

3

Espaço fílmico

3.1

Espaço no cinema

O cinema é, segundo Macedo (2005: 38), uma construção artístico-social experimentada sempre em conjunto: desde a criação dos filmes até a ida ao cinema – o que envolve sentar ao lado de estranhos e sentir emoções com eles – assistir a uma reprodução audiovisual coletivamente implica significados completamente novos.

Embora este fato possa parecer um detalhe, tal experiência em conjunto é a primeira definição do cinema e o que dirige toda a produção fílmica, e é a partir dela que podemos ressaltar como os outros elementos fílmicos também são dirigidos à coletividade.

A inovação que o cinema trouxe, no plano da arte em geral, foi à introdução do movimento nas produções visuais. O movimento acabou se tornando o catalizador a partir do qual a evolução dos filmes foi possível, sendo agregado a ele novos elementos, como o som, as formas dinâmicas de filmagem (o close, por exemplo) e, ultimamente, a alta qualidade dos efeitos especiais.

No entanto, aquilo que o movimento trouxe de mais importante foi o grau de realidade que permitiu injetar nas imagens.

O espectador que assiste a um filme está assistindo a um espetáculo que é percebido como quase real: é exatamente a conjugação do movimento com a clareza das imagens e aparência das formas (Metz, 1972: 54), que leva à percepção da realidade e da concretude dos objetos.

O movimento aparece e é visto como um movimento real, garantindo a realidade do filme como um todo.

Na produção cinematográfica, na qual os filmes de ficção são de longe a maioria, prevalecem elementos da estética aristotélica: a maior parte dos filmes

tenta induzir o público a ter reações e sensações identificadas com a história, e a realidade ali mostrada tende a ser confundida com a realidade “real”, pelo menos durante a exibição.

Nesse contexto, se por um lado o movimento garante a impressão da realidade no filme e facilita sua identificação, de outro, não podemos esquecer o papel do espectador. Ao mesmo tempo em que objetivamente o filme oferece a percepção da realidade como “real”, há também uma atividade do espectador em “mergulhar” nessa realidade.

Quando vamos ao cinema, sabemos de antemão que a história exibida é ficção; no entanto, graças ao movimento e à riqueza de materiais e detalhes, mostrados na tela, o filme se oferece como real, e “comprar” essa sugestão se traduz como a “magia do cinema”, ou seja, como o “mergulhar” no filme e experimentá-lo.

Todavia, não se pode esquecer que há sempre um grau de ilusão no cinema. A própria sugestão da realidade é ilusória, pois o real sugerido é ficcional em última análise, embora isto não retire do espectador a percepção daquela realidade como sendo “verdadeira”, no momento de seu “mergulho” no filme.

Dessa forma, esta se definindo o cinema como arte que não reproduz a realidade, mas, sim que se constrói a partir dela e dela se distingue, sendo dirigida ao imaginário, necessário à compreensão da realidade, e que, antes de ser oposto do real, é uma dimensão do mesmo (Menezes, 1996: 22); e, também, como arte, não para ser pensada, mas, sim, percebida, motivo pelo qual é necessário o “mergulho” no filme, para que ocorra o envolvimento com a história e a percepção da realidade ficcional como real.

A linguagem audiovisual é uma só, que se repete em todos os formatos fílmicos existentes. A expansão do cinema provocou a necessidade de aumentar o grau de Realidade dentro de cada filme, haja vista os efeitos especiais, tão em voga atualmente. Durante a sessão, nós, espectadores, fingimos acreditar no que está sendo mostrado, e o filme finge ser real, de tal modo que nossa percepção do filme, como ficção, só retorna quando ele termina (Brasil, 2003: 63).

No caso do filme de ficção, para ser efetivamente percebido como real por uma sociedade acostumada desde cedo com a linguagem audiovisual, o grau de

realidade retratado deve ser cada vez maior – correspondendo ao que se esperaria na realidade “real” – o que pode ser obtido com movimentos de câmera, efeitos especiais, edição de som e montagem.

Aliás, não surpreende que sejam criadas realidades novas, realidades fantásticas, completamente ficcionais e correspondentes a uma forma nova de enxergar a sociedade e discuti-la, tendo como suporte uma outra definição do real, uma vez que o cinema jamais conseguirá apreender, de modo total e perfeitamente verossímil, a realidade de nossas vidas.

O significado de cada “pedaço” do filme, de cada cena, de cada plano, não se configura, portanto, no momento da produção ou da montagem. O fluir do filme, a percepção total final do que foi narrado, que dá significado a cada parte específica, só existe no público e para o público, e depende, assim, de fatores sociais nos quais este mesmo público está imerso, como a época da produção do filme, o estado de desenvolvimento da linguagem audiovisual e o nível de conhecimento que este público tem desta linguagem (Brasil, 2003: 63).

Esses mesmos fatores influenciam, paralelamente, o que está sendo retratado e o grau de realidade necessário para o envolvimento do espectador.

Não se pode perder de vista, também, o fato de o cinema ser uma forma de expressão, um modo de pensar sobre a sociedade ou determinada questão, que se utiliza de uma linguagem construída tanto pelos produtores, quanto pelo próprio público que a consome, na medida em que este público (e sua recepção do filme) reelabora o que convém ou não ser usado naquela linguagem. Assim sendo, todo filme é um discurso (Brasil, 2003: 70) e cada cineasta é um pensador que emprega linguagem específica para retratar suas impressões sobre a sociedade.

