

2

Produção imagética: da pintura ao movimento

O papel primordial de uma imagem é duplicar o mundo, o representando de forma visível ou imaginária. Produzimos imagens seja para conhecer o mundo melhor, seja para brincar de Deus, assumindo o lugar de um criador capaz de repetir formas, cores e texturas da natureza a nossa volta. A reprodução imagética também traz o desejo de preservar a memória, ou de paralisar o tempo em um determinado momento. De um jeito ou de outro, a imagem sempre suscitou questões complexas desde a antiguidade clássica, como verdade, cópia e simulacro, entre outras. Esse capítulo traz à tona o debate em torno da passagem do modo de produção e circulação da imagem pictórica para a imagem mecânica¹: a fotografia, em um primeiro momento, e posteriormente a imagem em movimento, o cinema. Nesse percurso, a minha abordagem se dedica, sobretudo, a entender a obsessão humana por produzir um duplo, expresso na tentativa de imitar o real. Talvez, tal fixação demonstre o desejo de entender e conhecer a realidade.

Se destacam, na minha análise, as formas autobiográficas de produção imagética, como o autorretrato pictórico, bem como a reprodução de si através dos meios mecânicos: a fotografia fixa e a imagem em movimento, momento no qual atingimos o mais alto grau do efeito de realidade.

O debate sobre a imagem traz questões candentes, talvez, a filosofia da arte tenha nascido mesmo com a crítica de Platão. Temas filosóficos como aparência e essência, forma e ideia podem ser discutidos a partir da imagem, mais precisamente tomando como modelo a *Alegoria da Caverna*,

¹ Imagem pictórica se refere às representações visuais produzidas por pigmentos sobre um suporte, tendo a mão do homem como mediadora. Já a imagem mecânica, produzida por aparelho, capta a incidência da luz, sem a interferência humana.

em que as sombras refletidas na parede do subterrâneo escuro nos remetem as condições de uma sala de cinema, na qual as imagens são projetadas na tela. Platão utiliza tal alegoria para demonstrar que ali, no interior da caverna, as imagens distorcem a realidade, por isso, não são confiáveis. Em outras palavras, Platão nos alerta para desconfiarmos do mundo que percebemos através das imagens, pois se trata de uma simulação, uma cópia inventada que nos torna prisioneiros de uma ilusão. Fora da caverna, sim, encontramos a única imagem admitida por Platão: a ideia.

Segundo o filósofo, o mundo das ideias, ou o mundo verdadeiro, nos leva ao conhecimento, à libertação: seria a saída da obscuridade para a luz. O filme *Matrix* (1999), dirigido por Lana Wachowski e Andy Wachowski, apresenta características semelhantes à metáfora da caverna. Em *Matrix*, os personagens desconhecem que vivem presos a um mundo que consideram real, mas, a rigor, estão vivendo num simulacro.

Outra questão filosófica proposta por Platão, que está relacionada à imagem, é a mimese. Na Grécia, a definição de mimese está ligada, mais profundamente, à concepção da verdade e do ser. Para Platão, uma árvore é a própria essência, forma ou ideia. Esta ideia, por sua vez, é imutável. Já a imagem, que tenta reproduzir de maneira realista a árvore, se constitui numa imitação. Ou seja, a produção pictórica imita o real não como ele é, mas como aparenta ser. Aqui há ainda a noção de distanciamento da verdade, pois a imagem da árvore se afasta da coisa verdadeira, produzindo, nesse sentido, um simulacro. (LACOSTE, 1986) Contudo, a crítica de Platão não se dirige às artes de uma maneira geral, como pode parecer, mas à arte ilusionista, que, por meio da técnica, é capaz de distorcer a realidade, enganando incautos, ingênuos ou ignorantes, conforme explica Sócrates em seu diálogo com Glauco no livro décimo da *República*. (PLATÃO, 2002, p. 280) De certa forma, o pensamento de Platão será retomado pelos pensadores da Escola de Frankfurt, sobretudo nas reflexões de Theodor Adorno e Walter Benjamin, nas quais encontramos uma oposição ao

progresso tecnológico. Para eles, a produção artística se volta para a banalização e formas hedonistas em busca de conquistar o gosto “fácil” das massas. Há também a condenação da ideia de simulacro recuperada por Jean-Baudrillard ao alertar que hoje “a simulação já não é a simulação de um território, de um referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real.” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

Da Era Clássica ao Renascimento – momento no qual a ilusão da perspectiva colocou em xeque a ideia de verdade – à Idade Moderna até a nossa época, a imagem esteve no centro das reflexões. Nessa trajetória, nossa sociedade oscilou entre a hipervalorização e a desconfiança. Para os católicos, por exemplo, as imagens sacras representam Deus Pai, Jesus Cristo, Maria Santíssima, santos e santas. Enquanto que, na perspectiva protestante, o uso de ícones é evitado. Transcorremos por momentos diversos, ora marcados pela idolatria, ora pela suspeita, até a imagem se transformar em uma espécie de fetiche, confirmando que a humanidade nunca deixou de nutrir atração pelos signos, sinais e enigmas. Acreditada ou desonrada, o fato é que a imagem, desde Platão, esteve entre o *lógos* (do grego – palavra ou razão) e o imaginário. Ou conforme os termos empregados pelo professor de história da arte, W.J.T. Mitchel (2006): imagem imaterial (*image*) e imagem material (*picture*). Segundo ele, *picture* é algo palpável, que pode ser vista em um suporte, já a *image* trata-se de um conceito, uma ideia, memórias ou sonhos. Mitchel mostra que a língua inglesa é a única que faz essa distinção ao designar palavras específicas para os dois sentidos. Podemos visualizar, no diagrama abaixo, os diferentes tipos de imagens encontrados entre as realidades materiais e mentais:

Diagrama taxionômico

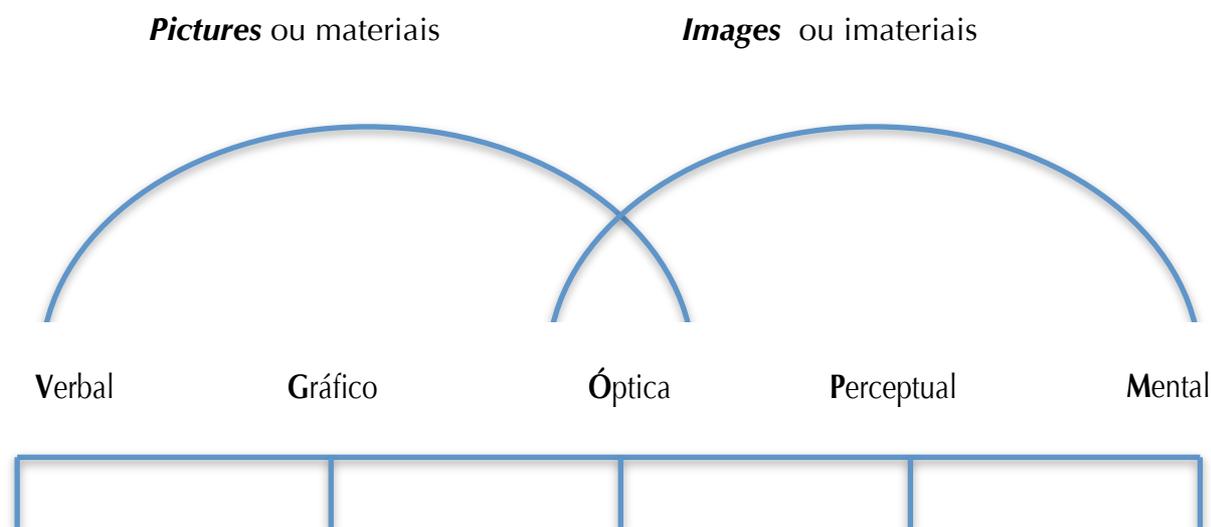


Figura 1 - MITCHELL, 2009, p. 6

Em *Iconology*, livro de 1987, Mitchell esclarece que a confecção do diagrama serve apenas para tornar clara a distinção entre picture/ image, pois, uma imagem é mutante, podendo ser tanto material quanto imaterial a um só tempo. Assim, por exemplo, uma fotografia – estado gráfico – pode migrar para uma forma incorpórea como a memória no momento em que é observada.

O catedrático de comunicação audiovisual da Universidade Autônoma de Barcelona, Josep M. Català, amplia o diagrama de Mitchell, acrescentando as disciplinas que buscaram na imagem ancorar seus conhecimentos, desta forma, procura responder a questão: “o que queriam dizer os filósofos, os cientistas, os artistas quando falavam de imagem?”. O esquema, conforme adverte Català, parte de uma ideia reducionista, contudo, assimilada culturalmente: o conceito de que uma imagem é analogia, cópia ou semelhança de um objeto (CATALÀ, 2011, p. 32). O mapeamento dos diferentes tipos de imagens deve ser tomado como ponto de partida para o entendimento do papel que cada uma dessas tipologias assumiu em nossa cultura. Nesse sentido, não haverá dúvida em relação a

qual imagem estaremos nos referindo ao falarmos da importância da lembrança de um sonho ou da representação óptica do interior de uma célula. Talvez seja possível, a partir da sistematização abaixo, apontar o vínculo transcendental da imagem com o que chamamos de imaginação: algo como a combinação de imagens mentais - que carregam embutidas categorias como memórias, sonhos e ideias - com imagens verbais, que trazem em seu interior metáforas e descrições de situações. Aqui, vêm à tona as relações que as imagens estabelecem ao realizarem a ponte entre a expressão oral e escrita.

Tipologia da imagem

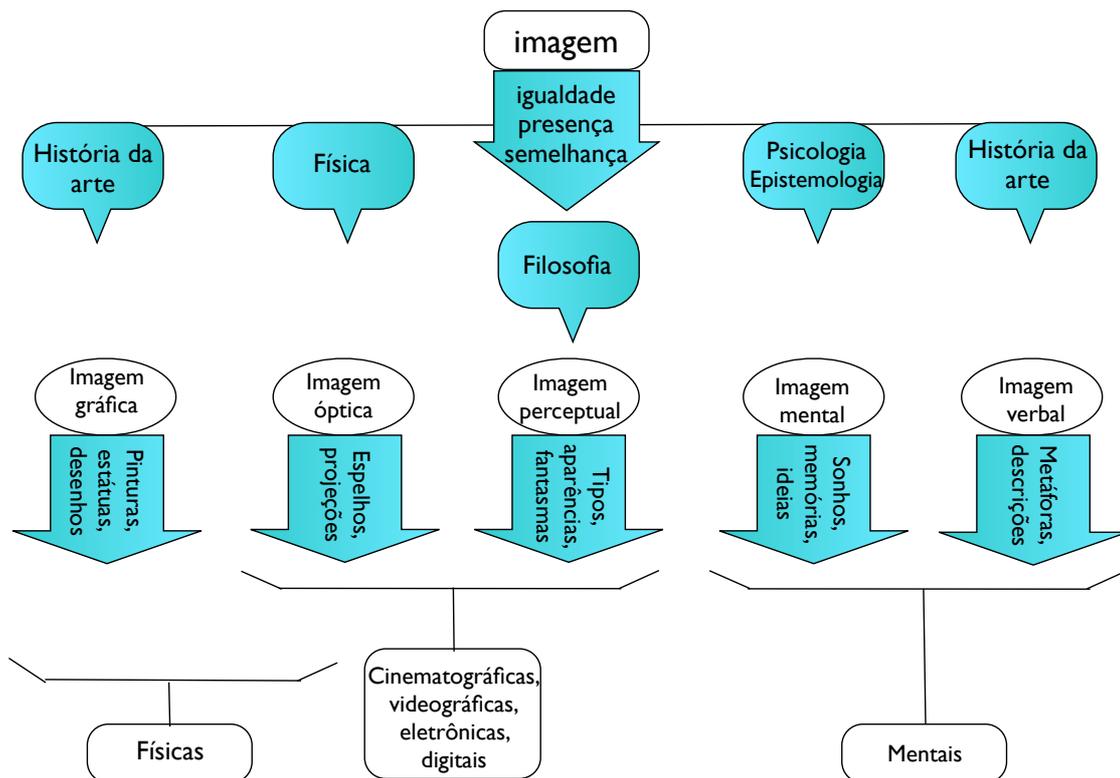


Figura 2 - CATALÀ, 2011, p. 32

O debate sobre o estatuto da imagem prossegue com a argumentação, proposta por Arlindo Machado, sobre as imagens que estão dentro de nós e

as imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica, em *Pré - cinemas e pós-cinemas*. (1997). Machado observa que estamos povoados de imagens internas, assim, somos capazes de fechar os olhos e projetar em nossa tela mental um filme no qual temos a sensação de deslizar no interior de uma gôndola pelos canais de Veneza, admirando a arquitetura dos belos palácios italianos do século XVI. Essas imagens produzidas no imaginário são contrapostas por Machado às imagens produzidas por um dispositivo técnico, com o objetivo de chegar mais perto de uma verdade ou do mundo real. O desejo do humano de produzir imagens perfeitas o aproxima da ciência e o afasta de suas imagens interiores. Foi em busca de credibilidade e verossimilhança que os artistas do Renascimento transformaram sua produção imagética em uma forma de conhecimento científico. A partir de dispositivos que proporcionavam o cálculo matemático, tomando medidas precisas de simetria, volume e profundidade de campo do modelo, o artista transferia para a tela a percepção exata da forma do objeto. Uma vez esboçada, a imagem passava, então, por ajustes para se adequar ao código da perspectiva que, através de uma ilusão de profundidade, buscava, tanto ideologicamente quanto plasticamente, representar o mundo visível. Por fim, a utilização da câmera obscura vem consagrar as leis objetivas do espaço na produção renascentista, uma vez que a imagem passa a ter origem na própria realidade e não mais na imaginação do artista (MACHADO, 1997).

