montado todo o circuito elétrico.

A escolha do piso foi fundamental para o resultado visual final. O material selecionado por McDowell, Spielberg e Janusz, granito preto polido, reflete todo o *set*, levando a um efeito de duplicação do cenário: em todas as direções as fontes de luz serão refletidas. Reflexos, brilhos e transparências são definitivamente a chave para o êxito deste projeto. O vidro e outros materiais transparentes acrescentam outra camada de informação ao *set* e à textura final da fotografia.

Um pouco antes que o terminal ficasse pronto, Spielberg e Janusz visitaram o espaço. Apesar do conjunto ainda estar incompleto, era importante para o diretor familiarizar-se com a escala do cenário principal.

O filme começou a ser rodado em um cenário secundário, dos escritórios da imigração, num local próximo ao hangar principal. Este conjunto de escritórios oferece o visual burocrático da imigração no contexto do aeroporto. Sua aparência banal reflete um estudo cuidadoso de McDowell. Enquanto isso a equipe de Janusz realizava alguns testes de câmera no terminal principal. Assim como testes de iluminação.

Em seguida foram filmadas as sequências de Viktor no espaço que seria a “sua casa” no aeroporto. Ao mesmo tempo, que a equipe canadense começava o trabalho de modificações no aeroporto de Mirabel, em Montreal, e no Jazz Club, também em Montreal.

Spilberg preferiu não visitar as etapas finais de conclusão do saguão principal, por querer sentir a surpresa de entrar no terminal, assim como Viktor

Navorski. Segundo ele, essa atitude dá a sessão de estar filmando em uma locação real, e não num cenário construído.

McDowell resume assim seu o projeto cenográfico: “**O Terminal** preencheu quase todo o espaço do hangar, com toda a parafernália de fundos, iluminação etc. Na verdade, é o menor local que poderíamos ocupar. O tempo de construção do *set* foi muito rápido. Tínhamos um cronograma de filmagem e queríamos terminar antes do Natal. Quando começamos, tínhamos vinte e uma semanas para fazer a construção. Projetamos o *set* em três semanas, determinamos sua extensão, fizemos as maquetes e recebemos a aprovação de Steven nas primeiras quatro semanas. Tivemos que começar a construir quase que imediatamente. À parte o fato de se estar em um hangar, tudo foi construído como uma obra de arquitetura real: usamos aço em tudo, o chão é todo de granito. Temos seis mil metros quadrados de granito no chão. Estruturalmente é auto-sustentado. O teto é tão resistente quanto teria de ser no mundo real. A única coisa que não é real é que o teto é bem leve. O plástico que usamos no teto não resiste às intempéries. Não precisa resistir. Mas temos milhares de metros quadrados de vidro. Todas as lojas são reais. Fizemos parcerias com as lojas, assim parece ser tudo de verdade, um espaço real. Há, provavelmente, duzentas pessoas trabalhando neste *set*, construindo e soldando, vidraceiros, pintores e gesseiros. É uma operação bem grande. Para mim, é novidade sob certos aspectos. Primeiro porque é real, de aço e tem de suportar o próprio peso. Há muita engenharia e normalmente quando se projeta um *set*, não é preciso se preocupar com isso. Neste caso todas as juntas soldadas tiveram de ser inspecionadas. Todo desenho no departamento de arte passou por um processo de engenharia e foi examinado por uma equipe de engenheiros. Isso em si foi algo diferente para todos nós, para mim, para os meus designers e até para o pessoal da construção”. (38)

fotografia, design gráfico e objetos

Os aeroportos visitados na fase de pesquisa tipológica revelavam certos pontos em comum, dentre eles o aproveitamento de luz natural aliado a um projeto arquitetônico interessante. Todo o processo de pré-visualização dos cenários, realizado por McDowell, permitiu que se estabelecesse um diálogo precoce entre a fotografia e a cenografia, a fim de que o projeto transparecesse a realidade. Ainda na fase de pré-visualização digital e modelos tridimensionais, o diretor de fotografia e o *gaffer* David Devlin já trabalhavam no sistema de iluminação cinematográfica – aquela que imprime o aspecto temporal do filme –, e na *practical-light* – toda a luz que está em cena: luminárias, faróis, letreiros

luminosos etc.

Em uma estrutura filmica como a de **O Terminal**, em que a história se estende por 11 meses em um mesmo cenário, a integração entre design e luz é vital. A estrutura artificial construída precisaria estar preparada para imprimir a luz de qualquer hora do dia, assim como das diferentes estações do ano. Para isso, a grande estrutura metálica foi revestida por um material transparente – optou-se pelo plástico, por ser mais leve do que vidro – que atendeu à demanda. Na prática, foi criada uma caixa de luz gigante. Segundo Spielberg, isso permitiu o pano de fundo mais incrível de sua filmografia, “pintado com luzes de verdade, movendo-se no *background*”. (39)

Além da questão temporal, a narrativa visual do filme trabalha com uma mudança na temperatura de cor. O filme começa com tons frios, que representam a angústia de Viktor. À medida que ele estabelece conexões no aeroporto, a temperatura da luz vai também esquentando.

Para McDowell, o design proposto não podia estilizar o filme ou editá-lo visualmente. Além de dimensão espacial real e da luz naturalista, para se contar uma história que se passa em um aeroporto, é fundamental a coerência gráfica e um projeto de sinalização que reforce a iconografia. O alemão Paul Mijksenaar, autor dos sistemas de sinalização dos aeroportos de Amsterdã e do JFK, foi convidado para ser consultor no filme. O designer gráfico François Auduoy assumiu a tarefa de criar e coordenar a implantação deste vasto sistema. François desenvolveu um sistema de localização, seguindo o mesmo padrão do New York Port Authority, desenvolvido por Mijksenaar. O objetivo era encontrar uma linguagem coerente com a arquitetura e principalmente que orientasse o fluxo de passageiros/atores pela geografia do terminal durante a filmagem. As cores foram escolhidas com base em questões psicológicas dos passageiros.

Com a escala espacial resolvida no projeto arquitetônico, todo o resto seguiu o conceito de fidedignidade com o real. Até mesmo as escadas rolantes funcionavam. Foram feitas parcerias com marcas importantes que reforçassem a idéia de se estar em Nova Iorque. Todo o mobiliário e os objetos traduziam a sensação de tédio e de angústia de se estar em um aeroporto esperando por algo. Sem essa camada de objetos e design de consumo o aeroporto seria totalmente fictício.

Contrariando um dos dogmas de André Bazin, que condena moralmente a propaganda no cinema, foram feitas diversas parcerias antes mesmo do projeto final arquitetônico, já que a liberação do uso das marcas dependia da localização destinada a ela no aeroporto e do fluxo de pessoas através deste saguão. Foi feita uma livraria de dois andares, a Borders; no centro do espaço, uma cafeteria Starbucks, uma banca de jornal Hudson News, entre outras. Em cada

loja, o padrão da marca tinha que ser respeitado, desde a iluminação, materiais, escala, até as cores. Além de respeitar as características próprias de cada loja, era necessário haver uma integração entre elas, a fim de se criar um conjunto coerente e funcional. Contudo, todas as marcas, imagens e símbolos deveriam reforçar a localização geográfica do aeroporto: Nova Iorque.

Com toda a estrutura arquitetônica pronta, a equipe de *set decorators* teve que “vestir”, além do próprio saguão, 23 lojas, 13 restaurantes, banheiros, *lounges* da primeira classe, entre outros. Tudo em um período de 6 semanas. Além disso, por trabalhar em um contexto de marcas reais, a equipe teve que coordenar cronologicamente a entrada e saída dos representantes de cada marca no cenário.

Um item muito importante de **O Terminal**, e que acabou se tornando uma espécie de marca do filme, foi o enorme painel de horários dos vôos, conhecido como Solari, que foi instalado no saguão principal. A equipe de McDowell conseguiu comprar um antigo painel do aeroporto de Milão, que estava sendo removido por ser considerado antigo. Mas apesar disso, e em última análise, ele se torna um dos fortes elementos gráficos do filme.



minority report

Minority Report – 2002

direção: Steven Spielberg

elenco: Tom Cruise (John Anderton), Colin Farrell (Danny Witwer),
Samantha Morton (Agatha), Max von Sydow (Lamar Burgess)

roteiro: Scott Frank, Jon Cohen, Philip K. Dick (conto)

produção: Jan de Bont, Bonnie Curtis, Gerald R. Molen, Walter F. Parkes

música: John Williams

fotografia: Janusz Kaminski

production design: Alex McDowell

figurino: Deborah Lynn Scott

Washington, 2054. John Anderton é o líder de uma equipe de policiais que trabalham em uma divisão conhecida como *Precrime*. O assassinato foi banido, pois com o *Precrime* o futuro é visualizado por paranormais, os *Precogs*, e o culpado é punido antes do crime acontecer. Quando os três *Precogs* – que trabalham juntos e flutuam conectados em um tanque de fluido nutritivo – têm uma visão, o nome da vítima aparece escrito em uma pequena esfera, e em outra esfera aparece o nome do culpado. Também surgem imagens do crime e a hora exata em que ocorrerá. O sistema parece perfeito, mas há um dilema: se alguém é preso antes de cometer o crime, pode esta pessoa ser acusada de assassinato, já que o que motivou sua prisão nunca aconteceu? John Anderton, teve o filho seqüestrado seis anos antes, e o desaparecimento da criança fez com que ele se viciasse em drogas e se separasse da mulher. Com a possibilidade de estender o projeto a todo país,

a divisão de Anderton é submetida a uma investigação. Porém, algo muda totalmente quando Anderton vê através dos *Precogs*, que ele próprio matará um desconhecido em menos de trinta e seis horas. Supõe-se que Witner, encarregado de investigar o *Precrime*, esteja tentando incriminar Anderton, que se vê obrigado a fugir, sem poder contestar os fatos e sem ter como se defender. A confiança que Anderton tinha no sistema rapidamente se perde e ele passa a seguir uma pequena pista, que pode ser a chave da sua inocência: um estranho caso que não foi solucionado, onde há um “relatório dissonante”, uma documentação de um dos raros eventos em que um *Precog* viu algo diferente dos outros *Precogs*. Mas apurar isto não é uma tarefa fácil, pois a divisão *Precrime* já descobriu que John Anderton cometerá um assassinato e todos os policiais que trabalhavam com ele tentam agora capturá-lo. Aos poucos, o quebra-cabeça vai sendo montado, levando o herói a seqüestrar a líder dos *Precogs*, Agatha. Uma história de ficção científica que tem algo a dizer sobre o futuro, a lei, a ordem e a interferência do Estado no direito de escolha do indivíduo.

A partir de um conto de Philip K. Dick, mesmo autor de **Blade Runner**, Steven Spielberg, Alex McDowell e os roteiristas Scott Frank e Jon Cohen conceberam simultaneamente a história e a visualidade de **Minority Report**. O trabalho conjunto ofereceu uma experiência inédita e definitiva: o roteiro foi escrito a partir de aspectos visuais e estéticos potencialmente interessantes. Usualmente, os roteiristas participam do filme desde a pré-produção, e o *production designer* começa a conceitualizar o design fílmico quando o roteiro já está pronto. Esta mudança de estratégia fez do departamento de arte, desde a pré-produção, um centro de informações para todos os outros profissionais da equipe e reafirmou que o design pode realmente influenciar um filme, possivelmente tanto quanto o roteiro.

O roteiro de **Minority Report** brinca com a possibilidade de sabermos certas coisas do futuro, especialmente coisas que envolvem a vida e a morte. O filme tem um dualismo entre inocência e culpa, passado e futuro. Todos os personagens têm histórias próprias, que conduzem John Anderton à sua descoberta. Como boa ficção científica, baseia-se em fatos, ou fatos futuros.