O movimento, a riqueza de detalhes e a impressão da realidade, oferecidos pelo cinema, abrangem dois níveis que sempre atuam em conjunto: a redefinição do espaço e a construção do tempo.

Com relação à redefinição do espaço, Paulo Roberto Arruda de Menezes (1996: 48) elucida que o cinema trabalha com duas “ordens” de espaços: há nos filmes a mera reprodução de espaços físicos e, paralelamente, a produção de espaços singulares.

O primeiro grupo envolve os espaços que aparecem, obedecendo, somente, às leis físicas, uma reprodução pura e simples de espaços (uma montanha, uma rua e uma casa, por exemplo), enquanto o segundo grupo abrange os tipos de espaço que obedecem às leis psicológicas das personagens, construídos através da montagem do filme, com uma plasticidade apenas possível por meio de jogos de câmera (a exemplo da deformidades espaciais, retratadas como consequência de um surto psicótico de uma personagem).

O espaço no cinema, então, se identifica com a realidade em dois patamares: por um lado, o espaço físico mais facilmente sugere-se como real por causa das suas próprias características, que não invocam do espectador qualquer atividade imaginativa.

Do outro, os espaços psicológicos, que, embora impossíveis de existir, são identificados com a realidade a partir da introspecção do espectador na história e seu envolvimento emocional com ela, com a percepção da plausibilidade daquele espaço, considerando a carga fictícia que o deformou.

Essa análise do espaço no cinema, entendemos, pode ser aprofundada. O teor central de qualquer filme é a construção de uma ficção, que possua alto grau de impressão de realidade, graças ao movimento e à riqueza de detalhes e materiais.

Tal realidade, no entanto, só é percebida como real com o “mergulho” do espectador no filme, ou seja, com a atividade do imaginário e do envolvimento do espectador. Contudo, não podemos esquecer que todo filme é sempre uma ilusão, uma ficção, apenas sugerida como real, e isto vale para qualquer elemento estético analisado em separado.

No caso do espaço, deve ser ressaltado que, a nosso ver, todo lugar retratado na tela é produzido, independentemente de quaisquer características apresentadas por ele.

No momento da filmagem ou da idealização de um filme, a construção dos espaços obedece ao contexto em que ele se encontra e à própria história que irá retratar. Em diversas ocasiões, é necessário selecionar um local, reconfigurá-lo com novas construções, mostrá-lo como outro lugar, que não aquele onde está sendo filmado.

Além do espaço, a construção do tempo, no filme, é outro elemento que fornece base à impressão da realidade sugerida pelo cinema. O tempo adquire, nos filmes, uma função para além da “medida do tempo”; na verdade, é através da justaposição dos espaços fílmicos criados, insinuando um fluir mais lento ou mais rápido da história, de acordo com a sugestão psicológica que o filme pretende mostrar (Menezes, 1996: 40).

Como todo e qualquer espaço fílmico é produzido pelo cinema, a relação estabelecida entre tais espaços, os atributos psicológicos das personagens (que modificam aqueles espaços), a justaposição dos espaços (comandada pelo tempo do filme, também criado) e a própria carga da história resultam em uma experiência temporal, semelhante ao modo como nós sentimos o tempo, próximo do nosso “tempo psicológico” registrado na memória.

A sucessão de espaços assimétricos e plásticos dos filmes é subordinada a uma construção temporal, e o estágio final dessa relação, as imagens mostradas, transformam o cineasta em um pensador, em um construtor de sensações, que instiga as pessoas a buscarem novas experiências (Menezes, 1996: 40).

A relação espaço-temporal estabelecida pelo cinema mostrou como o espaço e o tempo, dando base e conteúdo ao movimento, criam a identificação do filme com a realidade, pelo fato de percebermos um filme da mesma forma que percebemos nosso tempo subjetivo, carregado de atributos psicológicos e justaposto de acordo com uma temporalidade criada, no filme, pela ordem que o cineasta impôs e, em nossa mente, pela nossa memória.

Conseqüentemente, como é no espectador que ocorre a identificação do filme com o real, outro elemento básico para tal percepção das imagens e assimilação da realidade sugerida é a atenção, que também foi modificada pelas inovações do cinema, e, paralelamente, é responsável pela plasticidade das imagens, pois é a câmera e, em última análise, o discurso fictício que controla aquilo que nos deve ser mostrado em primeiro plano.

O fluir do tempo e do espaço, no cinema, e seu ritmo são comandados pela história contada. Nesse contexto, como o processamento do sentido e do grau de realidade ocorre no espectador, sua atenção é fundamental para a percepção do filme ser efetivada.

Hugo Munsterberg (1970: 16-18) define que graças à atenção somos capazes de selecionar e definir o que é importante e significativo, e organizar as impressões em experiências. Se até agora o cinema foi defendido como forma de leitura do mundo, e a impressão da realidade sugere o filme como real, trazendo experiências novas ou impossíveis de existir fora da tela, a atenção adquire, no cinema, a mesma função que tem na vida: ela destaca o significativo.

Percebe-se, assim, a atenção como um dos elementos mais importantes do cinema, pois a cada cena observada estamos relacionando-a a experiências anteriores próprias, mobilizando sentimentos e emoções e gerando idéias e pensamentos, que, por sua vez, conduz a atenção.