A fotografia retoma o modelo clássico do renascimento, demonstrando que a humanidade se mantém presa ao propósito de reproduzir o mundo de forma objetiva. A obsessão pelo realismo parece carregar intrinsecamente um desejo de dominação. Na medida em é possível duplicar o “mundo como ele é”, a imagem seria capaz de enunciar uma “verdade” calcada em um único ponto de vista. A lógica da transparência da imagem será subvertida pelas vanguardas do início de século XIX, nas artes plásticas, e, no cinema, a partir dos anos 1960, conforme discuto no capítulo 4 desse estudo. O retorno ao paradigma da

imagem especular do século XV, proporcionado com a invenção da fotografia, é ressaltado por Machado:

A fotografia é filha legítima da iconografia renascentista. Não apenas porque, do ponto de vista técnico, ela se faz com recursos tecnológicos dos séculos XV e XVI (*câmera obscura*, perspectiva monocular e objetivas), mas sobretudo porque a sua principal função, a partir do século XIX, quando sua produção comercial se generaliza, será dar continuidade ao modelo de imagem construído no Renascimento, modelo esse marcado pela objetividade, reprodução mimética do visível e pelo conceito de espaço coerente e sistemático, espaço intelectualizado, organizado em torno de um ponto de fuga. (MACHADO, 1997, p. 227).

É curioso perceber que a deformação da imagem tem início ainda no Renascimento, conforme observa Machado, com o chamado recurso de anamorfose, empregado a fim de obter um efeito irrealista. Aqui, a arte, a partir do século XV, toma duas direções: uma que busca a reprodução mimética e transparente do mundo e outra que evolui para a deformação da imagem que vai desembocar, em última instância, na arte moderna, “explicitamente uma arte da negação dos postulados renascentistas de objetividade e coerência, a ponto de chegar a uma abolição radical da figura especular por meio da abstração.” (MACHADO, 1997, p. 229).

As imagens técnicas ganham, a partir dos anos 1960, uma vertente eletrônica: o vídeo, que, diferentemente da imagem fotoquímica, vai proporcionar uma maior manipulação por parte de uma geração de artistas. A vídeo-arte se coloca numa corrente contrária à definição clássica da figura, seguindo o caminho da desconstrução e distorção das formas, cores e texturas. No âmbito das imagens técnicas, a arte em vídeo se destaca como uma forma de expressão tipicamente contemporânea, adotando o que poderia ser considerado “defeito” aos olhos do espectador – tais como alteração das cores, instabilidade da imagem, pouca definição, como possibilidades estéticas.

Com o advento da imagem de síntese numérica, entra em cena uma nova corrente da arte contemporânea, que vai se aproximar do efeito

ilusionista da figuração renascentista, tanto do ponto de vista mimético, como em relação à ligação da arte com a ciência. Contudo, é preciso observar que o realismo alcançado pelas imagens da computação gráfica não parte de um referente real, “é um realismo essencialmente conceitual, elaborado com base em modelos matemáticos e não em dados físicos arrancados da realidade visível. (MACHADO, 1997, p. 232). Nesse sentido, é possível destacar um retorno ao imaginário. Contudo, um retorno com características específicas: ao mesmo tempo em que as imagens têm origem no imaginário do artista, são produzidas em um ambiente exclusivamente tecnológico, resultando na atual arte eletrônica ou web arte.

As duas expressões das imagens técnicas mantêm um diálogo produtivo na atualidade, em que é possível encontrarmos uma produção imagética híbrida, que convive com simulações realistas, capazes de reproduzir réplicas de pessoas e cenários realistas, assim como a transformação da fotografia em imagem eletrônica – o alto grau de manipulação em computador promove uma distorção precisa da imagem fotográfica. Assim, a fotografia digital passa por um processo de edição e transformação que não era possível no suporte sensível à luz. Se destaca aqui, segundo Machado, a extinção das fronteiras entre imagens objetivas, subjetivas, internas e externas.

Na realidade, a disputa entre os signos é ampla, pois é travada no seio da cultura, podendo ser observada, conforme indica Vilem Flusser, no confronto entre imagem e escrita ao longo da história (FLUSSER, 1985) Em sua argumentação, o filósofo chama a atenção sobre quatro momentos do embate entre os signos linguísticos e imagéticos: a pré-história, na qual encontramos um domínio exclusivo da imagem; o surgimento da escrita que marca a entrada no segundo momento – aqui a imagem é representante do pensamento imaginativo, enquanto o texto propõe conceitos; a Idade Moderna com o advento da imprensa; e, finalmente, a pós-história com a invenção da imagem técnica. Na visão de Flusser, no nosso antepassado, a imagem teve um caráter mágico, servindo de mediadora entre o humano e a

natureza. Segundo ele, o mundo se tornava acessível através das imagens que serviam de instrumentos de orientação. Contudo, com a entrada em cena da imagem técnica a decodificação se tornou uma tarefa complexa. Ao contrário da imagem tradicional, na qual é possível identificar de imediato a mediação do pintor, por exemplo, não há dúvida de que a obra é fruto de sua imaginação, a significação de uma imagem técnica passa por um intrincado sistema que Flusser chamou de “caixa preta”. Para ele, a credibilidade proporcionada por uma imagem técnica é ilusória, o que vem a dificultar sua compreensão. Talvez, esse aspecto enganador – transparência que esconde a interferência humana na produção da imagem – nos faça acreditar que o registro apresenta verdades sobre o mundo, a natureza, a vida (FLUSSER, 1985). A credibilidade proporcionada por uma imagem produzida mecanicamente, sem a aparente participação humana, transforma profundamente nossa forma de ver o mundo, conforme destaca André Bazin: “Esta gênese automática subverteu radicalmente a psicologia da imagem. A objetividade da fotografia confere-lhe um poder de credibilidade ausente de qualquer obra pictórica.” (BAZIN, 2003, p.125).

A passagem de uma cultura da imagem para uma cultura visual é a proposta de Català ao apresentar o conceito de imagem complexa que marca a mudança do paradigma visual na contemporaneidade (CATALÀ, 2005, p 41). A realidade do mundo atual não está desligada das imagens. Assim, o conceito de cultura visual se refere a uma fenomenologia na qual não existe uma imagem isolada, pois as imagens pertencem a um universo visual, “um conglomerado, praticamente sem limites de percepções, de memórias, de ideias, englobados em uma ecologia do visível ou em distintas manifestações dessa ecologia.” (CATALÀ, 2005, p. 43). É nesse contexto que o autor lança a ideia de imagem complexa em um extenso estudo com mais de 700 páginas, intitulado *La imagen compleja – la fenomenologia de las imágenes en la era de la cultura visual*. Na obra, o professor discorre sobre a necessidade de contrapor noções históricas da genealogia da imagem para uma compreensão da complexidade visual na atualidade, tais

como: transparência e opacidade, mimese e positividade, formas ilustrativas e reflexivas, imagens testemunhais e interativas, irracionais e, finalmente, imagem complexa. Vejamos alguns exemplos: o mito da transparência, que acompanha o conhecimento ilustrado desde sua fundação, pode ser encontrado nas fotos e filmes jornalísticos da guerra do Golfo. Essas imagens pretendiam construir uma verdade ideológica a fim de submeter a interpretação e a crítica a um ponto de vista determinado por uma “aparente” objetividade. Em oposição ao ilusionismo da transparência, temos a imagem opaca com a sua capacidade de provocar estranhamento. Nesse sentido, é possível afirmar que, atualmente, a imagem já não é tida como uma janela para o mundo, que apresenta uma realidade existente.

Tanto a arte e o cinema modernos, assim como as vanguardas do início do século XX, lançaram mão da imagem opaca como forma de promover o questionamento, estabelecendo, a partir da visualidade, novas buscas e descobertas. Já a ideia de simulacro está ligada a outro mito que acompanha a imagem desde sua origem: a mimese. As técnicas de construção de imagens virtuais alcançaram, hoje em dia, o ponto máximo do realismo tradicional. Desta forma, é possível produzir cópias tão perfeitas que são capazes de nos fazer acreditar que existe, de fato, um referente. Assim, fica claro que atração atávica pelo realismo ainda está presente na cultura contemporânea. Tanto é que a força da imagem mimética atrai as produções visuais de maior popularidade dos nossos tempos, como o cinema e a televisão. Ao contrário da mimese, a noção de imagem positiva tem o objetivo de expor e, ao mesmo tempo, comprovar dados e informações. Um exemplo de imagem positiva pode ser apontado nas fotos em formato reduzido, que são utilizadas nos documentos de identificação. A imagem ilustrativa, por sua vez, pretende dar visualidade a um texto.

Desta forma, uma foto, uma pintura ou uma escultura fazem as vezes de ilustrações, quando inseridas no contexto das páginas de um livro. Neste caso, a imagem deixa de ser pintura para se tornar ilustração. Em oposição às imagens ilustrativas, está a imagem reflexiva, que está ligada ao

desenvolvimento de um projeto, por exemplo, a hipertextualidade, que permite a exploração de ideias e elaboração de conceitos. Em relação ao binômio imagem testemunhal e interativa, podemos dizer que o primeiro termo está relacionado ao espectador, ao ato de receber informação. A *sociedade do espetáculo* de Guy Debord demonstra de que maneira a visualidade em nossa época foi se tornando cada vez mais sedutora, até atingir o seu ápice e se transformar em espetáculo, alterando, assim, a relação entre espectador e imagem. A segunda noção, prevê um espectador ativo, ou melhor, interativo, capaz de contribuir com um olhar particular.

Por fim, as imagens irracionais carregam todos os elementos da transparência e da mimese, além do caráter ilustrativo e espetacular. Ao reunirem todos os tipos, as imagens tornam-se irracionais ou complexas. Vale lembrar, contudo, que a classificação genealógica da imagem, ao longo da história, se presta a um projeto hermenêutico. A imagem se converte, assim, numa expressão na qual é possível aplicar ferramentas específicas para as interpretar (CATALÀ, 2005).

A proposta do diagrama a seguir, segundo Català, é organizar visualmente esses aspectos da imagem, dispondo, lado a lado, elementos opostos que configuraram, ao longo do tempo, os diversos tipos de imagens. Desta forma, o quadro 3 apresenta um caminho analítico para as imagens, partindo de um viés epistemológico na construção de um pensamento visual:

Poderíamos dizer que o movimento foi liberado do tempo, da mesma maneira que o tempo, em consequência, não deve estar ligado ao movimento para ser compreendido. O movimento sem tempo, mesmo não necessariamente sem duração, supondo a necessidade de revitalizar a condição fixa da imagem, de revitalizar a atualização de suas potencialidades sincrônicas que havia sido obliteradas pela potência temporal das imagens cinéticas. (CATALÀ, 2005, p. 47, tradução minha).

A problemática imagética abandona o foco da verdade que a acompanha desde a Era Clássica para colocar no centro do debate a questão da complexidade. Assim, no mundo contemporâneo, estamos diante da complexidade do discurso visual que se abre em diversos caminhos de significação.