Minority Report – registro dissonante – se estrutura a partir de uma realidade em que o assassinato foi banido, através de divisão conhecida como *Precrime*, onde o futuro crime é visualizado por paranormais, os *Precogs*, e o culpado é punido antes que o ato seja consumado. Assim, se os três *Precogs* têm a mesma visão, este fato vai ocorrer. Mas quando um dos *Precogs* discorda e vota contra, significa que este sistema pode não ser perfeito, que há algo de errado

nele. Algo tão errado que o sistema não seria permitido nos Estados Unidos. “Se um sistema infalível de justiça fosse aplicado, apoiado pelo Supremo Tribunal de Justiça e votado pelo povo em referendo nacional, que permitisse mudanças na Declaração de Direitos, para evitar um assassinato, e se o sistema não falhasse, eu seria a favor... mas e o percentual de erro?” comenta Spielberg. (40)

Spielberg procurou uma visualidade futura que fosse surpreendente, mas ao mesmo tempo, suficientemente reconhecível para o público contemporâneo. McDowell foi então estimulado a procurar aspectos de uma realidade futura fora de seu repertório de conhecimento. O resultado da busca foi o trabalho conjunto entre dezenas de cientistas e a equipe de McDowell, que proporcionou uma narrativa visual rica em inovações e ao mesmo tempo profundamente crível. Segundo McDowell “como a história transcorre dentro de 52 anos não achei que teríamos que reinventar o mundo para retratá-lo, achei que seria bom ter os melhores cérebros, da tecnologia, meio-ambiente, luta contra o crime, medicina, saúde, assistência social, transporte, tecnologia de computadores, em uma sala para discutir como seria tudo daqui a 50 anos”. (41)

Como será o futuro?

O que teremos no futuro?

Do que precisaremos?

A análise de **Minority Report**, no contexto desta dissertação, justifica-se pela concepção de uma linguagem visual para um mundo ao mesmo tempo completamente novo e familiar. O universo de longa-metragem de ficção científica traz novos dados ao nosso debate sobre design e narrativa visual na linguagem cinematográfica. A contribuição de cientistas se mostrou fundamental para se conceitualizar o futuro, mas este futuro só se realizou cinematograficamente com o trabalho competente de uma grande equipe de designers e técnicos. Pela primeira vez, dentre os filmes selecionados, podemos observar o *production designer* determinando materiais, cores, questões relacionadas à performance e à eficiência do sistema. Isso porque, ao se afastar do universo real contemporâneo, representado por **Invasão de Domicílio** e **O Terminal**, certas escolhas podem ter o caráter “estético” em substituição ao “adequado”. “No caso da história deliberadamente fantástica, a visão direta do naturalmente impossível ganha todo o seu poder de atração justamente pela espetacular precisão com que o fantástico parece real na tela. O sobrenatural naturaliza-se e constitui a matéria básica do espetáculo. O uso da expressão ‘espetacular precisão’ não é casual. Não é somente em relação à franca fantasia que o ilusionismo apresenta tal funcionalidade. A própria noção de espetáculo emanada deste sistema vincula-se intimamente à idéia de competência na edificação de uma aparência que ilude”. (42)



o discurso da imagem

Segundo Scott Frank, roteirista, os contos de Philip K. Dick refletem uma incerteza sobre o mundo. Uma certa paranóia. “Que realidade é a verdadeira?” Um dos temas do conto **Minority Report** é justamente sobre o “ver”, examinar o futuro. Este foi o grande critério para moldar a história ao roteiro. No conto não há um mundo a ser trabalhado; não tem equipamentos; não diz seus temas; não se tem uma idéia de como o mundo do futuro será. Mas a partir do instante em que se concebeu a idéia dos *Precogs*, a abordagem do roteiro foi definida, ou seja, a visão. Os olhos.

O que você vê? O que o herói vê? O que os *Precogs* vêem?

A imagem, portanto, se tornou o centro de qualquer um dos discursos narrativos do filme. Spielberg cita algumas situações: o *Precrime* está fundamentado no que os *Precogs* vêem sobre o futuro e no que a tecnologia consegue capturar de suas visões; as constantes varreduras de retina para identificação do cidadão; a cirurgia para troca do globo ocular de Anderton; as aranhas mecanizadas que vasculham visualmente os edifícios de baixa renda; o vendedor de drogas que não tem os olhos, mas percebe tudo o que acontece ao seu redor; as câmaras de relaxamento em que qualquer pessoa pode se “ver” em uma outra situação, normalmente de prazer.

Mais do que sobre a visão, talvez o filme seja sobre a veracidade da imagem: acreditar ou não no que a imagem de aspecto fotográfico está afirmando. A fotografia coloca-se na interseção de diversos aspectos da modernidade, e essa convergência torna-a um meio moderno e singular de representação. Até o desenvolvimento contemporâneo de formas de manipulação da imagem que

“A imagem marcante do Tom Cruise atuando na frente de uma tela transparente foi feita diretamente a partir do nosso desenvolvimento de uma linguagem técnico-científica do roteiro. No início, eu não sabia nada dessas coisas, mas isso se tornou uma extensão do desenvolvimento da nossa tecnologia. 75% do departamento de arte trabalhava na linguagem digital, desenvolvemos todas as animações de pós-produção. Nós tínhamos cientistas na equipe interna e o controle total da linguagem visual do filme de um jeito que nós nunca tínhamos tido antes”.

Alex McDowell

não deixam dúvidas quanto a sua natureza, a fotografia era um veículo totalmente confiável de informação. A veracidade de algo estava contida no fato de estar fotografado, portanto registrado. A modernidade contém uma tensão entre as forças que desfazem formas mais antigas de comunicação, para aumentar a facilidade e a rapidez da circulação, e as forças que procuram controlar tal situação. A imagem fotográfica, seja ela parada ou em movimento, funciona como um dos emblemas mais ambíguos dessa experiência.

A imagem participa de qualquer um dos discursos de comunicação da modernidade. E Spielberg estende este discurso sobre a imagem para um contexto futuro, em **Minority Report**. Munari ao falar sobre simultaneidade da imagem o faz sob um ponto de vista próximo ao do filme: “Já estamos todos habituados às imagens simultâneas, e, as imagens únicas e estáticas interessam muito menos. Um televisor ligado num bar é um meio que transporta imagens em movimento para um ambiente que já está cheio de imagens em movimento. A simultaneidade de imagens e dos sons é um mundo do qual não podemos nos afastar. (...) Quando guiamos o automóvel e olhamos a paisagem que se desdobra a nossa frente como um filme turístico, vemos, simultaneamente, inserido nesse primeiro filme, o filme da mesma paisagem passado ao contrário no espelho retrovisor”. (43)

A história do cinema no século XX foi a de metamorfose de técnica vulgar de reprodução das aparências ao encantamento ocasionado pela projeção de uma imagem sobre uma grande tela luminosa. O cinema, como a fotografia, foi a princípio visto como um autômato sem alma própria. Até a interferência de André Bazin, que derruba essa axiologia, descobrindo que o automatismo era justamente a “virtus artística” do cinema. Depois de Bazin, dos surrealistas que contribuíram muito para encantar a sessão de cinema, das inovações de Kubrick, a sensibilidade do fim do século havia mudado. O cinema se tornou uma prática mágica, que capta a “verdade” e a revela no escuro do dispositivo.

O cinema se torna cada vez mais acolhedor para as imagens. São, em **Minority Report**, as imagens se sacudindo sobre a caixa de cereais a exacerbação cartunesca da verdadeira publicidade e de suas imagens obsedantes. A invasão das imagens, de um filme, pelas imagens, como objeto diegético é, na verdade, um motivo comum ao cinema recente: anda junto com o fascínio pelo digital. O arquétipo sob essas acumulações de imagens que ganham vida é o do simulacro: o simulacro é a emanção de seu referente, sempre renovado e capaz de provocar a percepção. Um grau suplementar é atingido quando essas imagens materiais se tornam manipuláveis, quando podemos apreendê-las, deslocá-las, empilhá-las, jogá-las fora. **Minority Report** fez delas seu motivo mais original.

o futuro de minority report

Por três dias, os cientistas convidados por **Minority Report**, Spielberg, McDowell, Scott Frank e Jon Cohen discutiram a maioria dos brinquedos técnicos e o visual do futuro que a história deveria abordar. McDowell conta que o que mais o surpreendeu foi o fato de que a profecia de George Orwell se tornaria real, não no século XX, mas no século XXI: “que a privacidade que temos agora desaparecerá em 30 anos, pois a tecnologia poderá ver pelas paredes e telhas, invadindo a privacidade das nossas vidas, o santuário das nossas famílias. Acho que estas transgressões serão em prejuízo da sociedade. Teremos formas de identificação que lêem os olhos. Tudo será identificado, anunciando o ataque. Um quadro de anúncios lerá seus olhos a 182 metros e projetará, diretamente, o som e a imagem”. (44)

McDowell esteve envolvido com o projeto desde o início. Estudando a arquitetura moderna para criar o que seria Washington DC em 2054, considerou que não seria bom ter uma cidade que mudasse tanto em apenas 52 anos. Portanto, a Washington de **Minority Report** mantém o monumento a Washington, a Rotunda do Senado, o Capitólio, a Casa Branca. Mas ali, nesta mesma cidade, estão os signos da arquitetura e das tecnologias futuras. O frio, a atmosfera sombria é um dos elementos definidores da **Minority Report**. “O Steven me perguntou: porque todo filme do futuro parece meio falso? Estou falando dos prédios, da imagem, das cores, e de todo o resto”. (45) Conta McDowell, para quem combinar o velho com o novo se tornou um desafio. A intenção era tentar fazer um universo tão severo e realista quanto possível. Criar o visual das cidades e uma forma de representar, algumas das idéias tecnológicas mais fantásticas do filme.

Estruturou-se a cidade de Washington em 3 camadas, dividida em zonas, como é atualmente. Segundo os urbanistas consultados, não é permitido – e provavelmente nunca será – construir arranha-céus em plena cidade. Contudo, a equipe de McDowell percebeu que não há restrições para algumas zonas próximas ao rio Potomac, e se desenhou uma cidade moderna para o outro lado do rio. Essa cidade vertical contrasta com a cidade antiga, arquitetonicamente alongada. Há ainda uma terceira “cidade”, sombria, com habitações, abaixo da cidade nova.

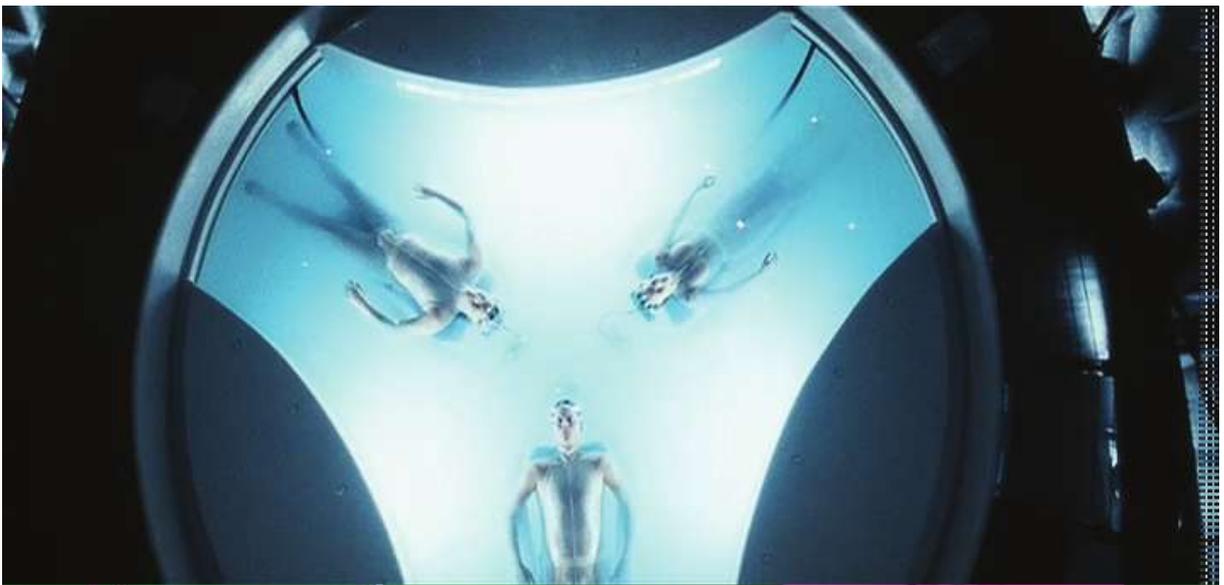
O estudo da arquitetura moderna e contemporânea levou, ainda, McDowell a projetar o prédio do *Precrime* como uma organização transparente e fluida, sem nada a esconder: “havia psicologicamente a crença de não haver segredos, e, ao mesmo tempo, essa estrutura esconde o maior dos segredos”. (46) Desde as claras paredes dos escritórios até o líquido da câmara onde os *Precogs*

estão mergulhados, tudo traduzia esta transparência.