Assim sendo, existem dois tipos de atenção que entram no jogo da arte: a voluntária e a involuntária (Munsterberg, 1970: 16). Na atenção voluntária, o foco da atenção é interno, sendo nosso interesse pessoal quem a dirige; aqui, a escolha antecipada do objetivo nos faz excluir tudo que não nos satisfaça.

Já na atenção involuntária, o que define sua direção são fatores extrínsecos ao espectador, cujo foco é dado pelas coisas externas, como objetos e situações, por exemplo.

A diferença do cinema em relação às outras artes é que, nos filmes, apenas existe espaço para a atenção involuntária. Quando assistimos a um filme, não há (ou melhor, não deve haver) interesse preconcebido anos guiar. Embora possamos assisti-lo interessados apenas em determinado ator, ou em alguma peculiaridade qualquer, o objetivo do cinema não é esse.

Com o “mergulho” no filme e as técnicas da câmera (close up e cut back, por exemplo), são as imagens (e o cineasta em última análise) que conduzem nossa atenção e, assim, nos mostram o relevante para a história - o espectador apenas segue o que a tela lhe mostra.

O movimento subjetivo da atenção, de excluir, na mente, o irrelevante, é recriado diretamente na tela, pelas imagens, e reformula o próprio espaço fílmico: o mundo objetivo do filme molda-se aos interesses do discurso cinematográfico, o que garante a profundidade do filme e da experiência a ser sentida, redundando na realidade plástica Sugerida.

O resultado final da remodelação do espaço e do tempo e da conseqüente impressão da realidade, é que passamos a ver aquilo que cotidianamente, não veríamos. Nossas idéias, sentimentos e impulsos se organizam ao redor do privilegiado na tela (atenção involuntária), e a eliminação estética de tudo o que é supérfluo para a trama é intensificada pela própria característica da imagem cinematográfica, enquanto fruto da câmera.

Nos últimos anos vem ganhando centralidade acadêmica os estudos voltados para a associação do espaço com o espaço fílmico. Focar o olhar sobre esses dois elementos transcende à pesquisa simplesmente sobre o papel, na maioria das vezes não creditado, que o(s) espaço(s) desempenha(m) nos filmes, mas, acima disso, examinar as múltiplas e significativas interações entre os elementos que contém e estão contidos em ambos.

O cinema usa o espaço desde seus primeiros registros. Se por um lado, os primeiros cineastas tinham a ilusão de estar criando uma restituição e um arquivamento do “real”, atualmente percebe-se que as imagens cinematográficas estão muito longe da chamada “realidade concreta” minimamente a partir da intervenção compositiva de seus realizadores.

Sendo assim, o espaço fílmico, construído ou não em estúdio, não passariam de uma mera representação (Xavier, 2005: 23).

Por outro lado, esses mesmos espaços, com suas imagens repletas de significados, podem contribuir, de maneira intencional ou não, para a disseminação de um agregado de crenças e valores por vezes ligados a estruturas de dominação cultural, política e econômica.

É importante ressaltar que, na análise desses discursos, no que tange à questão do espaço, não se trata de uma visão dicotômica entre realidade e representação, entre concreto e imaginário, mas de um fato dualístico: há uma interpenetração entre o sítio a ser representado – a cidade, por exemplo – e o sítio do qual emanam as representações – cultural, geográfico, político, teórico (Duncan, 1994: 34).

Portanto, é necessário tratar os discursos e representações sobre o espaço como construções simbólicas que, a despeito de sua polivocidade, situam-se muito além do plano idiossincrático; estão plenas de valores sociais e produzem efeitos

bastante concretos na forma de paisagem e na vida de seus habitantes (Freire-Medeiros, 2002: 52).

A paisagem, então, seria um elemento intrínseco à narrativa cinematográfica. Seria a partir dela que, através de ícones – construções, acidentes naturais, monumentos, edificações, etc. – o espaço seria decodificado e reconhecido pelo espectador (Name, 2002: 31-47).

Mas a lente cinematográfica, como pode-se perceber facilmente, escolhe e dispõe os lugares de maneiras variadas, dotando-os de angulações, de luz diferenciada e de uma narrativa, adquirindo assim diversas conotações.

A paisagem cinematográfica não é uma documentação objetiva, muito menos mero espelho do “real”. Trata-se de uma forte criação cultural e ideológica em que significados sobre lugares e sociedades são produzidos, legitimados, contestados e obscurecidos (Hopkins, 1994: 47-65).

Como argumento de maneira precisa por diversos autores, à investigação tanto do espaço fílmico quanto do espaço “real”, possibilita, concretamente, uma visão mais aprofundada das relações entre espaço e cultura, arquitetura e representações do “eu” e do “outro”, bem como do papel das produções cinematográficas e seus enfoques específicos e como estas tem contribuído para a manutenção, transformação e subversão de esteriótipos e clichês sobre esses espaços e seus habitantes.

Na concepção de Bernardet (1980: 17-20), primariamente o cinema seria não somente a reprodução da realidade, mas também a reprodução da própria visão do homem.

Visão concebida em perspectiva, da mesma forma como a imagem cinematográfica. Essa última, correspondendo à percepção natural do homem, apresentar-se-ia como uma reprodução da própria realidade.

Porém, Bernardet (1980: 17) ressalta que a imagem cinematográfica não reproduz realmente a visão humana. Ele parte do pressuposto que o campo de visão humano é maior do que o espaço da tela.