2.1

O realismo em busca da verdade

O surgimento da fotografia no cenário do século XIX provoca um abalo no campo das imagens, sobretudo em relação à forma de reprodução estabelecida, a pintura. O novo meio mecânico de produzir imagem reduz, de certa forma, a capacidade humana de reproduzir o real a partir de seu próprio olhar, em última instância, o artista se afasta de seu talento sensível que o caracterizava até então, conforme descreve Donis A. Dondis, indo por água abaixo sua “capacidade de desenhar e reproduzir o ambiente tal como lhe parece. Em todas as suas formas, a câmera acaba com isso. Ela constitui o último elo de ligação entre a capacidade de ver e a capacidade extrínseca de relatar, interpretar e expressa o que vemos (...).” (DONDIS, 2000, p. 12).

O desejo, por que não chamar de necessidade atávica de criar um mundo ideal pode ser identificado ainda no século XV, momento em que a pintura investe na perspectiva como forma de proporcionar a ilusão de um espaço em três dimensões. Assim, a atração pela técnica e seu desenvolvimento vem de certa forma colocando a humanidade diante de questões cada vez mais complexas. Quanto mais avançamos em termos

técnicos, mais nos afastamos da função primitiva da imagem: sua função mágica e simbólica. Bazin reconhece que a pintura universal ora esteve mais próxima do simbolismo, ora mais voltada para o realismo. Aponta, entretanto, que esse equilíbrio começou a se perder quando o aprimoramento técnico evoluiu, marcando uma divisão na produção pictórica. De um lado, aparece a pretensão estética de reproduzir um modelo tão próximo do real que acaba transcendendo a realidade espiritual e simbólica da imagem e, de outro, sobressai “um desejo puramente psicológico de substituir o mundo exterior pelo seu duplo.” (BAZIN, 2003, p.123). Para Bazin, o desenvolvimento da técnica da perspectiva comete, a rigor, o “pecado original da pintura ocidental”. Com o surgimento da fotografia, a pintura é obrigada a se reinventar, pois, perdeu sua função primordial, conforme descreve o autor:

A fotografia, ao redimir o barroco, liberou as artes plásticas de sua obsessão pela semelhança. Pois a pintura se esforçava, no fundo, em vão, por iludir, e esta ilusão bastava à arte, enquanto a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, por sua própria essência, a obsessão de realismo. Por mais hábil que fosse o pintor, a sua obra era sempre hipotecada por uma inevitável subjetividade. (BAZIN, 2003, p. 124).

A exclusão humana, na reprodução mecânica da imagem, traz à tona o embate entre objetividade e subjetividade na artes visuais. Segundo Bazin, “todas as artes se fundam sobre a presença do homem; unicamente na fotografia fruímos da sua ausência.” (BAZIN, 2003, p. 125). O meio exclusivamente mecânico da fotografia, no primeiro momento, coloca em xeque o seu status de obra de arte². Neste sentido, durante o século XIX, surge a necessidade de estabelecer o campo de atuação da arte e da técnica. De um lado, se posicionaram os artistas, a quem era permitido

² Dubois Philippe traça o percurso da fotografia chamando a atenção para três momentos marcantes da sua história: a fotografia como mimese, no qual a imagem é tida como espelho do real; em seguida, percebe-se que a foto não é neutra, está sujeita a códigos culturalmente construídos; e, por fim, se destaca a importância do referente: sem ele não há foto. Em termos semióticos, ao longo do tempo, a fotografia foi primeiro considerada ícone, depois passou a condição de símbolo, para, então, se tornar índice.(DUBOIS, 2008).

desenvolver suas capacidades criadoras, de outro, a indústria, cuja mais nobre representante do desenvolvimento da técnica era a fotografia. A separação entre arte imaginativa e arte técnica está calcada no aspecto mimético da foto; a sua capacidade de reproduzir o real altera os valores da arte, a fotografia passa a assumir a função que antes era da pintura, afinal, reproduz de forma mais precisa e automática as coisas da vida. Essa mudança de papéis no mundo das imagens é observada por Walter Benjamin em seu ensaio de 1931, *Pequena história da fotografia*:

No momento em que Daguerre conseguiu fixar as imagens da câmera obscura, os técnicos substituíram, nesse ponto, os pintores. Mas a verdadeira vítima da fotografia não foi a pintura de paisagem, e sim o retrato em miniatura. A evolução foi tão rápida que por volta de 1840 a maioria dos pintores de miniatura se transforma em fotógrafos, a princípio de forma esporádica e pouco depois exclusivamente. (BENJAMIN, 1996, p. 97).

Assim, o retrato pintado cai em desuso. Nobres, aristocratas e clero dispensam retratistas e contratam fotógrafos. A arte do retrato, que fora fundamental na transmissão da memória das famílias e costumes sociais, para as gerações futuras, durante o século XVIII, perde sua função utilitária. A fotografia retira da pintura o status de arte que duplica a realidade e atinge de forma certa a arte do retrato. O golpe da fotografia não fica restrito ao retrato, o abalo provocado pela reprodução técnica da imagem instaura uma crise em todos os setores da produção pictórica, obrigando a pintura a buscar novos caminhos, conforme ressalta Picasso em um diálogo, reproduzido por Dubois, ocorrido em 1939 com Brassai:

Quando você vê tudo o que é possível exprimir através da fotografia, descobre tudo o que não pode ficar por mais tempo no horizonte da representação pictural. Por que o artista continuaria a tratar de sujeitos que podem ser obtidos com tanta precisão pela objetiva de um aparelho de fotografia? Seria absurdo, não é? A fotografia chegou no momento certo para libertar a pintura de qualquer anedota, de qualquer literatura e até do sujeito. Em todo caso, um certo aspecto do sujeito hoje depende da fotografia. (DUBOIS, 2008, p. 31).

Contudo, se de um lado a fotografia transforma o ofício do retratista, de outro, a imagem técnica abre um novo universo para os artistas. A fotografia liberta as artes plásticas, alterando, nesse momento, o olhar do artista que se volta para novas pesquisas visuais, como por exemplo, a valorização da percepção subjetiva do mundo. Paul Cézanne (1839-1906) é um dos pioneiros nessa nova fase da pintura. Seu trabalho subverte as leis da perspectiva, ao explorar diversos pontos de vista. O pintor francês é capaz de descobrir verdades que têm como base suas impressões pessoais sobre o mundo. Assim, no fim do século XIX, o impressionismo inaugura a arte moderna, propondo um mergulho na percepção visual do artista, que, conforme sabemos, possui duas vertentes: uma visível (objetiva) e outra, invisível (subjetiva). A experiência de Cézanne constrói a ponte que irá conduzir a pintura ao movimento cubista, no início do século XX. Suas pesquisas formais aproximam a natureza das formas geométricas, como esfera, cilindro e cone. Em suas composições, o artista altera o volume e o peso dos objetos, e descobre como é possível modificar a forma a partir da cor.

A arte moderna não abrange somente o impressionismo e o cubismo, diversos movimentos se desenvolvem como desdobramentos da representação imagética pós o advento da fotografia, entre eles, o expressionismo, e, a partir de 1920, o dadaísmo e o surrealismo com suas *collages*. Embora seguindo direções distintas, todas essas formas artísticas tinham uma aposta em comum: decretavam a morte da perspectiva e da ilusão visual do espaço. A crítica feita pelas vanguardas condena exatamente a representação imagética como uma cópia fiel da realidade, semelhante a uma janela para a vida capaz de descortinar as verdades do mundo. Nesse sentido, a perspectiva está atrelada ao conceito de transparência que promove uma impressão de realidade, sem, contudo, revelar tal intenção ao espectador. Para os artistas, a oposição ao realismo significava levantar a bandeira de um novo paradigma no campo das artes.

O movimento da pintura em direção à ideia de opacidade tem a intenção consciente de provocar o espectador com o objetivo de possibilitar uma experiência artística mais profunda. “Na realidade, todos experimentamos o mundo pelos olhos dos artistas que criaram as visualidades formadoras de nossa cultura”, afirma Català (2008). Seja pela estranheza ou através de estímulos para utilização de recursos próprios, o espectador passou por um aprendizado para interpretar as imagens:

Alguém disse certa vez que Picasso tinha mudado drasticamente a forma de ver as coisas no século XX. Isso é correto, mas não aconteceu repentinamente: em um certo dia de 1907, quando o artista expôs ao público “Les demoiselles d’Avignon”, a revolução visual que a pintura indubitavelmente supunha foi pouco a pouco se trasladando a espaços culturais mais amplos, passou de um artista a outro, até alcançar a cultura popular. Em longo prazo, Picasso nos influenciou a todos. (CATALÀ, 2008, p. 39)

Ao perder a primazia como forma de representar o mundo à sua volta, a pintura inventa uma nova maneira de ver e interpretar as pessoas e as coisas. Ganha valor, aqui, o olhar singular do artista, que passa a colocar na tela sua visão de mundo; a arte se torna um instrumento de reflexão do artista. Assim, a arte moderna, ao mesmo tempo em que pensa, oferece ao espectador uma diversidade de olhares, na qual cada artista está livre para expressar verdades pessoais. Nesse momento, o espectador passa a interpretar a obra e a escolher entre as diversas verdades apresentadas a que com mais se identifica. O novo paradigma, ao mesmo tempo que passa o poder da interpretação para as mãos do espectador, de certa forma, o desestabiliza, pois, o sujeito é jogado num mar de signos e significações sem fim.

2.2 A obsessão pelo duplo³

A reflexão sobre a necessidade ancestral de criar um duplo de si nos conduz em direção a uma das formas mais antigas de arte: a que toma o próprio eu como objeto de estudo: o retrato. Mais precisamente, a produção do autorretrato é apropriada para o aprofundamento de questões como imagem e modelo, identidade e cópia, subjetividade e objetividade, entre outras. Suscita, ainda, e, talvez, o desejo mais profundo do ser: tornar-se imortal. É possível identificar a origem do autorretrato no mito de Narciso, que se enamorou de sua própria imagem refletida na superfície de um lago. No espelho d'água, contudo, a similitude não é perfeita, o movimento da água altera o reflexo. Assim, a regra máxima do retrato, que vem desde o século XV, não se confirma, conforme observa Roland Kanz em seu estudo sobre o tema:

(...) a entrega narcísica ao próprio eu guarda em si mesma um feito não cumprido, pois o retrato segue sendo necessariamente ilusão, só existe como imagem sobre a superfície lisa da água. Logo que um pouco de ar sopra sobre o espelho d'água, a imagem se desvanece, igualmente quando Narciso tenta agarrar sua imagem para apossar-se dela. Desse modo desaparece também o objeto do amor; o que resta é a nostalgia da imagem. (KANZ, 2008, p. 6, tradução minha).

Talvez, o que mova a ânsia narcisista de perseguir a própria imagem, sempre inatingível, é a vontade de descobrir o que cada pessoa carrega de singular, em outras palavras: a revelação da própria identidade a partir do retrato. Desde 1800, foi buscada uma técnica que garantisse retratos fiéis. No entanto, o desenvolvimento técnico não foi capaz de proporcionar uma similitude objetiva da imagem das pessoas. Mesmo os procedimentos

³ Por ser uma cópia idêntica de uma pessoa, *Doppelgänger*, conceito que tem origem no imaginário germânico, está associado ao duplo. Aqui o ser escolhe a pessoa que irá replicar, assumindo características fantasmagóricas, capazes de copiar até mesmo particularidades mais profundas. F. Schubert compôs uma canção, *Der Doppelgänger*, inspirada no tema.

biométricos, que mediam o rosto e as proporções exatas dos modelos, não chegaram à solução. Até a fotografia, a mais mecânica de todas as reproduções, da qual o homem se encontra totalmente excluído, como sabemos, também não é neutra.

Se a similitude plena é inatingível, talvez, a descoberta de pequenos aspectos da personalidade seja a contribuição que o retrato tem a oferecer. Nesse sentido, o valor do retrato está no que ele pode revelar sobre a personalidade do retratado. Uma marca pessoal e intransferível aproxima o retrato de aspectos da personalidade do retratado que estariam ocultos. Nesse caso, é possível falar de uma espécie de similitude do possível, aquela que oferece um traço da personalidade do modelo: algo mais sobre a existência humana que passou despercebido no cotidiano da vida e que, a partir do retrato, podemos identificar.