As câmaras dos *Precogs* foram pensadas como o centro de todo o complexo que envolve o *Precrime*. A partir de estudos de alguns cientistas, desenvolveu-se uma teoria de que a solução no qual os *Precogs* estão mergulhados ajuda a transmissão de pensamentos e imagens entre eles e com o mundo exterior. Imaginou-se uma câmara acústica em cuja superfície fossem projetadas as imagens difusas combinadas das mentes dos três *Precogs*.

A partir do design das câmaras onde os *Precogs* flutuam, McDowell criou o distintivo do *Precrime*. Ao olhar os *Precogs* de cima para baixo, mergulhados na solução luminosa da câmara, vê-se a forma do símbolo deles. Entretanto, o público não sabe como eles são, os *Precogs* nunca aparecem na imprensa, são o maior segredo de Washington. Criou-se uma mitologia sobre eles, que são representados como uma estátua fora do prédio em Washington.

A câmara dos *Precogs*.





Anderton diante da tela 'pre-vid'

Fotogramas da seqüência em que o personagem de Tom Cruise recebe e interpreta a mensagem sobre um possível assassinato, enviadas pelos *Precogs*.

Spielberg queria que a tela que capta a informação dos *Precogs* proporcionasse uma interação física com Anderton, queria criar uma dança entre o movimento das mãos e a linguagem do computador.

Sem nenhum artifício como *joysticks*, teclados ou *mouses*. O design se baseava na interface gestual. Para mudar coisas de lugar na tela, para 'navegar' através das antevistasões, as pessoas usariam as mãos como maestros de uma sintonia.

As luvas que Anderton usa para manipular virtualmente as imagens, tem pequenos pontos de luz nas pontas dos dedos, que ajudam a somar o desenho dos gestos às imagens.



É importante para a narrativa que o espectador acredite que John Anderton encontra as respostas para os assassinatos através das imagens oníricas dos *Precogs*, como um verdadeiro detetive. Todo o projeto da sala de investigação considera este ritual coreográfico, através do qual Anderton organiza e edita as imagens virtuais com as mãos, como um detetive que manipula provas materiais. Mas antes de chegar à grande tela da sala de investigação, estas imagens são produzidas pelos *Precogs*. E como se extrai imagens do cérebro? Como é a passagem entre aquilo que imaginamos e a materialização visual destas imagens? De que ferramentas precisamos?

Para projetar e realizar estas imagens produzidas pela mente dos *Precogs*, McDowell contratou a Imaginary Forces. Era importante entender e descobrir como os *Precogs* viam o futuro. O conceito a que se chegou, propunha que esta visão se dava através de um prisma. Não como um filme editado, com cortes, projetado em uma tela quadrada. Mas, sim, em um círculo. “O olho humano enxerga em círculos, não vemos em quadrados” diz McDowell. Para isso a Imaginary Forces criou artifícios que fizeram as visões parecerem surpreendentemente orgânicas. “Nosso desafio era transformar o que está na cabeça de alguém em uma visão. Nossos pensamentos não são estáticos, estão em movimento. Pensamos neles como fotos *polaroids*, ou ‘fatias de tempo’. A linguagem demonstra que estão fragmentados. Durante a pesquisa, conversamos com um psicólogo cognitivo, especialista em como a mente se lembra das informações. Eles ganham a vida treinando testemunhas em julgamentos criminais. Os *Precogs*, que tem as antevistas, são testemunhas porque vêem os crimes. Ninguém mais aparece em sua memória. Um dado da pesquisa influenciou nosso estilo visual. Quando alguém vê um crime, sua mente resiste ou evade. Você não quer impedi-lo, mas não quer que aconteça com você. Portanto, os detalhes ficam muito fragmentados.” (47)

Três assassinatos integravam a seqüência do roteiro e as antevistas se formavam em um processo de três camadas, para três *Precogs*. Estas camadas entravam e saíam de foco, ora visíveis, ora não. Foi isso que deu vitalidade ao processo da antevista. Uma segunda empresa chamada Asylum combinou as visões, criadas pela Imaginary Forces, às telas *pre-vid* e integraram as cenas. Todas estas seqüências são a soma de uma série de imagens digitais, pré-produzidas, com recursos de projeção eletrônica em cenários fisicamente construídos. As imagens projetadas na tela *pre-vid* se confundem com as do personagem de Tom Cruise. No filme há 257 seqüências, mas só as seqüências da levitação magnética e da sala de refreamento, são quase completamente sintéticas. Em todas as outras, se trabalha com composição: cenários físicos e digitais.



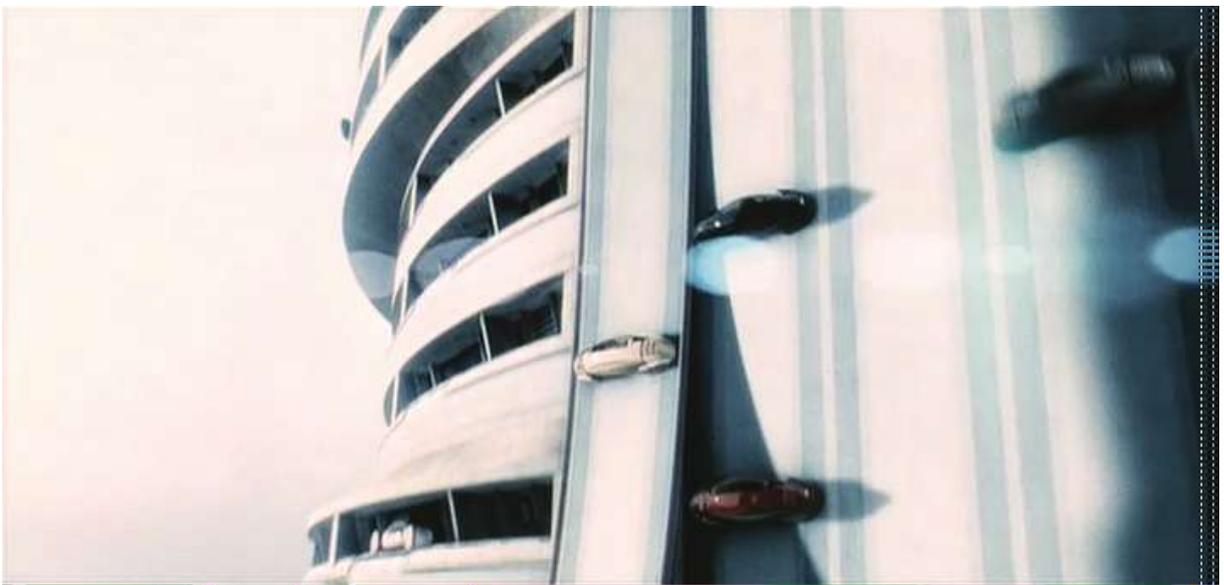
Prédio do *Precrime*,
em Washington DC.

Entre os cenários mais interessantes está o edifício do *Precrime*. A concepção do espaço segue uma orientação contemporânea, com curvas e linhas retas, muitas superfícies de vidro e metal. Estes materiais proporcionam bons recursos fotográficos, além de filtrar a luz de uma forma interessante, o fato de ver através dos vidros cria uma sucessão de camadas transparentes; mas uma metáfora sobre verdade, ou o ato de “ver”.

O uso destes materiais reflexivos desempenha um papel importante na narrativa visual do filme. Durante boa parte da história, tudo é transparente, ou reflexivo, ou ambos. Não existem paredes. Não há segredos, ao que parece. McDowell usa esse tipo de recursos nos grandes cenários, nos pequenos objetos, nos figurinos. Todos parecem estar a viver em uma casa de vidro. Policiais utilizam telas de computador de vidro, as recordações de Anderton são através de holografia, e, naturalmente, há as seqüências em que Anderton investiga as imagens em uma superfície ao mesmo tempo opaca e transparente.

Minority Report é um filme *noir* em sua linguagem. É um mundo de sombras, de escuridão, meio dramático, com ângulos de câmera baixos, ou altos. Lida com contrastes realmente extremos. Sombrio e muito frio, trabalha com uma proposta de cores frias ou neutras: cinzas, azuis, verdes, prata. O recurso fotográfico escolhido – *bleach-bypass* process – amplia esta proposta: subtrai um pouco da cor, embranquece os rostos e dá frieza a tudo.

Os figurinos dos *Precogs* repetem a metáfora da transparência: uma espécie de segunda pele, quase como uma cobertura embrionária, de um tecido que reflete a água e faz dos *Precogs* seres anfíbios. Os policiais também seguem essa simplicidade. A partir de uma pesquisa sobre uniformes de pilotos da força aérea, foi desenvolvida uma linha de figurinos cinza, prateado, futurista.



O ponto fundamental do projeto do sistema de transportes era encontrar uma alternativa aos combustíveis fósseis, visto como brevemente superado pelos consultores do filme. Entre as alternativas possíveis, estavam a energia solar e a levitação magnética. A segunda opção foi escolhida por conter a idéia de que o sistema de transportes poderia ser tanto vertical quanto horizontal; os veículos andariam para cima e para baixo nas laterais de prédios.

Harald Belker, designer de veículos, foi convidado para criar esse carro *mag-lev* capaz de andar nas laterais dos prédios, sem que o passageiro corresse perigo. Foi desenvolvido um modelo cujas partes se articulavam: a cabine central fica sempre horizontal, e as partes em volta viram e levitam nas laterais dos prédios e nas pistas horizontais. A Pixel Liberation Front foi contratada por Alex McDowell para criar o design do sistema global de transportes para os *mag-lev*, uma das seqüências em que quase todas as cenas são sintéticas. Mc-

Sistema de transporte
e os carros *mag-lev*.

Dowell queria entender, antes de conceber todo o cenário digital, como a levitação magnética funcionaria com os carros em movimento. “Quando comecei o filme, meu primeiro impulso foi anti-design. Não queria que parecesse com algo que veríamos em 5 anos e acharíamos ultrapassado. Não fiz muitos filmes de ficção, foi um desafio. Por outro lado, tínhamos a chance de fazer o que quiséssemos, estávamos criando esse mundo, não queríamos que fosse tolo”. (48)

Sob esta linguagem cinematográfica desenvolvida por McDowell, que busca conciliar os recursos físicos à realidade sintética a fim de criar um universo crível, há algumas observações de Andre Bazin que devem ser revistas. “Bazin considera legítima a manipulação que salva a inocência do cinema. O que se passa diante da câmera e é captado por ela pode estar sujeito a truques por não pertencer ainda ao propriamente cinematográfico. Entretanto, condena a manipulação especificamente cinematográfica – a montagem, ou qualquer truque que profane a imagem obtida no registro; superposições, manipulações de laboratório – ou qualquer outro recurso da época”. (49)

Portanto, para Bazin, o cineasta pode construir todas as ilusões, desde que seus truques aparentemente não devam nada (na medida em que estão concentrados no que se passa diante da câmera), mesmo que no fundo devam tudo (o que torna os arranjos possíveis e tudo aparentemente real é sua representação na tela) aos meios específicos do cinema. Para a eficiência de tal ilusionismo, é preciso que os truques aplicados aos fatos que se passam diante da câmera colaborem com a objetividade essencial do registro cinematográfico, compondo um mundo imaginário inserido num espaço “à imagem do real”.