Ainda assim, as cores apresentadas nas películas não são naturais, isto é, são artificiais.

Até mesmo a perspectiva – muito além da visão natural – equivale à reprodução de uma forma de representação implantada a partir do Renascimento, no fim da Idade Média.

Essa mesma representação, nas artes plásticas, é um fenômeno puramente ocidental e não universal; adotado por essa cultura que acostumou-se a considerá-la como a visão natural da pintura, não deixando de ser apenas uma convenção.

Por outro lado, apesar de o cinema ensinar uma reprodução de movimento real, sabe-se que não há movimento na imagem cinematográfica. Trata-se apenas de uma ilusão, uma “brincadeira” ótica.

A imagem na tela é sempre imóvel, apresentando uma impressão de movimento nascida da seqüência projetada de 24 fotogramas por segundo, muito além da possibilidade de percepção da interrupção entre cada imagem pela retina humana. Ou seja, trata-se de uma reprodução do real.

Já para Munsterberg (1970: 24), o que vale é a psicologia da forma, isto é, o ponto de partida na operação do aparato cinema seria o elemento externo. O restante do processo completar-se-ia na mente do espectador.

Dessa forma, o cinema valer-se-ia da percepção, da memória e do raciocínio, estabelecendo-se, a partir daí, um “jogo” entre aparato e espectador: o cinema sugere, sugere a realidade, usando para tanto, recursos hábeis e, num primeiro momento, recursos específicos como a montagem e o close-up. Compete ao cinema, sugerir, lançar elementos.

Para que o processo se torne completo, vale ao espectador realizar a sua parte através do raciocínio e da memória, trabalhando no sentido de concretizar a significação.

O cinema deve, portanto, operar utilizando todos os seus recursos, trabalhando a atenção involuntária e atizando a atenção voluntária do espectador.

Outro ponto fundamental é a noção retrato de uma realidade, estabelecendo como elemento comum o desenvolvimento no tempo e no espaço (o jogo de uma dimensão interior, relativa, e uma dimensão absoluta, externa). Exercício constante e obrigatório da realização fílmica.

Eisenstein (1949: 20), assim como Munsterberg, apóia-se no papel da montagem dentro de um filme. Parte de um conceito, pelo qual a junção de dois pedaços de um filme resulta não em uma simples soma, mas em produto, isto é, a formação de um novo conceito.

Dessa maneira, o princípio de montagem fundamenta-se, em grande parte, na tendência em se reduzir dois ou mais elementos ou qualidades independentes a uma unidade. Cada aspecto ou detalhe de um fotograma, no cinema, passa a ser pensado em função do significado que possa vir a ter no todo.

A partir disso, surge a isotopia, isto é, quanto mais variáveis reiterarem um dado conceito, mais garantias ter-se-ia de sua existência.

O cinema pode, então, ordenar as percepções do espectador, possibilitando não só que sua imaginação funcione, mas também que um pensamento seja transmitido.

Dentro de um filme, constrói-se uma realidade, um novo mundo e, conseqüentemente, um novo espaço. Espaço esse que, independentemente de sua natureza – natural ou artificial – se apresenta de forma virtual.

E esses espaços são concebidos através de um processo de condensação; processo este no qual as representações formam uma imagem.

Segundo Eisenstein (1949: 34), tal processo de condensação é composto por duas etapas básicas: a construção da imagem e o resultado desta construção e significação para a memória.

Essa imagem e sua projeção para Xavier (2003: 7), consolida uma descontinuidade que separa o terreno da performance e o espaço onde se encontra o espectador, condição para que a cena se dê como uma imagem do mundo que, delimitada e emoldurada, não apenas dele se destaca, mas, em potência, o representa.

A imagem é percebida como um *continuum*, não se definido no retângulo da tela apenas o campo de visão efetivamente presente diante da câmera e impresso na película, de modo a fornecer a ilusão de profundidade segundo leis da perspectiva.

O espaço que se estende fora do campo imediato de visão, pode também ser definido, em maior ou menor grau. Há uma virtual presença deste espaço não captado pelo enquadramento.

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.

Para se estabelecer de que modo esse espaço “fora da tela” pode ser definido dentro da hipótese de registro e projeção contínua, Xavier ressalta que o espaço diretamente visado pela câmera poderia fornecer uma definição do espaço não diretamente visado, desde que algum elemento visível estabelecesse alguma relação com aquilo que supostamente estaria além dos limites do quadro.

Genericamente, pode-se dizer que o espaço visado tende a sugerir sua própria extensão para fora dos limites do quadro, ou também a apontar para um espaço contíguo não visível.

A tendência à denotação de um espaço “fora da tela” é algo que pode ser intensificado ou minimizado pela composição fornecida.

Bazin (1960: 128), verifica que os limites da tela (cinematográfica) não são, como o vocabulário técnico às vezes o sugere, o quadro da imagem, mas um “recorte” (cachê em francês) que não pode senão mostrar uma parte da realidade.

O quadro (da pintura) 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 centrífuga.

Além disso, o movimento efetivo dos elementos visíveis será responsável por uma nova forma de presença do espaço “fora da tela”.

A imagem estende-se por um determinado intervalo de tempo e algo pode mover-se de dentro para fora do campo de visão ou vice-versa. Esta é uma possibilidade específica da imagem cinematográfica, graças à sua duração.