Com efeito, a arte do retrato sempre foi associada à ideia de reconhecimento; é necessário, portanto, que o espectador identifique algum indício da personalidade do retratado na reprodução para que a obra tenha algum valor. Desta forma, a imagem passa a ser uma prova de que o representado é, de fato, uma pessoa específica e não outra. Trata-se da autenticidade do retrato que é conferida, em última instância, pelo espectador.

A questão da subjetividade na imagem é discutida por Diego Velázquez (1599-1660) em sua famosa obra *Las meninas* (1656), uma das mais analisadas telas da história da arte. Nela, um retrato de grupo, Velázquez se coloca em cena, e inaugura, naquele momento, o debate sobre o sujeito na imagem pictórica.

As meninas



Figura 4 - Velázquez representa a si mesmo ao retratar a família do rei Filipe IV.

O pintor propõe um jogo interessante com o espectador, alterando o lugar de quem olha e o que é olhado, “nenhum olhar é estável, ou antes, no sulco neutro do olhar que traspassa a tela perpendicularmente, o sujeito e o objeto, o espectador e o modelo invertem seu papel ao infinito.”(FOUCAULT, 2010) Em relação à tela dentro da tela, Velázquez apresenta uma identidade instável, pois, não é possível ver o que o artista está pintando, “porque só vemos o reverso, não sabemos quem somos nem o que fazemos. Somos vistos ou vemos? O pintor fixa atualmente um lugar que, de instante a instante, não cessa de mudar de conteúdo, de forma, de rosto, de identidade.” (FOUCAULT, 2010) O autor acredita que Velázquez não nos oferece somente um quadro, que seria simplesmente um espelho do modelo, o pintor nos “oferece enfim esse encantamento do duplo”. *Las meninas* promove, segundo Foucault, o desaparecimento do sujeito, “daquele a cujos olhos ela (representação) não passa de semelhança”,

assim, livre, a representação passa a ser puramente representação. (FOUCAULT, 2010, pp. 5,6,7). O que desvanece aqui é a ilusão do autorretrato.

Eugène Delacroix (1798-1863) foi um dos primeiros pintores que utilizou a fotografia para aprimorar seus estudos. A respeito dessa experiência com imagens fotográficas, escreveu em seu diário que preferia as fotos incompletas: “nas quais a imperfeição mesma do processo (...) deixa certas lacunas, certos repousos para os olhos que lhe permitem fixar apenas um pequeno número de objetos” (Diário de 1859 in catálogo da exposição da Caixa Fórum Barcelona, tradução minha) Fica claro que, embora tenham vivido em séculos diferentes, tanto Velázquez como Delacroix entendiam que um quadro é somente uma imagem da realidade. Ou seja, uma imagem não passa de uma representação, assim, se a pintura não pode dar conta do real, a invenção do artista, seu olhar singular, é o que dá valor à obra.

Na origem da pintura, encontramos o que Bazin chamou de “complexo da múmia”, uma tentativa do humano estender sua permanência na terra; uma espécie de “sobrevivência à perenidade material do corpo” (BAZIN, 2003, p. 121). No entanto, podemos observar que, além do desejo de fixar a aparência do modelo através dos tempos, em determinados casos, o retrato pode revelar ainda mais, como algo que não encontramos nem no original. A esse respeito, Edgar Morin fala sobre a principal qualidade da fotografia: “A riqueza da fotografia reside não no que está nela, e sim no que podemos fixar ou projetamos sobre ela. Tudo nos indica que o espírito, a alma e o coração humanos estão profunda, natural e inconscientemente comprometidos na fotografia.” (MORIN, 1972, p. 29. Tradução minha)

A rigor, Morin aproxima a reprodução fotográfica de uma imagem mental, na qual é possível identificar uma qualidade que não está visível no original, na realidade, tal qualidade só pode ser vista no duplo. Um duplo carrega, portanto, uma propriedade latente do real. Assim, “a imagem é uma presença viva e uma ausência real, uma presença-ausência”. (MORIN, 1972, p. 30). Esse jogo entre objetividade e subjetividade que se trava no

duplo se dá a partir da semelhança exterior da imagem, ou melhor, a imagem se torna capaz de revelar uma verdade que não podemos perceber no real, “[...] a impressão de realidade, se me permite expressar-me assim, de vida intensa que se desprendia dela (do retrato) era talvez mais profunda daquela que se encontrava frente ao objeto real.” (E.LEROY, 1972, p. 30. Tradução minha). O jogo entre a verdade objetiva e subjetiva ocorre mesmo em torno da necessidade de lutar contra o tempo, contra a erosão que altera a imagem real. O duplo teria, então, a função de preservar a imagem real, nesse sentido, de maneira privilegiada, o duplo mantém intacta a aparência dos corpos. Segundo Morin, o duplo permite realizar todas as necessidades do indivíduo, até a mais atávica: a imortalidade:

O duplo é efetivamente esta imagem fundamental do homem, anterior à consciência íntima de si mesmo, reconhecida no reflexo ou na sombra, projetada no sonho, na alucinação e na representação pintada ou esculpida, fetichizada e magnetizada nas crenças, na sobrevivência, nos cultos e nas religiões. (MORIN, 1972, p. 31. Tradução minha).

Desde a antiguidade, o duplo talvez seja o grande mito universal, sendo assim, não foi à toa que pintores das mais diversas épocas se interessaram em explorar o universo de si.

O próprio Delacroix, por exemplo, apensar de já existir a fotografia em sua época, continuou a pesquisar através da pintura a sua própria imagem e de outras figuras humanas, produzindo autorretratos e retratos de seus contemporâneos. Acompanhando seu trabalho, é possível conhecermos os heróis e mitos de seu tempo. A propósito, Delacroix costumava se retratar através de personagens com os quais se identificava. O pintor acreditava que poderia falar de si com maior liberdade, retratando outros personagens. Costumava também produzir retratos de seus amigos disfarçados, caracterizados de poeta, turco ou grego, revelando, desta forma, seus ídolos.

Autoretrato: Delacroix

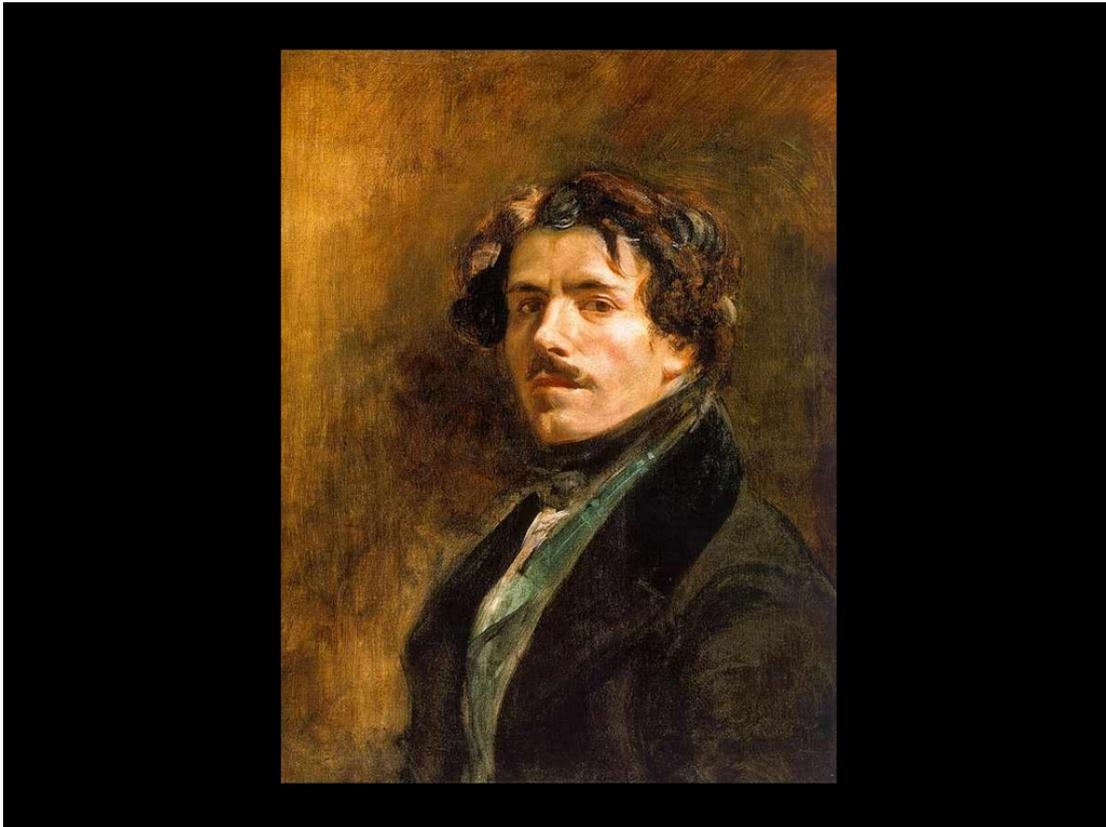


Figura 5 - O propósito do pintor em seus retratos não era apenas exibir um rosto e sim descobrir algo mais sobre a personalidade. Aqui, suas pinceladas suavizam as feições do retrato sem tirar a força da imagem.

Embora no século XIX o pensamento sobre a imagem fotográfica focasse a sua capacidade de captar o real de forma precisa, podemos apontar uma evolução: se começava a perceber que a fotografia transformava a realidade. No século XX, a ideia de que a reprodução mecânica não reproduz fielmente o real ganha força. Segundo Rudolf Arnheim, se o fotógrafo determina o ângulo da foto, a distância da câmera do objeto e o enquadramento, como podemos considerar que tal imagem resulte numa reprodução objetiva do real? Se acrescenta, ainda, que a fotografia, tecnicamente falando, reduz a tridimensionalidade do objeto em uma imagem bidimensional, além de alterar cores e as escalas do preto e do branco.

Delacroix fotografado por seu primo, Léon Riesener, em 1842

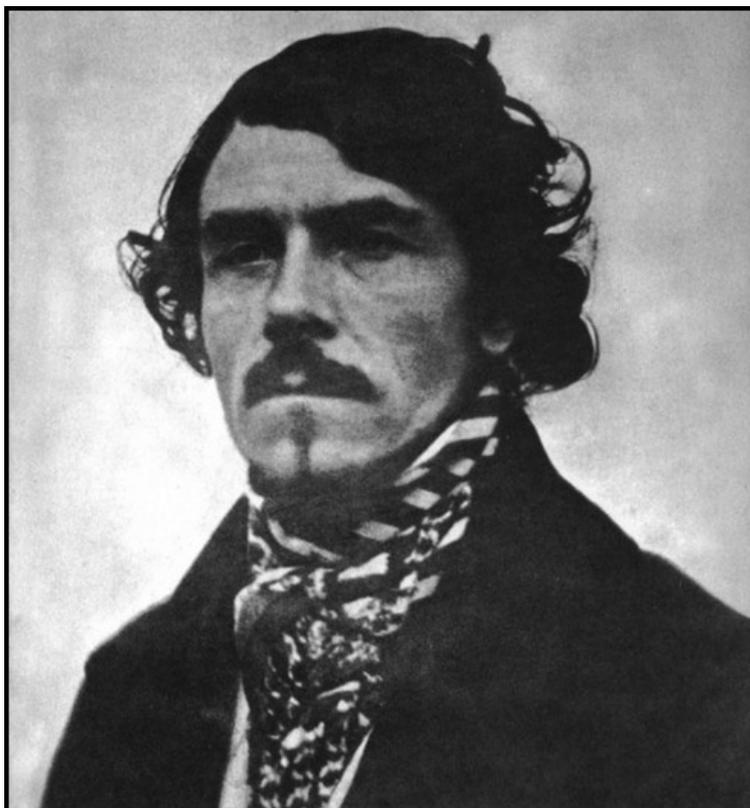


Figura 6 - A imagem transmite a mesma personalidade marcante do pintor encontrada no autorretrato pintado.

Acrescento ainda a questão relativa ao tempo e ao espaço, em que a foto isola um determinado ponto que é puramente visual, onde estão excluídas outras formas perceptivas, como a sensação olfativa e tátil. (ARNHEIM, 1957).

Ao se descolar do enfoque do realismo fotográfico, as teorias sobre imagem, no século XX, vão na direção de descobrirem na própria fotografia seu valor. Ganha importância a articulação do fotógrafo e fotografado no momento da pose. Se percebe que a interpretação do fotografado diante da câmera pode expressar uma verdade interior. Mesmo sendo uma reprodução mecânica, o autorretrato fotográfico torna-se capaz de revelar singularidades de seu autor. A partir de então, tanto a pintura quanto a fotografia passam a ser instrumentos capazes de produzirem duplos reveladores de algo que não encontramos no real.