A teoria de Bazin sobre “à imagem do real” aborda muito de perto, dadas a distância no tempo e a defasagem tecnológica, os mesmos aspectos que McDowell e Spielberg procuraram elucidar ao criar um mundo futuro, mas verossímil. Uma dos caminhos foi somar, sempre que possível, a imagem sintética ao objeto construído. Outra opção foi, quando identificada a necessidade de representação exclusivamente digital, tentar cercar esta imagem de uma realidade mecânica.

Nesse contexto as aranhas foram uma peça de animação interessante. Os designers criaram as aranhas de três pernas que deveriam “atuar mecanicamente” no filme. Na história, essas aranhas são pequenos objetos que vasculham visualmente os ambientes e são capazes de ler a retina dos personagens; ficam presas nos cintos dos policiais, como uma granada. Quando os policiais as jogam, as pernas se abrem por baixo delas enquanto escorregam e se estruturam como uma aranha animada de três pernas. Apesar do desejo de construí-las mecanicamente, a seqüência foi filmada sem elas. As aranhas foram aplicadas digitalmente, mas desenhadas a partir de uma realidade mecânica previamente

estudada, que incluiu o estudo de como as três pernas se moveriam em harmonia no ciclo de movimento

Para as seqüências das lembranças de Anderton, foi desenvolvido um holograma semi-amador, que conjugava em apenas uma operação o personagem da ação na imagem captada, o ponto de vista do *videomaker* e o personagem do filme que interage com a holografia. Do ponto de vista da câmera e da platéia, o holograma não parece estar correto. Mas do ponto de vista de Anderton, estava adequado. Na correção entre o ponto de vista de Anderton ao ponto de vista da platéia, a imagem ficava embaçada e vazia, o que praticamente desaparecia quando realinhávamos com o ponto de vista do Anderton. A intenção era mostrar que o equipamento sabia onde o Anderton estava e orientava a projeção para a posição dele, o espectador. Algumas vezes, a correção do ponto de vista levava o personagem holográfico a olhar para a platéia.

O detetive John Anderton diante de uma imagem holográfica.





Estufa da Dra Iris Hineman

Um dos contrastes interessantes do filme está entre o mundo tecnológico do *Precrime* e o mundo 'analógico' da vida cotidiana. Apesar de ser uma das cientistas responsáveis pelo *Precrime*, a personagem se desloca para outro contexto, distante de Washington, e abre espaço para uma estética visual inédita no filme.

Em um ambiente com muito verde, McDowell constrói uma estufa ao mesmo tempo onírica e assustadora. Muitas camadas de plantas filtram a luz e integram o ambiente exterior ao interior. A medida aumenta a confiança entre Anderton e a Dra Hineman, o cenário revela uma quantidade de flores coloridas que até então estavam escondidas pelo verde; assim como a Dra Hineman vai se camuflando ao contexto das plantas.





Imagens de um cotidiano familiar

Spielberg procurou uma visualidade futura que fosse surpreendente, mas ao mesmo tempo, suficientemente reconhecível para o público contemporâneo. McDowell foi então estimulado a conciliar aspectos da vida cotidiana, nos universos mais familiares do filme, à tecnologia do futuro, nas sequências de ficção.





a fantástica fábrica de chocolate

Charlie and the Chocolate Factory – 2005

direção: Tim Burton

elenco: Johnny Depp (Willy Wonka), Freddie Highmore (Charlie Bucket)

roteiro: John August, baseado em livro de Roald Dahl

produção: Brad Grey, Richard D. Zanuck

música: Gardner DeAguiar, Jesse Shaternick,
Manuel Ignacio, Danny Elfman, RaVani Flood

fotografia: Philippe Rousselot

production design: Alex McDowell

figurino: Gabriella Pescucci

A história de Dahl apresenta um garoto pobre, mas de bom coração, chamado Charlie, que vive numa casinha à sombra da famosa fábrica de chocolates de Willy Wonka. Charlie mora com sua mãe afetuosa, seu pai alegre (apesar de desempregado), e seus quatro avós.

Um dia, o recluso Willy Wonka, que não era visto por ninguém havia anos, anuncia um concurso mundial no qual cinco crianças ganharão o direito de visitar a fábrica. Os tickets dourados são escondidos em cinco tabletes de chocolate Wonka. Charlie encontra o último ticket. Cada criança é acompanhada por um responsável adulto. Para isso, Charlie escolhe seu emocionado avô Joe, que trabalhou para Willy Wonka no passado. Ao serem conduzidas até o império dos doces, as cinco crianças se vêem numa espécie de competição, embora suas regras e seus prêmios não cheguem a ser mencionados em momento algum.

Diferentemente de Charlie, as outras quatro crianças são desagradáveis. O guloso Augustus Gloop só pensa em comer doces, o que faz compulsivamente. A mimada Veruca Salt faz cara feia e tem acessos de raiva cada vez que seu pai deixa de satisfazer algum de seus caprichos. Violet Beauregarde é competitiva ao extremo, até mesmo quando se trata de mascar chiclete. E finalmente, Mike Teave, que adora tecnologia e não pára de ostentar seus conhecimentos supostamente superiores aos de todo o mundo. O grande deleite do filme está no próprio passeio pela fábrica, tendo Willy Wonka como guia, um homem propositalmente desligado da realidade, para que possa concentrar sua atenção exclusivamente sobre deleites infantis. Willy conduz o grupo por ambientes maravilhosos, como a Sala do Chocolate, uma paisagem onde tudo é comestível e delicioso, com uma cachoeira de chocolate, pontilhada por montanhas de doce de leite e árvores de paçoca. Em outra sala, 100 esquilos treinados ficam sentados sobre banquinhos minúsculos, removendo cuidadosamente nozes de suas cascas. Espalhados pela fábrica estão os Oompa Loompas, anões que trabalham para Willy. Durante o passeio, cada uma das crianças 'más' é traída por sua falha de caráter. Quando cada criança é eliminada do concurso, vemos um número de dança dos Oompa Loompas, usando letras do livro de Roald Dahl. A partir dos créditos iniciais, o espectador se delicia com linhas de montagem automatizadas que produzem doces de todas as cores e todos os sabores, com laboratórios repletos de caldeirões borbulhantes e tubulações estranhas, e com um elevador que anda para cima, para baixo e para os lados, além de atravessar paredes. Mas, Charlie, o escolhido, não aceita herdar a fábrica por não poder levar sua família consigo. Algum tempo depois, Willy reaparece deprimido para Charlie, que o ajuda a resolver questões do passado. Ao final, todos vão morar com Willy na fábrica, que ganha uma nova família.

Segundo Alex McDowell, **A Fantástica Fábrica de Chocolate** foi o filme que mais exigiu dele em toda a sua carreira, pois engloba uma estética que ele descreve como o encontro da era espacial russa com o expressionismo alemão, através das lentes de um James Bond italiano futurista em um filme B de um estúdio britânico! Durante o ano de 2005, McDowell fez dois projetos com Tim Burton, além de **A Fantástica Fábrica de Chocolate**, foi filmado o longa-metragem de animação em *stop-motion* **A Noiva Cadáver**.

O filme se baseia no livro de Roald Dahl, lançado em 1964, que inspirou a versão de 1971, com Gene Wilder, também intitulado **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. Ver e comparar as duas versões de **A Fantástica Fábrica de Choco-**

Tim Burton

filmografia (direção)

- O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet (2007)
- A Noiva Cadáver (2005)
 - A Fantástica Fábrica de Chocolate (2005)
 - Peixe Grande (2003)
- Planeta dos Macacos (2001)
- The World of Stainboy (2000)
 - A Lenda do cavaleiro sem cabeça (1999)
 - Mars Attacks! (1996)
 - Ed Wood (1994)
- Batman Returns (1992)
 - Edward Mãos de Tesoura (1990)
 - Batman (1989)

late pode ser uma lição de cinema preciosa. Os elementos básicos do filme de 1971, dirigido por Mel Stuart, são mais ou menos os mesmos da versão dirigida por Tim Burton. Ele acrescenta *flashbacks* à história de Willy Wonka, o fabuloso fabricante de doces, que não estavam na primeira versão. O aspecto referente à pobreza de Charlie e aos sofrimentos decorrentes dela são mais marcantes no filme de 1971 do que no de agora.

Na versão de Stuart, a peça mais importante é o roteiro. Escrito pessoalmente por Roald Dahl, ele traz um conteúdo crítico forte que o filme nada mais faz do que ilustrar. É como se as imagens permanecessem exteriores, no entanto, a esse lado crítico tão marcante no texto. Na versão de 2005, o aspecto mordaz – a observação cruel de certos usos e costumes que marcam a vida de pais e filhos na cultura contemporânea – espalha-se por cada ponto da tela. Ele está, por exemplo, nos bonecos da apresentação de Willy Wonka, lindos, que começam a pegar fogo e a se desfigurar: ali está prefigurada, a enorme frustração que será a visita à fábrica para quase todas as crianças. Willy Wonka aparece e aplaude a destruição cruel desse mundo encantador.

A primeira versão é muito colorida, bem como a segunda. O plano geral da fábrica – com seu jardim encantado e cachoeira de chocolate – é bem parecido. Mas existe algo ácido, não só nas cores saturadas de McDowell, como em certas ações. Assim é o momento em que o gordo Augustus se põe a comer a grama do local: quando Burton parece incorporar Buñuel. No essencial, o filme de 1971 diz respeito à arte do roteiro, enquanto o de 2005 diz respeito à arte da direção ou do discurso visual.

Burton queria que a narrativa visual de seu filme fosse concebida e executada como espetacular. Segundo ele, sua inspiração sempre foram os filmes que tinham elementos fantásticos. “O motivo pelo qual faço os filmes que faço é simplesmente porque vejo o cinema como um meio visual e desfruto muito de todos aqueles filmes que fazem um bom uso da imagem e, conseqüentemente, da imaginação”. (50) Assim, McDowell desenhou aquela realidade em que a casa pobre e torta de Charlie Bucket fica à sombra da grande fábrica em cima da montanha. E quando chegamos à fábrica propriamente dita, estamos imersos em um dos mais brilhantes e mais coloridos mundos já construídos.

Segundo Burton, o estúdio já vinha desenvolvendo o projeto de uma nova versão há alguns anos, mas tinham propostas como a de que Charlie fosse uma figura mais ativa, ou que a personagem do pai ficasse de fora para que Willy Wonka passasse a ser uma figura paterna. Mudança a qual Burton foi contrário, uma vez que Willy Wonka não é uma figura paterna.

É claro que a perspectiva de ter Tim Burton na direção era interessante. Com seu catálogo passado de filmes sombrios e heterodoxos, como *O Estra-*

nho Mundo de Jack e Os Fantasmas se Divertem, o diretor parecia estar mais próximo a Roald Dahl, em espírito, do que era Mel Stuart três décadas atrás.

Fontes sugerem que o orçamento muito maior do filme atual – teria ficado entre 50 milhões e 80 milhões de libras – tornou possível à nova versão ser mais fiel ao livro original. Os cenários foram maiores e incluíram um rio de 192 mil galões de chocolate derretido, criado em uma combinação de espaços construídos e efeitos especiais. Em 1971, os realizadores do primeiro filme substituíram por uma máquina os esquilos da fábrica de chocolate que classificavam as nozes, mas Burton mandou treinar 40 esquilos reais durante semanas para que pudessem quebrar nozes e colocá-las na esteira transportadora.

“Não quero jogar os sonhos infantis de ninguém por terra”, disse Burton, “mas a verdade é que o filme original era água com açúcar. Eu curti **Charlie and the Chocolate Factory** porque respeitava o fato de que crianças podem ser adultos. Foi uma das primeiras vezes em que se vi uma obra de literatura infantil mais sofisticada e que tratava de questões e sentimentos mais sombrios. Existem coisas muito sinistras que fazem parte da infância.” (51)

personagens cenográficos

Tim Burton propõe um mundo onde os adultos são loucos e excêntricos e as crianças são mimadas e malcriadas e onde cinco barras de chocolate premiadas e escondidas entre milhões de outras causam tumulto em todo o planeta, já que cada um dos sortudos que acham os cupons dourados ganha o direito de passar um dia numa fábrica de chocolate incrível, cujos funcionários são pequenos seres de um país selvagem que nem no mapa está.