O tipo de definição dado ao espaço “fora da tela” depende da modalidade de entrada ou saída que efetivamente ocorre.

As entradas e saídas têm tendência a se definir dentro do estilo próprio às entradas e saídas de um palco. Este seria um fator responsável pela redução do

espaço definido pela câmera aos limites do espaço teatral, portanto, não cinematográfico.

Os elementos fundamentais para a constituição da representação encontram-se todos contidos dentro do espaço visado pela câmera, ocorrendo, além disso, um reforço desta tendência ao enclausuramento, proveniente de dois outros fatores combinados: a própria configuração do cenário, tendente a produzir uma unidade fechada em si mesma; e a imobilidade e o ponto de vista da câmera, cúmplice no efeito sugerido pelo cenário, na medida em que a visão de conjunto evita a fragmentação do espaço em que a ação se desenvolve.

A ruptura com este “espaço teatral” e a criação de um espaço verdadeiramente cinematográfico fica na dependência da ruptura com esta configuração rígida.

No caso deste plano fixo e contínuo corresponder à filmagem de um evento natural ou acontecimento social em espaços abertos, apesar da postura de câmera ser a mesma, a ruptura frente ao espaço teatral estaria garantida pela própria natureza dos elementos focalizados, aptos a produzir a expansão do espaço para além dos limites do quadro graças ao seu movimento.

O movimento de câmera reforça a impressão de que há um mundo do lado de lá, que existe independentemente da câmera em continuidade ao espaço da imagem percebida.

Isto é, há uma simulação do espaço. Simulação esta entendida como vivência de uma representação, ou seja, a vivência continua de um espaço tridimensional em movimento (as imagens cinematográficas que dão a ilusão de volume) a partir de um meio bidimensional (a tela).

O espaço no cinema é uma representação, e como tal, ele representa uma tridimensionalidade a partir da técnica, bem como uma suposta realidade de um determinado espaço (cidade, campo, etc.), a partir de conceitos estabelecidos desde a concepção do roteiro até a edição final.

O espaço urbano fílmico, por exemplo, é uma simulação pois induz uma vivência pelo espectador deste espaço, tanto pela técnica quanto pela narrativa.

Nesse sentido, vale lembrar que o espaço urbano simulado/representado das cidades é vivenciado no cotidiano urbano e moderno há mais de cem anos.

É pertinente se questionar, portanto, o quanto esse espaço fílmico, dada a imensa popularidade no cinema, pode influenciar a leitura da cidade e da vida urbana “reais”

Através de sua linguagem acessível ao público “leigo”, o cinema oferece uma das mais sedutoras mediações entre a cidade como conceito e a cidade como experiência.

O cinematógrafo, invenção dos Irmãos Lumière de 1895, foi consequência da secular busca pela assimilação, simulação e reprodução do espaço, originada no Renascimento e naquele momento ainda mais contundente, devido ao intenso desenvolvimento tecnológico do século XIX.

Em sua primeira exibição pública, parte dos espectadores fugiu apavorada com o trem em movimento em sua direção em “A chegada de um trem a Ciotat”.

Estava estabelecida a relação dos espectadores de cinema com o espaço urbano por ele simulado: sabe-se estar diante de um truque, tem-se o conhecimento de não se estar diante de um espaço tridimensional, de figuras humanas, de ambientes construídos, mas a extrema verossimilhança com o modelo real ocasiona uma captura do espectador, que se envolve com o espetáculo cinematográfico e seu espaço (inúmeras vezes o urbano) como se este fosse vivido empiricamente.

Acrescida do tempo, a vivência do espaço fílmico se aproxima ainda mais da experiência empírica.

Para Metz (1972: 15-18), nenhuma outra arte captura e envolve tão fortemente o espectador como o cinema, que dá a sensação de se estar diante de um conhecimento real, provocando um processo de participação emocional e sensorial da platéia.

E justamente por apresentar essa característica, essa sensação de aproximação do real, que alguns filmes estabelecem uma relação muito similar à estrutura panóptica, seja no contexto de sua trama ou mesmo em sua estrutura fílmica.

No próximo capítulo, iremos discutir sobre alguns representantes dessa linha.

3.2

Espaço fílmico e vigilância

No cinema, como arte reflexiva de fenômenos sociais, por excelência em constante diálogo com as novas tecnologias, a vigilância alcança, sem sombra de dúvida, sua dimensão mais profunda.

É impossível não mencionar a proliferação dramática da vigilância como a matéria sujeita e como a estrutura narrativa em muito da produção cinematográfica dos dias de hoje.

O cinema panóptico surge em um momento em que o estado da arte panóptica se liberta, posto que as noções da segurança individual e as liberdades civis já estão melhor definidos no cotidiano dos espectadores.

A isto, Thomas Levin (2003: 45) chama de “dinâmicas de voyeurismo onipresente”. A vigilância tornou-se parte do cotidiano de todo indivíduo e é aproveitada como tal pela publicidade.

O autor afirma: “A relação entre cinema e vigilância é longa e complicada. Com efeito, pode-se afirmar que a vigilância no trabalho desempenha um papel fundamental logo no nascimento desta mídia, já que, independentemente do que possa ser além disso, ‘La sortie des usines Lumière’, em 1895, de Luis Lumière, é também o olhar do patrão / proprietário a observar os seus trabalhadores enquanto deixam as fábrica”.