O duplo, seja fotográfico ou pictórico, se torna livre do modelo para expressar o inconsciente do artista, conforme defende Gilles Deleuze, ao observar o trabalho do pintor Francis Bacon (1902- 1992): “ele não pinta para reproduzir na tela um objeto que funciona como modelo; ele pinta sobre imagens que já estão lá, para produzir uma tela cujo funcionamento subverta as relações do modelo com a cópia.” (DELEUZE, 2002, p. 91).

A obra do pintor alemão Lucian Freud (1922-2011), que viveu na Grã Bretanha, é exemplar no esforço de produzir duplos. Sua declaração sobre os inúmeros autorretratos que pintou, confirma o que podemos chamar de uma busca obsessiva de si mesmo através da imagem: “meu trabalho é essencialmente autobiográfico”. Freud pintou autorretratos regularmente ao longo de sua vida. Às vezes, mesmo por via transversa, o artista criava uma maneira de se colocar em cena. No trabalho de 2005, por exemplo, vemos o pintor em seu atelier, diante de uma tela sobre o cavalete. A cena é duplicada dentro da tela, oferecendo uma articulação de espelhos que, por assim dizer, se repete infinitamente dentro da pintura. Segundo o avô do pintor, o Pai da Psicanálise, Sigmund Freud (1856-1939), a duplicação é uma espécie de garantia contra a finitude do ser. A luta que se opõe à extinção vem desde a antiguidade, fazendo com que sociedades remotas desenvolvessem técnicas de reprodução de seus mortos em materiais duradouros (FREUD, 1980, p. 293).

Autorretrato: Lucian Freud

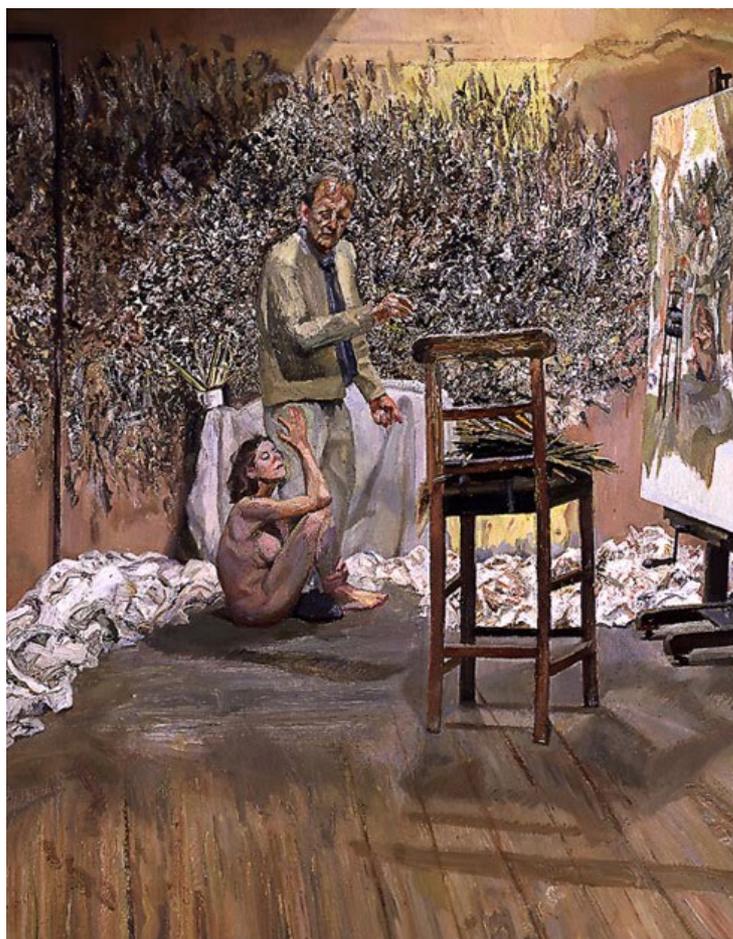


Figura 7 - O pintor e a modelo em seu atelier ocupam posições não convencionais. Óleo sobre tela, 2005.

Na tela acima de Freud, o embate contra a morte é exercido com certa ironia. Um jogo de reflexo brinca e confunde nosso olhar. Acompanhamos o truque da multiplicação na tela dentro da tela. Agarrada aos seus pés, a modelo nua imobiliza o pintor, fixando sua permanência naquele lugar. O quadro provoca porque encena algo irreal, do mundo interior do pintor. É também, a um só tempo, uma tela realista. Essa ambiguidade é reveladora, como num sonho, duvidamos da cena que ora nos parece verdadeira, ora fantasia. Entramos no seu espaço de trabalho, onde é possível observar sua relação com a modelo, a disposição dos objetos no atelier e as ferramentas do seu ofício. Ao entrarmos nesse lugar confinado, se descortina ao nosso olhar, um quadro dentro de outro quadro, multiplicando a cena infinitamente.

O trabalho do artista remete ao seu inconsciente, o autorretrato para Freud é uma forma particular de expressar o seu imaginário, de extrair da semelhança um modo de subjetivação:

Muitas pessoas tendem a olhar para os retratos não para a arte em si, mas para ver como eles se assemelham às pessoas. Parece-me um profundo mal-entendido. Eu acho que um grande retrato tem a ver com a forma como é abordado. Tem a ver com o sentimento e a individualidade, com a intensidade da relação e com um olhar e foco específico. Você tem que tentar pintar-se como outra pessoa. A semelhança em autorretratos torna-se uma coisa diferente. Tenho que fazer o que eu sinto, sem ser um expressionista. (FREUD, L., 2010. Tradução minha).

Autorretrato 2: Reflexão, Lucian Freud



Figura 8 - Óleo sobre tela, 1985.

No autorretrato acima, o artista olha fixo para o espectador (ou seria um espelho?). Sua expressão é acentuada pela luz monocromática e pela densidade da tinta. Destemido, o autor está com o dorso nu diante de nós, diante do espelho. O efeito de um 'duplo', segundo Freud, "é o efeito de defrontar-se com a própria imagem." (FREUD, 1980, p. 309). Seria a imagem do outro, que, uma vez reprimida, se manteve à espreita, esperando

uma oportunidade de aparecer? Diante do espelho, a repetição involuntária causa sentimentos antagônicos como, de um lado, a familiaridade e de outro, a estranheza. A tela, então, ora nos parece real, ora é da ordem do imaginário. A atmosfera ambígua do autorretrato de L. Freud, feito de carne e osso, nos coloca diante das limitações humanas.

Tudo leva a crer que o artista encara o ato de se expor sem temor: “Tudo é autobiográfico, tudo é um retrato”, comenta a respeito da sua obra. Seu empenho de desvendar a alma humana chega a ser comovente. Não há, contudo, uma preocupação em perseguir a semelhança com o real. Seu trabalho procura sobretudo, trazer à tona o que está latente. O artista, embora figurativo, tenta revelar em seus autorretratos o duplo, aquele que sente, mas não consegue ver. Para Jacques Lacan, a formação do “eu” está intimamente ligada à ideia do estágio do espelho, que se dá “como uma identificação, no sentido pleno que a análise atribui a este termo, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem (...)” (LACAN, 1998, p. 97).

Michel Foucault foi também obcecado pela noção do duplo, fenômeno que entende, segundo Deleuze, como uma “repetição, duplicadura, retorno do mesmo, rompimento, imperceptível diferença, duplicação e fatal dilaceração.” (DELEUZE, 2000, p.107). Nesse exercício, podemos identificar a presença do duplo mesmo na alteridade, num traço semelhante que reconhecemos à distância, no exterior, por assim dizer. Assim, olhamos o outro como se fosse um reflexo de nossa imagem.

A seguir, o despojamento da figura desnuda de L. Freud, na tela de 1993, promove uma imediata identificação. O artista coloca toda a vulnerabilidade humana na imagem. Nosso olhar logo estabelece uma comunhão com tal condição. Num segundo momento, reparamos que L. Freud embora nu, porém, está calçado. No entanto, suas botas não têm cadarços, desse modo, não se pode locomover. Portanto, imóvel e perplexo, o pintor nos observa. Além das botas, o artista carrega palheta e espátula, desse modo, munido com as ferramentas de seu ofício, a fragilidade exposta

inicialmente não nos parece tão frágil quanto à primeira vista. O artista transforma a fragilidade em força, atingindo uma intensa emoção.

Freud em seu atelier, da série Reflexão

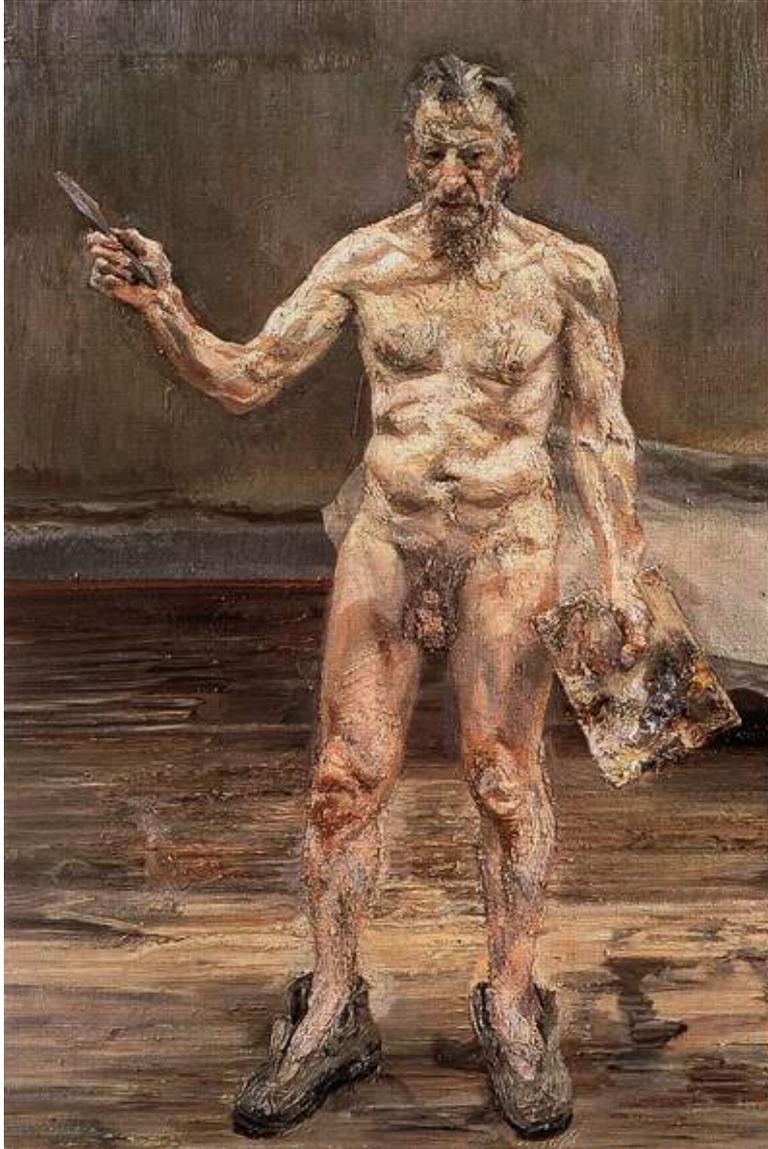


Figura 9 - Autorretrato de 1993. Óleo sobre tela.

O corpo na obra de L. Freud nos mostra o limite entre o exterior e a interioridade da alma humana. Em suas telas, podemos ultrapassar esse limite e penetrar na intimidade do artista através da pele, da nudez, da forma e da expressão corporal das figuras em seus autorretratos. O artista oferece sua intimidade para que possamos refletir sobre a nossa. L. Freud exerce, desta forma, um jogo no qual nos convida a descobertas, na medida

em que oferece sua intimidade, provoca um efeito revelador sobre nós mesmos. Suas figuras mantêm um fio de contato com o realismo, mas não são perfeitas; são distorcidas, incompletas, trazem as cicatrizes e incertezas humanas. Por isso, nos causam estranheza, suas telas nos provocam e, de certa forma, incomodam. Contudo, são, acima de tudo, generosas porque nos transportam para o seu mundo interior, nos levam a lugares desconhecidos. Parece que o artista exerce sua arte para evitar a morte ou a loucura, da mesma forma que Deleuze pode perceber que acontecia com Foucault: "Teremos então os meios de viver o que de outra maneira seria invisível. (...) podemos evitar a morte e a loucura se fizermos da existência um "modo", uma "arte". (DELEUZE, 2000, p. 141).