Na construção deste universo fantástico, Burton e McDowell realizam uma simbiose entre cenários e personagens. Cada um dos tipos propostos pelo roteiro é apresentado ao espectador como em um conjunto visualmente coerente e fantásticamente elaborado. Cenário, figurino e personagem são desenhados como um só elemento.

Além do excêntrico Willy Wonka e de Charlie Bucket, o menino bondoso, o roteiro apresenta quatro crianças insuportáveis, que são acompanhadas pelo adulto que mais foi e é responsável por sua educação, ou falta de educação. São elas o menino gordo, filho de uma mãe que decidiu dispensar ao filho uma infinita satisfação oral, do seio à barra de chocolate; a menina rica, cujo pai obedece a todos os seus caprichos; a menina que só sonha em deixar seu nome no livro dos recordes e cuja mãe quer uma filha campeã e o menino obcecado por videogames e outras tecnologias eletrônicas: as queixas do pai, que não

entende a metade do que o filho diz, mal escondem a admiração pelo filho, que sabe mais que os adultos. Cada uma destas crianças – com exceção do protagonista – representa uma falha de educação, refletindo na composição visual do universo da personagem a mania ou neurose de cada um deles.

Augustus Gloop – Philip Wiegratz –, é o menino gordo que não para de comer chocolate. É o primeiro dos cinco a encontrar seu ticket. O cenário particular de Augustos é a loja de frios de seu pai, um fabricante de lingüiças alemão. Tudo nesse universo parece reforçar a gula do menino: cores, formas,

Apresentação dos ganhadores dos tickets:
Augustus Gloop,
Veruca Salt,
Violet Beauregarde,
e Mike Teavee



figurino, atores. Guloso, Augustus é incapaz de resistir à tentação da cachoeira de chocolate derretido da fantástica fábrica. Apesar das advertências de sua mãe e de Wonka, ele mergulha no rio e é aspirado por meio de um tubo que transporta o chocolate para outras partes da fábrica.

Já Veruca Salt – Julia Winter – é a garota mimada que briga com o pai milionário para conseguir tudo o que quer. Irremediavelmente estragada, Veruca vive em uma mansão inglesa, mobiliada com peças que ostentam a riqueza e a futilidade de toda a família. Na fábrica, ao ver os esquilos trabalhando na sala onde são selecionadas as nozes, ela exige que o pai lhe dê um dos esquilos. Mas, como não consegue, entra na linha de montagem deles. Os esquilos analisam Veruca e avaliam-na como uma “noz ruim”. Imediatamente, todos trabalham para jogar Veruca no compartimento de lixo junto com tudo o que foi rejeitado.

A competitiva Violet Beauregarde – AnnaSophia Robb – é filha de uma perua perfeccionista. Tem uma sala cheia de troféus e se gaba de ser a campeã mundial de mastigação de chiclete. Ferozmente competitiva e autoconfiante. A preparação de AnnaSophia incluiu aulas de artes marciais para a cena introdutória de sua personagem, em que ela aparece impiedosamente derubando suas rivais em um campeonato de Karatê. Seus figurinos, maquiagem e penteado são sempre os mesmos de sua mãe: Violet é como uma miniatura. Na Sala dos Inventos da fantástica fábrica, Violet ignora o aviso de Wonka e prova uma amostra experimental do chiclete com sabor de mirtilo. Em poucos instantes, ela fica toda azul como uma grande bola de mirtilo e precisa ser removida para a Sala dos Sucos.

Mike Teavee – Jordan Fry – é um viciado em videogame e metido a sabe-tudo. Mora com os pais em uma típica casa do interior americano. Encontrou seu ticket através de cálculos matemáticos que o levaram a comprar a barra exata. Na fábrica, Mike Teavee fica encantado com uma outra invenção de Wonka: uma tentativa de transporte de uma barra de chocolates através de ondas magnéticas até uma tela de televisão. Mike interrompe o experimento, entra na máquina e sofre os efeitos da invenção: é transportado até a tela da TV, mas em um tamanho muito reduzido. Wonka sugere, então, que ele vá para a Sala de Caramelos para ser esticado.

A apresentação das crianças segue uma mesma estrutura narrativa: mostra suas casas contextualizadas na cidade de origem; mostra a personalidade de cada uma; seus pais e a forma como encontraram os tickets, que é sempre uma consequência da personalidade de cada uma delas. McDowell projeta todo este universo particular das personagens de forma a integrá-lo com as situações a que cada uma delas vai estar propensa na fantástica fábrica de chocolates.



Charlie Bucket,
em sua casa.

Resta Charlie Bucket, que, aparentemente, foi criado da maneira “certa”. Entre os pais de Charlie vige uma solidariedade amorosa absoluta diante das adversidades, que não são poucas. A família de Charlie inclui (imagem inesquecível) os quatro avós, que não param de falar, deitados numa mesma cama instalada no meio da casa. Charlie não é o porta-bandeira da frustração ou da obsessão de um genitor, ele é o resultado de uma história polifônica. Tim Burton comenta a respeito do ator/personagem: “Fui muito feliz por ter contado com Freddie Highmore para interpretar Charlie. Seu aspecto físico é muito importante. Charlie é um menino desnutrido que pode sair voando se for apanhado por um temporal. Este elemento do livro tinha que ficar muito claro no filme, porque para mim era imprescindível que Charlie fosse um personagem muito simples”. (52)

Enfim, há o próprio Willy Wonka, um personagem potencialmente espetacular, inclusive visualmente. Envoltos numa atmosfera de magia e diversão, todo universo imagético concebido para o personagem de Depp tentou conciliar os espaços lúdicos da fábrica a uma personalidade ácida do personagem.

Burton e McDowell convidaram a costuradora Gabriella Pescucci para desenhar os figurinos de Wonka, o que resultou em um total de 10 diferentes casacos de veludo e sobretudos. A característica atemporal do conto de Dahl levou a designer a buscar uma imagem contemporânea, mas com algum estilo de velho mundo.

Deep propôs alguns aspectos do cabelo e outros pequenos detalhes de Willy Wonka: “O cabelo foi um dos elementos que vi claramente muito cedo.



O chapéu foi fácil, veio direto dos desenhos de Quentin Blake, mas o cabelo eu imaginei como uma espécie de Príncipe Valente, liso mas com volume, algo que provavelmente Willy Wonka acredite ser incrível, porque ele parou no tempo. Algo como uma gíria desatualizada que ele ainda usa”. (53)

Baseado no livro, a descrição de Wonka fala em olhos espumantes, para isso Depp selecionou um par de lentes de contato cor violeta, para uma dimensão efetiva de cor. Na história, o pai de Wonka é orthodontista, decidiu-se que ele deveria ter notavelmente dentes perfeitos, como *flashes* de luz. Adicione a isso um tom de pele pálido, resultante de anos de vivendo dentro de casa e a imagem de Wonka surge como uma extraordinária e estranha figura, com um estilo de fala e um estilo de vida únicos.

Deep Roy assumiu a tarefa assustadora de estrelar uma comunidade inteira de Oompa Loompas, os “funcionários” da fábrica de chocolates. Resgatados por Willy Wonka de sua dura vida na distante Lumpaland, eles agora vivem e trabalham alegremente. Desde o princípio, Burton pensava em filmar algumas vezes a mesma cena de Deep Roy, para depois compor estas imagens a fim de criar toda a comunidade de Oompa Loompas a partir de um único ator. Contudo se pensava que isso se resolveria com poucas tomadas diferentes. No decorrer do processo esse número foi aumentando a ponto de se filmar dezenas de vezes o mesmo ator na mesma cena com os mesmos enquadramentos, mas com alguns aspectos de figurino, cabelo, maquiagem, gestos e expressão corporal ligeiramente modificados.

Willy Wonka,
na Sala do Chocolate

Os Oompa Loompas

Na versão de Tim Burton, os Oompa Loompas ficam ainda menores e mais engraçados e também ganham uma história ilustrada.

Com exceção de uma, as partes musicais do filme ficam a cargo deles, todos vividos por um único ator, Deep Roy, e multiplicados por computação gráfica.

Na seqüência ao lado, vemos a figura singular de Deep Roy, e depois uma série de takes do mesmo ator, captados pela câmera e montados digitalmente a fim de formar um grupo de Oompa Loompas.

Vale observar o contraste cromático entre o figurino azul e o cenário cor-de-rosa. Essa relação de contraste vai se repetir em todos os “musicais” em que os Oompa Loompas aparecem.



As imagens de Deep Roy eram montadas e multiplicadas digitalmente em computação gráfica. Como se isso não fosse suficientemente complicado, os Oompa-Loompas são seres de 80 cm de altura, de modo que a imagem virtual de Deep Roy teve de ser reduzida proporcionalmente. O que não seria um problema se ele atuasse sempre sozinho, mas nas cenas em que os Oompa Loompas estão, em quase todas as seqüências do filme, eles interagem com os personagens humanos.

Para ilustrar como era complicado manter a escala em questão, Alex McDowell exemplifica: “Os nossos cenários tinham que ser construídos em duas escalas diferentes. Havia a escala dos Oompa Loompas e a escala humana, a mesma de Deep Roy. Tínhamos que estar sempre conscientes da escala virtual dos Oompa Loompas. Para isso ferramentas manuais, mobiliário e arquitetura tinha que estar em conformidade com a altura deles em relação à escala humana. A escala Oompa é o mesmo que duas vezes a escala humana. Às vezes tínhamos Deep Roy sentado em uma cadeira humana, para isso tínhamos que construir

uma cadeira com o dobro da dimensão para que ele parecesse ter a metade do tamanho dos seres humanos. Outras vezes, quando filmávamos Oompaland, tivemos que construir um conjunto em escala humana, onde eram filmados os planos do Oompa Loompas e um outro conjunto com a metade do tamanho, para Willy Wonka. Assim, na montagem final, Willy Wonka parecia ter o dobro da altura dos Oompas”. (54)

cenários gráficos

Para criar a paisagem do mundo de Wonka, McDowell procurou o que Burton descreve como “a textura, a qualidade visceral das imagens sugeridas por Dahl”. (55) **A fantástica Fábrica de Chocolate** é, dentre os filmes escolhidos para essa dissertação, o que mais trabalha a questão da tradução visual de uma história escrita. McDowell se vale de muitos artifícios da sintaxe visual gráfica para conceber a narrativa visual do livro de Dahl. Cada um dos cenários apresenta sua própria história, e o *production designer* buscou referências muito distintas para cada um deles. A fantástica fábrica se configura como exemplo, por excelência, de vários aspectos levantados no capítulo de Design e é também uma transposição muito precisa da representação gráfica bidimensional ao plano tridimensional.

O mundo que Dahl concebeu e procurou descrever em seu livro, não era algo fácil de transpor para o universo material. Cada um dos grandes ambientes apresentava alguma questão relevante a ser resolvida pelos designers, construtores ou pela equipe de efeitos visuais. Como no primeiro grande cenário da fábrica, onde os Oompa Loompas moram e trabalham, a Sala do Chocolate, perto da cachoeira de chocolate que forma um rio fluido, um espaço onde bengalas de doce de leite “crescem” da grama verde, junto a arbustos gigantes de paçoca; tudo é comestível. O rio de chocolate conduz os visitantes para outras salas igualmente estranhas, onde Wonka realiza experiências para criar novos, exóticos e deliciosos doces. Viajar através da fábrica significa navegar o rio em um barco translúcido de caramelo cor-de-rosa ou escalar as torres a bordo de um elevador de vidro que anda não só para cima e para baixo, mas, como afirma o texto, “lateralmente e longitudinalmente e de qualquer outra forma que você pensar”. (56)

O roteiro não explicita uma época exata, manteve-se a história em um período de tempo e lugar indeterminados. Mas o novo filme não deixa de fazer algumas referências (propositalmente ou não) à produção dos anos 70, especialmente pelas cores e formas retrôs. Nos textos de Dahl, há muitas sugestões



de referências “psicodélicas”. E este “estilo gráfico” é retomado por McDowell em vários cenários. Até 1966, as drogas eram legais na Califórnia e sua influência na percepção, imitada em concertos através das luzes estroboscópicas, era simulada por meio de uma deslumbrante repetição de contrastes cromáticos, seja entre preto e branco, seja entre cores complementares. Alguns designers da época afirmavam que escolhiam suas cores a partir de experiências visuais com LSD. Outro recurso usado combinava efeitos de vibração óptica obtidos por meio das cores e elementos positivo/negativo.