A questão central na análise de um filme panóptico se dá em reconhecer ou diferenciar a vigilância como diegética ou não diegética.

Ou seja, identificar quando o olhar vigilante está dentro da estrutura narrativa – representado por uma câmera subjetiva – ou se a câmera atua como elemento extra-cena, como um observador distanciado, no caso, como se o espectador ocupasse o papel do *surveillant*.

Em filmes mais recentes, esta diferenciação se torna cada vez mais difícil, uma vez que a narração cinematográfica caminha a passos largos para uma enunciação vigilante.

Inúmeras são as produções que trabalham direta ou indiretamente com a questão da vigilância.

Inspirado no Grande Irmão (Big Brother): o olho que tudo vê do livro *1984* de George Orwell, Arthur C. Clarke escreveu *2001: uma odisséia no espaço*, que foi adaptado para o cinema por Stanley Kubrick. Em *2001* o Grande Irmão é representado pelo computador da nave, HAL – 9000. Hal conversa com o comandante Dave, o personagem principal, e pouco a pouco revela ser observador incontestável da natureza humana e dos conflitos de Dave.

Em um certo momento de tensão entre Dave e seu interlocutor e observador, este interpela-o: “eu sei que você e o Frank estão tentando desconectar-me. E eu temo que isso seja uma coisa que eu não possa permitir que aconteça”.

A frase gera um tremendo desconforto, não apenas no protagonista, mas principalmente no espectador, pois é justo nesse momento em que se revela a capacidade de vigilância de HAL.

Ele se reporta a Dave como o olho que tudo vê, desmascarando suas reais intenções. A vigilância é colocada no filme de forma explícita e direta apenas a partir desta fala; o que demonstra um enorme poder de síntese por parte do diretor Kubrick.

Em *A Conversação* (1974) de Francis Ford Coppola, a vigilância é tema central. Como afirma Thomas Levin (2003: 50): “Nesta exploração da hermenêutica panóptica, a vigilância já não é simplesmente uma estratégia formal ocasional, usada para diferenciar certas imagens de outras, para se tornar a primeira preocupação narrativa do filme”.

Harry Caul, interpretado por Gene Hackman é um perito em vigilância, que trabalha para a polícia instalando escutas telefônicas e microfones e se vê envolvido em uma trama criminosa. A medida em que Harry toma consciência de que ele também pode ser alvo de vigilância, começa a entrar numa paranóia sem

fim que culmina na cena final: Harry destrói todo o seu apartamento em busca de algum objeto de vigilância. E somente ao fim do plano seqüência, o espectador percebe a partir de uma panorâmica que a câmera que vigia o personagem é a câmera do filme: o espectador é o vigilante a quem Harry tanto teme.

A câmera é neste caso extra-diegética e diegética, portanto. É pertinente dizer que o posicionamento da câmera na cena é em *plongé* (filma do alto para baixo) o que é típico de câmeras de vigilância comuns.

Levin complementa a respeito: “na realidade, Harry nunca encontrará o dispositivo vigilante porque este reside num espaço epistemologicamente indisponível para ele no seio da diegese: a vigilância tornou-se a condição própria da narração.

O lugar da vigilância deslocou-se imperceptível, mas decididamente para fora do espaço da história, para a própria condição de possibilidade da história.

A vigilância passou a ser aqui a assinatura formal da narração do filme. E de fato, esta ambigüidade – entre vigilância como assunto narrativo, ou seja, como preocupação temática, e a vigilância enquanto condição propriamente dita ou estrutura da própria narração – que cada vez mais marcará o cinema dos anos noventa.

Em *A Estrada Perdida* (1997), de David Lynch, o personagem Fred Madison (Bill Pullman) vive uma estranha relação com um personagem misterioso que envia fitas de vídeo para sua casa, mostrando imagens do interior da mesma.

A angústia de Fred passa para o espectador a medida em que as imagens da casa vão sendo mostradas, porque é aparentemente impossível que o referido personagem misterioso tenha acesso à mesma. Aqui não importa o desfecho em si da história, mas a total sensação de vulnerabilidade vivida por Fred, vigiado dentro de seu espaço mais íntimo.

O diretor trabalha de forma muito interessante com a questão do paradigma do “tempo real”, uma vez que conforme a história se desenvolve, Fred vai recebendo fitas de vídeo que parecem estar gerando imagens ao vivo de sua casa, mesmo com ele presente à mesma. Em uma delas, Fred vê sua esposa o

traindo com outro homem, sendo que teoricamente ela estaria sozinha em casa com ele, poucos minutos antes.

No caso destes três filmes, o olhar vigilante está inserido na narrativa e interfere diretamente no desenvolvimento da história. Os personagens se identificam como vigiados. Mas e quando a câmera funciona como olhar vigilante exterior à trama? Muitas cinematografias trabalharam com a questão da realidade, da verdade dentro do filme: o neo-realismo italiano, o cinema verdade francês e o cinema novo brasileiro.

Alguns filmes hibridizaram encenação e realidade de modo a impossibilitar a definição enquanto gênero ficção ou documentário. Recentemente, podemos também incluir nesta “categoria híbrida”, por falta de termo mais apropriado, os filmes do Dogma 95, A Bruxa de Blair, e o cinema iraniano dos anos 90 até hoje.