Autorretrato de 1965



Figura 10 - Óleo sobre tela (1965).

O autorretrato acima é criado a partir do reflexo do artista ao se olhar

em um espelho imaginário, colocado aos seus pés. *Reflexão com dois filhos*, de 1965, parte de um exercício no qual estabelece para o espectador uma posição abaixo da tela, apresentando um ângulo inusitado de visão. Talvez L. Freud queira dizer que é preciso observar o outro por ângulos incomuns. Assim, a perspectiva apresentada se afasta do usual, e remete a uma sala de interrogatório, na qual a iluminação é precária, mesmo com os dois pontos de luz no teto. O olhar fixo do artista reforça essa sensação de inquirição, enquanto que sua expressão, mordendo levemente os lábios, parece ironizar aquilo que vê. Em primeiro plano, duas crianças observam placidamente a cena, alheias à tensão provocada pelo olhar penetrante de L. Freud. São seus filhos, Ali e Rose, que tanto na dimensão em que foram retratados como na posição que ocupam na tela em relação à figura do pai, são apresentados de forma inesperada. Além de estarem excluídos da cena, suas imagens são bem menores do que a figura paterna. São provocações que nos põem a pensar, na verdade. Emerge daí uma inquietação crucial que vem acompanhando o ser humano desde os tempos mais remotos e que, na obra de L. Freud, se encaminha para um foco preciso: quem somos nós? O artista tenta encontrar a chave do desafio em uma entrevista de 2009 concedida a Michael Auping – ao afirmar que é preciso se afastar do realismo objetivo para percorrer caminhos reveladores: "Eu não estou interessado em uma pintura que pareça uma fotografia. Quero que minhas pinturas sintam como são as pessoas. Eu quero que a pintura seja um sentimento de carne e osso."⁴ (FREUD, L., 2013. Tradução minha).

Para fechar esse bloco sobre o duplo, mesmo sem querer esgotar a questão, trago o trabalho, agora de uma fotógrafa, a americana Cindy Sherman (1954), para examinarmos alguns aspectos relativos ao autorretrato. Sherman é a única modelo de suas fotos. A fotógrafa está interessada unicamente em posar para a câmara, essa intenção declarada, altera o código fotográfico estabelecido. Não que o modelo tenha um papel

⁴ "I'm not interested in a painting that looks like a photograph. I want my paintings to feel like people. I want the paint to feel like flesh" (FREUD, 2013)

totalmente passivo numa foto, como vimos anteriormente. Contudo, a mudança de lado de Sherman mexe com algumas categorias da fotografia, como objetividade, identidade, modelo, sujeito e objeto. Nesse contexto, na obra de Sherman, o aparelho adquire somente uma função técnica: uma vez ajustado o enquadramento e a luz, a câmara registra o que foi programado. Tal proposta atende a um desejo dobrado, de um lado, de dominar a máquina, assim, Sherman assume o controle do aparelho mesmo estando diante da objetiva; e, de outro, dá vazão a infinitos personagens com os quais a autora convive. Sherman coloca em prática aquilo que Flusser observou sobre a câmara: o “aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional.” (FLUSSER, 1985, p.15). Brincar com a câmara é o gesto mais marcante no trabalho de Sherman, que explora tal prática até chegar à ironia. Para ela, representar diversos papéis sociais diante do aparelho talvez seja menos importante do que lançar um olhar crítico sobre a cultura e comportamento contemporâneos. Seus temas tratam de questões de gênero e identidade; critica a valorização da aparência no mundo *fashion*, onde grande parte das mulheres se torna vítima da ditadura da moda. Suas fotos nos colocam diante de estereótipos a que nos acostumados a ver diariamente nas ruas. Contudo, seus autorretratos nos desconcertam, seja pelo exagero da maquiagem, pelo artificialismo proporcionado pelo excesso de botox, ou talvez ainda na pintura carregada que expõe a melancolia de figuras mascaradas do universo *clown*. Suas composições mostram os excessos da sociedade pós-capitalista, na qual algumas coisas estão fora de lugar. Há sempre um acúmulo, algo sobrando. Esse excedente é a marca de uma sociedade que sofre com a sobrecarga do consumo, do sobrepeso, da aceleração e do trabalho em excesso.

Realizei duas *collages* com as fotos de Sherman a fim de proporcionar uma visão amplificada do conjunto de sua obra. As duas imagens a seguir reúnem, lado a lado, personagens que habitam o universo das atrizes de cinema, de pinturas famosas, do dia-a-dia das metrópoles, das academias de ginástica, das celebridades, das donas de casa, das executivas, das elites e

das classes populares.

Collage com fotos autobiográficas de Cindy Sherman

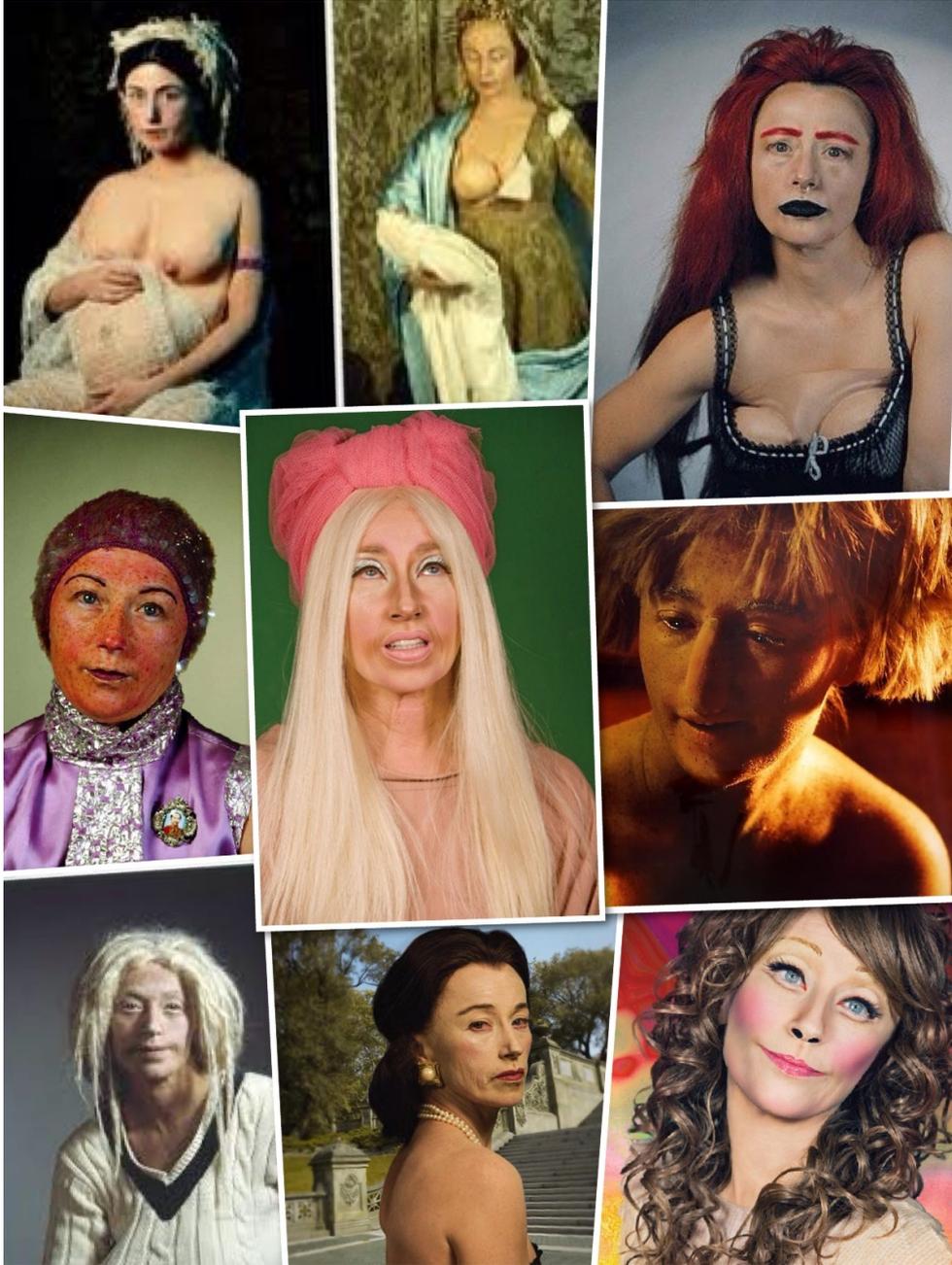


Figura 11 - Múltiplos personagens.

Diversidade feminina



Figura 12 - Crítica aos excessos de sociedade de consumo.

As mulheres vividas por Sherman contrapõem aparência e essência, trazendo à tona a questão crucial da imagem autobiográfica: ao se afastar do realismo em busca da verdade, o duplo tende a ser mais revelador. Nesse sentido, que as descobertas promovidas através da imagem

autobiográfica não estão atreladas à cópia fiel, até porque esta meta é inatingível. Se constata, enfim, que tanto a imagem pictórica – mesmo a figurativa exercida por L. Freud –, quanto a mecânica – realizada por aparelhos como as fotografias de Cindy Sherman – podem promover o autoconhecimento, na medida em que apostam no caminho inverso ao realismo objetivo, ou seja, concentram-se na subjetividade do artista.

2.3

O projeto da autobiografia filmada

Escolhi a pintura como ponto de partida para a análise da imagem autobiográfica, porque desta forma é possível entrelaçar questões teóricas ligadas aos diversos tipos de imagem e sua produção. Agora, se faz necessário nos debruçar sobre o modo de produção e construção da imagem que mais radicalmente tenta se aproximar da realidade: o documentário. A imagem em movimento supera uma limitação fundamental da narrativa fotográfica: “sua incapacidade de extrair dos eventos o tempo contínuo. (MACHADO, p. 20, 2009). O cinema proporciona um efeito de realidade nunca antes alcançado. Embora considerando a realidade algo irrepresentável, não podemos deixar de admitir que a vida está presente no vento que agita as folhas na cena clássica dos primórdios do cinematógrafo.(AUMONT, 2004).

Meu foco se voltará, neste bloco, para as questões relacionadas à linguagem do documentário autobiográfico, que, ao lançar mão de procedimentos próprios a fim de reproduzir uma realidade visual, se aproxima do design por duas vias: na construção de uma imagem autobiográfica propriamente dita – como mostrar o passado, a infância, a juventude senão por meio da evocação? – e no planejamento do documentário propriamente dito. Nesse sentido, tomamos o “design como sinônimo de projeto”, cuja concepção da realidade fílmica, seja de ficção ou documental, vem a tratar de uma construção que está a serviço da intenção do autor da obra. (BAPTISTA, 2007).

Consideremos que a visualidade de um filme é composta por três grandes áreas técnicas: fotografia, que determina enquadramento, luz, cores, textura e ângulo; direção de arte, que se volta para o desenho dos cenários, da escolha dos objetos de cena, adereços; e, por fim, o figurino, que se preocupa com a indumentária dos personagens. Quando pensando sob enfoque do planejamento visual de uma narrativa autobiográfica, minha proposta é trazer também a montagem e seu desdobramento em colagem, para o grupo de disciplinas que concebem a imagem final do filme. Assim, podemos dizer que a fotografia, a direção de arte/cenografia e o figurino pensam a imagem antes da filmagem e a montagem/colagem configuram a visualidade posteriormente, depois do filme rodado. Ambas as etapas, pré e pós filmagem, são planejadas, ou nos termos do design: projetadas. No caso específico do documentário autobiográfico, o planejamento começa com o levantamento de dados, antecipando a plasticidade do filme com uma pesquisa de materiais de arquivo: fotografias, filmes em suportes distintos, como super-8 ou 16 mm, cartas, diários, entre outros objetos que guardam a memória⁵. Não se pode deixar de mencionar que o projeto prevê ainda uma pesquisa sonora – gravações em cassete, depoimentos de amigos e parentes, que vão enfatizar a dramaturgia visual das autobiografias que recorrem ao audiovisual. Assim, é possível afirmar que uma autobiografia fílmica tem como ponto de partida uma pesquisa que é, sobretudo, iconográfica, pois, as imagens do passado têm a função de revelar verdades que ficaram ocultas, conforme discutiremos mais profundamente no quarto capítulo deste estudo. Portanto, antes do filme, existe um projeto que seleciona materiais, objetos e imagens que irão entrar em cena. Tal projeto poderia ser chamado de diário de bordo ou plano de filmagem.