Durante a visita à fábrica, cada uma das crianças “más” é traída por sua falha de caráter e cai em uma armadilha, que obriga sua saída do grupo. Quando cada criança é eliminada, vemos números de danças dos Oompa Loompas, usando letras do livro de Roald Dahl. Nestes musicais, Tim Burton não resiste à tentação de citar diversos clássicos de Hollywood, desde musicais de Busby Berkeley e filmes com Esther Williams dançando na piscina até filmes dos Beatles, **2001 – Uma Odisséia no Espaço** e mesmo **Psicose**. Em todas as seqüências que os Oompa Loompas aparecem, o figurino dos personagens marca uma proposta muito forte de destaque entre figura e fundo. McDowell explora uma paleta de cores saturadas e trabalha com contraste entre matizes.

De modo geral, desde **Tempos Modernos**, de Chaplin, o cinema tem visto a mecanização com desconfiança. Mas não é o que acontece em **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. A partir dos créditos iniciais, Burton e seus colaboradores se deleitam com linhas de montagem automatizadas que produzem doces de todas as cores e todos os sabores, com laboratórios repletos de caldeirões

Willy Wonka visto através de um grande pirulito translúcido de sua loja.

borbulhantes e tubulações estranhas, e com um elevador que anda para cima, para baixo e para os lados, além de atravessar paredes.

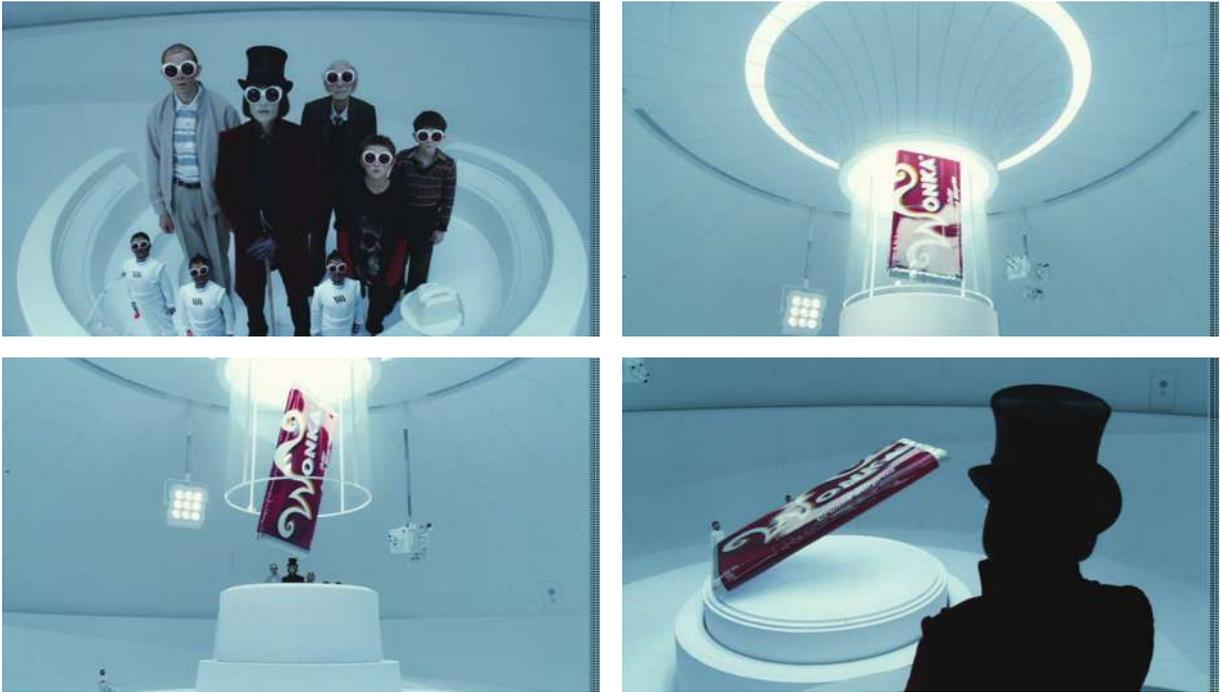
Mas a experiência de realidade ainda é uma experiência visual fundamental, que Burton e McDowell usam para conquistar o espectador e fazer com que todos se identifiquem com Charlie e sua família. A casa dos Buckets é repleta de objetos carregados de histórias e sentimentos. É tão pequena e tão pobre, que os quatro avós de Charlie têm que dormir em uma mesma cama, onde cada casal vira-se para um lado. A luz da lareira e das pequenas luminárias é quente e aconchegante. Diz Highmore, “Mesmo que ele tenha que comer sopa de repolho todas as noites, Charlie tem uma família amorosa. Ele parece ter nada, mas ele realmente já tem tudo”. (58) A casa dos Buckets faz com que o espectador retorne a uma memória afetiva.

A partir da leitura do texto de Donis A. Dondis sobre a anatomia da mensagem visual, expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: “representacional, aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; abstrato, a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens; e simbólico, o vasto universo de sistema de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados”. (59)

Se podemos entender a casa dos Buckets através dos artifícios representacionais usados por McDowell, a sequência em que Mike Teavee é teletransportado para a tela da televisão deve ser lida como o seu oposto. Representa

Interior da
Casa dos Buckets





um processo de abstração que vai deixar de lado os detalhes irrelevantes e enfatizar os traços distintos. “O processo de abstração é também um processo de destilação, ou seja, de redução dos fatores visuais múltiplos aos traços mais essenciais e característicos daquilo que se está representando. Em ambos os casos de licença visual, a forma final segue as necessidades de comunicação”. (60)

A redução de tudo aquilo que vemos aos elementos visuais básicos é importante para o entendimento e a estruturação das mensagens visuais. Quanto mais representacional for a informação visual, mais específica será sua referência; quanto mais abstrata, mais geral e abrangente. Em termos visuais, a abstração é uma simplificação que busca um significado mais intenso e condensado.

Os principais ambientes da fábrica foram quase inteiramente construídos para serem filmados pela câmera, com o mínimo de interferência digital. Cada sala tinha seu próprio desafio particular, além disso, Burton queria cenários distintos e diferentes. Para manter a unidade entre esses desenhos díspares, McDowell desenvolveu um discurso arquitetônico abstrato baseado em esferas. Na Sala de TV, podemos entender um pouco deste partido: seu espaço é a interseção de duas esferas com uma grande TV esférica em um dos lados. O rio de chocolate também é desenhado como a forma negativa da esfera, como uma concha de bolas de sorvete; na sala dos esquilos a esfera está presente na arquitetura e no elemento gráfico que estrutura a linha de montagem; na sala dos inventos, McDowell trabalha com um jogo de esferas que se atraem e repelem mutuamente. Todos estes exemplos serão mostrados mais adiante.

Sala do teletransporte dos chocolates.

Voltando um pouco ao texto de Donis A. Dondis, vamos retomar alguns aspectos importantes da dinâmica da mensagem visual, que estes fazem essenciais para o entendimento do discurso visual de McDowell em **A fantástica Fábrica de Chocolate**: (61)

A percepção humana elimina os detalhes superficiais, numa reação à necessidade de se estabelecer um equilíbrio e outras racionalizações visuais. Sua importância para o significado, porém, não termina aqui. Nas questões visuais, a abstração pode existir não apenas na pureza de uma manifestação visual reduzida à mínima informação representacional, mas também como abstração pura e desvinculada de qualquer relação com dados visuais conhecidos, sejam eles ambientais ou vivenciais (podemos lembrar aqui das propostas do curso de Klee e Kandinsky na Bauhaus). Os múltiplos níveis de expressões visuais, que incluem a representacionalidade, a abstração e o simbolismo, oferecem opções tanto de estilo quanto de meios para a solução de problemas visuais. Disso tudo se poderia concluir que qualquer manifestação abstrata é profunda, e que a representacional não passa de uma mera imitação muito superficial, em termos de profundidade de comunicação. Mas o fato é que, mesmo quando estamos diante de um relato visual extremamente representacional e detalhado do meio ambiente, este relato coexiste com outra mensagem visual que expõe as forças visuais elementares e é de natureza abstrata, mas que está impregnada de significado e exerce uma enorme influência sobre a resposta. A subestrutura abstrata é a composição, o design. O abstrato transmite o significado essencial ao longo de uma trajetória que vai do consciente ao inconsciente, da experiência da substância no campo sensorio diretamente ao sistema nervoso, do fato à percepção. Cada nível, o representacional, o abstrato, o simbólico, têm características específicas que podem ser isoladas e definidas, mas que não são absolutamente antagônicas. Na verdade elas se sobrepõem, interagem e reforçam mutuamente suas respectivas qualidades.

A câmera compõe um relato visual de qualquer coisa que esteja à sua frente, e o faz com uma exatidão e um detalhamento extraordinários. Em seu relato do que vê, quase peca pelo excesso. Mas o comunicador visual dispõe de muitas maneiras de controlar o resultado, tanto em termos técnicos como estilísticos. Não obstante, o relato realista do que ela vê, é natural para a câmera e pode perfeitamente ser um dos fatores essenciais que determinam o interesse cada vez maior pelo segundo nível de informação visual, o nível abstrato.

Os cenários do filme foram ordenados em polaridades. Todo e qualquer significado existe no contexto dessas polaridades. Opor estes universos distintos

A casa dos Buckets e a fábrica de Wonka

Entre a fábrica e a casa dos Buckets, McDowell trabalha o contraste entre o equilíbrio, da primeira, e o colapso, da segunda. O equilíbrio é a referência mais forte e firme do homem, sua base consciente e inconsciente para fazer avaliações visuais. O Constructo horizontal-vertical constitui a relação básica do homem com o meio ambiente. Seu oposto é o colapso. Esse processo de estabilização impõe a todas as coisas vistas e planejadas um “eixo” vertical, com um referente horizontal secundário, os quais determinam em conjunto, os fatores estruturais que medem o equilíbrio. Esse eixo visual também é chamado de eixo sentido, que melhor expressa a presença invisível, mas preponderante do eixo no ato de ver. A falta de equilíbrio e regularidade é um fator de desorientação. O olho procura sempre o eixo-sentido, num processo interminável de estabelecer o equilíbrio relativo. Trata-se de um fato simples, mas verdadeiro, não só nas formas complexas, mas nas composições complicadas.



significa trabalhar com contrastes. No processo de articulação visual, o contraste é uma força vital para a criação de um todo coerente. Em todas as partes, o contraste é um poderoso instrumento de expressão, o meio para intensificar o significado, e, portanto, simplificar a comunicação.

McDowell usa esta estratégia visual para aguçar o significado em muitos níveis de seu projeto: seja na concepção arquitetônica que considera diferentes dimensões, estilos plásticos, materiais; seja nos menores objetos criados para articular o discurso de Tim Burton. O contraste não só é capaz de estimular e atrair a atenção do observador, mas pode também dramatizar este significado, para torná-lo mais importante e mais dinâmico.