Nos casos particulares do Dogma 95 e de A Bruxa de Blair, Levin comenta:

“Como exemplo da crescente ansiedade acerca do estatuto retórico em declínio da referencialidade fotográfica, consideremos o tão proclamado ‘Dogma 95’, cujo discurso neo-verité apenas ocasionalmente irônico e quase sempre bastante desprovido de humor só pode ser entendido sobre o pano de fundo da ascensão dos efeitos especiais, eles próprios um outro nome para a especificidade estético-semiótica da imagem pós-indexical.

Também não nos devemos esquecer que o Dogma 95 é quase exatamente contemporâneo à consumada apropriação e destruição do vocabulário formal e das características do cinema-verité pelo ‘Blair Witch Project’ (Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999). O encanto deste fascinante relançamento da verité como idioma thriller era precisamente a indecidibilidade, a ininteligibilidade do gênero: é ou não verité?”.

O cineasta iraniano Abas Kiarostami trabalha com a câmera como dispositivo de vigilância em toda sua obra. Em seu filme mais recente, *Dez* (2002), Kiarostami coloca sua personagem principal dentro de um carro com câmera sobre o pára-brisa e mostra um total de dez planos-sequências de diálogos dela com outros personagens.

Na edição, Kiarostami claramente procurou evitar recorrer à montagem clássica, valorizando esse aspecto documental/vigilante da câmera (jamais se

recorre à utilização freqüente do plano/contraplano, como poderia se esperar nesse tipo de registro). O filme é fruto do fascínio que as câmeras digitais tem exercido sobre o diretor, e de sua busca por uma linguagem aonde ele possa explorar suas potencialidades ao máximo.

Essa limitação auto-imposta não restringe o conteúdo e o alcance do filme, ao contrário – só o torna mais profundo e universal”, é o que afirma o crítico Pedro Modesto.

Em *Dez*, Kiarostami desconstrói a relação entre espaço fílmico e espaço real ao utilizar a câmera como ferramenta de vigilância que desconfigura as regras usuais da mise-en-scène.

Poderia-se citar mais uma dezena de filmes que permeiam a questão da vigilância, mas sem dúvida o mais atual e perturbador destes é *Caché*, de Michael Haneke. Do francês, *Caché* significa escondido.

O filme se apresenta como uma espécie de laboratório de imagens surge para discutir a sociedade, mas também as reações do homem na frente da câmera e atrás da tela, mais ou menos como se a nos dizer que a relação entre essas instâncias é inevitável.

Ou, antes, é simplesmente crucial. Não há crise possível de uma sem as outras: a câmera, nós, o nosso mundo e o dos personagens. Seu destino é a eterna crise, crise ao infinito.

Caché, com Haneke tendo consciência de que o diálogo entre imagem, sociedade e humano é tão violento quanto complexo e dialético, é a exacerbação de todos esses traços da obra do realizador austríaco.

Mais uma vez, o cinema quebra o “efeito de real” da estrutura narrativa e propõe um jogo para o espectador, pois endossa a posição deste como operador da vigilância.

Sobre isto, Levin encerra a questão da seguinte forma: “O fato de a indexicalidade temporal da vigilância em tempo real se ter tornado uma importante linguagem nova do ‘efeito de real’ do cinema no começo do século XXI, é evidente não apenas na transformação que operou nas estruturas narrativas

de filmes como *Inimigo do Estado* (1998, Tony Scott) e *A vida de Truman* (1998, Peter Weir) .

Ela gerou ainda um paradigma cinematográfico, ou talvez pós-cinematográfico, de narração vigilante completamente novo, do tipo exemplificado pelo notável filme de Mike Higgs, *Time Code* (2000).

O autor considera este filme como o exemplo máximo de filme em tempo real, na medida em que toda a ação se desenvolve em quatro planos-sequências mostrados simultaneamente na tela dividida em quatro partes.

O foco de observação da narrativa muda de acordo com o som do plano cujo volume aumenta, colocando o espectador numa relação menos passiva diante do filme.

Certamente muito ainda há porvir no que concerne às inovações e reflexões artísticas relacionadas à vigilância. Os cineastas do século XXI estão apenas no início de uma longa jornada rumo a desvendar a estranha relação que o indivíduo contemporâneo começa a redefinir com seu próprio espaço, sua intimidade e o espaço comum, da *sociedade de controle*.

Por fim, não poderia deixar de se citar quatro filmes fundamentais quanto às questões aqui discutidas; são eles: *Invasão de privacidade*, *Janela Indiscreta*, *O homem duplo* e *Dogville*.

Invasão de privacidade (1993) de Phillip Noyce, apresenta a vigilância embutida na trama de maneira voyerista, isto é, o enredo do filme gira em torno de uma mulher que vai morar num prédio de luxo em Manhattan e passa a ser vigiada pelo administrador do mesmo. Aqui a discussão cabe em cima da questão do íntimo pelo voyerismo.

Já *Janela Indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock, vai para além do puro voyerismo, embora a narrativa fílmica conduza para tal. Na verdade tem-se ali uma fantástica metáfora do olhar no cinema. Que demonstra desde a situação do observador ou espectador “preso” à poltrona, até a composição das imagens fragmentadas em uma única visão.

Em *O homem duplo* (2006) de Richard Linklater, temos um produto do pós-11 de setembro, um filme onde o universo dos personagens está imerso em

uma sociedade onde há sistemas de vigilância por todos os lados e onde a vida privada de cada cidadão passa pelo controle do Estado.