O documentarista argentino Andrés Di Tella usou o termo *// quarderno de appunte* como o título de um workshop sobre o chamado Documentário do eu, que ministrou no Festival de Popoli, na Itália, em

⁵ O quarto capítulo deste trabalho estende a análise sobre a diversidade dos materiais utilizados na *collage* fílmica, apresenta os conceitos de compilação, *found footage* e aproxima tais procedimentos do design gráfico.

2012. A oficina orientava os participantes a trazerem um diário, uma fotografia, vídeos ou desenhos para serem usados como matéria-prima na realização de um filme documental. A ideia do caderno de notas utilizada por Di Tella demonstra a necessidade de se realizar um projeto para dar início à fabricação de um documentário autobiográfico. A primeira peça de um documentário, ou melhor, o seu projeto, se preocupa em reunir, de forma provisória e circunstancial, imagens, fotos, filmes, palavras, frases, desenhos, pensamentos, recortes e anotações. Ou seja, um plano gráfico e descritivo, uma pré-visualização bidimensional do que pode vir a ser o filme antes de se transformar em um documentário intimista.

Mauro Baptista leva mais longe estes processos com a ideia de relacionar projeto e cinema ao afirmar que um filme, ficção ou documentário, faz parte de um processo industrial, “para o design, um filme é um produto como qualquer outro, objeto da projeção do design como para um videogame, para uma cafeteira ou um cartaz.” (BAPTISTA, 2007). Suas palavras lembram que o cinema depende das máquinas para se realizar como evento, tanto do ponto de vista da captação quanto da recepção – rigorosamente, sem uma câmera ou sem um projetor não há imagem em movimento. Em outros termos, o cinema é uma forma industrial de fixar, produzir e circular imagens.

Pensar a respeito das funções que o designer desempenha no cinema, de uma maneira geral, e, especificamente, no seu papel na produção de documentário autobiográfico, é importante para entendermos de que maneira a linguagem visual se entrelaça com a cinematográfica. Além das três áreas mencionadas, o designer também é comumente solicitado para confeccionar o trabalho gráfico do audiovisual, como o projeto dos letreiros de abertura e fechamento do filme, bem como na conceituação visual do cartaz. Recentemente, a direção de arte, que há tempos é reconhecidamente uma função da área do design, teve sua função ampliada, passando a ser denominada pelo termo design de produção. Se note que a mudança da nomenclatura tenta dar conta das múltiplas atribuições que o designer vem

assumindo nas equipes cinematográficas:

A função principal do designer de produção é criar, em colaboração com o diretor de fotografia, uma atmosfera única, um *approach* gráfico, que, em cor, em textura, no conjunto da imagem, produza um estilo característico, com a intenção de situar o filme num lugar aparte dos trabalhos feitos por qualquer outra equipe de cineastas. O designer de produção determina planos fundamentais e faz *sketches* deles para a câmera e o diretor. Estes *sketches* idealmente incorporam tudo, das luzes à posição dos personagens, à escolha das lentes; então seu trabalho se transforma realmente no ponto de partida da filmagem. (STEIN, 1976)

Contudo, dois aspectos devem ficar claros sobre a atuação do designer de produção no processo de realização de um filme. O primeiro é em relação aos *sketches* aos quais Stein se refere: eles são referências e sugestões visuais, portanto, não envolvem o trabalho da decupagem, da escolha das lentes e iluminação – tais resoluções são tarefas do diretor em parceria com fotógrafo do filme. O segundo ponto é reconhecer que a função do designer de produção é mais evidente e fundamental nos filmes de ficção, nos quais a manipulação da imagem e a ilusão cinematográfica não só são permitidas como bem-vindas. O cinema contemporâneo pode ter total controle sobre a imagem do produto final graças à tecnologia digital utilizada na etapa da pós-produção. Ao contrário, em se tratando do documentário, as buscas estéticas estão mais preocupadas em imprimir uma marca de identidade à imagem do que produzir efeitos plásticos. Afinal, o princípio que move o documentário é refletir a realidade, neste caso, tende a valorizar os defeitos e deslizes, pois, arranhões, tremidos ou imagens desfocadas reforçam o realismo. A estética amadorística, por assim dizer, tem a função de proporcionar uma dose visual a mais de autenticidade ao filme documental.

Contudo, cabe destacar que a contribuição do design no documentário, especialmente no autobiográfico, pode ser bastante relevante. Afinal, de que maneira o autor de um autodocumentário pode produzir a imagem do seu passado senão filmou sua vida desde a infância? O designer pode trazer soluções visuais que rompam com a impossibilidade

de recuperar, em termos visuais, o tempo vivido. Conforme já foi ressaltado, fotografias e outros objetos do passado são elementos fundamentais nas narrativas que se voltam para o resgate da memória. Além das lembranças, as imagens do passado tornam possível avançar com a história. Logo, dizer que as imagens do passado são o principal recurso narrativo do documentário autobiográfico é plenamente razoável. Nesse momento, o papel do designer de produção ganha destaque, não só na seleção, mas também na ambientação e colocação em cena dessas imagens de arquivo, ou seja, a criação de uma *mise-en-scène* que vai configurar a atmosfera visual e imprimir identidade ao documentário.

A colagem cinematográfica constitui, no meu ponto de vista, a quarta área de atuação do designer. No documentário, a montagem talvez seja um momento tão importante quanto o roteiro na constituição de um filme de ficção. Na realidade, é possível dizer que o roteiro de um documentário se realiza verdadeiramente na sua edição. É, portanto, mais apropriado chamar a primeira peça que dá origem ao documentário, conforme já ressaltai, de projeto – momento no qual são anotadas ideias, desenhos e indicações que antecedem as filmagens.

Destaco, aqui, dois momentos da atividade projetual na construção do documentário autobiográfico. O primeiro, antecede a filmagem, a decupagem – que articula os cortes no espaço (enquadramento) e no tempo (duração do plano) dos materiais fotográficos, que serão filmados. O segundo, é o momento da montagem, que utiliza trechos de filmes rodados no passado – por utilizar materiais heterogêneos, é mais apropriado chamar de *collage* o procedimento que vai imprimir ritmo, determinar as entradas e as fusões dos chamados *found footage*. Ambas as etapas exigem um projeto de execução e estão relacionadas aos cortes e movimentos de câmera específicos da linguagem cinematográfica.

A narrativa na primeira pessoa do documentário exige um olhar específico que se aproxima sobremaneira do trabalho exercido pelo designer gráfico. Por recorrer ao registro de materiais gráficos se faz

necessário lançar mão dos conceitos da comunicação visual. É neste momento que o filme adquire a forma visual, em primeiro lugar, na composição de cada plano a ser captado. A outra etapa, diz respeito à ordenação das sequências, a *collage*, em que a narrativa ganha ritmo e cadência. Ambos os processos têm o objetivo de contar uma história. Se trata, portanto, do encontro de duas linguagens: da sintaxe cinematográfica com linguagem gráfica.

2.4

O design da imagem em movimento

Como forma primeira, a imagem do cinema é feita a partir do teatro filmado, onde a câmera se posiciona em frente da cena para captar a ação que se passa diante da lente. A câmera fixa registrava apenas um plano para cada cena. Foi a partir da constatação de que a câmera podia mudar de lugar que a linguagem do cinema é estabelecida. Assim, pouco tempo depois de sua descoberta (1895), o cinematógrafo de Lumière se transforma em cinema, consolidando sua linguagem nos anos 1920, com David Griffith em *O Nascimento de uma nação* (1915). O cinema passa a contar, então, com uma associação complexa e sofisticada que aproxima técnica e imaginário para se confirmar como arte narrativa. De um lado, os conceitos técnicos específicos de captação e projeção da imagem em movimento, de outro lado, a formação de um mundo que alimenta sonhos, desejos e mitos tornam o cinema capaz de contar uma história. (MORIN, 1972).

A decupagem pode ser entendida como o primeiro recorte da visualidade do mundo, momento no qual o aparelho registra a imagem; se trata do processo que transforma o texto verbal (roteiro ou projeto) em imagem em movimento. Diz respeito, portanto, ao enquadramento, que também encontramos presente no pensamento da imagem pictórica. Contudo, entre um e outro modo de configurar os espaços imagéticos, encontramos a variante temporal, específica da imagem cinematográfica.

O documentário autobiográfico, embora apresente questões relativas

ao tempo, é antes de tudo um discurso visual que vai adotar conceitos da gramática do design gráfico. Desta forma, a decupagem do documentário será semelhante a um projeto de comunicação visual. Aqui, o desafio é, especialmente, configurar o espaço/tempo de sequências constituídas por imagens de arquivo e materiais já existentes. As sequências de um filme são compostas por cenas, que por sua vez, são formadas por planos. Assim, a cada tomada da câmera temos um de plano – um trecho de filme sem corte. A tarefa do designer, no documentário, enfim, é determinar o plano, a distância e o ângulo que a câmera vai se posicionar em relação aos objetos que serão filmados para se obter o sentido, expressão e identidade desejados. Tecnicamente falando, é possível relacionar quatro distâncias básicas para a câmera, que irão estipular o enquadramento do objeto: plano geral, plano médio, plano americano e primeiro plano. No que diz respeito ao ângulo, o nível dos olhos é tomado como padrão para determinar a altura do quadro, desta forma, se pode falar, em câmera alta e câmera baixa. Ao falarmos do espaço visado pela câmera, estamos falando do que se convencionou chamar de campo. Assim, o seu oposto, aquilo que não vemos, mas, que se relaciona com o que é apresentado na tela, chamamos de contracampo. Reforçando o conceito do fora de quadro cinematográfico – o que não está no campo de visão é parte integrante da narrativa. Bazin ressalta que, no quadro pictórico, o olhar é centrípeto, enquanto na tela é centrífuga. (BAZIN, 1966). A dialética do campo e contracampo coloca em cena um jogo de imaginação e sutilezas entre autor e espectador.

Se pensarmos na câmera como um olho, não resta dúvida de que a subjetividade do diretor, sua curiosidade, seu ponto de vista é expresso através deste aparelho. Especificamente podemos falar de três tipos de movimentos que podem acompanhar as entradas e saídas das fotos, entre outros materiais estáticos, na composição da imagem do documentário autobiográfico: o *travelling*, que se trata de um deslocamento de fato da câmera; a panorâmica (*pan*), que faz um movimento de rotação e que se dá somente no eixo da própria câmera; e, por fim, a trajetória que alterna o

movimento de *travelling* e da panorâmica (tilt), normalmente, efetuado por equipamentos que permitem manter a câmera estável, como a grua ou o steady-cam.

A partir dos movimentos da câmera, é possível descrever algumas formas de *mise-en-scène* dos materiais autobiográfico:

1. a câmera acompanha em *travelling* as fotos expostas em um painel fixo;
2. a câmera cria uma ilusão de movimento dos materiais estáticos;
3. o movimento do aparelho descreve e reconhece detalhes do ambiente onde os estão expostos os objetos;
4. a câmera chama a atenção para um determinado objeto que vai desempenhar um papel importante na narrativa;
5. a câmera subjetiva acompanha o ponto de vista de um personagem, revelando suas tensões internas e pensamentos.

O design dentro da *collage* cinematográfica, ou seja, dentro de uma realidade visual fílmica, se efetiva na montagem do material. A edição, no documentário autobiográfico, lança mão de trechos de filmes realizados no passado e em suportes variados. Daí, talvez, o termo *collage* seja o mais apropriado para chamar o momento em que a organização estrutural dos planos é estipulada. Aqui, os planos ganham ordem e tempo para dar ritmo e plasticidade à narrativa. A justaposição das imagens associada ao enquadramento e à decupagem formam um sistema específico da linguagem cinematográfica na construção de uma narrativa.

Para entendermos a aproximação entre design e cinema, vale examinar de que maneira as mensagens visuais são pensadas. Foi a partir da experiência da Bauhaus (1919-1933) que os fundamentos da linguagem visual foram estabelecidos, se tomando os elementos fundamentais da forma, tais como o ponto, a linha e o plano, como base de uma gramática.