O design completamente construtivista/futurista/brutalista da fábrica é consequência da necessidade de criar contraste com o universo lúdico e colorido, dos doces e chocolates Wonka. O granito cinzento faz a fábrica parecer uma prisão assustadora que se projeta sobre a casa dos Buckets. Que, por sua vez, teve sua estrutura concebida em um *software* 3D-Matrix, que permitiu aos designers rodar e distorcer as suas paredes até alcançar algo entre “um colapso e o expressionismo alemão”. Era mais fácil conseguir esse desenho a partir de um modelo digital, do que no papel. Essa arquitetura “rodopiada” da casa dos Buckets cativa ainda mais o espectador.

A opção de Tim Burton de se filmar em cenários fisicamente construídos, a maior quantidade de cenas possível levou McDowell a projetar a grande maioria das situações como cenários de 360º, o que exige um aprimoramento de projeto muito grande, mas também dá aos atores um envolvimento maior com o ambiente.

O resultado visual final é uma coordenação de cenários construídos, com efeitos visuais e maquetes em escala. Os recursos de pré-visualização digital usados por McDowell facilitaram o entendimento dessa dinâmica: muitas vezes dentro de uma mesma sequência havia a mudança de cenário físico para cenário sintético. “Passei muito tempo na pré-produção trabalhando com artistas conceituais a fim de que tudo estivesse coeso”, disse McDowell. “A partir desse esforço, não há diferença entre um conjunto físico e um conjunto virtual. **A Fantástica Fábrica de Chocolate** foi um filme que exigiu uma sensibilidade total na concepção, de Oompa Loompas, aos adereços, ao grande mundo por onde o barco e o elevador viajam”. (62)

Um bom exemplo desta coordenação de recursos mista são as viagens do barco de caramelo cor-de-rosa: no grande cenário da cachoeira, o barco era real e navegava por um rio de chocolate, mas no interior do túnel as corredeiras são sintéticas. O barco foi filmado sobre uma plataforma móvel, que dá a ele o movimento contra um fundo de *chromakey*. Somam-se a isso, os muito Oompa Loompas redimensionados e aplicados dentro do barco e os personagens humanos que viajam junto.



O elevador de vidro

A concepção do elevador de vidro também apresentava muitos desafios. McDowell descreve: 'Ele tem de ser auto-suficiente, com portas que abrem e fecham; e tem de ser forte o bastante para parar, com impacto semelhante aos elevadores que conhecemos. Tem de voar. Mas como fazer para dispará-lo? Como você colocou uma câmera em um elevador de vidro?'

Em última análise, o elevador era uma mistura de peças materiais sobre plataformas e intervenções digitais dependendo da complexidade da cena.



O rio de chocolate

Para Tim Burton, a coisa mais importante do rio de chocolate era que sua aparência fosse boa o suficiente para dar vontade de comer. Fazer um rio comestível implicava ao designer resolver os aspectos visuais, como viscosidade e cor, mas também questões de segurança, para não falar em logística, quantidade, transporte e armazenagem. A melhor opção foi fabricar e armazenar o chocolate no próprio estúdio de filmagem. Uma máquina feita para misturar pasta de dente – capaz de trabalhar com 12 toneladas de cada vez, e armazenar 20000 litros – foi incorporada a estrutura do rio, ironicamente, para misturar o doce.

No total, o cenário tinha uma demanda constante por mais de 200.000 galões de chocolate fluído; aproximadamente 32.000 para a cachoeira e 170000 para o rio, que media 180 metros de comprimento por aproximadamente 30 de largura e 1 metro de profundidade. Foram feitas misturas de água e celulose, com diferentes corantes alimentares para alcançar a aparência e textura desejadas. “Cor para o olho é diferente da cor no filme”, explica o designer, “por isso, testamos um conjunto padrão de sombras para obter exatamente o ponto certo”.

Uma vez preparada, a mistura era constantemente limpa e testada no laboratório local, para se ter certeza de que era seguro comê-la.

Para a cena em que Augustus Gloop mergulha no rio de chocolate e é sugado pelo tubo para outra parte da fábrica, o ator Philip Wiegatz foi lentamente condicionado à invulgar sensação de flutuar no chocolate derretido.

Primeiro em um pequeno tanque onde ele testou seu figurino de Augustus.



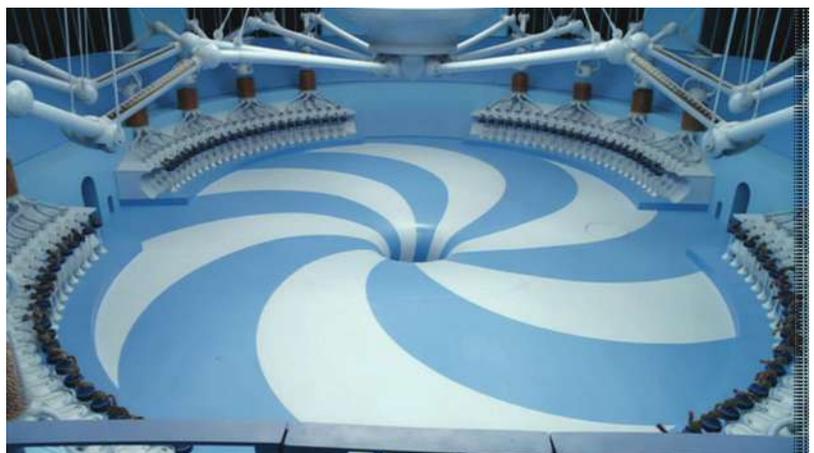
Os esquilos

Em sua fantasia particular, Wonka entende que os maiores especialistas sobre a qualidade das nozes são os esquilos. Nenhum homem ou máquina poderia escolher as boas castanhas com tal precisão e velocidade. Quando a visita chega à Sala de Seleção, vemos 100 esquilos sobre minúsculos banquinhos avaliando cada noz pelo cheiro e som. Eles agilmente descascam as boas e descartam as ruins.

Tal como Wonka, Tim Burton também queria que a cena fosse real, com esquilos treinados.

Mas até mesmo para o treinador de animais, isto parecia ser um desafio, e a formação de 100 deles era inconcebível. A equipe de quatro formadores gastou 19 semanas treinando, animando e dando atenção a cada um dos esquilos. Embora inteligentes e inegavelmente fotogênicos, esquilos são notoriamente difíceis de manusear.

‘Independentes e imprevisíveis, eles, não são necessariamente bons em tarefas específicas’.





Sala dos Inventos

Esse cenário se estrutura por atração e agrupamento do elemento tipológico escolhido por McDowell: a esfera. Segundo Dondis: 'A força de atração nas relações visuais constitui um princípio da Gestalt de grande valor compositivo: a lei do agrupamento. Primeiro, é uma condição visual que cria uma circunstância de concessões mútuas nas relações que envolvem interação. Um ponto isolado num campo relaciona-se com o todo; um estado moderado de intermodificação entre ele e o retângulo. Se dois pontos são colocados em quadrantes distintos criando manifestações comparativamente individuais devido à distância que os separa, dão a impressão de se repelirem mutuamente, logo criam diálogo e tensão. Já se os pontos são colocados muito próximos, dão a impressão de conjunto. Se um número maior é colocado na composição, o olho tende a criar formas a partir deles. O olho completa as conexões que faltam, mas relaciona com mais facilidade as unidades semelhantes'.



Notas de final de capítulo

- (01) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (02) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (03) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (04) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (05) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (06) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (07) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (08) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (09) **Eye Magazine 60**. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27
- (10) MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Martins Fontes. São Paulo. 1998. p. 10
- (11) PAPANÉK, Victor. **Arquitetura e Design**. Edições 70. Portugal. 1980. p. 10
- (12) MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Martins Fontes. São Paulo. 1998. cap. O que é um problema.
- (13) MELO, Chico Homem. **Signofobia**. Rosari. São Paulo. 2005
- (14) AUMONT, Jacques. **A imagem**. Papirus Editora. Campinas. 1993. p. 136
- (15) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997
- (16) AUMONT, Jacques. **A imagem**. Papirus Editora. Campinas. 1993. p. 137
- (17) BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Perspectiva. São Paulo. 1992. p. 54
- (18) BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Perspectiva. São Paulo. 1992. p. 54
- (19) BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Perspectiva. São Paulo. 1992. p. 54
- (20) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 71
- (21) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 72
- (22) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 72
- (23) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 83
- (24) MINGHELLA, Anthony. Entrevista para o making of do filme Invasão de Domicílio.
- (25) MINGHELLA, Anthony. Entrevista para o making of do filme Invasão de Domicílio.
- (26) MINGHELLA, Anthony. Entrevista para o making of do filme Invasão de Domicílio.
- (27) MINGHELLA, Anthony. Entrevista para o making of do filme Invasão de Domicílio.
- (28) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005. p. 23
- (29) HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008. p. 15
- (30) MINGHELLA, Anthony. Entrevista para o making of do filme Invasão de Domicílio.
- (31) SPIELBERG, Steven. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (32) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (33) SCORCESE, Martin. **Uma viagem pessoal pelo cinema americano**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 33
- (34) SCORCESE, Martin. **Uma viagem pessoal pelo cinema americano**. Cosac Naify. São Paulo. 2004. p. 35
- (35) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (36) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (37) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.

- (38) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (39) SPIELBERG, Steven. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (40) SPIELBERG, Steven. Entrevista para o making of de Minority Report.
- (41) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (42) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005.
- (43) MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. p. 40
- (44) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (45) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (46) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (47) IMAGINARY FORCES. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (48) MCDOWELL, Alex. Entrevista para o making of de O Terminal.
- (49) XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005.
- (50) BURTON, Tim. <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (51) BURTON, Tim. <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (52) BURTON, Tim. <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (53) DEEP, Johnny. <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (54) MCDOWELL, Alex. <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (55) BURTON, Tim. <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (56) <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (57) <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (58) HIGHMORE, Freddy. <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>
- (59) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. cap. 4
- (60) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. cap. 4
- (61) DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997. cap. 4
- (62) MCDOWELL, Alex. <http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>

conclusão

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

Quando falamos explicitamente em cenografia, reconhecemos os mesmos problemas encontrados pela pintura no Renascimento. Cenografia é um lugar de encontro entre pintura e teatro. O espaço cinematográfico, entretanto, demanda uma concepção de espaços mais ampla do que a do teatro e da pintura. Podemos falar em três tipos de espaço no filme: espaço plástico ou imagem cinematográfica como representação de um mundo; espaço pró-filmico ou espaço arquitetônico, corresponde às partes do mundo, naturais ou construídas, dotadas de existência objetiva; e finalmente espaço diegético, o espaço reconstituído na percepção do espectador com o auxílio dos elementos fragmentários que o filme lhe fornece.

A cinematografia superou a muito tempo, pode-se dizer que desde **Cidadão Kane**, essa concepção cenográfica do universo imagético filmico. No cinema atual, que poderíamos localizar no contexto da pós-modernidade, se conjugam fatores que vão muito além da expressão de um espaço a partir de um ponto de vista. Consideramos agora pontos de vista múltiplos: os do realizador e os do espectador. O projeto da visualidade filmica se tornou algo complexo, realizado pelo *production designer*. A figura do cenógrafo de **O Gabinete do Doutor Caligari**, foi substituída pelo designer na cinematografia contemporânea.

Com a finalidade de entender as relações contemporâneas entre design e o objeto filmico, elegemos como suporte das discussões o trabalho de Alex McDowell. Abordamos sua formação de designer, que o abilitou a atuar como sujeito de um discurso visual heterodoxo, mas coeso.

Para isso a dissertação **Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica** localizou as origens do cinema e do design no contexto do projeto da modernidade e buscou entender o papel que o artista assumiu dentro da definição de uma estética modernista. Neste esboço, traçou como as novas formas de representação, consumismo e entretenimento convergiram para o discurso visual da linguagem cinematográfica. Fez algumas considerações a respeito de recursos técnicos do cinema, a fim de tornar a discussão sobre narrativa visual mais clara.