O filme procura entender como esse sintoma predominante na contemporaneidade se articula com o contexto político-social norte-americano após o 11 de setembro.

Mas o caso de *Dogville* (2004) de Lars Von Trier, é um exemplo de obra que merece uma atenção maior, posto que se trata de um filme completamente atípico, funcionando como uma espécie de teatro filmado, na maioria das vezes visto de cima, como numa perspectiva aérea, de onde é perceptível as marcações feitas a giz no chão que especificam as construções, as ruas, os arbustos e até um cão.

Além dessas marcações no chão, somente alguns elementos tridimensionais são utilizados na caracterização do espaço fílmico: algumas paredes, cercas e portas, a torre do sino da igreja, uma colina e os móveis de cada espaço são os principais.

O espaço funciona, portanto como uma planta em escala real de um projeto arquitetônico, onde inclusive cada espaço é identificado por inserções textuais que o definem.

Servindo-se de um conceito de *mise-em-scène*, absolutamente genial – sugerindo a possibilidade de abandonarmos os cenários convencionais para, na sua ausência, olharmos melhor para o espaço interior de cada personagem.

No espaço estão sempre embaralhadas as coordenadas mentais e que se descobrem as relações mais íntimas com os corpos.

É por isso sensato – e até necessário – lembrar que o espaço é sempre vital para construirmos uma relação com determinado universo, com determinado corpo, algo ou alguém.

É na ausência de paredes, muros, tetos e portas que Von Trier desnuda e expõe o Ser Humano na sua integridade.

O reducionismo adotado na caracterização do cenário nos permite ver a sociedade como um todo, exterior e interior, ruas, casas, e pessoas, indo do

coletivo ao privativo, À intimidade dos lares sem obstáculos, numa onipresença perturbadoramente marcante.

Este desnudamento do cenário direciona a atenção para a atuação, permitindo ao mesmo tempo em que a história e o espaço fílmico penetrem na mente do espectador diretamente, sem obstruções, despindo-o de suas próprias referências espaciais.

A artificialidade da cidade é revelada pela ausência de obstáculos visuais, sugerindo que “só não se vê o que não se quer”.

A materialidade e a tutilidade emanadas desta arquitetura fílmica “ausente” são trabalhadas no sentido da evocação e da imaginação de um espaço materialmente desencorpado, não literal, não necessariamente sujeito às leis físicas e amparado na construção mental de suas partes.

Esta privação do sentido tátil tão presente na arquitetura nos remete a sua importância enquanto vazio.

O espaço fílmico proposto permite uma mudança na experimentação da estrutura tempo-espacial.

É uma rica fusão de imagens que aciona diversos sentidos. O espaço nunca é vazio; ele sempre incorpora um significado.

Em *Dogville* a arquitetura enquanto fato concreto é reproposta. A vinculação do objeto a sua realidade física imediatamente perceptível é trabalhada de tal maneira que vemos os objetos em seus profundos vínculos com o espaço proposto.

O seu situar no espaço, assim como o dos próprios atores, é relativamente automatizado de seu recipiente (contingente) arquitetônico para que possamos precisar com exatidão onividente seus desempenhos enquanto formadores deste espaço.

E é através dessa nova e complexa lógica espacial que *Dogville* vai trabalhar uma nova relação do espaço com o olhar e conseqüentemente, com as relações de poder.

E é desconstruindo o espaço em sua concepção tradicional, que ele subverterá a condição de observador e observado, ponto-de-vista e vista de um ponto.

É o panóptico tradicional e invertido, de forma a descaracterizar completamente, a ponto de gerar dúvidas, sobre quem é o poder e quem é o subjugado.

Se por um lado à falta de portas e muros, abrem espaço para uma enganosa visão mais aprimorada das partes; por outro lado esta nos concentra a atenção nas atitudes, relações e reações humanas, obscurecendo cada vez mais as partes e tornando o todo por demais opaco.

A visão se torna uma via de duplo sentido, por vezes centrífuga, por vezes centrípeta.

Até mesmo a relação de vigilância e punição embutidas na trama mudam de lugar, parecendo metáforas, de uma certa maneira à condição do mundo real contemporâneo.

Dessa forma, seja no filme de Von Trier ou nos demais aqui apresentados, mesmo quando espaço e tempo são abstratos, deformados, fragmentados, eles costumam articulá-los ao nos estimular a imaginá-los.

Nosso senso espacial é realçado pelo recurso dramático da arquitetura fílmica, que com sua capacidade de referenciar espaço e tempo sempre intensifica sensações e produz atmosferas, trazendo algo à tona, desde, um fundo histórico a uma nova apreensão do espaço.

Seja qual for, é a nossa própria experiência de mundo que embasa e nos permite o entendimento das novas proposições espaços-temporais que nos são apresentadas pelo cinema.

É preciso aceitar o fato de que o mundo que podemos experimentar com nossos sentidos é apenas uma vista parcial de uma realidade multifacetada, e que é somente com o auxílio de instrumentos que podemos acessar áreas mais além.

A realidade que percebemos é, então, apenas uma de muitas combinações possíveis de espaço e tempo.

E justamente essas novas proposições apresentadas pelo cinema, é que fazem dos filmes a melhor amostragem para um estudo analítico sobre a compreensão da relação olhar-vigilância-espço.

E é através deles que iremos, a seguir, aplicar o desenvolvimento teórico até aqui adquirido, de forma mais aprofundada.