Assim, o discurso visual se torna capaz de transmitir mensagens, pensamentos, enfim, passa a ser uma ferramenta da expressão artística. Embora, o audiovisual conte com uma linguagem própria, como já vimos, o documentário autobiográfico pode recorrer aos preceitos da sintaxe visual gráfica, potencializando sua narrativa. Ao trabalhar com materiais de arquivo privado, cada plano pode ser planejado como se pensa, por exemplo, o *layout* de uma página de revista. Desta forma, a mensagem que a imagem carrega contribui dramaticamente com a narrativa. Para a professora Donis A. Dondis, “os dados visuais podem transmitir informação: mensagens específicas ou sentimentos expressivos, tanto intencionalmente, com um objetivo definido, quanto obliquamente, como um subproduto da utilidade.” (DONDIS, p.183, 2000). Contudo, é prioritário que o espectador tenha compreensão do discurso visual, cuja argumentação estética reforça e amplia a mensagem do filme como um todo

A integração da linguagem cinematográfica com os fundamentos do discurso visual expande a comunicação do meio audiovisual: “(...) A visão é veloz, de grande alcance, simultaneamente analítica e sintética. Requer tão pouca energia para funcionar, à velocidade da luz, que nos permite receber e conservar um número infinito de utilidades de unidades de informação numa fração de segundos.” (GATTEGNO,1969).

Vale, nesse momento, trazer alguns elementos básicos da linguagem visual que podem contribuir com a mensagem do documentário autobiográfico:

Ponto – Se trata da menor unidade visual. Com ele começamos qualquer ideia que se pretende representar. Seu molde redondo o aproxima das formas da natureza. Dois pontos numa tela servem para dimensionar o espaço. Três pontos são úteis para dar a localização no espaço. A navegação, ou o sistema de GPS, utiliza três pontos para dar a localização exata em que estamos. Os pontos podem criar ilusões de cor ou de tom, se reunidos em grande número ou se justapostos. O pontilhismo foi praticado

por artistas em busca de efeitos visuais em suas telas. O mais conhecido representante dessa escola foi o pintor francês George Seurat (1859 –1891). Seu trabalho explorava a percepção através da técnica que aproxima duas cores ou sobrepõe tonalidades diferentes para alcançar um efeito ótico de uma terceira cor. Os impressionistas lançaram mão da técnica do pontilhismo, trabalhando com fusões, contrastes e sobreposição, para assim proporcionar novas sensações ao olhar do espectador. Contudo, Seurat foi mais longe e consegue antecipar o processo de impressão em *off set* da quadricromia – sobreposição das cores no quadro e do meio-tom – escala contínua de tom, como o efeito reticulado típico dos jornais.

Numa superfície, nosso olhar pode ser conduzido de forma irresistível por uma série de pontos. Quanto mais próximos um do outro, o ponto intensifica o poder de chamar a atenção do olho humano.

Linha – Formada por pontos, uma linha nos conduz visualmente para outros espaços. Ela pode ser inquieta, sinuosa, inquisidora. A linha divide os espaços, marca posições ou determina o esboço de uma ideia ainda imaginada. Pode assumir diversas formas, ondulada, delicada, pontilhada. Grosseira, hesitante, nervosa. Podemos acrescentar nossa singularidade numa linha, usando-a como passatempo ou como reflexo de uma atividade inconsciente. Assim, uma linha pode passar, por incrível que pareça, os sentimentos pessoais do documentarista na tela. A natureza não é feita de linhas, por isso, é raro encontrarmos essa forma no mundo.

Forma - O quadrado, o círculo e o triângulo equilátero são formas básicas. Na realidade, as formas são feitas por linhas e podem chegar a formatos complexos. Para cada forma básica se pode atribuir significados distintos, alguns são estipulados por vinculações arbitrárias, outros advêm de associações psicológicas e fisiológicas. É, contudo, a partir da combinação das formas básicas que se chega à representação de todas as formas físicas encontradas na natureza ou na imaginação humana. Nos

álbuns de fotografias, encontramos variadas formas, o retrato oval, a foto retangular, o recorte de alguém que não se quer ver – a forma do vazio. As entradas das fotos na tela cinematográfica podem passar informações visuais, o quadro, por exemplo, mostra estabilidade, enquanto que o círculo transmite continuidade.

Direção – As três direções básicas vêm das formas, assim, o quadrado nos oferece a horizontal e a vertical, o triângulo, a diagonal, e o círculo, a curva. Cada uma das direções nos leva a significados diferentes. As referências horizontais e verticais são primárias e tendem a nos dar bem-estar. Entramos em harmonia com a natureza ao seguirmos a linha visual do horizonte ou a verticalidade da montanha. Já a diagonal está ligada a ideia de tensão, é a direção mais radical, por isso pode provocar nosso olhar com formulações visuais inusitadas. A curva é associada a significados como harmonia, organicidade, repetição, abrangência. Podemos falar dos movimentos de câmera ao filmar os materiais de arquivo, as direções adotadas na filmagem podem transmitir uma infinidade de significados que revelam a intenção do autor.

Tom – A luz dá o tom do que vemos. Graças a sua intensidade, enxergamos determinados aspectos, na sua ausência, nos forçamos a perceber o que está sombrio. A luz está em torno das coisas, ela reflete superfícies brilhantes ou opacas. As variações de luz nos conduzem a observar opticamente a informação visual. Desta forma, obscuros objetos na tela têm um sentido, talvez, de encobrir algo ou de provocar suspense, enquanto que a luminosidade proporciona outros significados, como o de revelar, dar brilho ou sublinhar alguma informação. Na natureza encontramos uma graduação imensa de tons, ao contrário das limitações tonais das artes gráficas e fotográficas. Porém, a justaposição tonal tenta compensar a limitação das reproduções gráficas, oferecendo uma multiplicidade de cores e matizes. O tom proporciona a visualização da

dimensão do mundo em que vivemos. A perspectiva, como já vimos, tenta imitar o ambiente natural, recorrendo ao tom para criar uma perfeita ilusão de realidade. Para se ter uma ideia da importância das variações dos cinzas, somos capazes de aceitar uma representação de mundo monocromático, que só existe nas artes visuais, graças à claridade e obscuridade decorrentes dos tons. O mundo real não existe em preto e branco. O tom nos dá referências ambientais fundamentais, tais como movimento súbito, profundidade de campo, distância. Não seria exagero dizer que a sensibilidade ao tom garante nossa sobrevivência.

Cor – Matiz, ou croma, trata propriamente da cor, que tem a função de intensificar a emoção das mensagens visuais. Portanto, as cores são capazes de transmitir informação através da experiência visual que elas provocam. Para cada cor associamos inúmeros significados simbólicos. Seja advinda da luz ou do pigmento, as cores podem transmitir tristeza, calor, vida, expandir sentimentos, contrair emoções, suavizar ou conturbar os sentidos da mensagem. Uma foto traz na cor de sua impressão uma marca característica da época em que foi ampliada. Percebemos, por exemplo, nas fotos reveladas nos anos 70, cores específicas daquele momento. O círculo cromático pode ser útil para revelar a estrutura da cor, apresentando misturas e variações suscetíveis de novos significados. A saturação de uma cor busca a sua pureza, proporcionando intensidade ao evento visual. Através do fortalecimento das cores podemos dar veemência e aumentar a dramaticidade de uma cena, por exemplo. As cores menos saturadas se aproximam da neutralidade, podendo chegar à ausência total de cor. No entanto, mesmo a falta da cor deve ser considerada na leitura de uma imagem. O brilho é outra dimensão da cor importante. Em uma escala, que vai do claro ao escuro, o brilho determina a luminosidade da imagem. A ausência de brilho pode ser observada nas fotos e filmes de arquivo de família, em que o tempo impresso nas imagens traz as cores sem o brilho do passado. Em suma, a cor é o elemento visual mais eficaz para transmitir

emoção, além de seu valor informativo ser universal, contamos com significados específicos e pessoais para alcançarmos os efeitos e motivações desejados.

Textura – É como se tocássemos a imagem com o olhar, a textura substitui o tato. Percebemos relevos, granulações, aspectos ásperos e lisuras na tela. Os efeitos provocados pela textura podem ser táteis, de natureza ótica ou a combinação de ambos. As imagens pintadas, fotografadas ou filmadas trazem uma aparência falsa de uma textura que não existe propriamente, porém, são convincentes. Acreditamos na textura que percebemos e isso pode nos proteger em determinadas situações. Os disfarces visuais são baseados na falsificação que também é encontrada na natureza, onde os animais modificam suas cores e textura a fim de passarem despercebidos por seus predadores. Em um filme, por exemplo, se recorre aos recursos da textura da mesma forma que no meio ambiente, provocando sensações associativas capazes de intensificar a experiência do espectador.

Escala ou proporção – Definimos visualmente as coisas ao relacionarmos suas proporções, assim, entendemos o conceito de pequeno porque conhecemos o grande, o claro e o escuro, o brilho e o opaco. A rigor, a escala nos leva a relativizar os objetos que vemos, mas também pode ser estabelecida relacionando um elemento visual com o ambiente ou campo em que ele se encontra. No cinema, temos o campo ou quadro como espaço a ser trabalhado. O que define uma escala é o posicionamento lado a lado de dois objetos visuais. Contudo, a presença de somente um elemento na tela em branco pode chamar a atenção sobre o objeto se sua posição for determinada num canto específico do quadro, deixando um grande espaço vazio ao seu redor. Nessas condições, nosso olhar percorre o vácuo da tela em busca de algo, sendo atraído justamente para o ponto onde objeto se encontra. A escala está relacionada com as medidas do ser humano, mas, não é este o aspecto mais importante ao falarmos de um

evento visual. No entanto, nos projetos de design de mobiliários, utensílios, entre outros, com os quais nos envolvemos concretamente, as medidas humanas são fundamentais para proporcionar conforto e adequação. O sistema de escala marca a arquitetura do século XX com o trabalho de Le Corbusier (1887-1965), que fundou as bases do movimento moderno. O arquiteto e urbanista de origem suíça ficou conhecido por simplificar o desenho de seus projetos, recorrendo a uma unidade modular que toma como parâmetro o tamanho do ser humano. Estabelecer uma relação entre os tamanhos dos elementos na tela ou manipular os espaços vazios permite criar efeitos importantes para a narrativa, tais como a ilusão de amplitude ou de opressão do espaço.

Dimensão e movimento – No cinema a dimensão está implícita. Isso quer dizer que ela não existe no mundo das imagens bidimensionais, portanto, é forjada. O principal recurso para criar uma ilusão dimensional é a perspectiva. Na tela é possível intensificar o efeito proporcionado pela perspectiva, lançando mão de recursos como o claro-escuro, ou a excessiva dramaticidade alcançada pela luz e sombra. O expressionismo alemão no cinema, surgido na década de 1920, abusa desses mecanismos com o objetivo de reforçar o suspense e o mistério em uma ambientação sobrenatural, característica do movimento.

Da mesma forma que a dimensão, talvez, a mais potente experiência visual: o movimento, também se trata de uma ilusão. Graças ao fenômeno fisiológico da “persistência da visão” – uma sequência de imagens permanece na retina por uma fração de segundos após sua percepção, o movimento nos parece real. Se o movimento está no olho do espectador que vai explorar o meio ambiente da tela em busca de informação visual, é possível chamar a atenção do olhar humano para acontecimentos narrativos que desejamos enfatizar. O olho se move obedecendo alguns movimentos convencionais: a direção da leitura – esquerda-direita e de cima para baixo; o esquadramento que segue rumos individuais e singulares, conforme o

interesse pessoal; e a movimentação do olhar ditada pelo equilíbrio das formas como são expostas. Devemos considerar, em se tratando de cinema, a movimentação da câmera ao captar a cena. O *traveling* e outros deslocamentos foram tratados nos recursos específicos da linguagem cinematográfica. Em relação à movimentação dos objetos de cena, tais como as fotos, no caso específico tratado aqui das autobiografias em movimento, podemos considerar que os recursos utilizados são os mesmos da imagem estática. Ou seja, a ênfase ou a intenção da narrativa vai valorizar a entrada ou a saída de cena, conduzindo o olhar do espectador para os pontos que fundamentam a história.

Para encerrar, lembro que a imagem, assim como o som, ultrapassa a barreira da linguagem verbal, pois pode transmitir amplamente uma informação. Ou seja, sua capacidade de comunicação é universal e imediata. Não se pode esquecer que o visual é ágil – “tem a velocidade da luz” – e passa inúmeras ideias e conceitos simultaneamente (DONDIS, 2000).