Foi apresentado toda uma linha de evolução dos recursos de representação do movimento: fotografia, o cinematógrafo e finalmente o cinema como uma arte moderna. Discutimos o conceito de representação da realidade, desde os primórdios do cinema, do naturalismo americano, dos teóricos russos até as propostas contrárias ao realismo, como o expressionismo alemão.

No texto sobre Narrativa Visual, observamos a representação do espaço e do tempo na imagem, apoiando o discurso no fato de que a imagem cinematográfica por si só é a representação do espaço e do tempo. E assim a imagem representativa costuma, portanto, ser uma imagem narrativa, mesmo que o acontecimento contado seja de pouca amplitude.

No capítulo dedicado às origens do design, localizamos a fundação da Bauhaus no contexto da redefinição do papel do pensamento artístico e do artesanato em face da produção mecânica seriada. A Bauhaus foi o ponto de convergência da formulação teórica, da aplicação prática e do ato criativo, que levou ao desenvolvimento do design no século XX. Explicitamos a mudança da idéia de “desenho” como meio gráfico pelo qual se abstrai a forma, para “desenho” no sentido ativo de “projeto”, intuição de relações construtivas ou espaciais dentro da matéria.

O texto sobre as propostas inovadoras da Bauhaus, especialmente sob a direção de Walter Gropius, pode ser lido em paralelo às propostas de um design único de McDowell para o universo filmico. O edifício construído pela Bauhaus para abrigar a escola, o bloco de apartamentos-estúdios, e as casas para os Mestres em Dessau, explicitam a colaboração de todas as “artes” em um mesmo “objeto”. O design filmico de McDowell reflete este mesmo pensamento de projeto.

Para o entendimento de toda a problemática contemporânea tentamos localizar historicamente o surgimento das duas expressões artísticas: cinema e design. Procuramos mostrar como ambas se valeram do discurso imagético comum até então: o discurso pictórico, que desde o Renascimento perseguia a questão da representação visual, e o recém inventado discurso fotográfico, o artifício de reprodução mecânica do mundo.

Apresentamos, então, o conceito de *production design*, termo que não encontra uma tradução ideal na língua portuguesa, aliás como o próprio termo *design*, que já foi incorporado a nossa gramática. *Production designer* seria o termo usado para definir o designer que atua no contexto cinematográfico.

Descrevemos e analisamos quatro filmes em que Alex McDowell é o responsável pelas escolhas estéticas e projetuais como *production designer*: **Invasão de Domicílio**, **O Terminal**, **Minority Report** e **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. Entre os aspectos mais relevantes de sua filmografia estão a forma como ele coordena os diferentes pontos de vista em um mesmo objeto e sua metodologia interdisciplinar. Em **O Terminal**, podemos definir etapas muito distintas de uma metodologia de projeto como a de Bruno Munari ou Victor Papanek, sem a qual o complexo cenográfico construído seria prejudicado.

Ressaltamos a importância de um posicionamento ativo do designer frente às diversas formas de tecnologia. Nesse ponto, os filmes selecionados para a dissertação explicitaram a superação de uma polarização entre o analógico e o digital no universo cinematográfico. A realização de um longa-metragem deve se valer dos recursos de ambos os métodos, desde que sejam pertinentes à narrativa. **Minority Report** e **A Fantástica Fábrica de Chocolate** são especialmente marcantes neste sentido. Na quase totalidade de seus tempos, a imagem final é a soma da linguagem sintética com a construção física. E o *production designer* deve atuar como maestro neste processo.

Em **Invasão de Domicílio** retomamos alguns conceitos trabalhados no primeiro capítulo da dissertação: questões relativas à natureza realista da imagem fotográfica. Em uma linha de pensamento que vai do universo fílmico ao gráfico, passando pelo pictórico, **Invasão de Domicílio** estaria localizado justamente entre as circunstâncias fílmicas da imagem. Ao passo que **A Fantástica Fábrica de Chocolate** estaria no outro extremo, como representante de um pensamento gráfico, que traduz a linguagem bidimensional para o espaço tridimensional.

bibliografia

- ALBERA, François. **Eisenstein e o construtivismo russo**. Cosac Naify. São Paulo. 2002
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. Companhia das Letras.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Imagem e persuasão**. Companhia da Letras. São Paulo. 2004
- ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. Martins Fontes. São Paulo. 1993
- ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte italiana: da antiguidade a Duccio – v. 1**. Cosac Naify. São Paulo. 2003
- ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte italiana: de Giotto a Leonardo – v. 2**. Cosac Naify. São Paulo. 2003
- ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte italiana: da Michelangelo ao Futurismo – v. 3**. Cosac Naify. São Paulo. 2003
- ARGAN, Giulio Carlo. **Walter Gropius e a Bauhaus**. José Olympio. Rio de Janeiro. 2005
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: psicologia da visão criadora**. Edusp . São Paulo. 1979
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Papirus Editora. Campinas. 1993
- AUMONT, Jacques. **Moderno?**. Papirus Editora. Campinas. 2008
- AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. Cosac Naify. São Paulo. 2004
- AYMONINO, Carlo. **O significado das cidades**. Presença. Lisboa. 1985
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo. Martins Fontes. 2005
- BASUALDO, Carlos. **Tropicália – uma revolução na cultura brasileira**. Cosac Naify. São Paulo. 2007
- BENJAMIN, Andrew; OSBORNE, Peter. **A filosofia de Walter Benjamin**. Jorge Zahar Editor. São Paulo. 1997
- BOURGEOIS, Louise. **Louise Bourgeois – destruição do pai/reconstrução do pai**. Cosac Naify. São Paulo. 2001
- BRASSAÏ. **Proust e a fotografia**. Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro. 2005
- BRETT, Guy; FIGUEIREDO, Luciano. **Oitica in London**. Tate Publishing. London. 2007

- BROW, Jonathan. **Pintura na Espanha**. Cosac Naify. São Paulo. 2000
- BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Perspectiva. São Paulo. 1992
- CASTLE, Alison. **The Stanley Kubrick Archives**. Taschen. 2004
- CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. Cosac Naify. São Paulo. 2001
- CHATMAN, Seymour; DUNCAN, Paul. **Michelangelo Antonioni – filmografia completa**. Taschen. 2004
- DELEUZE, Gilles. **A Dobra – Leibniz e o Barroco**. Papyrus Editora. São Paulo. 2007
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. Assírio e Alvim. Lisboa. 2004
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Editora Brasiliense. São Paulo. 2007
- DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997
- DROSTE, Magdalena. **Bauhaus Archiv**. Taschen
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, video, Godard**. Cosac Naify. São Paulo. 2004
- DUNCAN, Paul. **Stanley Kubrick - filmografia completa**. Taschen. 2003
- ECO, Humberto. **Tratado Geral de Semiótica**. Perspectiva. São Paulo. 2007
- EISENSTEIN. **A forma do filme**. Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro. 1990.
- EISENSTEIN. **O sentido do filme**. Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro. 1990
- FAVARETTO, Celso. **A Invenção de Hélio Oiticica**. Edusp. São Paulo. 2000
- FAVARETTO, Celso. **Tropicália Alegoria Alegria**. Ateliê Editorial. São Paulo. 2000
- FIEDLER, Jeannine. **Bauhaus**. Könemann. 2006
- FOGES, Chris. **Outsize, large scale graphic design**. Roto Vision
- FOSSI, Gloria. **The Uffizi Gallery**. Giunti Editore. Florence. 2004
- FRANCASTEL, Pierre. **A realidade figurativa**. Perspectiva. São Paulo. 1993
- GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance**. Martins Fontes. São Paulo. 2006
- GOMBRICH, Ernest. **Arte e ilusão**. Martins Fontes. São Paulo. 1980
- GOMES Filho, João. **Gestalt do objeto**. Escrituras Editora. São Paulo. 2004
- GULLAR, Ferreira. **Experiência Neoconcreta**. Cosac Naify. São Paulo. 2007

- GULLAR, Ferreira. **Relâmpagos**. Cosac Naify. São Paulo. 2003
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola. São Paulo. 2008
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico, uma história concisa**. Martins Fontes. São Paulo. 2000
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Perspectiva. São Paulo. 2005
- JACOBSON, Robert. **Information design**
- JACQUES, Paola Berenstein. **Estética da gíngua**. Casa da Palavra. Rio de Janeiro. 2003
- JORGE, Luiz Antônio. **O desenho da janela**. Annablume. São Paulo. 1995
- KANDINSKY, Wassily. **Ponto e linha sobre plano**. Martins Fontes. São Paulo. 2002
- LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. Barcarolla. São Paulo. 2004
- LONGHI, Roberto. **Piero della Francesca**. Cosac Naify. São Paulo. 2007
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Papyrus Editora. São Paulo. 2005
- MAGALHÃES, Roberto Carvalho de. **O grande livro da arte**. Ediouro. Rio de Janeiro. 2005
- MAGNANI, José Guilherme C.; TORRES, Lilian de Lucca. **Na metrópole**. Edusp. São Paulo. 2000
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Editora Brasiliense. São Paulo. 2007
- MELO, Chico Homem. **Signofobia**. Rosari. São Paulo. 2005
- MINK, Janis. **Duchamp**. Taschen. 1996
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Martins Fontes. São Paulo. 1998
- MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. Martins Fontes. São Paulo. 1997
- NAZARIO, Luiz. **A cidade imaginária**. Perspectiva. São Paulo. 2005
- PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. Perspectiva. 2007
- PAPANEK, Victor. **Arquitetura e Design**. Edições 70. Portugal. 1980
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica & Literatura**. Ateliê Editorial. São Paulo. 2004
- POYNOR, Rick. **Typography**. Princeton Architectural Press. New York. 2002
- RAMIREZ, Mari Carmen. **Helio Oiticica: the body of color**. Tate Publishing. London. 2007
- RIO, João do. **A alma encantadora das ruas**. Companhia das Letras. São Paulo. 1997

- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Martins Fontes. São Paulo. 2006
- SALOMÃO, Wally. **Hélio Oiticica – Qual é o Parangolé e Outros Escritos**. Rocco. Rio de Janeiro. 2003
- SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. Cengage Learning. São Paulo. 2008
- SCHAPIRO, Meyer. **A unidade da arte de Picasso**. Cosac Naify. São Paulo. 2002
- SCHAPIRO, Meyer. **Impressionismo**. Cosac Naify. São Paulo. 2002
- SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. Cosac Naify. São Paulo. 2006
- SCORCESE, Martin. **Uma viagem pessoal pelo cinema americano**. Cosac Naify. São Paulo. 2004
- STANGOS, Nikos. **Conceitos da arte moderna**. Jorge Zahar Editores. Rio de Janeiro. 2000
- TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut: Entrevistas, edição definitiva**. Companhia das Letras. São Paulo. 2004
- TRUFFAUT, François. **O prazer dos olhos**. Jorge Zahar Editor. São Paulo. 2006
- TUFTE, Edward R.. **Envisioning information**. Graphics Press. Connecticut. 2003
- VENTURI, Robert; BROWN, Denise Scott; IZENOUR, Steven. **Aprendendo com Las Vegas**. Cosac Naify. São Paulo. 2003
- WALTHER, Ingo F. **Los maestros de la pintura occidental**. Taschen. 2005
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. Paz e Terra. São Paulo. 2005
- XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**. Cosac Naify. São Paulo. 2003

Eye Magazine 60. Haymarket Publication. Londres. 2006. p. 18 a 27

<http://www.interfilmes.com/>

<http://www.adorocinema.com/>

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

<http://filmes.blogspot.com/archive/2005/11/03/a-noiva-cadáver-e-viva.html>

<http://epipoca.uol.com.br/>

<http://cinema.terra.com.br/>

<http://www.filmes.net/>

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

<http://cineplayers.com>

<http://www.philipkdick.com/>

<http://imdb.com>

<http://corpsebridemovie.warnerbros.com/>

<http://chocolatefactorymovie.warnerbros.com/>

<http://www.theterminal-themovie.com/>

<http://vfxworld.com/?sa=adv&code=319b255d&atype=articles&id=2134>

<http://www.breakingandentering-movie.com/>

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](#)